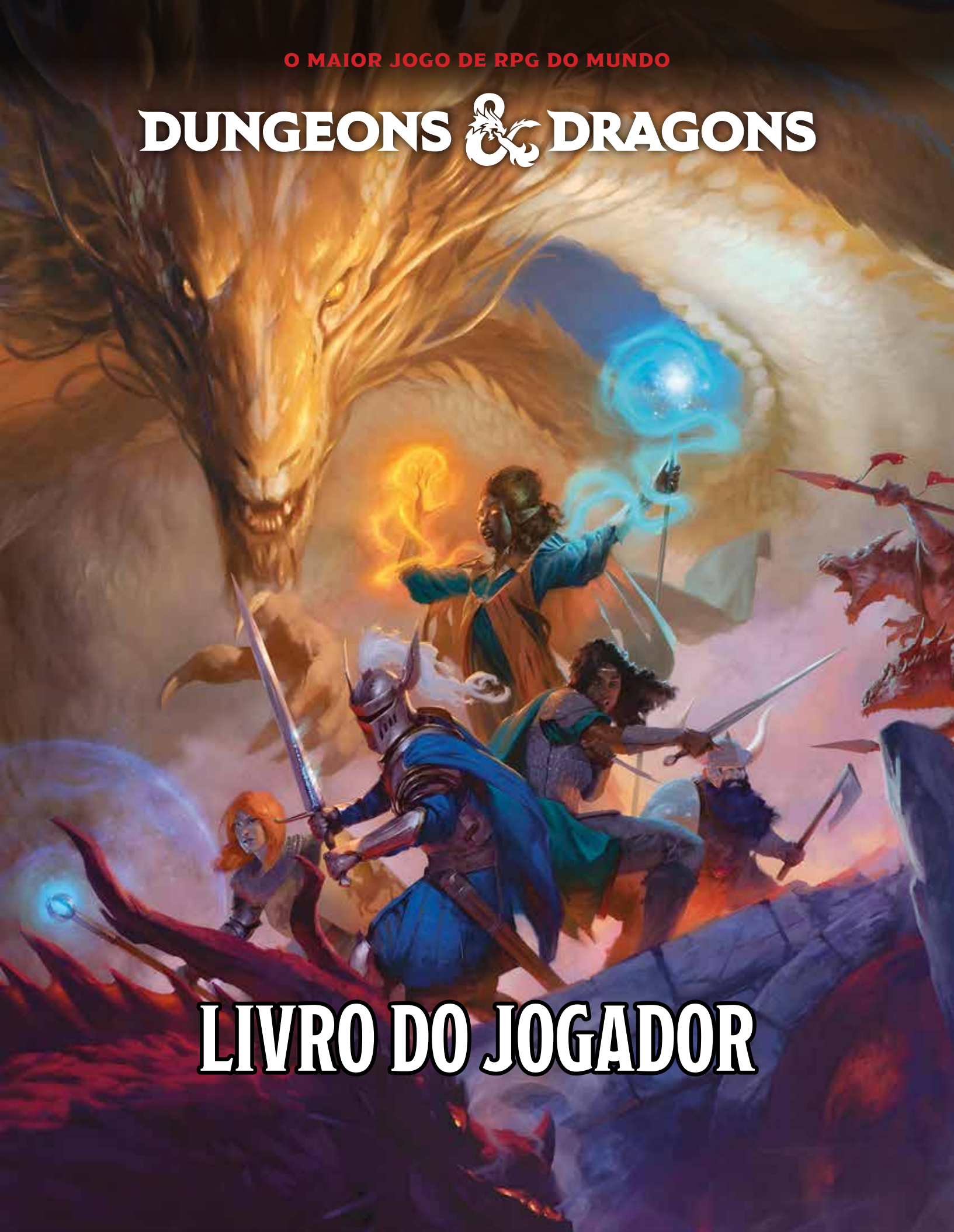
O MAIOR JOGO DE RPG DO MUNDO

DUNGEONS & DRAGONS



LIVRO DO JOGADOR





ATENÇÃO!

Este livro foi diagramado no formato carta (21,6 x 27,9 cm). Se você pretende imprimir, utilize papéis desse tamanho para garantir que a impressão e o resultado final correspondam fielmente ao layout original.

Observação: No caso de capa flexível, a capa deve ter o mesmo tamanho das páginas, ou seja, formato carta (21,6 x 27,9 cm). Já para capa dura, é comum que a capa seja de 3 a 5 milímetros maior em cada borda do que as páginas internas, dependendo do estilo de encadernação.

No final deste PDF estão os dois modelos de capa e contracapa, para o caso de impressão.

Prefácio

O RPG sempre foi mais do que um jogo. Ele é uma ferramenta poderosa de transformação, capaz de moldar nossa imaginação, fortalecer nossos laços sociais, expandir nossas capacidades intelectuais e aprimorar nossa habilidade de resolver desafios, sejam eles objetivos ou sociais. Em sua essência, o RPG não apenas nos entretém, mas também nos conecta e nos transforma.

E quem melhor para abraçar essa transformação do que o povo brasileiro? Reconhecidos por sua criatividade, resiliência e paixão, os brasileiros sempre fizeram do RPG um espaço de acolhimento, aprendizado e amizade. No entanto, durante anos, ficamos à deriva, sem um suporte oficial na língua portuguesa para acompanhar as evoluções do ***Dungeons & Dragons***. Embora compreendamos as complexidades corporativas que envolvem essas decisões, os falantes de português brasileiro sem domínio do inglês corriam o risco de perder acesso à mais recente atualização do RPG mais jogado do mundo.

Diante desse desafio, um grupo de jogadores de RPG decidiu agir. Motivados pelo propósito de trazer a versão mais recente desta ferramenta de transformação para a comunidade brasileira, unimos nossas forças em um projeto ambicioso: criar a melhor tradução já feita de um livro de RPG.

Foi dessa união de propósito, processos, pessoas e tecnologia que nasceu o material que você tem em mãos. Este é um trabalho feito pela comunidade e para a comunidade, um esforço coletivo de mais de 50 colaboradores, que dedicaram inúmeras horas de seus dias ao longo de meses para entregar este conteúdo com a mais alta qualidade possível.

Cada palavra foi cuidadosamente escolhida, cada decisão foi tomada com zelo e respeito às raízes do RPG e às necessidades da comunidade brasileira. Este trabalho é a prova do que podemos alcançar quando nos unimos em torno de um objetivo comum. Ele reflete o espírito colaborativo que sempre definiu a cena de RPG no Brasil, onde jogadores se ajudam mutuamente e criam espaços de transformação e pertencimento.

Que esta tradução inspire você tanto quanto nos inspirou a realizá-la. Que as páginas deste livro sejam uma porta de entrada para mundos fantásticos, para jornadas inesquecíveis e, acima de tudo, para a magia de compartilhar histórias com outras pessoas.

Bem-vindo à aventura. Bem-vindo ao mundo de ***Dungeons & Dragons*** em português brasileiro.

Equipe de Traduções Heróis Anônimos
Dezembro 2024

LIVRO DO JOGADOR



Créditos

Designer Principal: Jeremy Crawford
Designers: Christopher Perkins, Ben Petrisor, F. Wesley Schneider, Ray Winninger, James Wyatt
Desenvolvedores de Regras: Jeremy Crawford (líder), Makenzie De Armas, Ben Petrisor
Editores: Janica Carter (líder), Judy Bauer, Adrian Ng, F. Wesley Schneider
Analistas de Jogo de Teste: Ron Lundeen (líder), Dan Dillon, Ben Petrisor, Patrick Renie

Direção de Arte: Emi Tanji (líder), Josh Herman
Designers Gráficos: Matt Cole (líder), Trystan Falcone, Trish Yochum
Ilustração de Capa: Wylie Beckert, Tyler Jacobson, Simen Meyer
Ilustradores do Livro: Rob Alexander, David Astruga, Helge C. Balzer, Luca Bancone, Eric Belisle, Olivier Bernard, Zoltan Boros, Michael Broussard, Ignatius Budi, Dmitry Burmak, Ekaterina Burmak, Pedro Cardoso, Kai Carpenter, Clint Cearley, Javier Charro, Jedd Chevrier, Billy Christian, Tuan Duong Chu, Conceptopolis, CoupleOfKooks, Justine Cruz, Daarken, Nikki Dawes, Jonas De Ro, Yuhong Ding, Aldo Dominguez, Olga Drebas, Tomas Duchek, Jesper Ejsing, Wayne England, Martina Fackova, Aurore Folny, Evyn Fong, Jessica Fong, Gaboleps, Caroline Gariba, Michele Giorgi, Igor Grechanyi, John Grello, Leesha Hannigan, Patrik Hell, Nathaniel Himawan, Alexandre Honoré, Ralph Horsley, Jane Katsubo, Jonathan Kuo, Katerina Ladon, Néstor Ossandón Leal, Linda Lithen, Titus Lunter, Erel Maatita, Randall Mackey, Erion Makuo, Antonio José Manzanedo, Andrew Mar, Raluca Marinescu, Marcela Medeiros, Julia Metzger, Alexander Mokhov, Caio Monteiro, Calder Moore, Riccardo Moscatello, Martin Mottet, Jodie Muir, David Auden Nash, Irina Nordsol, Hinchel Ou, Hector Ortiz, Alejandro Pacheco, Mike Pape, Borja Pindado, Andrea Piparo, Motor Polar, April Prime, Noor Rahman, Chris Rallis, Joshua Raphael, Aaron J. Riley, Denman Rooke, Hocheol Ryu, Fabià Sans, Chris Seaman, Alditha Siregar, Bryan Sola, Craig J Spearing, Justin Sweet, Kamila Szutenberg, Wisnu Tan, Brian Valeza, Randy Vargas, Adam Vehige, Magali Villeneuve, Kenny Vo, Lauren Walsh, Joseph Weston, Campbell White, Richard Whitters, Daneen Wilkerson, Zuzanna Wuzyk, Lixin Yin
Diretor de Arte Conceitual: Josh Herman
Artistas Conceituais: Even Amundsen, Carlo Arellano, Michael Broussard, John Grello, Tyler Jacobson, 9B Collective, Noor Rahman

Consultores: Sarah Benjamin, Basheer Ghouse, Kayleigh Jones, James Mendez, Brian Powers, Pam Punzalan, Jason Schklar
Consulta Adicional: Kyle Brink, Aaron Forsythe, Mark Heggen, Jay Jani, Chris Mooney, James Rose, Carl Sibley, Kale Stutzman

Produtores: Dan Tovar (líder), Bill Benham, Siera Bruggeman, Robert Hawkey
Gestão de Impressão: Basil Hale, Scott West
Técnicos de Imagem: Daniel Corona, Meagan Kenreck, Kevin Yee
Especialista em pré-impressão: Jefferson Dunlap

Inclui conteúdo revisado de
Guia de Xanathar para Todas as Coisas (2017) e *Caldeirão de Todas as Coisas de Tasha* (2020)
Baseado no *Livro do Jogador* (2014) produzido por
Jeremy Crawford (líder), Bruce R. Cordell, Tom LaPille, Peter Lee, Mike Mearls, Robert J. Schwalb, Rodney Thompson, James Wyatt
Com base no jogo original criado por
Gary Gygax e Dave Arneson e depois desenvolvidos por muitos outros nos últimos 50 anos

Versão Brasileira
Beholder Barbudo, Daniel Oghma, Faren Ravirar, Hugs Solaris, Mestre Barbosa, Mirlo Furtado, Ricardo Kariel, UnknownFe, White Castle



Na Capa
Guiados por um dragão de ouro, a rainha elfa Yolande e os heróis do Chamado de Valor testam sua bravura contra o mal nesta cena heroica ilustrada por Tyler Jacobson.



Na Capa Alternativa
Nada melhor do que compartilhar histórias com os amigos. Os heróis fazem uma pausa para compartilhar chá e histórias com um dragão de ouro nesta ilustração serena de Wylie Beckert.

620D3709002001 EN
ISBN: 978-0-7869-6951-7
Primeira Impressão: Desconhecido
Versão Brasileira: 04 de Fevereiro de 2025

9 8 7 6 5 4 3 2 1

Visite Nosso Site:
Atualizações, formatos de download, links úteis, erratas, glossário e muito mais em:
6x.work/heroisanonimos

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, o ampersand do dragão, Forgotten Realms, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, e demais nomes de produtos da Wizards of the Coast, suas respectivas logotipos e The World's Greatest Roleplaying Game são marcas registradas da Wizards of the Coast nos EUA e em outros países. Todos os personagens e características marcantes são propriedades da Wizards of the Coast. Os materiais descritos nesta declaração estão protegidos pelas leis de direitos autorais dos Estados Unidos da América e em todo o mundo sob tratados internacionais de propriedade intelectual. Toda e qualquer reprodução e uso não autorizado dos materiais aqui contidos ou obras de arte aqui contidas é proibido sem a permissão expressa por escrito da Wizards of the Coast.

Sumário

Bem-vindo à Aventura 4
Do Que Você Precisa 4
Usando Este Livro 5
Mundos de Aventura 5

Cap. 1: Jogando o Jogo 6
Jogador ou Mestre? 7
Ritmo do Jogo 7
Um Jogo Contínuo 8
Dados 8
Testes de D20 10
Testes de Atributo 10
Salvaguardas 11
Jogadas de Ataque 12
Vantagem/Desvantagem 12
Proficiência 13
Ações 14
Ações Bônus 15
Reações 15
Interação Social 15
Exploração 19
Visão e Luz 19
Escondendo-se 19
Interagindo com Objetos 19
Riscos 20
Viagem 20
Combate 23
A Ordem de Combate 23
Movimento e Posição 24
Realizando um Ataque 25
Ataques à Distância 26
Ataques Corpo a Corpo 26
Combate Montado 26
Combate Subaquático 27
Dano e Cura 27
Pontos de Vida 27
Jogadas de Dano 27
Acertos Críticos 28
Salvaguardas e Dano 28
Tipos de Dano 28
Resistência e Vulnerabilidade 28
Imunidade 28
Cura 28
Caindo a 0 Pontos de Vida 28
Pontos de Vida Temporários 29
Condições 29

Cap. 2: Criação de Personagens 32
Criando Seu Personagem 33
Avanço de Nível 41
Começando em Níveis Mais Altos 43
Multiclasse 44
Bugigangas 46

Cap. 3: Classes de Personagem 48
Bárbaro 51
Trilha da Árvore do Mundo 54
Trilha do Berserker 55
Trilha do Coração Selvagem 56
Trilha do Fanático 57
Bardo 59
Lista de Magias de Bardo 62
Colégio da Bravura 64
Colégio da Dança 65
Colégio do Conhecimento 66
Colégio do Glamour 66
Bruxo 69
Opções de Invocações Místicas 71
Lista de Magias de Bruxo 73
Patrono Arquifada 75
Patrono Celestial 76
Patrono O Grande Antigo 77
Patrono Ínfero 78
Clérigo 81
Lista de Magias de Clérigo 83
Domínio da Guerra 85
Domínio da Luz 86
Domínio da Trapaça 87
Domínio da Vida 89
Druida 91
Lista de Magias de Druida 94
Círculo da Lua 96
Círculo da Terra 97
Círculo das Estrelas 98
Círculo do Mar 100
Feiticeiro 103
Opções de Metamagia 105
Lista de Magias de Feiticeiro 106
Feitiçaria Aberrante 109
Feitiçaria Dracônica 110
Feitiçaria Mecânica 111
Feitiçaria Selvagem 113
Guardião 117
Lista de Magias de Guardião 119
Andarilho Feérico 120
Caçador 121
Senhor das Feras 122
Vigilante das Sombras 124
Guerreiro 127
Campeão 129
Cavaleiro Místico 130
Combatente Psíquico 132
Mestre da Batalha 133
Ladino 137
Adaga Espiritual 139
Assassino 141
Ladrão 142
Trapaceiro Arcano 143
Mago 147
Lista de Magias de Mago 150
Abjurador 154
Adivinhador 155
Evocador 156
Ilusionista 157
Monge 159
Combatente da Mão Espalmada 162
Combatente da Misericórdia 162
Combatente das Sombras 163
Combatente dos Elementos 164
Paladino 167
Lista de Magias de Paladino 169
Juramento da Devoção 171
Juramento da Glória 172
Juramento da Vingança 173
Juramento dos Anciões 174

Cap. 4: Origens dos Personagens 176
Componentes de Origem 177
Descrições dos Antecedentes 177
Acólito 178
Andarilho 178
Artesão 179
Artista 179
Charlatão 180
Criminoso 180
Eremita 181
Escriba 181
Fazendeiro 182
Guarda 182
Guia 183
Marinheiro 183
Mercador 184
Nobre 184
Sábio 185
Soldado 185
Descrições das Espécies 186
Aasimar 186
Anão 187
Draconato 188
Elfo 189
Gnomo 191
Golias 192
Humano 193
Orc 194
Pequenino 195
Tiferino 196

Cap. 5: Talentos 198
Descrições dos Talentos 199
Talentos de Origem 200
Talentos Gerais 202
Talentos de Estilo de Luta 209
Talentos de Dádiva Épica 210

Cap. 6: Equipamento 212
Moedas 213
Armas 213
Proficiência em Armas 213
Propriedades 213
Armaduras 219
Ferramentas 219
Equipamento de Aventura 221
Montarias e Veículos 229
Serviços 230
Itens Mágicos 232
Equipamentos de Fabricação 233

Cap. 7: Magias 234
Adquirindo Magias 235
Conjurando Magias 235
Descrições da Magias 239

Ap. A: O Multiverso 344
Os Reinos Materiais 344
Planos Transitivos 344
Os Planos Internos 344
Planos Externos 344

Ap. B: Estatísticas de Criaturas 346

Ap. C: Glossário de Regras 360

Índice 378

Bem-vindo à Aventura

Essa história começou há 50 anos, e você faz *parte dela. Na década de 1970, Gary Gygax e Dave Arneson criaram um jogo de faz-de-conta que combinava regras e narrações de histórias. Nunca houve nada igual: um jogo em que cada jogador criava seu próprio personagem de fantasia e se unia a seus amigos para realizar missões. Uma pessoa atuava como narrador e árbitro — o Mestre — e fazia tudo o que podia para desafiar e encantar os outros jogadores. Esse jogo foi, é claro, a primeira versão de Dungeons & Dragons, e você está lendo agora a versão mais recente.*

Ao longo das décadas, milhões de pessoas jogaram D&D, e dezenas de escritores, designers de jogos e artistas deixaram sua marca através das várias edições. Quando nossa equipe lançou a edição atual em 2014, ficamos lisonjeados com quantos de vocês a adoraram. Esta versão revisada é uma saudação a todos vocês — aqueles que jogam D&D há anos, aqueles que contribuíram para o jogo através de seus comentários e aqueles que estão prestes a experimentar a alegria de jogá-lo pela primeira vez.

Quando adolescente, conheci Gary e Dave. Eu até passei um dia inteiro com Gary, e fizemos o que todos os fãs de D&D fazem: compartilhar histórias sobre nossas aventuras no multiverso de D&D. Convido você a embarcar em tais aventuras novamente. Compartilhe o máximo de risadas que puder com seus amigos. Use apenas as regras que servem à sua diversão e sempre abrace a felicidade do seu grupo. Muitas pessoas têm desfrutado da magia do D&D por meio século. Vamos mantê-la em chamas por mais 50 anos!

— Jeremy Crawford

Está pronto para embarcar em aventuras fantásticas com os seus amigos? Dungeons & Dragons convida você a jogar com aventureiros imaginários que mergulham em masmorras e outros locais perigosos juntos, enfrentam inimigos temíveis, como dragões, e constroem amizades formadas em meio a perigos fantásticos.

Alimentado pela imaginação e pelas regras, D&D convida você a adotar uma persona de fantasia: um poderoso Guerreiro, um Ladino astuto, um Clérigo fiel, um Mago extraordinário, ou algo completamente diferente e, em seguida, resolver problemas, lutar contra monstros e visitar lugares maravilhosos.

Não há ganhadores ou perdedores em D&D, pelo menos não da maneira como esses termos são geralmente entendidos. Juntos, você e seus amigos criam uma história emocionante de aventureiros que enfrentam perigos. Às vezes, um aventureiro pode chegar a um fim trágico. Mesmo assim, os outros aventureiros podem procurar por uma magia poderosa para reviver seu companheiro caído, ou o jogador do personagem pode criar um novo personagem para seguir adiante. Não importa o que aconteça, se todos se divertirem e criarem uma história memorável, todos ganham.

Do Que Você Precisa

Aqui está o que você precisa para jogar D&D com um ou mais amigos (um grupo comum tem cinco pessoas):

Mestre. Uma pessoa assume o papel do Mestre (ou DM — da abreviação em inglês, Dungeon Master), o principal contador de histórias e árbitro do jogo. O Mestre cria aventuras para os personagens dos jogadores, que navegam em seus perigos e decidem quais caminhos explorar. O Mestre também narra o que eles vivenciam e interpreta os amigos e inimigos que encontram ao longo do caminho. Mesmo que o Mestre desafie os aventureiros, ele sempre se esforça para agradar todo o grupo.

Jogadores. Cada jogador cria um aventureiro que se junta aos dos outros participantes. Juntos, o grupo explora masmorras escuras, cidades em ruínas, castelos assombrados, templos perdidos, montanhas vulcânicas e outros locais descritos pelo Mestre. Os aventureiros resolvem quebra-cabeças, interagem com personagens, enfrentam monstros fantásticos e descobrem itens mágicos e tesouros, promovendo a diversão coletiva.

Você também precisa desses recursos, seja na forma física ou no DnDBeyond.com:

Livro do Jogador. Este livro é sua referência essencial para as regras do jogo e orienta você a criar seu próprio aventureiro.

Livro do Mestre e Livro dos Monstros. O primeiro desses livros orienta o Mestre através da criação e condução de aventuras, e o segundo contém centenas de monstros para preencher essas aventuras.

Dados. Você precisa de um conjunto de dados poliédricos (detalhados no *capítulo 1*). Você pode encontrar dados como esses em lojas de jogos e em varejistas online. Aplicativos de jogada de dados também estão disponíveis.

Aprenda Assistindo

Uma ótima maneira de aprender o básico de D&D é assistir pessoas jogarem. A Internet oferece vídeos de D&D que mostram a tremenda gama de possibilidades que o jogo oferece. Enquanto observa, preste atenção às maneiras pelas quais alguns jogadores ajudam a tornar o jogo divertido para todos em seu grupo. O único público que você precisa entreter quando está jogando D&D é você e seu grupo.

Ficha de Personagem. Para acompanhar informações importantes sobre seu personagem, você precisa de uma ficha de personagem, que pode ser tão simples quanto um pedaço de papel em que você escreve notas ou tão rica em recursos quanto um registro digital.

O Mestre também pode achar esses acessórios úteis:

Escudo do Mestre. Muitos Mestres gostam de usar um escudo para proteger suas anotações e jogadas de dados dos jogadores. É falta de educação espiar por cima do escudo!

Miniaturas e Grid de Batalha. Alguns Mestres usam uma grid de batalha e miniaturas para conduzir encontros de combate, já que esses recursos ajudam todos a visualizar a ação. Um grid de batalha pode ser qualquer coisa marcada em quadrados de 2,5 centímetros, desde folhas de papel descartáveis até mapas posters. E as miniaturas variam de marcadores simples a estatuetas detalhadas. Mapas e miniaturas online também estão disponíveis, inclusive em DnDBeyond.com.

Usando Este Livro

Veja o que você encontrará neste livro:

Capítulo 1: Jogando o Jogo. O *primeiro capítulo* explica os fundamentos do jogo, com exemplos para ajudá-lo a entender como jogar.

Capítulo 2: Criando um Personagem. *O capítulo 2* orienta você nas etapas de criação de personagens.

Capítulo 3: Classes de Personagem. As capacidades dos personagens são amplamente determinadas por classe, como Guerreiro ou Mago. *O capítulo 3* oferece doze classes para escolher, juntamente com quarenta e oito subclasses.

Capítulo 4: Origens dos Personagens. Antecedentes e espécies são elementos essenciais para definir a origem de um personagem, o que molda ainda mais as habilidades dele além da escolha de classe. As opções de antecedentes e espécies são apresentadas no *capítulo 4*.

Capítulo 5: Talentos. Os talentos no *capítulo 5* são características especiais que os personagens adquirem como parte de seu antecedente e classe.

Capítulo 6: Equipamento. Armadura, armas e equipamentos de aventura são encontrados no *capítulo 6*.

Capítulo 7: Magias. Este *capítulo* contém descrições das magias que os conjuradores podem conjurar.

Apêndice A: O Multiverso. *Aqui* você encontrará uma visão geral do multiverso mágico onde as aventuras de D&D ocorrem.

Apêndice B: Blocos de Estatísticas de Criaturas. Este *apêndice* está repleto de informações do jogo para criaturas nas quais certos personagens podem fazer amizade ou se transformar.

Apêndice C: Glossário de Regras. A terminologia das principais regras do jogo está resumida neste *apêndice*, tornando-se uma referência inestimável durante o jogo.

O que Há de Novo na Versão 2024?

Esta é a versão de 2024 do *Livro do Jogador* da quinta edição. Se você leu a versão de 2014, grande parte deste livro lhe parecerá familiar, já que as regras fundamentais do jogo são as mesmas. Mas o livro contém muitos elementos novos ou redesenhados, e as versões de coisas neste livro substituem versões de livros mais antigos. Aqui estão os destaques:

Regras Simplificadas: as regras do jogo foram simplificadas e agora são amparadas por um glossário de regras.

Criação de Personagem Mais Fácil: Usando o capítulo 2, criar um personagem está mais fácil do que nunca.

Classes Aprimoradas: No capítulo 3, todas as classes e subclasses foram aprimoradas com novas opções.

Origens Reimaginadas: Explorada no capítulo 4, a origem de um personagem agora é definida por antecedentes e espécies, cada uma das quais foi redesenhada.

Talentos Expandidos: No capítulo 5, os talentos foram redesenhados, com muitos talentos adicionados.

Armas, Ferramentas e Fabricações Aprimoradas: as propriedades de Maestria transformam a maneira como os portadores de armas usam suas armas, e cada personagem pode desfrutar de novas regras de ferramentas e fabricação no capítulo 6.

Magias Deslumbrantes: O Capítulo 7 vem com tudo com novas magias e antigas magias revisadas.

Se não conseguir encontrar uma regra, verifique o índice. Se o nome de uma regra mudou em relação ao que foi impresso no *Livro do Jogador* de 2014, o índice aponta para o novo nome. Por exemplo, se você procurar Inspiração no índice, ele aponta para as regras de Inspiração Heroica no glossário de regras.

Mundos de Aventura

Os mundos de D&D brilham com magia, monstros e aventuras espetaculares. Criados a partir de uma base de fantasia medieval, esses mundos estão repletos de possibilidades muito além das da nossa realidade.

Os mundos de D&D existem em um multiverso e estão conectados mutuamente e a outros planos de existência. Alguns dos mundos foram publicados como cenários oficiais de D&D, incluindo os cenários de Greyhawk, Forgotten Realms (os Reinos Esquecidos), Dragonlance, Spelljammer, Planescape, Dark Sun, Eberron e Ravenloft. Juntamente com esses mundos existem milhares mais, criados por gerações de jogadores de D&D para seus próprios jogos. Em meio à riqueza do multiverso, você pode criar um mundo próprio.

Os mundos do multiverso compartilham características, mas cada mundo é separado por sua própria história e geografia. Seu Mestre pode estabelecer uma campanha em um desses mundos ou em um mundo de criação própria. Como há muita variedade entre os mundos de D&D, consulte seu Mestre sobre o mundo de suas próximas aventuras.



Enquanto aventuravam-se no cenário de Dragonlance, os irmãos Caramon Majere, Raistlin Majere e Kitiara uth Matar provocaram a fúria de um wyvern.

CAPÍTULO 1

Jogando o Jogo

Imaginação é essencial em Dungeons & Dragons, um jogo cooperativo onde os personagens que você interpreta embarcam juntos em aventuras em mundos de fantasia repletos de monstros e magia.

Em D&D, a ação ocorre na imaginação dos jogadores e é narrada coletivamente. Aqui está um vislumbre de como isso acontece:

Jairo (como Mestre): Após sua longa jornada, o Castelo Ravenloft se ergue diante de vocês. Torres de pedra em ruínas — talvez antigas guaritas — se aproximam. Além delas, um abismo profundo se estende, envolto em uma névoa densa. Uma ponte levadiça abaixada atravessa o abismo, suas correntes rangendo ao vento. Gárgulas de pedra observam das altas paredes, e uma luz pálida ilumina o pátio através das portas abertas do castelo.

Felipe (como Gareth): Eu analiso as gárgulas. Tenho a sensação de que não são apenas estátuas!

Eva (como Mirabella): Eu quero avaliar a resistência da ponte levadiça. Será que conseguimos atravessá-la, ou ela vai desmoronar sob o nosso peso?

Jairo: Tudo bem, um de cada vez. Felipe, Gareth está examinando as gárgulas?

Felipe: Sim. Existe alguma indicação de que as gárgulas podem ser criaturas e não apenas decorações?

Jairo: Realize um teste de Inteligência.

Felipe: Pode ser a perícia Investigação?

Jairo: Claro!

Felipe (jogando um d20): Aff. Sete.

Jairo: Parecem decorações para você. Eva, Mirabella está analisando a ponte levadiça?

A aventura continua com as descrições do Mestre definindo as cenas. Este capítulo apresenta, entre outros exemplos, aspectos específicos do jogo de D&D, como interação social, exploração e combate.

Jogador ou Mestre?

Para jogar D&D, você precisa de um Mestre e de três a seis jogadores, que atuarão como aventureiros. Qual função é ideal para você?

Glossário de Regras

Se você ler um termo de regras neste livro e quiser saber sua definição, consulte o glossário de regras no apêndice C. Este capítulo oferece uma visão geral de como jogar D&D e se concentra no contexto geral. Muitos trechos deste capítulo fazem referência a esse glossário.

Sendo um Jogador

Se quer ser um dos protagonistas das aventuras do seu grupo, considere ser um jogador. Veja o que os jogadores fazem:

Crie um Personagem. Seu personagem é seu alter ego no mundo de fantasia do jogo. Após ler este capítulo, use as regras do capítulo 2 para criar seu personagem.

Forme Uma Equipe. Seu personagem se une aos outros jogadores para formar um grupo de aventureiros. Esses aliados enfrentam desafios e situações fantásticas juntos, trazendo habilidades distintas que, idealmente, complementam as dos demais personagens.

Aventure-se. O grupo do seu personagem explora locais e eventos apresentados pelo Mestre, aos quais você pode responder de qualquer maneira que imaginar, seguindo as regras deste livro. Embora o Mestre controle todos os monstros encontrados, ele não é seu adversário, mas sim o guia da jornada do grupo, à medida que seus personagens se tornam mais poderosos.

Sendo um Mestre

Se você deseja ser a mente pensante por trás do jogo, considere ser o Mestre. Veja o que os Mestres fazem:

Construa Aventuras. Você prepara as aventuras que os jogadores vivenciam. No *Livro do Mestre*, você encontrará conselhos sobre como criar aventuras e até mundos inteiros.

Guie a História. Você narra a maior parte da ação, descrevendo os locais e criaturas que os aventureiros enfrentam. Enquanto os jogadores decidem as ações de seus personagens e o que explorar, você utiliza a imaginação e as regras do jogo para determinar os resultados das decisões dos aventureiros.

Arbitre as Regras. Você supervisiona a aplicação das regras do jogo pelo grupo, assegurando que elas promovam a diversão de todos. É fundamental ler o restante deste capítulo para compreender as regras, e o glossário de regras servirá como uma referência essencial.

Ritmo do Jogo

Os três pilares fundamentais de D&D são a interação social, a exploração e o combate. Independentemente da experiência do jogador, o jogo se desenvolve seguindo esse padrão básico:

1: **O Mestre Descreve uma Cena.** O Mestre informa aos jogadores a localização de seus aventureiros e o

ANTONIO JOSÉ MANZANEDO

que os rodeia, como a quantidade de portas em uma sala ou o que se encontra sobre uma mesa.

2: **Os Jogadores Descrevem as Ações de Seus Personagens.** Geralmente, os aventureiros permanecem juntos enquanto exploram uma masmorra ou outro ambiente. Às vezes, cada um pode executar ações diferentes: um personagem pode procurar um baú de tesouro, enquanto outro examina um símbolo misterioso gravado na parede, e um terceiro fica de vigia. Fora do combate, o Mestre garante que todos tenham a oportunidade de agir, decidindo como resolver cada ação. Durante o combate, os personagens agem em turnos.

3: **O Mestre Narra os Resultados das Ações dos Aventureiros.** Às vezes, a resolução de uma tarefa é simples. Se um aventureiro atravessar uma sala e tentar abrir uma porta, o Mestre pode simplesmente informar que a porta se abre e descrever o que está além. No entanto, a porta pode estar trancada, o chão pode esconder uma armadilha ou outras circunstâncias podem dificultar a conclusão da tarefa. Nesses casos, o Mestre pode solicitar que o jogador jogue um dado para determinar o resultado. A descrição desses resultados geralmente leva a uma nova decisão, reiniciando o processo na etapa 1.

Esse padrão se repete durante toda a sessão de jogo, seja enquanto os aventureiros dialogam com um nobre, exploram ruínas ou enfrentam um dragão. Em certas situações, especialmente em combate, a ação se torna mais organizada, e todos agem em turnos.

Um Jogo Contínuo

Às vezes, uma sessão de D&D é um jogo completo em si (frequentemente chamada de "*one-shot*"), onde você participa de uma aventura curta que dura apenas uma sessão. No entanto, frequentemente as sessões de D&D estão interligadas em uma aventura mais longa que leva várias sessões para ser concluída, e essas aventuras podem ser encadeadas em uma narrativa mais ampla chamada campanha.

Uma campanha é como uma série de TV, enquanto uma aventura se assemelha a uma temporada dessa série. Já uma sessão de jogo é como um episódio único — pode ser independente, mas geralmente se liga à trama maior, se existir uma.

Aventuras

Uma aventura pode ser criada pelo Mestre ou adquirida (os exemplos neste capítulo são inspirados em uma aventura publicada, *A Maldição de Strahd*). Em ambos os casos, uma aventura apresenta um cenário fantástico, como uma masmorra subterrânea, uma selva deslumbrante ou uma cidade repleta de magia. Ela inclui um elenco de personagens não jogadores controlados pelo Mestre. Frequentemente, um dos PNJs é um vilão cuja intenção impulsiona grande parte da ação da aventura.

Durante uma aventura, os aventureiros exploram ambientes, eventos e criaturas apresentados pelo Mestre. Batalhas, armadilhas, negociações, mistérios e muito mais emergem durante essas explorações.

As aventuras variam em duração e complexidade. Uma aventura curta pode incluir apenas alguns desafios e ser concluída em uma única sessão. Por outro lado, uma aventura longa pode envolver muitos combates, interações e outros desafios, durando dezenas de sessões.

Campanhas

Uma campanha é uma série de aventuras com um grupo consistente de aventureiros seguindo a narrativa.

Algumas campanhas são episódicas, onde cada aventura é uma história independente, e apenas os personagens dos jogadores as conectam à próxima. Outras campanhas apresentam enredos de longa duração, um elenco de PNJs recorrentes e temas que se estendem por várias aventuras, culminando em uma conclusão impactante.

Assim como nas aventuras, um Mestre pode criar uma campanha do zero, montar uma campanha a partir de aventuras publicadas ou misturar material caseiro com material publicado. A campanha pode se passar em um mundo criado pelo Mestre ou em um cenário de campanha publicado, como Forgotten Realms, os Reinos Esquecidos, ou Greyhawk (este último é descrito no *Livro do Mestre*).

Dados

Os dados adicionam aleatoriedade ao jogo. Eles ajudam a determinar se personagens e monstros são bem-sucedidos nas coisas que tentam.

Exceções Sobrepõem Regras Gerais

Regras gerais norteiam cada aspecto do jogo. Por exemplo, as regras de combate determinam que ataques corpo a corpo utilizam Força, enquanto ataques à distância utilizam Destreza. Essa é uma regra geral, e ela se aplica desde que nada no jogo indique explicitamente o contrário.

O jogo também apresenta elementos — como características de classe, talentos, itens mágicos, propriedades de armas, habilidades de monstros, magias e similares — que, em algumas ocasiões, contradizem uma regra geral. Quando uma exceção entra em conflito com uma regra geral, a exceção prevalece. Por exemplo, se uma característica permite que você realize ataques corpo a corpo utilizando Carisma, você pode fazê-lo, mesmo que isso contrarie a regra geral.

Arredondar para Baixo

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

Notação de Dados

Os dados utilizados em D&D são identificados pela letra d seguida pelo número de lados do dado: d4, d6, d8, d10, d12 e d20. Por exemplo, um d6 é um dado de seis lados (o cubo que muitos jogos utilizam). A ilustração nesta página mostra como é cada tipo de dado.

Quando você precisa jogar dados, as regras indicam quantos dados de um determinado tipo devem ser jogados, além de quaisquer números a serem adicionados ou subtraídos. Por exemplo, "3d8 + 5" significa que você joga três dados de oito lados, soma os resultados e adiciona 5 ao total.

Dados de Porcentagem

As regras às vezes mencionam um d100. Embora esses dados existam, a forma comum de jogar 1d100 utiliza um par de dados de dez lados numerados de 0 a 9, conhecidos como dados de porcentagem. Um dado — que você escolhe antes de jogar — representa o dígito das dezenas, enquanto o outro representa o dígito das unidades. Se você tirar um 7 para o dígito das dezenas e um 1 para o dígito das unidades, por exemplo, o número obtido é 71. Dois 0s representam 100.

Alguns dados de dez lados são numerados em dezenas (00, 10, 20 e assim por diante), o que facilita a distinção entre o dígito das dezenas e o dígito das unidades. Neste caso, uma jogada de 70 e 1 resulta em 71, enquanto 00 e 0 totalizam 100.

D3

A mesma notação d aparece na expressão "1d3", embora seja incomum encontrar dados com apenas três lados. Para simular a jogada de 1d3, jogue 1d6 e divida o resultado obtido por 2 (arredondando para cima).

Para que Servem os Dados?

Aqui estão os usos mais comuns dos dados em D&D.

Teste de D20

O dado de 20 lados (d20) é o mais importante no jogo, sendo central para a mecânica principal — conhecida como Testes de D20 — que define se as criaturas têm sucesso ou falham em suas ações (consulte "Testes de D20" mais adiante neste capítulo). Sempre que seu personagem tenta algo que o Mestre de Jogo considera ter uma chance de sucesso ou falha, você joga um d20. Quanto maior o resultado, maior a probabilidade de sucesso.

Interpretando Jogadas de Dados na História

Parte da diversão de D&D é interpretar os resultados dos dados na história. A aleatoriedade introduzida pelos dados frequentemente traz elementos inesperados: um experiente falha, um novato tem sucesso ou surgem outras surpresas. Quando um Teste de D20 ou outra jogada gera um resultado inesperado, o Mestre descreve frequentemente de maneira divertida o que ocorreu. Se você é jogador, aproveite para interpretar as jogadas de dados do seu personagem e descrever por que as coisas aconteceram inesperadamente ou até humoradamente.

Dano

O uso mais comum de dados diferentes do d20 é para determinar o dano. Ao realizar uma jogada de ataque bem-sucedida (um tipo de Teste de D20), você joga o dano para avaliar a eficácia do ataque. Ao conjurar uma magia, você também pode infligir dano. Diferentes armas e magias utilizam dados variados para causar dano. Por exemplo, uma Adaga usa 1d4, um Machado Grande usa 1d12 e uma magia *Bola de Fogo* usa 8d6.

Tabelas Aleatórias

Ocasionalmente, você encontrará uma tabela que utiliza uma jogada de dados para gerar um resultado aleatório. Nessas tabelas, você verá uma expressão de dado, como d10 ou d100, no cabeçalho da coluna mais à esquerda. Jogue esse dado e localize o número que você obteve (ou um intervalo que contenha esse número) nessa coluna. Leia essa linha para descobrir o resultado. Por exemplo, a tabela Bugigangas no capítulo 2 utiliza um d100.

Probabilidade Percentual

Às vezes, você pode encontrar uma regra que descreve a probabilidade percentual de algo ocorrer. Por exemplo, uma regra pode indicar que há 5% de chance de um evento acontecer. Você pode verificar se isso ocorre jogando dados de porcentagem; se o resultado for igual ou inferior à probabilidade percentual (de 01 a 05, neste caso), o evento acontece.

Os Seis Atributos

Todas as criaturas — tanto personagens quanto monstros — possuem seis atributos que avaliam características físicas e mentais, conforme ilustrado na tabela Descrições dos Atributos.



D4 D6 D8 D10 (Um Dígito) D10 (Dois Dígitos) D12 D20

ALEJANDRO PACHECO

Descrições dos Atributos

Atributo	Medidas de Pontuação...
Força	Potência física
Destreza	Agilidade, reflexos e equilíbrio
Constituição	Saúde e resistência
Inteligência	Raciocínio e memória
Sabedoria	Perceptividade e fortaleza mental
Carisma	Confiança, equilíbrio e charme

Valores de Atributo

Cada atributo possui um valor que varia de 1 a 20, embora alguns monstros possam ter um valor tão alto quanto 30. Esse valor representa a magnitude de um atributo. A tabela Valores de Atributo resume o significado dos valores.

Valores de Atributo

Valor	Significado
1	Este é o valor mais baixo que um valor pode normalmente alcançar. Se um efeito reduz um valor a 0, esse efeito explica o que ocorre.
2-9	Este representa uma capacidade fraca.
10-11	Este representa a média humana.
12-19	Este representa uma capacidade forte.
20	Este é o valor mais alto que um aventureiro pode atingir, a menos que uma característica diga o contrário.
21-29	Este representa uma capacidade extraordinária.
30	Este é o valor mais alto que um valor pode atingir.

Modificadores de Atributo

Cada atributo possui um modificador que você aplica sempre que faz um Teste de D20 com esse atributo (explicado em "Testes de D20"). Um modificador de atributo é derivado de seu valor, conforme demonstrado na tabela Modificadores de Atributo.

Modificadores de Atributo

Valor	Mod.	Valor	Mod.
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	+0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

Testes de D20

Quando o resultado de uma ação é incerto, o jogo utiliza um teste de d20 para determinar o sucesso ou fracasso. Essas jogadas são conhecidas como Testes de D20 e se dividem em três tipos: testes de atributo, salvaguardas e jogadas de ataque. Elas seguem as seguintes etapas:

1: **Jogue um 1d20.** Você sempre deseja tirar um valor alto. Se a jogada tem Vantagem ou Desvantagem (explicadas mais adiante neste capítulo), você joga dois d20, mas utiliza apenas o número de um deles — o maior se tiver Vantagem ou o menor se tiver Desvantagem.

2: **Adicione Modificadores.** Adicione estes modificadores ao número obtido no d20:

- **O Modificador de Atributo Relevante**. Este capítulo e o glossário de regras explicam quais modificadores de atributo utilizar para diversos Testes de D20.
- **Seu Bônus de Proficiência, se Aplicável.** Cada criatura possui um Bônus de Proficiência, um número que é adicionado ao realizar um Teste de D20 que utiliza algo, como uma perícia, na qual a criatura é proficiente. Veja "Proficiência" mais adiante neste capítulo.
- **Bônus e Penalidades Circunstanciais.** Uma característica, uma magia ou outra regra pode dar um bônus ou penalidade à jogada.

3: **Compare o Total com um Número-Alvo.** Se o total do d20 e seus modificadores for igual ou superior ao número-alvo, o Teste de D20 é bem-sucedido. Caso contrário, ele falha. O Mestre determina os números-alvo e informa aos jogadores se seus testes foram bem-sucedidos. O número-alvo para um teste de atributo ou uma salvaguarda é chamado de Classe de Dificuldade (CD). O número-alvo para uma jogada de ataque é denominado Classe de Armadura (CA), que aparece em uma ficha de personagem ou em um bloco de estatísticas (veja o glossário de regras).

Testes de Atributo

Um teste de atributo representa uma criatura utilizando talento e treinamento para tentar superar um desafio, como forçar a abertura de uma porta trancada, arrombar uma fechadura, entreter uma multidão ou decifrar um símbolo. O Mestre e as regras geralmente exigem um teste de atributo quando uma criatura tenta algo diferente de um ataque que possui uma chance de falha significativa. Quando o resultado é incerto e narrativamente interessante, os dados determinam o resultado.

Modificador de Atributo

Um teste de atributo é nomeado pelo modificador de atributo que utiliza: um teste de Força, um teste de Inteligência e assim por diante. Diferentes testes de atributo são necessários em diversas situações, dependendo de qual atributo é mais relevante. Veja a tabela Exemplos de Teste de Atributo para ver exemplos de uso de cada teste.



Um Teste de D20 pode resultar em um sucesso dramático, uma realização simples ou uma catástrofe.

Exemplos de Teste de Atributo

Atributo	Realize um Teste Para...
Força	Levantar, empurrar, puxar ou quebrar algo
Destreza	Mover-se de maneira ágil, rápida ou silenciosa
Constituição	Forçar seu corpo além dos limites normais
Inteligência	Raciocinar ou lembrar
Sabedoria	Notar coisas no ambiente ou no comportamento das criaturas
Carisma	Influenciar, entreter ou enganar

Bônus de Proficiência

Adicione seu Bônus de Proficiência a um teste de atributo quando o Mestre determinar que uma perícia ou proficiência com uma ferramenta é relevante para o teste e você possui essa proficiência. Por exemplo, se uma regra mencionar um teste de Força (Acrobacia ou Atletismo), você pode adicionar seu Bônus de Proficiência ao teste se tiver proficiência na perícia Acrobacia ou Atletismo. Veja "Proficiência" mais adiante neste capítulo para mais informações sobre proficiência com perícias e ferramentas.

Classe de Dificuldade

A Classe de Dificuldade de um teste de atributo indica a dificuldade da tarefa. Quanto mais desafiadora a tarefa, maior será sua CD. As regras oferecem CDs para determinados testes, mas o Mestre é quem as define.

A tabela Classes de Dificuldade Padrão apresenta uma variedade de CDs possíveis para testes de atributo.

Classes de Dificuldade Padrão

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

Salvaguardas

Uma salvaguarda — também abreviada como SG — representa uma tentativa de evitar ou resistir a uma ameaça, como uma explosão flamejante, uma liberação de gás venenoso ou uma magia que tenta invadir sua mente. Normalmente, você não escolhe realizar uma salvaguarda; você deve fazê-la porque seu personagem ou um monstro (se você for o Mestre) está em perigo. O resultado de uma salvaguarda é detalhado no efeito que a provocou.

Se você não quiser resistir ao efeito, pode optar por falhar na salvaguarda sem jogá-la.

Modificador de Atributo

As salvaguardas são nomeadas pelos modificadores de atributo que utilizam: uma salvaguarda de Constituição, uma salvaguarda de Sabedoria e assim por diante. Diferentes salvaguardas são utilizadas para resistir a diferentes tipos de efeitos, conforme mostrado na tabela Exemplos de Salvaguardas.

JOHN GRELLO

Exemplos de Salvaguarda

Atributo	Realize uma SG para...
Força	Resistir fisicamente à força direta
Destreza	Esquivar-se do perigo
Constituição	Suportar um risco tóxico
Inteligência	Reconhecer uma ilusão como falsa
Sabedoria	Resistir a um ataque mental
Carisma	Afirmar sua identidade

Bônus de Proficiência

Você adiciona seu Bônus de Proficiência à sua salvaguarda se tiver proficiência nesse tipo de salvaguarda. Veja "Proficiência" mais adiante neste capítulo.

Classe de Dificuldade

A Classe de Dificuldade para uma salvaguarda é determinada pelo efeito que a causa ou pelo Mestre. Por exemplo, se uma magia exigir que você realize uma salvaguarda, a CD é determinada pelo atributo de conjuração e pelo Bônus de Proficiência do conjurador. Habilidades de monstros que requerem salvaguardas especificam a CD.

Jogadas de Ataque

Uma jogada de ataque determina se um ataque atinge um alvo. Uma jogada de ataque acerta se o resultado for igual ou superior à Classe de Armadura do alvo. As jogadas de ataque geralmente ocorrem em batalha, conforme descrito em "Combate" mais adiante neste capítulo, mas o Mestre também pode solicitar uma jogada de ataque em outras situações, como em uma competição de arco e flecha.

Modificador de Atributo

A tabela Atributos de Jogada de Ataque mostra qual modificador de atributo usar para diferentes tipos de jogadas de ataque.

Atributos de Jogada de Ataque

Atributo	Tipo de Ataque
Força	Ataque corpo a corpo com uma arma ou um Ataque Desarmado (veja o glossário de regras)
Destreza	Ataque à distância com uma arma
Varia	Ataque mágico (o atributo utilizado é determinado pela característica de conjuração do conjurador, conforme explicado no capítulo 7)

Algumas características permitem que você utilize modificadores de atributo diferentes dos listados. Por exemplo, a propriedade Acuidade (veja o capítulo 6) permite que você use Força ou Destreza com uma arma que possua essa propriedade.

Bônus de Proficiência

Você adiciona seu Bônus de Proficiência à sua jogada de ataque ao usar uma arma com a qual tem proficiência, assim como ao atacar com uma magia. Veja "Proficiência" mais adiante neste capítulo para mais informações sobre proficiência com armas.

Classe de Armadura

A Classe de Armadura de uma criatura indica quão eficazmente ela evita ser ferida em combate. A CA de um personagem é definida durante a criação dele (veja o capítulo 2), enquanto a CA de um monstro é apresentada em seu bloco de estatísticas.

Calculando a CA. Todas as criaturas começam com o mesmo cálculo básico de CA:

CA base = 10 + o modificador de Destreza da criatura.

A CA de uma criatura pode, então, ser alterada por armaduras, itens mágicos, magias e outros efeitos.

Apenas Uma CA Base. Algumas magias e características de classe oferecem aos personagens uma forma alternativa de calcular sua CA. Um personagem com várias características que proporcionam diferentes métodos de cálculo de CA deve escolher qual utilizar; apenas um cálculo base pode estar em vigor para uma criatura.

Tirando 20 ou 1

Se você tirar um 20 no d20 (conhecido como "20 natural") em uma jogada de ataque, o ataque acerta independentemente de quaisquer modificadores ou da Classe de Armadura (CA) do alvo. Isso é chamado de Acerto Crítico (veja "Combate" mais adiante neste capítulo).

Se você tirar um 1 no d20 (um "1 natural") em uma jogada de ataque, o ataque erra independentemente de quaisquer modificadores ou da CA do alvo.

Vantagem/Desvantagem

Às vezes, um teste de D20 é alterado por Vantagem ou Desvantagem. Vantagem representa as circunstâncias favoráveis em torno de uma jogada de d20, enquanto Desvantagem representa circunstâncias desfavoráveis.

Você normalmente obtém Vantagem ou Desvantagem ao utilizar habilidades e ações especiais. O Mestre também pode determinar que circunstâncias conferem Vantagem ou impõe Desvantagem.

Jogue Dois D20

Quando uma jogada tem Vantagem ou Desvantagem, jogue um segundo d20 ao realizar a jogada. Utilize a maior das duas jogadas se tem Vantagem e a menor se tem Desvantagem. Por exemplo, se você tem Desvantagem e tira um 18 e um 3, use o 3. Se, ao contrário, você tem Vantagem e tira esses números, utilize o 18.

Eles Não Acumulam

Se várias situações concederem Vantagem em um teste, você ainda joga apenas dois d20. Da mesma forma, se várias situações impuserem Desvantagem, você também joga apenas dois d20.

Se as circunstâncias resultarem em um teste com Vantagem e Desvantagem, o teste não tem nenhuma delas, e você joga somente um d20. Isso se aplica mesmo que várias circunstâncias imponham Desvantagem e apenas uma conceda Vantagem, ou vice-versa. Nessa situação, você não tem Vantagem nem Desvantagem.

Interações com Novas Jogadas

Quando você tem Vantagem ou Desvantagem e algo no jogo permite que você jogue novamente ou substitua o



Se você tem Vantagem, use 18.
Se você tem Desvantagem, use 3.

d20, você pode jogar novamente ou substituir apenas um dos dados, não ambos. Você escolhe qual.

Por exemplo, se você tiver Inspiração Heroica (veja a barra lateral) e tirar um 3 e um 18 em um teste de atributo que tenha Vantagem ou Desvantagem, você pode gastar sua Inspiração Heroica para jogar novamente um desses dados, mas não ambos.

Proficiência

Personagens e monstros são competentes em diversas áreas. Alguns são habilidosos com várias armas, enquanto outros dominam apenas algumas. Alguns se destacam em compreender os motivos das pessoas, enquanto outros são mais aptos a desvendar os segredos do multiverso. Todas as criaturas possuem um Bônus de Proficiência, que reflete o impacto do treinamento nas habilidades da criatura. O Bônus de Proficiência de um personagem aumenta conforme ele alcança níveis (descrito no capítulo 2). O Bônus de Proficiência de um monstro é baseado em seu Nível de Desafio (veja o glossário de regras). A tabela Bônus de Proficiência mostra como o bônus é determinado.

Este bônus é aplicado a um Teste de D20 quando a criatura possui proficiência em uma perícia, em uma salvaguarda ou com um item que utiliza para realizar o Teste de D20. O bônus também se aplica a ataques mágicos e ao cálculo da CD de salvaguardas para evitar magias.

Bônus de Proficiência

Nível ou ND	Bônus	Nível ou ND	Bônus
Até 4	2	17–20	6
5–8	3	21–24	7
9–12	4	25–28	8
13–16	5	29–30	9

Inspiração Heroica

Às vezes, o Mestre ou uma regra lhe concede Inspiração Heroica. Se você tiver Inspiração Heroica, pode gastá-la para jogar novamente qualquer dado imediatamente após jogá-lo, e deve usar o novo resultado.

Apenas uma de Cada Vez. Você nunca pode ter mais de uma Inspiração Heroica. Se algo lhe conceder Inspiração Heroica e você já a possuir, pode transferi-la para um personagem do seu grupo que não a tenha.

Obtendo Inspiração Heroica. Seu Mestre pode lhe conceder Inspiração Heroica por diversos motivos. Normalmente, os Mestres premiam isso quando você realiza algo especialmente heroico, de caráter ou interessante. É uma recompensa por tornar o jogo mais divertido para todos os participantes.

Outras regras podem permitir que seu personagem obtenha Inspiração Heroica independentemente da decisão do Mestre. Por exemplo, personagens Humanos começam cada dia com Inspiração Heroica.

O Bônus Não Acumula

Seu Bônus de Proficiência não pode ser adicionado a uma jogada de dados ou a outro número mais de uma vez. Por exemplo, se uma regra permitir que você realize um teste de Carisma (Enganação ou Persuasão), você adiciona seu Bônus de Proficiência se for proficiente em qualquer uma das perícias, mas não o adiciona duas vezes se for proficiente em ambas.

Ocasionalmente, um Bônus de Proficiência pode ser multiplicado ou dividido (por exemplo, duplicado ou reduzido pela metade) antes de ser adicionado. Por exemplo, a característica Especialista (veja o glossário de regras) dobra o Bônus de Proficiência para determinados testes de atributo. Sempre que o bônus for utilizado, ele pode ser multiplicado apenas uma vez e dividido apenas uma vez.

Proficiências em Perícias

A maioria dos testes de atributo envolve o uso de uma perícia, que representa uma categoria de ações que as criaturas tentam realizar com um teste de atributo. As descrições das ações que você executa (veja "Ações" mais adiante neste capítulo) especificam qual perícia se aplica caso você realize um teste de atributo para essa ação, e muitas outras regras indicam quando uma perícia é relevante. O Mestre tem a palavra final sobre a relevância de uma perícia em uma situação.

Se uma criatura for proficiente em uma perícia, ela aplica seu Bônus de Proficiência a testes de atributo relacionados a essa perícia. Sem proficiência, a criatura ainda pode realizar testes de atributo envolvendo essa perícia, mas não adiciona seu Bônus de Proficiência. Por exemplo, se um personagem tentar escalar um penhasco, o Mestre pode solicitar um teste de Força (Atletismo). Se o personagem tiver proficiência em Atletismo, ele adiciona seu Bônus de Proficiência ao teste de Força. Caso contrário, ele realiza o teste sem incluir seu Bônus de Proficiência.

Lista de Perícias

As perícias são apresentadas na tabela Perícias, que mostra os exemplos de uso para cada proficiência em

ALEJANDRO PACHECO

Perícias

Perícia	Atributo	Exemplos de Usos
Acrobacia	Destreza	Manter-se em pé em uma situação complicada ou realizar uma acrobacia.
Arcanismo	Inteligência	Recordar conhecimentos sobre magias, itens mágicos e planos de existência.
Atletismo	Força	Pular mais longe do que o normal, manter-se à tona em águas agitadas ou quebrar algo.
Atuação	Carisma	Atuar, contar uma história, tocar música ou dançar.
Enganação	Carisma	Contar uma mentira convincente ou usar um disfarce de forma convincente.
Furtividade	Destreza	Evitar ser notado movendo-se silenciosamente e se escondendo atrás de objetos.
História	Inteligência	Relembrar fatos sobre eventos históricos, pessoas, nações e culturas.
Intimidação	Carisma	Atemorizar ou ameaçar alguém para que faça o que você quer.
Intuição	Sabedoria	Perceber o humor e as intenções de uma pessoa.
Investigação	Inteligência	Encontrar informações obscuras em livros ou deduzir como algo funciona.
Lidar com Animais	Sabedoria	Acalmar ou treinar um animal, ou fazer com que ele se comporte de uma determinada maneira.
Medicina	Sabedoria	Diagnosticar uma doença ou determinar o que matou uma pessoa que morreu recentemente.
Natureza	Inteligência	Relembrar fatos sobre o terreno, as plantas, os animais e o clima.
Percepção	Sabedoria	Usando uma combinação de sentidos, notar algo que é fácil de passar despercebido.
Persuasão	Carisma	Convencer alguém de algo de forma honesta e graciosa.
Prestidigitação	Destreza	Furtar um bolso, ocultar um objeto portátil ou fazer truque com as mãos.
Religião	Inteligência	Relembrar fatos sobre deuses, rituais religiosos e símbolos sagrados.
Sobrevivência	Sabedoria	Seguir rastros, procurar alimentos, encontrar uma trilha ou evitar perigos naturais.

perícia, assim como o teste de atributo ao qual a perícia se aplica com mais frequência.

Determinando Perícias

As proficiências em perícias iniciais de um personagem são definidas durante a criação do personagem, enquanto as proficiências em perícias de um monstro estão presentes em seu bloco de estatísticas.

Proficiências em Salvaguarda

A proficiência com uma salvaguarda permite que um personagem adicione seu Bônus de Proficiência a salvaguardas que utilizam um atributo específico. Por exemplo, a proficiência com salvaguardas de Sabedoria permite que você some seu Bônus de Proficiência às suas salvaguardas de Sabedoria. Alguns monstros também possuem proficiência em salvaguardas, conforme indicado em seus blocos de estatísticas.

Cada classe concede proficiência em pelo menos duas salvaguardas, refletindo o treinamento dessa classe para evitar ou resistir a determinadas ameaças. Os magos, por exemplo, são proficientes com salvaguardas de Inteligência e Sabedoria; eles se preparam para resistir a ataques mentais.

Perícias com Atributos Diferentes

Cada proficiência com perícia está vinculada a um teste de atributo. Por exemplo, a perícia Intimidação está relacionada ao Carisma. Em algumas situações, o Mestre pode permitir que você utilize sua proficiência com perícia em um teste de atributo diferente. Por exemplo, se um personagem tentar intimidar alguém por meio de uma demonstração de força física, o Mestre pode solicitar um teste de Força (Intimidação) em vez de um teste de Carisma (Intimidação). Esse personagem realizaria um teste de Força e adicionaria seu Bônus de Proficiência se tiver proficiência com Intimidação.

Proficiências em Equipamentos

Um personagem adquire proficiência com diversas armas e ferramentas de sua classe e antecedentes. Existem duas categorias de proficiência em equipamentos:

Armas. Qualquer um pode empunhar uma arma, mas a proficiência faz com que você a utilize melhor. Se você possui proficiência com uma arma, adiciona seu Bônus de Proficiência às jogadas de ataque que realizar com ela.

Ferramentas. Se você possui proficiência com uma ferramenta, pode adicionar seu Bônus de Proficiência a qualquer teste de atributo que utilize essa ferramenta. Se você tem Proficiência na perícia que também é aplicada nesse teste, você também obtém Vantagem no teste. Isso significa que você pode se beneficiar tanto da proficiência em perícias quanto da proficiência em ferramentas no mesmo teste de atributo.

Ações

Quando você realiza algo além de se mover ou se comunicar, normalmente executa uma ação. A tabela Ações apresenta as principais ações do jogo, que são definidas com mais detalhes no glossário de regras.

Ações

Ação	Resumo
Ajudar	Ajudar no teste de atributo ou na jogada de ataque de outra criatura ou prestar primeiros socorros.
Analisar	Realizar um teste de Inteligência (Arcanismo, História, Investigação, Natureza ou Religião).
Atacar	Atacar com uma arma ou um Ataque Desarmado.
Correr	Pelo resto do turno, dê a si mesmo um movimento adicional igual ao seu Deslocamento.
Desengajar	Seu movimento não provoca Ataques de Oportunidade pelo resto do turno.
Esconder-se	Realizar um teste de Destreza (Furtividade).
Esquivar	Até o início do seu próximo turno, jogadas de ataque contra você têm Desvantagem, e você realiza salvaguardas de Destreza com Vantagem. Você perde este benefício se tiver a condição Incapacitado ou se seu Deslocamento for 0.
Influenciar	Realizar um teste de Carisma (Atuação, Enganação, Intimidação ou Persuasão) ou Sabedoria (Lidar com Animais) para alterar a atitude de uma criatura.
Preparar	Preparar-se para executar uma ação em resposta a um gatilho que você define.
Procurar	Realizar um teste de Sabedoria (Intuição, Medicina, Percepção ou Sobrevivência).
Usar Magia	Conjurar uma magia, usar um item mágico ou usar uma característica mágica.
Usar Objeto	Utilizar um objeto não mágico.

Personagens dos jogadores e monstros também podem executar ações que não estão cobertas por essas opções. Muitas características de classe e outras habilidades oferecem alternativas de ação adicionais, e você pode improvisar outras. Quando você descreve uma ação que não está detalhada em outras partes das regras, o Mestre informará se essa ação é viável e que tipo de Teste de D20 você deve realizar, se necessário.

Uma Coisa de Cada Vez

O jogo utiliza ações para determinar o quanto de coisas você pode fazer simultaneamente. Você pode executar apenas uma ação por vez. Este princípio é especialmente relevante em combate, como será explicado em "Combate" mais adiante neste capítulo.

As ações também podem surgir em outras situações; em uma interação social, você pode tentar influenciar uma criatura ou executar a ação Procurar para interpretar a linguagem corporal da criatura, mas não pode executar ambas as ações ao mesmo tempo. E quando você está explorando uma masmorra, não é possível executar simultaneamente a ação Procurar para buscar armadilhas e a ação Ajudar para auxiliar outro personagem que está tentando abrir uma porta presa (com a ação Usar Objeto).

Ações Bônus

Várias características de classe, magias e outras habilidades permitem que você execute uma ação adicional em seu turno chamada Ação Bônus. A característica Ação Ardilosa, por exemplo, possibilita que um Ladino execute uma Ação Bônus. Você pode executar uma Ação Bônus apenas quando uma habilidade especial, uma magia ou outra característica do jogo indicar que você pode fazer algo como uma Ação Bônus. Caso contrário, você não tem uma Ação Bônus disponível para usar.

Você pode executar apenas uma Ação Bônus em seu turno, portanto, deve escolher qual Ação Bônus utilizar se tiver mais de uma disponível.

Você decide quando executar uma Ação Bônus durante seu turno, a menos que o tempo da Ação Bônus esteja especificado. Qualquer fator que limite sua capacidade de executar ações também o impede de executar uma Ação Bônus.

Reações

Certas habilidades especiais, magias e situações permitem que você execute uma ação especial chamada Reação. Uma Reação é uma resposta imediata a um gatilho de algum tipo, que pode ocorrer tanto no seu turno quanto no de outra pessoa. O Ataque de Oportunidade, descrito mais adiante neste capítulo, é o tipo mais comum de Reação.

Quando você executa uma Reação, não pode executar outra até o início do seu próximo turno. Se a reação interromper o turno de outra criatura, essa criatura pode continuar o turno dela imediatamente após a Reação.

Em termos de tempo, uma Reação acontece imediatamente após seu gatilho, a menos que a descrição da Reação indique o contrário.

Interação Social

Durante suas aventuras, os personagens dos jogadores encontram diversas pessoas e enfrentam alguns mons-

O Que o Seu Personagem Faria?

Pergunte a si mesmo enquanto joga: "O que meu personagem faria?". Interpretar um papel envolve entrar na mente de outra pessoa e compreender o que a motiva e como essas motivações se traduzem em ações. Em D&D, essas ações se desenrolam em um mundo fantástico repleto de situações que só podemos imaginar. Como seu personagem reage a essas circunstâncias?

Este conselho vem com uma ressalva importante: evite escolher personagens que comprometam a diversão dos outros jogadores e do Mestre. Opte por ações que encantem você e seus amigos.



Personagens utilizam todo o seu charme ao negociar itens mágicos com uma megera verde.

tros que preferem dialogar a lutar. Nessas situações, é o momento da interação social, que pode assumir várias formas. Por exemplo, você pode tentar convencer um ladrão a confessar seus crimes ou tentar bajular um guarda. O Mestre assume os papéis de quaisquer personagens não-jogadores que estejam envolvidos.

A atitude de um PNJ em relação ao seu personagem pode ser Amigável, Indiferente ou Hostil, conforme definido no glossário de regras. PNJs amigáveis estão dispostos a ajudar, enquanto os hostis tendem a atrapalhar.

As interações sociais progridem de duas formas: através de interpretação e de testes de atributo.

Interpretação

A interpretação é, literalmente, o ato de desempenhar um papel. Nesse contexto, é você, como jogador, quem decide como seu personagem pensa, age e fala. A interpretação permeia todos os aspectos do jogo e se destaca durante as interações sociais.

Ao interpretar, leve em conta se você prefere uma abordagem ativa ou descritiva, cada uma das quais é detalhada em "Exemplo de Interação Social".

O Mestre utiliza a personalidade de um PNJ e as ações e atitudes de seu personagem para definir como um PNJ reage. Um bandido covarde pode se render sob ameaças de prisão. Uma comerciante teimosa se recusa a ajudar se os personagens a importunarem. Um dragão vaidoso se regozija com elogios.

Ao interagir com um PNJ, preste atenção à representação que o Mestre faz da personalidade do PNJ. Você pode descobrir os objetivos de um PNJ e, em seguida, usar essas informações para influenciá-lo.

Se você oferecer aos PNJs algo que desejam ou brincar com suas simpatias, medos ou objetivos, poderá formar amizades, evitar a violência ou obter informações importantes. Por outro lado, se você insultar um guerreiro orgulhoso ou falar mal dos aliados de um nobre, suas tentativas de convencer ou enganar provavelmente falharão.

Testes de Atributo

Os testes de atributo podem ser essenciais para determinar o resultado de uma interação social. Seus esforços de interpretação podem modificar a atitude de um PNJ, mas ainda pode haver um elemento de sorte se o Mestre optar por jogar dados para influenciar a resposta de um PNJ a você. Em tais situações, o Mestre normalmente solicitará que você execute a ação Influenciar.

Preste atenção às suas proficiências em perícia ao considerar como você interage com um PNJ; adote uma abordagem que se baseie nas proficiências em perícia do seu grupo. Por exemplo, se o grupo precisar enganar um guarda para que ele os deixe entrar em um castelo, o Ladino proficiente com Enganação deve conduzir a conversa.

LINDA LITHEN

Exemplo de Interação Social

Nesta cena, os jogadores participam de um encontro de interação social. Você e seu grupo decidem como cenas semelhantes se desenrolam em suas aventuras.

Quatro aventureiros — Shreeve, Mirabella, Auro e Gareth — viajaram até a taverna Sangue da Vinha, na sombria vila de Baróvia.

Jairo (como Mestre): Essa taverna pode ter sido bem decorada no passado, mas se tornou precária com o passar dos anos. O fogo ardente na lareira mal aquece o ambiente. Vocês veem um homem atrás do balcão, limpando copos de forma metódica. Três mulheres mais velhas se amontoam em uma mesa. Um belo jovem senta-se sozinho em uma mesa de canto, tomando uma taça de vinho. Ele olha para cima quando vocês entram, mas as outras pessoas os ignoram. "Bem-vindos a Baróvia", diz ele. Ele mostra uma moeda para o taverneiro: "Uma jarra para os visitantes". O brilho da prata atrai a atenção do homem atrás do balcão.

Eva (como Mirabella): "Obrigado, amigo. Podemos saber a quem estamos em dívida?"

Jairo: "Eu sou Ismark Kolyanovich, embora por aqui eu seja frequentemente chamado de Ismark, o Menor".

Rubens (como Shreeve): "Isso é lamentável".

Jairo: "De fato. Espero um dia seguir o exemplo de meu pai e me livrar desse título. E então, meus novos amigos, quem são vocês?".

Amanda (como Auro): "Eu sou Auro".

Rubens: "Shreeve".

Felipe (como Gareth): "Meu nome é Gareth".

Eva (como Mirabella): "Eu me chamo Mirabella. Você disse que seu nome era Kolyanovich. Você é parente de Kolyan Indirovich, o burgomestre desta aldeia?"

Jairo: Ele parece um pouco surpreso. Ele diz: "Kolyan Indirovich é meu estimado pai, sim".

Eva: "Então foi ele quem nos convocou!". Mostro a ele a carta que nos trouxe até aqui.

Felipe: Eu observo a reação dele, enquanto ele lê a carta.

Jairo: Ele pega a carta, mas se afasta antes de tocá-la. "Aquele selo... não é do meu pai". Gareth, realize um teste de Sabedoria (Intuição).

1

Felipe: Gareth tirou 18.

Jairo: Você percebe que Ismark está tentando esconder seu terror. Ele tem medo até de tocar no selo da carta.

Felipe: Eu pergunto o que o está assustando.

Rubens: "Sim, de quem é o selo?".

Jairo: "Do Diabo Strahd".

Amanda: "Parece um sujeito agradável".

Jairo: "Jamais! Ele é o senhor vampiro do Castelo Ravenloft e uma praga para minha irmã. Vocês devem ajudá-la!".

Amanda: "Então Strahd escreveu esta carta, fingindo ser o burgomestre, implorando que viéssemos até a Baróvia

Interpretação Ativa. Observe ao longo do exemplo como Rubens e Amanda interpretam ativamente o comportamento de seus personagens. Nessa abordagem ativa, eles falam com as vozes de seus personagens, como um ator que assume um papel. Os jogadores podem até imitar a linguagem corporal de seus personagens. Eles ainda precisam descrever aspectos que não podem ser razoavelmente representados.

Interpretação Descritiva. Observe como Felipe descreve as palavras e ações de seu personagem. Com base em sua imagem mental do personagem, ele relata o que o personagem faz e como executa essas ações. Se essa abordagem for mais confortável para você, considere o seguinte:

- Descreva as emoções e atitudes do seu personagem.
- Concentre-se na intenção do seu personagem e em como os outros podem percebê-la.
- Forneça o máximo de detalhes com os quais você se sinta confortável.

Não se preocupe em fazer as coisas exatamente certas. Concentre-se no que seu personagem faria e descreva o que você vê em sua mente.

1

Testes de Atributo. O personagem de Felipe, Gareth, realiza um teste de Sabedoria (Intuição) para perceber os sinais não expressos de Ismark. A Sabedoria é o atributo que mede a percepção e a intuição. Intuição reflete a capacidade de um personagem em interpretar o humor e as intenções de outras pessoas. O Mestre estabeleceu a CD em 15, que Gareth supera. Com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Intuição), Gareth obtém informações que não eram evidentes e, portanto, não faziam parte da narração anterior do Mestre. Para mais detalhes, consulte "Valores de Atributo" e "Proficiência" no início deste capítulo, além da ação Procurar no glossário de regras.



e resgatássemos Irene Kolyana de uma aflição mortal... quem é ele? Por que ele faria isso?".

Rubens: "Por que ele iria querer que viéssemos até aqui?".

Eva: "Claramente, ele não acha que somos uma ameaça".

Amanda: "Bem, ele ainda não nos conheceu!".

Jairo: "Ele está brincando com vocês. Ele se deleita na destruição de todas as coisas boas, como minha querida irmã".

Felipe: Gareth se aproxima e, com compaixão, pergunta a Ismark se sua irmã foi mordida pelo vampiro.

Jairo: Por favor, realize um teste de Carisma (Persuasão) para ver o quão bem ele responde à sua maneira piedosa. Você tem Vantagem porque ele é Amigável.

2

Felipe: Ah, que bom. Minha primeira jogada foi um 7, mas com Vantagem... aff, não muito melhor. Bem, 10 mais 5 é 15.

Jairo: Ismark se inclina na sua direção, Gareth, lançando um olhar desconfiado para as outras pessoas na taverna, como se temesse que estivessem ouvindo. Em um sussurro tenso, ele diz: "O Diabo Strahd deseja fazer de Irene seu novo brinquedo. Duas vezes ele a visitou durante a noite, usando sua malícia para conseguir um convite para entrar na casa — pois não pode entrar sem ser convidado. Duas vezes ele a mordeu, mas ela ainda luta para viver. Contudo, temo que ela não resista a mais uma visita!"

Rubens: "Está certo, Ismark. Você nos ofereceu bebidas e compartilhou informações sobre o Diabo Strahd e sua irmã. O que podemos fazer para ajudar?"

Jairo: "Você é muito gentil! Primeiro, preciso da sua ajuda para levar Irene até a aldeia de Vallaki".

Eva: "Onde fica Vallaki?"

Jairo: "Fica a noroeste, no coração do vale. No voo do corvo, são menos de quinze quilômetros, mas a estrada serpenteia entre colinas e bosques, e a jornada leva pelo menos cinco horas a uma velocidade moderada".

Rubens: "E por que lá?"

Jairo: "A aldeia está fora da vista do Castelo Ravenloft, então espero que também esteja fora do alcance dos espiões de Strahd. Ouvi dizer que Vallaki é bem defendida, com uma paliçada de madeira e portões de ferro".

Rubens: "Como se tais defesas impedissem um vampiro".

Jairo: "De fato. Mas se a movermos para lá, podemos mantê-lo longe dela por alguns dias. Aí teremos tempo para a segunda parte da nossa tarefa".

Rubens: "Uma parte em que você nos ajuda?".

Jairo: "Sim, quando eu ajudo vocês a enfrentarem o vampiro!".

2

Influenciando PNJs. Gareth executa a ação Influenciar (veja o glossário de regras), que os personagens podem usar para persuadir um PNJ. É mais fácil motivar um PNJ que já está disposto a ajudar, como Ismark nesta situação. A atitude Amigável de Ismark concede Vantagem a Felipe na jogada. Neste caso, ter Vantagem fez a diferença entre o sucesso e o fracasso.

JOHN GRELLO

Exploração

Exploração envolve a investigação de locais perigosos e enigmáticos. As regras nesta seção detalham algumas das maneiras pelas quais os aventureiros interagem com o ambiente em tais lugares.

Equipamento de Aventura

Os aventureiros podem utilizar seu equipamento de diversas maneiras durante a exploração. Uma Escada os transporta a locais de difícil acesso, uma Tocha ou fonte de luz revela detalhes ocultos, Ferramentas de Ladrão auxiliam na abertura de portas e recipientes trancados, e Estrepes criam obstáculos para perseguidores.

Veja o capítulo 6 para regras sobre itens úteis em aventuras, especialmente nas seções "Ferramentas" e "Equipamento de Aventura". As armas deste capítulo têm funções além do combate; por exemplo, um Cajado pode ser usado para pressionar um botão suspeito que você teme tocar.

Visão e Luz

Algumas tarefas de aventura, como identificar perigos e atingir um inimigo com determinadas magias, são influenciadas pela visão. Assim, efeitos que comprometem a visão podem prejudicá-lo, conforme explicado a seguir.

Áreas Obscurecidas

Uma área pode estar Parcial ou Totalmente Obscurecida. Em uma área Parcialmente Obscurecida — como uma área com Meia-luz, névoa leve ou folhagem moderada — você sofre Desvantagem em Testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da visão.

Não é possível ver através de uma área Totalmente Obscurecida — como uma área com Escuridão, névoa densa ou folhagem espessa. Você tem a condição Cego (veja o glossário de regras) ao tentar ver algo nessa área.

Luz

A presença ou a ausência de luz determina a categoria de iluminação em uma área, conforme definido a seguir.

Luz Plena. Permite que a maioria das criaturas enxergue normalmente. Mesmo em dias sombrios, Luz Plena é fornecida, assim como por tochas, lanternas, fogueiras e outras fontes de iluminação em um raio específico.

Meia-Luz. Também chamada de penumbra, cria uma área Parcialmente Obscurecida. A Meia-Luz geralmente marca a transição entre a Luz Plena e a Escuridão. A luz suave do crepúsculo, da aurora e a iluminação de uma lua cheia também se encaixam nessa categoria.

Escuridão. É uma área Totalmente Obscurecida. Personagens encontram Escuridão ao ar livre à noite (mesmo nas noites mais iluminadas pela lua), em masmorras não iluminadas ou em uma região de Escuridão mágica.

DAVID ASTRUGA



Sentidos Especiais

Algumas criaturas possuem sentidos especiais que as auxiliam a perceber coisas em situações específicas. O glossário de regras define os seguintes sentidos especiais:

Sismiconsciência	Visão no Escuro
Visão às Cegas	Visão Verdadeira

Escondendo-se

Aventureiros e monstros frequentemente escondem-se, seja para espionar uns aos outros, passar furtivamente por um guarda ou preparar uma emboscada. O Mestre determina quais circunstâncias são apropriadas para se esconder. Quando você tenta se esconder, você executa a ação Esconder.

Interagindo com Objetos

Interagir com objetos é, em geral, uma tarefa simples. O jogador indica o que seu personagem está fazendo,

como mover uma alavanca ou abrir uma porta, e o Mestre descreve o resultado. No entanto, regras específicas podem determinar o que você pode fazer com um objeto, conforme detalhado nas seções a seguir.

O Que é um Objeto?

Para os fins das regras, um objeto é um item inanimado e distinto, como uma cadeira, espada, janela, livro, mesa, pedra ou porta. Não se trata de um edifício ou veículo, que são compostos por muitos objetos.

Interações com Objeto com Limite de Tempo

Quando o tempo é curto, como em combate, as interações com objetos são limitadas a uma interação livre por turno. Essa interação deve ocorrer durante o movimento ou a ação de uma criatura. Interações adicionais requerem o uso da ação Usar Objeto, conforme explicado em "Combate" mais adiante neste capítulo.

Encontrando Objetos Escondidos

Quando seu personagem procura por coisas escondidas, como armadilhas ou portas secretas, o Mestre geralmente solicita um teste de Sabedoria (Percepção), caso você descreva a busca nas proximidades do objeto. Se for bem-sucedido, você encontra o objeto, detalhes importantes ou ambos.

Se você descrever que seu personagem não está procurando nem perto de um objeto escondido, um teste de Sabedoria (Percepção) não revela o objeto, independentemente do resultado do teste.

Carregando Objetos

Você geralmente pode carregar seu equipamento e tesouro sem se preocupar com o peso. No entanto, ao tentar carregar um item muito pesado ou muitos itens leves, o Mestre pode exigir que você siga as regras de capacidade de carga descritas no glossário de regras.

Quebrando Objetos

Como uma ação, você pode destruir automaticamente um objeto frágil e não mágico, como vidro ou papel. Para tentar danificar algo mais resistente, o Mestre pode aplicar as regras sobre quebra de objetos descritas no glossário de regras.

Riscos

Os monstros são os principais obstáculos enfrentados pelos personagens, mas existem outros perigos à espera deles. O glossário de regras define os seguintes riscos:

Asfixia	Desidratação	Queda
Combustão	Desnutrição	

Viagem

Durante uma aventura, os personagens podem percorrer longas distâncias em viagens que podem levar horas ou dias. O Mestre pode resumir essa viagem sem calcular distâncias ou tempos de viagem exatos, ou pode utilizar as regras de ritmo de viagem a seguir. Se precisar saber a velocidade com que pode se mover quando cada segundo conta, veja as regras de movimento em "Combate" mais adiante neste capítulo.

Ordem de Marcha

Os aventureiros devem estabelecer uma ordem de marcha durante suas viagens, tanto em ambientes fechados quanto ao ar livre. Essa ordem ajuda a determinar quais personagens podem ser atingidos por armadilhas, quais têm a chance de perceber inimigos ocultos e quais estarão mais próximos desses inimigos caso um combate se inicie. A ordem de marcha pode ser alterada fora do combate e registrada conforme sua preferência, seja por escrito ou organizando miniaturas para representá-la.

Ritmo de Viagem

Durante uma viagem fora de combate, um grupo pode se mover em ritmo Rápido, Normal ou Lento, de acordo com a tabela Ritmo de Viagem. Esta tabela indica a distância percorrida em um determinado tempo; se estiver montado em cavalos ou outras montarias, o grupo pode dobrar essa distância por 1 hora. Após esse período, as montarias precisam de um Descanso Curto ou Longo antes de se moverem novamente nesse ritmo acelerado (veja o capítulo 6 para opções de montarias à venda). O *Livro do Mestre* inclui regras que influenciam o ritmo escolhido em diferentes tipos de terreno.

Ritmo de Viagem

	Distância Percorrida Por...		
Ritmo	**Minuto**	**Horas**	**Dias**
Rápido	120 metros	6 km	45 km
Normal	90 metros	4,5 km	36 km
Lento	60 metros	3 km	27 km

Cada ritmo de viagem afeta o jogo, conforme definido a seguir.

Rápido: Viajar em ritmo Rápido impõe Desvantagem em testes de Sabedoria (Percepção ou Sobrevivência) e Destreza (Furtividade) do viajante.

Normal: Viajar em ritmo Normal impõe Desvantagem nos testes de Destreza (Furtividade).

Lento: Viajar em ritmo Lento concede Vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção ou Sobrevivência).

Veículos

Viajantes em vagões, carruagens ou outros veículos terrestres geralmente escolhem um ritmo de viagem. Personagens em embarcações aquáticas são limitados ao deslocamento da embarcação e não têm a opção de escolher um ritmo de viagem. Dependendo da embarcação e do tamanho da tripulação, os navios podem navegar por até 24 horas por dia. O capítulo 6 abrange os veículos disponíveis para compra.

Exemplo de Exploração

Nesta cena, os personagens dos jogadores estão investigando um local misterioso e potencialmente perigoso. Eles estão se movendo pelo ambiente e interagindo com as coisas que encontram lá.



Os personagens estão explorando o Castelo Ravenloft, e o Mestre descreve o cômodo em que acabaram de entrar.

Jairo (como Mestre): Uma lareira ardente ilumina o cômodo com uma luz quente. O fogo brilha em um atiçador ao lado, e as paredes estão repletas de livros antigos. Um enorme quadro em uma moldura dourada está pendurado acima da lareira, iluminando um retrato idêntico a Irene Kolyana.

Felipe (como Gareth): Quão antigo parece ser o quadro?

Eva (como Mirabella): Vou dar uma olhada nos livros!

Jairo: Certo, já falamos sobre isso em um segundo. Rubens e Amanda, o que seus personagens estão fazendo?

Rubens (como Shreeve): Fico perto da porta, espada em punho, pronto para o perigo. Este lugar é assustador!

Amanda (como Auro): Vou para perto da lareira. Um fogo quente parece agradável, mas também fico alerta para o perigo.

Jairo: Entendi. OK, Felipe, realize um teste de Inteligência (História) enquanto Gareth observa o quadro.

3

Felipe: Não tenho proficiência em História, mas lá vou eu. Tirei... Oh! Um 20! Para um total de... 20.

Jairo: Gareth nota duas coisas sobre o quadro: primeiro, as roupas da mulher parecem antiquadas e, segundo, a tinta está descascando em vários pontos, coberta por uma fina camada de fuligem. Você diria que o quadro tem alguns séculos.

Felipe: Então talvez seja uma ancestral de Irene? A menos que ela já seja uma vampira e essa história de ser "mordida por Strahd" seja uma farsa.

JOHN GRELLO

Todos são Considerados. A exploração é livre; os jogadores não se revezam na movimentação pela masmorra da mesma forma que fazem em combate. No entanto, o Mestre se certifica frequentemente para garantir que está claro onde todos estão e o que estão fazendo.

Trabalho em Equipe é Fundamental. Os personagens dos jogadores colaboram em busca de um objetivo comum. Eles se movem juntos pela masmorra e se unem para superar os desafios. Ao entrarem na sala, exploram diferentes partes do ambiente. Quando Auro encontra uma porta secreta atrás da lareira mais tarde no exemplo, eles se reúnem novamente para investigá-la, e Gareth descobre como contornar o fogo. Pode parecer que o personagem de Rubens não estava fazendo muito, mas Shreeve estava protegendo o grupo ao vigiar a porta.

3

Vale a Pena Jogar com ou sem Proficiência. Normalmente, você tem uma chance de sucesso em um teste de atributo mesmo que não possua proficiência com uma perícia relevante. No exemplo, Felipe tira um 20 sem proficiência. O d20 traz muitas surpresas para o jogo — surpresas que o Mestre interpreta.

Jairo: Quem sabe? Agora, Mirabella está dando uma olhada nos livros?

Eva: Sim, tiro um da prateleira ao acaso.

Jairo: É um livro escrito em Comum chamado *Sobre as Habitações do Divino nos Reinos Celestial e Infernal*.

Rubens: Você acabou de inventar isso?

Jairo: Nunca vou dizer. Ao folhear o livro, você percebe que ele é extremamente acadêmico e difícil de entender.

Eva: Beleza, coloco esse de volta e pego outro.

Jairo: Shreeve e Auro estão fazendo mais alguma coisa?

Amanda: Eu pego o atiçador e mexo nas toras na lareira.

4 **Jairo:** Assim que levanta o atiçador, você ouve um rangido, e a parte de trás da lareira desliza para o lado, revelando um cômodo oculto!

Amanda: "Ei, pessoal! Encontrei algo!" Consigo ver algo no cômodo adiante?

Jairo: Além das chamas e da fumaça, você enxerga uma pilha brilhante de moedas amontoadas próxima a um baú.

Amanda: Alguém conhece uma forma rápida de apagar um fogo?

Felipe: E vocês riram de mim por preparar *Criar ou Destruir Água*! Com meu Símbolo Sagrado em mãos,

5 conjuro a magia e apago a lareira.

Jairo: O que a descrição da magia diz?

Felipe: Ela faz com que 40 litros de água se derramem em um cubo de 9 metros, extinguindo as chamas ali.

Jairo: Ótimo! Isso apaga o fogo. Sem a luz da lareira, resta apenas o brilho mágico da espada de Shreeve, que projeta sombras pelo cômodo. Através das nuvens de fumaça persistente, é possível ver um baú

6 fechado no chão, cercado por pilhas de moedas. Na parede oposta, há dois suportes de tochas: um com uma tocha apagada e uma base de metal intrincada, e o outro vazio. Um esqueleto em armadura quebrada está encostado na parede, com uma mão na garganta e a outra segurando a tocha do suporte vazio.

Amanda: Vou conferir o baú!

Jairo: E o resto de vocês?

Felipe: Gareth entra e observa o esqueleto.

Eva: Continuo vigiando deste lado da lareira.

Rubens: Ainda estou na área da primeira porta.

Jairo: Amanda, o baú parece muito bem feito, com acessórios elegantes e pés em forma de garra.

Amanda: Tento abri-lo. Ele está trancado?

Jairo: Não está trancado e abre facilmente, liberando uma nuvem de gás com aroma agradável.

Amanda: Ah, não.

Jairo: Ah, sim. Peço que Auro e Gareth realizem

7 salvaguardas de Constituição.

Amanda: Desculpe, Felipe! Tirei 8.

Felipe: E Gareth tirou 5.

Jairo: Ao inalar esse gás, um frio se espalha por seus corpos, que ficam enrijecidos. Vocês têm a condição Paralisado!

4

Encontrando Objetos Escondidos. Ambientes de aventura estão cheios de segredos, como armadilhas, portas ocultas, tábuas soltas e tesouros escondidos. Os personagens frequentemente realizam testes de Sabedoria para encontrar itens — veja também a ação Procurar no glossário de regras — mas, às vezes, descobrem algo acidentalmente, como Auro fez aqui.

5

Conjurando Magias. Muitos personagens têm a capacidade de conjurar magias, que oferecem uma ampla gama de efeitos. Algumas são principalmente eficazes em combate, causando dano ou impondo Condições, enquanto outras são valiosas durante a exploração. Ao jogar com um Conjurador, busque equilibrar magias que sejam eficazes em combate e também úteis em diversas situações.

Conheça suas Magias! Tenha seu *Livro do Jogador* aberto na descrição de uma magia antes de conjurá-la. Não espere que o Mestre saiba como sua magia funciona; esteja preparado para responder a perguntas sobre ela.

6

Visão e Luz. O Mestre define o que os aventureiros conseguem perceber, incluindo fontes de luz, como as chamas da lareira e a espada cintilante de Shreeve, além de condições que dificultam a visão, como fumaça e neblina. Veja também "Visão e Luz" anteriormente neste capítulo.

7

Salvaguardas. Uma salvaguarda é utilizada para determinar se uma criatura evita ou resiste a algo. Quando o baú libera gás tóxico, os personagens de Felipe e Amanda realizam salvaguardas de Constituição, que é um dos seis atributos que definem as capacidades das criaturas e está associado à saúde e resistência. Ao falharem em suas salvaguardas, o gás os coloca sob a condição Paralisado. Veja também "Condições" mais adiante neste capítulo.



CRAIG J SPEARING

Combate

Os aventureiros se deparam com muitos monstros perigosos e vilões malignos. Nessas situações, o combate costuma acontecer.

A Ordem de Combate

Um combate típico é um confronto entre duas partes, envolvendo uma série de golpes, fintas, defesas, jogo de pernas e conjuração. No jogo, o combate acontece em ciclos de rodadas e turnos. Cada rodada corresponde a aproximadamente 6 segundos no mundo do jogo, e a cada rodada, cada participante realiza um turno. A ordem dos turnos é estabelecida no início do combate, quando todos jogam Iniciativa. Após todos os turnos, a luta avança para a próxima rodada, a menos que um dos lados seja derrotado.

Passo a Passo do Combate

O combate ocorre nestas etapas:

1: **Determine as Posições.** O Mestre estabelece a localização de todos os personagens e monstros. Com base na ordem de marcha dos aventureiros, nas posições declaradas na sala ou em outro local, o Mestre determina a posição dos adversários, sua distância e direção.

2: **Jogue a Iniciativa.** Todos os envolvidos no combate jogam a Iniciativa para definir a ordem dos turnos dos combatentes.

3: **Realize os Turnos.** Cada participante realiza um turno na ordem de Iniciativa durante o combate. A rodada se encerra quando todos tiverem completado um turno. Repita as etapas até que o combate chegue ao fim.

Iniciativa

A Iniciativa estabelece a ordem dos turnos no combate. No início, cada participante realiza um teste de Destreza para determinar sua posição na ordem. O Mestre realiza um teste de Iniciativa para os monstros, e se forem criaturas idênticas, realiza um único teste com a mesma Iniciativa para todas.

Surpresa. Um combatente pego de surpresa no início do combate sofre Desvantagem na jogada de Iniciativa. Por exemplo, uma criatura é considerada Surpresa se não perceber que um emboscador escondido deu início ao combate.

Ordem de Iniciativa. O total do teste de um combatente é chamado de Contagem de Iniciativa, ou simplesmente Iniciativa. O Mestre organiza os combatentes da maior para a menor Iniciativa. Essa é a ordem em que os combatentes agem durante cada rodada.

Empates. Em caso de empate, o Mestre determina a ordem entre os monstros, enquanto os jogadores definem a ordem entre os personagens. O Mestre decide a ordem caso o empate ocorra entre um monstro e um personagem do jogador.

Seu Turno

No seu turno, você pode se mover uma distância igual ao seu Deslocamento e executar uma ação. Você decide se vai se mover ou executar sua ação primeiro.

As principais ações estão descritas em "Ações" no início deste capítulo, enquanto as características de um personagem e o bloco de estatísticas de um monstro também oferecem opções de ação. As regras de movimentação podem ser encontradas em "Movimento e Posição", mais adiante.

Comunicação. Você pode se comunicar como desejar durante seu turno por meio de palavras e gestos breves. Isso não usa sua ação nem seu movimento.



Criaturas ocupam espaços de tamanhos variados. Esta Pantera Deslocadora ocupa uma área de 3 por 3 metros, enquanto os aventureiros ocupam áreas de 1,5 por 1,5 metro.

Comunicação prolongada, como uma explicação detalhada ou uma tentativa de persuadir um inimigo, requer uma ação. A ação Influenciar é a principal forma de tentar influenciar um monstro.

Interagir com Objetos. Você pode interagir com um objeto ou característica do ambiente sem custo durante seu movimento ou ação. Por exemplo, abrir uma porta enquanto avança em direção a um inimigo.

Para interagir com um segundo objeto, é necessário executar a ação Usar Objeto. Alguns itens mágicos e objetos especiais sempre requerem uma ação para serem utilizados, conforme explicado em suas descrições.

O Mestre pode exigir uma ação para atividades que requerem cuidados especiais ou quando representarem obstáculos incomuns. Por exemplo, pode ser necessário executar a ação Usar Objeto para abrir uma porta emperrada ou girar uma manivela para abaixar uma ponte levadiça.

Não Fazer Nada no Seu Turno. Você pode escolher não se mover, executar uma ação ou simplesmente realizar nada em seu turno. Se estiver em dúvida, considere executar a ação Esquivar ou a ação Preparar para adiar sua ação.

Fim do Combate

O combate termina quando um dos lados é derrotado, seja porque as criaturas foram mortas, nocauteadas, se renderam ou fugiram. O combate também pode encerrar-se se ambos os lados concordarem em finalizá-lo.

Movimento e Posição

No seu turno, você pode se mover uma distância igual ou menor que o seu Deslocamento, ou optar por não se mover.

Seu movimento pode incluir escalar, nadar, rastejar e saltar, conforme descrito no glossário de regras. Esses modos de movimento podem ser combinados com seu deslocamento regular ou representar todo o seu movimento.

Independentemente de como você se movimenta utilizando seu Deslocamento, subtraia a distância de cada parte de sua movimentação até que todo o Deslocamento tenha sido utilizado ou até você terminar de se mover, o que ocorrer primeiro.

O deslocamento de um personagem é definido durante sua criação. O deslocamento de um monstro é indicado em seu bloco de estatísticas. Veja também o glossário de regras para saber mais sobre Deslocamento, bem como sobre deslocamentos especiais, como o Deslocamento de Escalada, o Deslocamento de Natação ou o Deslocamento de Voo.

Terreno Difícil

Combatentes geralmente enfrentam desaceleração em Terreno Difícil. Exemplos de Terreno Difícil incluem entulhos, escadas íngremes, móveis baixos, neve, pântanos rasos e vegetação densa.

Cada metro de movimento em Terreno Difícil custa 1 metro adicional, mesmo que vários elementos no espaço sejam considerados Terreno Difícil.

IGOR GRECHANYI

Dividindo Seu Movimento

Você pode dividir seu movimento durante o turno, utilizando parte do seu deslocamento antes e depois de sua ação, Ação Bônus ou Reação. Por exemplo, se você tem um Deslocamento de 9 metros, pode mover-se 3 metros, executar uma ação e, em seguida, mover-se mais 6 metros.

Condição Caído

No seu turno, você pode voluntariamente ter a condição Caído (veja também o glossário de regras) sem gastar uma ação ou qualquer parte do seu Deslocamento, exceto se ele for 0.

Tamanho da Criatura

Uma criatura é classificada por seu tamanho, que determina a largura do espaço quadrado que ocupa em um mapa, de acordo com a tabela Tamanho e Espaço da Criatura. Essa tabela lista os tamanhos do menor (Minúsculo) ao maior (Colossal). O espaço de uma criatura refere-se à área que ela controla em combate e àquela necessária para uma luta eficaz.

O tamanho de um personagem é definido pela espécie, enquanto o tamanho de um monstro é indicado em seu bloco de estatísticas.

Tamanho e Espaço da Criatura

Tamanho	Espaço (Metro)	Espaço (Quadrados)
Minúsculo	0,75 por 0,75 m	4 por quadrado
Pequeno	1,5 por 1,5 m	1 por quadrado
Médio	1,5 por 1,5 m	1 por quadrado
Grande	3 por 3 m	4 quadrados (2 por 2)
Enorme	4,5 por 4,5 m	9 quadrados (3 por 3)
Colossal	6 por 6 m	16 quadrados (4 por 4)

Movendo-se entre Outras Criaturas

Durante seu movimento, você pode atravessar o espaço de um aliado, de uma criatura Incapacitada (veja também o glossário de regras), de uma criatura Minúscula ou de uma criatura que seja dois tamanhos maiores ou menores do que você.

O espaço de outra criatura é Terreno Difícil para você, a menos que a criatura seja Minúscula ou sua aliada.

Você não pode encerrar um movimento voluntariamente em um espaço ocupado por outra criatura. Se você terminar um turno em um espaço com outra criatura, você está Caído (veja também o glossário de regras), a menos que seja Minúsculo ou maior que a outra criatura.

Realizando um Ataque

Quando você executa a ação Atacar, você realiza um ataque. Algumas ações, Ações Bônus e Reações também podem permitir que você realize um ataque. Ao usar uma arma Corpo a Corpo, disparar uma arma à Distância ou realizar uma jogada de ataque como parte de uma magia, um ataque segue a seguinte estrutura:

Jogando com um Grid

Se você joga usando um grid quadriculado e miniaturas ou outros marcadores, siga estas regras.

Quadrados. Cada quadrado representa 1,5 metro.

Deslocamento. Mova-se quadrado a quadrado no grid, utilizando seu Deslocamento em segmentos de 1,5 metro. Para converter seu Deslocamento em quadrados, divida-o por 1,5. Por exemplo, 9 metros equivalem a 6 quadrados. Se você usar um grid com frequência, considere anotar seu Deslocamento em quadrados na ficha de personagem.

Entrando em um Quadrado. Para entrar em um quadrado, é necessário ter pelo menos 1 quadrado de movimento disponível. Entrar em um quadrado adjacente desocupado, seja diagonal ou ortogonalmente, custa 1 quadrado de movimento. Um quadrado de Terreno Difícil, por sua vez, custa 2 quadrados de movimento. Outros efeitos podem aumentar o custo de movimento de um quadrado.

Cantos. Movimento diagonal não pode atravessar o canto de paredes, árvores robustas ou qualquer outra característica do terreno que ocupe todo o seu espaço.

Distâncias. Para determinar a distância entre dois elementos em um grid — sejam eles criaturas ou objetos — conte os quadrados a partir de um quadrado adjacente a um deles e pare de contar no espaço do outro. Utilize a rota mais curta.

1: **Escolha um Alvo.** Escolha um alvo dentro da distância do seu ataque: uma criatura, objeto ou local.
2: **Determine os Modificadores.** O Mestre determina se o alvo tem cobertura (veja a próxima seção) e se você tem Vantagem ou Desvantagem contra ele. Além disso, magias, habilidades especiais e outros efeitos podem gerar penalidades ou bônus para a sua jogada de ataque.
3: **Resolva o Ataque.** Realize a jogada de ataque, conforme detalhado anteriormente. Em caso de acerto, você joga o dano, a menos que esse ataque específico tenha regras que indiquem o contrário. Em vez do dano ou somados a ele, alguns ataques provocam efeitos especiais.

Cobertura

Paredes, árvores, criaturas e outros obstáculos podem proporcionar cobertura durante o combate, tornando um alvo mais difícil de ser atingido.

Uma cobertura só beneficia o alvo se o ataque ou outro efeito se originar do lado oposto da cobertura. Se um alvo estiver atrás de múltiplas coberturas, apenas a de maior grau de proteção é aplicada — os graus não se acumulam. Por exemplo, se um alvo estiver atrás de uma criatura que concede Cobertura Parcial e de um tronco de árvore que concede Cobertura de 3/4, o alvo tem Cobertura de 3/4.

Atacantes e Alvos Invisíveis

Ao atacar um alvo que não pode ser visto, você tem Desvantagem na jogada de ataque. Isso ocorre quando você tenta adivinhar a localização do alvo ou quando ataca uma criatura que pode ouvir, mas não ver. Se o alvo não estiver no espaço atacado, você erra automaticamente.

Quando você não pode ser visto por uma criatura, suas jogadas de ataque têm Vantagem contra ela.

Se estiver escondido quando realizar uma jogada de ataque, você revela sua posição quando o ataque acertar ou errar.

Cobertura

Grau	Benefício para o Alvo	Concedido por...
Parcial	+2 de bônus na CA e em Salvaguardas de Destreza	Outra criatura ou um objeto que cobre pelo menos metade do alvo
Três Quartos	+5 de bônus na CA e em Salvaguardas de Destreza	Um objeto que cobre pelo menos três quartos do alvo
Total	Não pode ser alvejado diretamente	Um objeto que cobre todo o alvo

Ataques à Distância

Ao realizar um ataque à distância, você pode utilizar um arco, arremessar um machado ou disparar projéteis para atingir um inimigo à distância. Muitas magias também envolvem ataques à distância.

Distância

Caso um ataque à distância, como um realizado com uma magia, tenha um alcance específico, você não pode atacar um alvo que esteja fora desse alcance.

Alguns ataques à distância, como os realizados com um Arco Longo, possuem dois alcances. O menor número representa o alcance normal, enquanto o maior número indica o alcance máximo. Sua jogada de ataque tem Desvantagem quando o alvo está além do alcance normal, e você não pode atacar um alvo que esteja além do alcance máximo.

Ataques à Distância em Combate Corpo a Corpo

É mais difícil realizar um ataque à distância quando há um inimigo próximo a você. Ao realizar um ataque à distância com uma arma, magia ou outro meio, você tem Desvantagem na jogada se estiver a 1,5 metro de um inimigo à sua vista e que não tem a condição Incapacitado (veja o glossário de regras).

Ataques Corpo a Corpo

Um ataque corpo a corpo permite atacar um alvo ao seu alcance. Normalmente, um ataque corpo a corpo utiliza uma arma empunhada ou um Ataque Desarmado. Muitos monstros realizam ataques corpo a corpo com garras, dentes ou outras partes do corpo. Algumas magias também incluem ataques corpo a corpo.

Alcance

Com um alcance de 1,5 metro, uma criatura pode atacar alvos até essa distância em um ataque corpo a corpo. Algumas criaturas, de acordo com suas descrições, possuem ataques corpo a corpo com alcance superior a 1,5 metro.

Ataques de Oportunidade

Combatentes estão sempre atentos para quando os inimigos baixam a guarda. Mover-se descuidadamente perto dos inimigos coloca você em risco ao provocar um Ataque de Oportunidade.

Evitando Ataques de Oportunidade. Você não provoca um Ataque de Oportunidade ao Desengajar, Teleportar ou ser movido sem usar seu movimento, ação, Ação Bônus ou Reação. Por exemplo, não ocorre Ataque de Oportunidade se uma explosão o arremessar para fora do alcance de um inimigo ou se você cair próximo a ele.

Realizando um Ataque de Oportunidade. Um Ataque de Oportunidade pode ser realizado quando uma criatura que você consegue ver sai do seu alcance. Para efetuar o ataque, use uma Reação e realize um ataque corpo a corpo com uma arma ou um Ataque Desarmado contra a criatura. O ataque acontece imediatamente antes que o alvo saia do seu alcance.

Combate Montado

Para servir como montaria, uma criatura voluntária deve ser pelo menos um tamanho maior que o cavaleiro e ter uma anatomia adequada, seguindo as regras abaixo.

Montando e Desmontando

Enquanto se move, você pode montar ou desmontar uma criatura que esteja a até 1,5 metro de você. Montar ou desmontar custa um movimento equivalente à metade do seu Deslocamento (arredondado para baixo). Por exemplo, com um Deslocamento de 9 metros, você utiliza 4,5 metros de movimento para montar um cavalo.

Controlando uma Montaria

Você só pode controlar uma montaria se ela tiver sido treinada para aceitar um cavaleiro, como cavalos, mulas e outras criaturas domesticadas semelhantes.

Quando você monta uma montaria controlada, sua Iniciativa passa a valer para ela. A montaria se move no seu turno de acordo com suas ordens e possui apenas três opções de ação: Correr, Desengajar e Esquivar. A montaria controlada pode se mover e agir no turno em que você a monta.

Por outro lado, uma montaria independente — que permite que você a monte, mas não obedece ao seu controle — mantém sua posição na ordem de Iniciativa e se move e age de acordo com sua própria vontade.



Montado em um Cavalo-Marinho Gigante, um Paladino se aventura debaixo d'água.

Caindo de uma Montaria

Se um efeito tentar mover sua montaria contra a vontade dela enquanto você estiver montado, você deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza CD 10 ou cai da montaria e tem a condição Caído (veja o glossário de regras) em um espaço desocupado a até 1,5 metro dela.

Enquanto estiver montado, você deve realizar a mesma salvaguarda caso você ou sua montaria estejam Caídos.

Combate Subaquático

Um combate subaquático segue estas regras.

Armas Restringidas

Ao realizar uma jogada de ataque corpo a corpo com uma arma debaixo d'água, uma criatura que não possui Deslocamento de Natação tem Desvantagem na jogada de ataque, a menos que a arma cause dano Perfurante.

Uma jogada de ataque à distância com uma arma debaixo d'água automaticamente erra um alvo que está além do alcance normal da arma e tem Desvantagem contra alvos dentro do alcance normal.

Resistência a Fogo

Qualquer coisa debaixo d'água tem Resistência a dano Ígneo (explicado em "Dano e Cura").

Dano e Cura

Ferimentos e risco de morte são ameaças comuns em D&D, conforme detalhado nas regras a seguir.

Pontos de Vida

Pontos de Vida refletem a resiliência e a vontade de viver. Criaturas com mais Pontos de Vida são mais difíceis de eliminar. Seus Pontos de Vida máximos correspondem ao total quando não estão feridas, enquanto os Pontos de Vida atuais podem variar do máximo até o mínimo, que é 0.

Sempre que sofrer dano, subtraia-os dos seus Pontos de Vida. Enquanto não atingir 0, a perda deles não impacta suas habilidades.

Caso você tenha metade ou menos dos seus Pontos de Vida, está Sangrando. Isso não afeta o jogo diretamente, mas pode desencadear outros efeitos.

Jogadas de Dano

Cada arma, magia e habilidade de monstro que causa dano indica o valor de dano que inflige. Você joga os dados de dano, adiciona quaisquer modificadores e aplica o dano ao seu alvo. Se houver uma redução no dano, é possível causar 0 de dano, mas não um dano negativo.

Ao atacar com uma arma, você adiciona seu modificador de atributo — o mesmo utilizado na jogada de ataque — à jogada de dano. Uma magia especifica quais dados devem ser jogados para dano e se é necessário adicionar modificadores. A menos que uma regra indique o contrário, não se adiciona o modificador de atributo a um valor fixo de dano que não utiliza dados, como o dano de uma Zarabatana. Veja o capítulo 6 para os dados de dano das armas e o capítulo 7 para os dados de dano das magias.

Descanso

Aventureiros não podem passar o tempo todo se aventurando e precisam de descanso entre as aventuras. Todas as criaturas podem realizar um Descanso Curto de uma hora e um Descanso Longo de 8 horas. Recuperar Pontos de Vida é um dos principais benefícios desse descanso. As regras para os Descansos Curtos e Longos estão descritas no glossário de regras.

GABO LEPS

Acertos Críticos

Ao obter um Acerto Crítico, você causa dano adicional. Jogue os dados de dano do ataque duas vezes, some-os e adicione os modificadores relevantes. Por exemplo, ao obter um Acerto Crítico com uma Adaga, jogue 2d4 em vez de 1d4 e inclua o modificador de atributo apropriado. Se o ataque incluir outros dados de dano, como os do Ataque Furtivo do Ladino, jogue também esses dados duas vezes.

Salvaguardas e Dano

Dano causado por salvaguardas usa estas regras.

Dano Contra Vários Alvos

Ao criar um efeito de dano que obriga dois ou mais alvos a realizar salvaguardas simultaneamente, jogue o dano uma única vez para todos os alvos. Por exemplo, ao usar *Bola de Fogo*, o mago joga o dano da magia uma vez para todas as criaturas afetadas pela explosão.

Metade do Dano

Muitos efeitos de salvaguarda causam dano reduzido pela metade (arredondado para baixo) ao alvo se a salvaguarda for bem-sucedida, sendo esse dano equivalente à metade do que ocorreria em caso de falha.

Tipos de Dano

Cada situação de dano possui um tipo, como Cortante ou Ígneo. Os tipos de dano estão listados no glossário de regras e não têm regras próprias, mas outras regras, como Resistência, dependem deles.

Resistência e Vulnerabilidade

Algumas criaturas e objetos possuem Resistência ou Vulnerabilidade a determinados tipos de dano. Se você tem Resistência a um tipo de dano, este é reduzido pela metade (arredondado para baixo). Por outro lado, se você tem Vulnerabilidade a um tipo de dano, este é duplicado. Por exemplo, se você possui Resistência a dano Gélido, ele é reduzido pela metade, enquanto se tiver Vulnerabilidade a dano Ígneo, o dano é dobrado.

Não Acumula

Situações de Resistência ou Vulnerabilidade que afetam o mesmo tipo de dano são consideradas como uma só. Por exemplo, se você tiver Resistência a dano Necrótico e a qualquer outro tipo de dano, o dano Necrótico será reduzido pela metade.

Ordem de Aplicação

Os modificadores de dano são aplicados na seguinte ordem: primeiro os ajustes (bônus, penalidades ou multiplicadores), em seguida a Resistência a Dano e, por último, a Vulnerabilidade.

Por exemplo, uma criatura possui Resistência a todos os tipos de dano e Vulnerabilidade a dano Ígneo, estando dentro de uma aura mágica que reduz todo tipo de dano em 5. Se ela sofrer 28 pontos de dano Ígneo, o dano é primeiramente reduzido em 5 (para 23), depois diminuído pela metade devido à Resistência da criatura (arredondado para 11) e, por fim, dobrado em função de sua Vulnerabilidade (para 22).

Imunidade

Certas criaturas e objetos possuem imunidade a tipos específicos de dano e condições. A imunidade a um tipo de dano significa que você não sofre dano desse tipo, enquanto a imunidade a uma condição indica que você não é afetado por ela.

Cura

Os Pontos de Vida podem ser recuperados por magia, como *Curar Ferimentos* ou uma *Poção de Cura*, ou por meio de um Descanso Curto ou Longo (veja o glossário de regras). Ao receber cura, adicione os Pontos de Vida recuperados aos seus atuais, sem ultrapassar seus Pontos de Vida Máximos. Qualquer cura que exceda esse máximo é perdida. Por exemplo, se você receber 8 Pontos de Vida de cura, tiver 14 atualmente e um máximo de 20, você só recupera 6.

Caindo a 0 Pontos de Vida

Quando os Pontos de Vida de uma criatura são reduzidos a 0, ela morre definitivamente ou fica Inconsciente, conforme explicado a seguir.

Morte Instantânea

Aqui estão as principais formas de uma criatura morrer instantaneamente:

Morte de um Monstro. Um monstro morre assim que seus Pontos de Vida são reduzidos a 0, mas o Mestre pode ignorar essa regra para um monstro específico e tratá-lo como um personagem.

Pontos de Vida Máximos em 0. Uma criatura morre se seus Pontos de Vida máximos forem reduzidos a 0. Certos efeitos drenam energia vital, reduzindo Pontos de Vida máximos de uma criatura.

Dano Maciço. Se o dano reduzir um personagem a 0 Pontos de Vida e houver dano excedente, o personagem morre se o restante for igual ou superior aos seus Pontos de Vida máximos. Por exemplo, se o personagem tiver 12 Pontos de Vida máximos, estiver com 6 Pontos de Vida e sofrer 18 de dano, ele cai para 0 Pontos de Vida, com 12 de dano restante. Nesse caso, o personagem morre, pois 12 é igual aos seus Pontos de Vida máximos.

Morte de Personagem

Se seu personagem morrer, o grupo pode encontrar uma forma mágica de revivê-lo, como a magia *Reviver os Mortos*, ou conversar com o Mestre sobre a criação de um novo personagem para integrar o grupo. Veja o glossário de regras para mais detalhes sobre a morte.

Caindo Inconsciente

Ao ser reduzido a 0 Pontos de Vida e não morrer instantaneamente, você tem a condição Inconsciente (veja o glossário de regras) até recuperar qualquer quantidade de Pontos de Vida e precisa realizar Salvaguardas contra Morte (veja abaixo).

Salvaguarda Contra Morte

Sempre que você iniciar seu turno com 0 Pontos de Vida, deve realizar uma Salvaguarda contra Morte para determinar se está se aproximando da morte ou conseguindo se manter vivo.

Diferente das outras salvaguardas, esta não está vinculada a um valor de atributo. Agora, você está nas mãos do destino.

Três Sucessos/Fracassos. Se o resultado for 10 ou mais, você alcança um sucesso. Caso contrário, você falha. Um sucesso ou fracasso, por si só, não tem impacto. Ao obter o terceiro sucesso, você se torna Estável (veja "Estabilizando um Personagem" abaixo). Ao obter o terceiro fracasso, você morre.

Os sucessos e fracassos não precisam ser consecutivos; registre ambos até alcançar três do mesmo tipo. As contagens retornam a 0 quando você recupera Pontos de Vida ou se torna Estável.

Tirando 1 ou 20. Um resultado de 1 no d20 para uma Salvaguarda contra Morte conta como duas falhas. Um 20 no d20 significa que você recupera 1 Ponto de Vida.

Dano com 0 Pontos de Vida. Ao sofrer dano com 0 Pontos de Vida, você falha em uma Salvaguarda Contra a Morte. Se o dano for oriundo de um Acerto Crítico, você recebe o dobro de dano. Se o dano for igual ou superior aos seus Pontos de Vida máximos, você morre.

Estabilizando um Personagem

Você pode executar a ação Ajudar para tentar estabilizar uma criatura com 0 Pontos de Vida, realizando um teste bem-sucedido de Sabedoria (Medicina) CD 10.

Uma criatura estável não realiza Salvaguardas Contra Morte mesmo que tenha 0 pontos de vida, mas ainda tem a condição Inconsciente. Se a criatura sofrer dano, ela deixa de ser estável e começa a realizar novamente os Salvaguardas Contra Morte. Uma criatura estável que não tenha sido curada recupera 1 ponto de vida após 1d4 horas.

Pontos de Vida Temporários

Algumas magias e outros efeitos conferem Pontos de Vida Temporários, sendo um amortecedor contra a perda de Pontos de Vida reais, conforme explicado abaixo.

Perda de Pontos de Vida Temporários Primeiro

Se você tiver Pontos de Vida Temporários e sofrer dano, esses pontos são perdidos primeiro, e qualquer dano restante é subtraído dos seus Pontos de Vida. Por exemplo, se você tiver 5 Pontos de Vida Temporários e sofrer 7 de dano, perde esses pontos e, em seguida, 2 Pontos de Vida.

Duração

Os Pontos de Vida Temporários duram até se esgotarem ou até você completar um Descanso Longo (veja o glossário de regras).

Eles Não Acumulam

Os Pontos de Vida Temporários não podem ser acumulados. Se você tiver Pontos de Vida Temporários e receber mais, você decide se mantém os que possui ou se aceita os novos. Por exemplo, se uma magia lhe concede 12 Pontos de Vida Temporários quando você já tem 10, você pode escolher entre 12 ou 10, não 22.

Nocauteando uma Criatura

Quando você reduz uma criatura a 0 Pontos de Vida com um ataque corpo a corpo, pode optar por deixá-la com 1 Ponto de Vida e impor a condição Incapacitado. A criatura inicia um Descanso Curto, e ao final desse período, a condição se encerra antes se a criatura recuperar Pontos de Vida ou se alguém executar uma ação para prestar primeiros socorros, realizando um teste bem-sucedido de Sabedoria (Medicina) CD 10.

Não são Pontos de Vida ou Cura

Os Pontos de Vida Temporários não podem ser somados aos seus Pontos de Vida, a cura não pode restaurá-los e o recebimento de Pontos de Vida Temporários não é considerado cura. Como os Pontos de Vida Temporários não são Pontos de Vida, uma criatura pode estar com os Pontos de Vida totais e ainda assim receber Pontos de Vida Temporários.

Se você tiver 0 Pontos de Vida, e receber Pontos de Vida Temporários, você não recupera a consciência. Somente a cura verdadeira pode lhe salvar.

Condições

Muitos efeitos impõem uma condição, um estado temporário que altera as capacidades do alvo. As condições a seguir são definidas no glossário de regras:

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

A definição de uma condição descreve o que acontece com o alvo quando afetado por ela, e algumas condições aplicam outras condições.

Duração

Uma condição persiste por um período indicado pelo efeito que a criou ou até ser encerrada (por exemplo, a condição Caído é anulada ao se levantar).

Não Acumula

Se vários efeitos impuserem a mesma condição, cada um terá sua própria duração, mas não se acumulam e seus efeitos não pioram. Você tem ou não tem a condição. A exceção é a condição Exaustão, que agrava se você a receber novamente.

Exemplo de Combate e Dano

Nesta cena, ameaças forçam um grupo de aventureiros a entrar em combate. Este exemplo demonstra o fluxo de combate por turnos, onde cada jogador tem a oportunidade de detalhar suas ações durante os momentos decisivos de uma batalha.

Abaixo do Castelo Ravenloft, os personagens entram em combate!

Jairo (como Mestre): Um líquen amarelo cobre o teto desta passagem, que possui alcovas em ambos os lados.
Rubens: Eu dou uma olhada nas alcovas mais próximas.
8 **Jairo:** Elas contêm restos esqueléticos humanos. O silêncio é subitamente quebrado pelo som de ossos se movendo, enquanto os esqueletos se levantam ao seu redor, prontos para atacar!
Rubens: Ah! Quantos esqueletos?
9 **Jairo:** São dez ao todo, e estão hostis. Joguem Iniciativa!
Rubens: Dez esqueletos? Caramba! Eu consegui um 16.
Eva (como Mirabella): Eu tirei 8.
Philip (como Gareth): Gareth tirou um incrível 2.
Amanda (como Auro): Consegui um 19!
10 **Jairo:** O ladino reage rapidamente — mas não tão rápido quanto os esqueletos! Eles tiraram 20. Os primeiros quatro atacam a pessoa que está na frente: Shreeve.
Rubens: Ai, ai.
Jairo: As jogadas de ataque deles foram 8, 16, 18 e 20.
11 **Rubens:** O 8 e o 16 não atingem minha CA, mas os outros acertam.
Jairo: Dois deles te acertam com lâminas quebradas, causando um total de 9 de dano Perfurante.
Rubens: Isso é o melhor que eles podem fazer?
Felipe: Nunca diga isso ao Mestre.
Jairo: Heh. Agora, dois deles atacam Auro. O primeiro tira um 1 natural — uma falha crítica. O segundo tira 16.
Amanda: Esse acerta.
Jairo: Você sofre 4 de dano Perfurante, e um deles ataca Mirabella com um 14.
12 **Eva:** Esse pega. Não, espera! Eu conjuro *Escudo Arcano*, então erra.
Jairo: A lâmina do esqueleto ricocheteia na sua barreira de energia mágica. Em seguida, dois deles atacam Gareth. Um erra com 5, mas o outro acerta com 21, causando 7 de dano Perfurante.
Felipe: Isso chamou minha atenção!
Jairo: Foram nove ataques. Há mais um esqueleto no fim do corredor. Ele avança e espera por uma oportunidade. Agora é o turno de Auro.
Amanda: Eu ataco um que está perto de mim. Com 24 acerta?
Jairo: Com certeza acerta!
Amanda: E ele está próximo de um dos meus aliados, certo?
Jairo: Sim.
13 **Amanda:** Então, com meu Ataque Furtivo, dá 22 de dano!
Jairo: Sua lâmina desliza para uma órbita ocular vazia, e o esqueleto cai no chão, agora inanimado e inofensivo.
13 **Amanda:** Em seguida, uso Ação Ardilosa para Desengajar como uma Ação Bônus e me afasto 6 metros do combate.
Jairo: Muito bem. Shreeve?
14 **Rubens:** Eu largo minha espada e pego meu Martelo de Guerra. Hora de quebrar alguns ossos! Meu primeiro golpe atinge com 21 e causa 7 de dano Contundente.

8 **Iniciando o Combate.** Enquanto descreve a movimentação dos esqueletos, o Mestre se prepara para iniciar o combate, refletindo sobre a posição de todos, consultando o mapa da área e a ordem de marcha do grupo.

9 **Jogando Iniciativa.** O próximo passo no combate é todos os envolvidos jogarem a Iniciativa.

10 **Realizando Turnos.** Agora, cada participante da batalha realiza um turno na ordem de Iniciativa. Os esqueletos agem primeiro porque tiveram a maior Iniciativa: 20.

11 **Jogadas de Ataque.** Quando uma criatura ataca, seja brandindo uma espada ou disparando uma flecha, o jogador realiza uma jogada de ataque. Se o resultado for igual ou superior à Classe de Armadura (CA) do alvo, o ataque acerta.

12 **Magias e Reações.** Mirabella conjura a magia *Escudo Arcano*. Esta magia possui uma propriedade especial que permite que seja conjurada mesmo fora do turno da conjuradora, utilizando sua Reação (veja "Ações" anteriormente neste capítulo).

13 **Habilidades Especiais.** O Ataque Furtivo de Auro permite que ele cause dano adicional aos esqueletos, sua Ação Ardilosa permite a ele Desengajar como uma Ação Bônus. Essas são características de classe (descritas no capítulo 3) que permitem aos personagens adaptarem às regras.

14 **Vulnerabilidade.** Um ataque que causa dano Contundente é letal para esqueletos. Sabendo disso por experiência, Shreeve abandona a espada e opta por uma arma Contundente. Ela causa apenas 7 pontos de dano, mas o Mestre sabe que o esqueleto realmente sofre 14 pontos de dano.



JOHN GRELLO

Jairo: Ele tenta bloquear seu golpe, mas a força do impacto destrói o esqueleto!

Rubens: Eu ataco o próximo esqueleto com 11 na jogada de ataque.

Jairo: O esqueleto esquiva-se, saindo do alcance do golpe.

Rubens: Droga. Esse foi meu turno.

Jairo: Mirabella?

15 **Eva:** Quantos consigo acertar em um Cubo de 4,5 metros?

Jairo: Três, se você não quiser acertar Shreeve também.

Eva: Provavelmente é o melhor. Eu conjuro *Onda Trovejante* nesses três, gastando espaço de magia de 2º Círculo. Então, há um estrondo alto e uma onda trovejante forte varre os esqueletos. Eles precisam realizar salvaguardas de Constituição CD 15.

16

Jairo: Todos eles falham!

Eva: Como usei um espaço de 2 Círculo, isso causa 15 de dano Trovejante, e eles são empurrados 3 metros de distância.

Jairo: Eles são empurrados para trás e despedaçados.

Eva: Excelente! Quatro já foram, faltam seis.

Jairo: E finalmente é o turno do Gareth!

Felipe: Quantos deles estão a menos de 9 metros de mim?

Jairo: Todos os seis.

Felipe: Eu ergo meu Símbolo Sagrado e peço a Pelor, o Sol Sagrado, que queime esses esqueletos. Eles precisam realizar salvaguardas de Sabedoria CD 15.

17

Jairo (jogando): Ah, esses não são bons números. Nenhum deles chegou nem perto.

Felipe: Cada um deles sofre 18 de dano Radiante e —

Jairo: Deixe o "e" de lado. Pelor realmente fulmina esses esqueletos! Eles ficam visíveis por um instante em um clarão de luz ofuscante, e então desaparecem, deixando apenas suas espadas quebradas.

15

Área de Efeito. No jogo, magias e vários outros efeitos preenchem uma área específica, conforme as regras, como o Cubo de 4,5 metros da magia *Onda Trovejante*. Veja o glossário de regras para mais detalhes sobre áreas de efeito.

16

Salvaguarda. Os esqueletos realizam salvaguardas de Constituição para resistir à magia *Onda Trovejante*. Quando falham, eles sofrem dano e são empurrados, conforme definido na descrição dessa magia.

Dano e Pontos de Vida. Os esqueletos possuem 13 Pontos de Vida cada, então as magias e ataques neste exemplo causam dano suficiente para destruí-los. Se uma magia ou ataque causasse menos de 13 pontos de dano, o Mestre acompanharia o dano que cada esqueleto sofreu até que fosse reduzido a 0 Pontos de Vida e, consequentemente, destruído.

17

Salvaguarda. O *Destruir Mortos-vivos* de Gareth é uma caraterística de classe (veja o capítulo 3). Assim como a magia *Onda Trovejante* de Mirabella, *Destruir Mortos-Vivos* força os esqueletos a realizarem uma salvaguarda.



Os exploradores viajantes Hank, Bobby, Sheila, Diana e Presto estão à beira de sua próxima aventura.

CAPÍTULO 2

Criação de Personagens

Você pode criar um personagem para Dungeons & Dragons utilizando os elementos deste livro. Seu personagem é uma combinação de estatísticas de jogo, interpretação e criatividade. Você escolhe uma classe (como Guerreiro ou Mago), um antecedente (como Acólito ou Marinheiro) e uma espécie (como Elfo ou Humano), além de definir sua personalidade e aparência. Uma vez finalizado, seu personagem atua como seu avatar no multiverso de D&D.

Preparando-se

Antes de iniciar a criação do personagem, existem algumas etapas a serem seguidas para se preparar, conforme explicado abaixo.

Fale com seu Mestre

Converse com seu Mestre sobre o estilo de jogo de D&D que ele pretende conduzir. Se ele se inspira na mitologia grega, por exemplo, considere uma abordagem distinta para o seu personagem em comparação a uma aventura emocionante no mar. Reflita sobre que tipo de aventureiro você deseja interpretar. Se precisar de inspiração, consulte as ilustrações de personagens deste livro.

Escolha uma Ficha de Personagem

Você registra os principais detalhes de seu personagem em uma ficha de personagem. Neste capítulo, utilizamos o termo "ficha de personagem" para nos referirmos a qualquer meio que você use para acompanhar os detalhes do seu personagem, seja uma ficha impressa (como a apresentada nas páginas seguintes), uma ficha digital como a do D&D Beyond, ou até mesmo uma folha de papel comum. Escolha o estilo de ficha que preferir e comece a criar seu personagem!

Criando Seu Personagem

Aqui estão os passos para criar um personagem; cada um é abordado em detalhe neste capítulo:

1: Escolha uma Classe. Todo aventureiro pertence a uma classe. Esta descreve, de forma geral, a vocação de um personagem, seus talentos especiais e quais são suas principais táticas.

2: Determine a Origem. A origem de um personagem abrange dois elementos: antecedentes e espécie. Como foram seus anos antes de iniciar uma vida de aventuras? Quem são seus ancestrais? Você também pode escolher os idiomas que seu personagem fala.

3: Determine os Valores de Atributos. Muito do que seu personagem faz no jogo depende de seus seis atributos.

4: Escolha um Alinhamento. O alinhamento é uma maneira abreviada de representar a bússola moral de seu personagem.

5: Preencha os Detalhes. Com base nas escolhas que fez, preencha os detalhes restantes na sua ficha de personagem.

Na ficha de personagem nas páginas a seguir, muitos espaços são identificados com um número que se refere a um desses passos.

Sessão Zero

Alguns Mestres iniciam uma campanha com uma "sessão zero", uma reunião inicial dedicada à criação de personagens e ao alinhamento de expectativas, além de abordar tópicos a evitar e a aceitar. A sessão zero é uma excelente oportunidade para conversar com os outros jogadores e o Mestre sobre se os personagens se conhecem, como se encontram e quais tipos de aventuras o grupo pode buscar juntos.

Passo 1: Escolha uma Classe

Escolha uma classe e anote-a na ficha de personagem. A tabela Visão Geral das Classes fornece um resumo delas. Veja o capítulo 3 para detalhes.

Visão Geral das Classes

Classe	Interesse	Atributo Primário	Complexidade
Bárbaro	Batalha	Força	Média
Bardo	Atuação	Carisma	Alta
Bruxo	Conhecimento obscuro	Carisma	Alta
Clérigo	Deuses	Sabedoria	Média
Druida	Natureza	Sabedoria	Alta
Feiticeiro	Poder	Carisma	Alta
Guardião	Sobrevivência	Destreza e Sabedoria	Média
Guerreiro	Armas	Força ou Destreza	Baixa
Ladino	Furtividade	Destreza	Baixa
Mago	Livros de magia	Inteligência	Média
Monge	Combate desarmado	Destreza e Sabedoria	Alta
Paladino	Proteção	Força e Carisma	Média

DMITRY BURMAK

5 NOME DO PERSONAGEM

2 ANTECEDENTE | 1 CLASSE

2 ESPÉCIE | 1 SUBCLASSE

1 NÍVEL

XP

CLASSE DE ARMADURA

5

ESCUDO

PONTOS DE VIDA

ATUAL | TEMP | 5 MÁX.

DADOS DE VIDA

GASTO | 5 MÁX.

SALVAG. CONTRA MORTE 5

SUCESSOS

FALHAS

DUNGEONS & DRAGONS

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

2

INICIATIVA

5

DESLOCAMENTO

2

TAMANHO

2

PERCEPÇÃO PASSIVA

5

FORÇA

3 MODIFICADOR | VALOR

- ○ ____ Salvaguarda
- 5 ○ ____ Atletismo 2

DESTREZA

3 MODIFICADOR | VALOR

- ○ ____ Salvaguarda
- 5 ○ ____ Acrobacia 2
- ○ ____ Furtividade
- ○ ____ Prestidigitação

CONSTITUIÇÃO

3 MODIFICADOR | VALOR

- 5 ○ ____ Salvaguarda

INSPIRAÇÃO HEROICA

5

INTELIGÊNCIA

3 MODIFICADOR | VALOR

- ○ ____ Salvaguarda
- 5 ○ ____ Arcanismo 2
- ○ ____ História
- ○ ____ Investigação
- ○ ____ Natureza
- ○ ____ Religião

SABEDORIA

3 MODIFICADOR | VALOR

- ○ ____ Salvaguarda
- 5 ○ ____ Lidar com Animais
- ○ ____ Intuição 2
- ○ ____ Medicina
- ○ ____ Percepção
- ○ ____ Sobrevivência

CARISMA

3 MODIFICADOR | VALOR

- ○ ____ Salvaguarda
- 5 ○ ____ Atuação 2
- ○ ____ Enganação
- ○ ____ Intimidação
- ○ ____ Persuasão

5 ARMAS E TRUQUES DE DANO

Nome	Bôn. de Atq/CD	Dano & Tipo	Observações

5 CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

TREINAMENTO E PROFICIÊNCIA EM EQUIPAMENTOS

1 TREINAMENTO COM ARMADURA ✧ Leve ✧ Média ✧ Pesada ✧ Escudos

2 ARMAS

2 FERRAMENTAS

2 TRAÇO DE ESPÉCIES

2 TALENTOS

5 ATRIBUTO DE CONJURAÇÃO

5	MOD. DE ATRIBUTO DE CONJURAÇÃO
5	CD PARA EVITAR MAGIA
5	BÔNUS DE ATAQUE MÁGICO



5 ESPAÇOS DE MAGIA

	Total	Gasto
1º Círculo		
2º Círculo		
3º Círculo		
4º Círculo		
5º Círculo		
6º Círculo		
7º Círculo		
8º Círculo		
9º Círculo		

5 TRUQUES E MAGIAS PREPARADAS

Círculo	Nome	Tempo de Conjuração	Alcance	Concentração, Ritual & Material Necessário	Observações
				C R M	

3 APARÊNCIA

2 HISTÓRIA E PERSONALIDADE

Alinhamento

4

2 IDIOMAS

2 EQUIPAMENTO

Itens Mágicos Sintonizados

2 MOEDAS

PC	PP	CE	PO	PL

Um Grupo Equilibrado

O grupo clássico de D&D é composto por um Clérigo, um Guerreiro, um Ladino e um Mago. Essas quatro Classes, as mais antigas do jogo, proporcionam uma combinação equilibrada de habilidades para as aventuras. Você pode utilizar essa formação ou adaptá-la de acordo com estas diretrizes:

Clérigo. Substituir por um Bardo ou Druida
Guerreiro. Substituir por um Bárbaro, Guardião, Monge ou Paladino
Ladino. Substituir por um Bardo ou Guardião
Mago. Substituir por um Bardo, Bruxo ou Feiticeiro

Anote Seu Nível

Anote o nível do seu personagem na ficha. Normalmente, um personagem começa no nível 1 e sobe de nível ao aventurar-se e obter Pontos de Experiência (XP).

Anote seu XP. Além disso, anote seus Pontos de Experiência. Um personagem no nível 1 tem 0 XP.

Iniciando em um Nível Mais Alto. Seu Mestre pode optar por iniciar em um nível mais alto. Se começar no nível 3 ou superior, anote a subclasse escolhida na sua ficha de personagem. Veja a seção "Começando em Níveis Mais Altos" mais adiante no capítulo para mais informações.

Anote seu Treinamento com Armadura

Sua classe pode oferecer treinamento em determinadas categorias de armadura. Registre seu treinamento com armaduras na ficha de personagem. O treinamento em um tipo de armadura significa que você pode utilizá-la de forma eficaz, recebendo bônus defensivos. As categorias de armadura estão descritas no capítulo 6.

Tenha Ela em Mente

Mais adiante, você incluirá mais detalhes sobre sua classe. A escolha da sua classe é a decisão mais importante ao criar um personagem e influencia muitas das escolhas que você fará nos próximos passos. Você consultará a descrição da sua classe no capítulo 3 diversas vezes.

Passo 2: Determine a Origem

Determinar a origem do seu personagem envolve escolher um antecedente, uma espécie e dois idiomas.

O histórico de um personagem reflete o lugar e a ocupação que foram mais significativos para ele. A combinação de antecedentes, espécies e idiomas oferece uma base rica para sua imaginação ao pensar sobre os primeiros dias do seu personagem.

Escolha um Antecedente

Escolha o antecedente do seu personagem e registre-o na sua ficha. Você pode optar pelos antecedentes descritos no capítulo 4, e seu Mestre pode oferecer outras opções.

O antecedente escolhido influencia o passo 3, onde você define os valores de atributo do seu personagem. Se tiver dificuldade em decidir, a tabela Valores de Atributo e Antecedentes mostra quais antecedentes favorecem quais atributos. Nela, você encontrará o atributo principal da sua classe.

Valores de Atributo e Antecedentes

Atributo	Antecedentes
Força	Artesão, Artista, Fazendeiro, Guarda, Marinheiro, Nobre, Soldado
Destreza	Andarilho, Artesão, Artista, Charlatão, Criminoso, Escriba, Guia, Marinheiro, Soldado
Constituição	Charlatão, Criminoso, Eremita, Fazendeiro, Guia, Mercador, Sábio, Soldado
Inteligência	Acólito, Artesão, Criminoso, Escriba, Guarda, Mercador, Nobre, Sábio
Sabedoria	Acólito, Andarilho, Eremita, Escriba, Fazendeiro, Guarda, Guia, Marinheiro, Sábio
Carisma	Acólito, Andarilho, Artista, Charlatão, Eremita, Mercador, Nobre

Anote Seu Talento. Um antecedente concede um talento (detalhado no capítulo 5), que confere habilidades específicas ao seu personagem. Anote seu talento na ficha de personagem.

Anote Suas Proficiências. Seu antecedente concede proficiência em duas perícias e em uma ferramenta. Anote essas informações na sua ficha de personagem.

Sua classe também concede proficiências. Confira a descrição da sua classe no capítulo 3 e anote as proficiências na sua ficha de personagem.

No exemplo da ficha de personagem, você pode indicar proficiência em perícias e salvaguardas marcando o círculo ao lado delas.

A tabela de características na descrição da sua classe mostra o seu Bônus de Proficiência (descrito no capítulo 1), que é +2 para um personagem de nível 1. Anote esse número na sua ficha de personagem. Você preencherá outros números relacionados a essa proficiência no passo 5.

Escolhendo o Equipamento Inicial

Seu antecedente e sua classe fornecem o equipamento inicial. Todas as moedas que você receber neste passo podem ser imediatamente gastas em equipamentos do capítulo 6. Além disso, você pode adquirir uma bugiganga sem qualquer custo (veja a tabela Bugigangas no final deste capítulo).

Anote o equipamento escolhido na sua ficha de personagem. Os equipamentos estão descritos no capítulo 6, mas por enquanto você pode apenas anotar tudo e consultar os detalhes mais tarde neste capítulo. Também há espaço na ficha de personagem para anotar as moedas que restaram após a compra do equipamento, assim como os tesouros que você irá adquirir em suas aventuras.

Escolha uma Espécie

Escolha uma espécie para o seu personagem. As opções de espécies a seguir são detalhadas no capítulo 4: Aasimar, Anão, Draconato, Elfo, Gnomo, Golias, Humano, Orc, Pequenino e Tiferino. Após escolher uma espécie, anote-a na sua ficha de personagem. Em seguida, anote os traços correspondentes à sua espécie.

O tamanho e o Deslocamento do seu personagem são definidos pela sua espécie; também anote nos locais apropriados da sua ficha de personagem (você pode anotar apenas a primeira letra do seu tamanho).

Imagine seu Passado e Presente

Deixe que o antecedente e a espécie do seu personagem inspirem a maneira como você imagina seu passado. Esse passado moldou o presente do personagem. Com isso em mente, considere responder às seguintes perguntas como se fosse seu personagem:

- Quem criou você?
- Quem foi seu amigo mais querido na infância?
- Você cresceu com um animal de estimação?
- Você se apaixonou? Se sim, por quem?
- Você pertenceu a alguma organização, como uma guilda ou uma religião? Se sim, você ainda é membro?
- Quais elementos do seu passado o inspiraram a se aventurar?

Escolha Idiomas

O seu personagem sabe pelo menos três idiomas: Comum e mais dois idiomas que você pode escolher da tabela Idiomas Comuns. O conhecimento de um idioma significa que o seu personagem pode se comunicar, ler e escrever nesse idioma. A sua classe e outras características também podem lhe conceder idiomas.

A tabela Idiomas Comuns lista os idiomas comuns nos mundos de D&D. Todos os personagens jogadores conhecem o Comum, que se originou na metrópole planar de Sigil, o centro do multiverso. Os outros idiomas comuns originaram-se com os primeiros membros das espécies mais proeminentes nos mundos de D&D e desde então se espalharam amplamente.

Idiomas Comuns

1d12	Idioma	Origem
—	Comum	Sigil
1	Linguagem de Sinais Comum	Sigil
2	Dracônico	Dragões
3–4	Anão	Anões
5–6	Élfico	Elfos
7	Gigante	Gigantes
8	Gnômico	Gnomos
9	Goblin	Goblinoides
10–11	Pequenino	Pequeninos
12	Orc	Orcs

CHRIS SEAMAN



Considere como suas escolhas se combinam para colocar seu personagem no caminho da aventura.

A tabela Idiomas Raros lista idiomas secretos ou derivados de outros planos de existência e, portanto, menos falados nos mundos do Plano Material. Algumas características permitem que um personagem aprenda um idioma raro.

Idiomas Raros

Idioma	Origem
Abissal	Demônios do Abismo
Celestial	Celestiais
Dialeto Obscuro	Aberrações
Druídico	Círculos druídicos
Gíria dos Ladrões	Várias guildas criminosas
Infernal	Diabos dos Nove Infernos
Primordial*	Elementais
Silvestre	A Faéria
Subcomum	A Umbraeterna

*Primordial inclui os dialetos Aquan, Auran, Ignan e Terran. As criaturas que conhecem um destes dialetos podem se comunicar com aquelas que conhecem um dialeto diferente.

Etapa 3: Determinando os Valores de Atributo

Para determinar os valores de atributo do seu personagem, você primeiro gera um conjunto de seis números seguindo as instruções abaixo e, em seguida, os atribui aos seus seis atributos. O Capítulo 1 explica o que cada atributo representa.

Gerando seus Valores de Atributo

Determine seus valores de atributo usando um dos três métodos a seguir. Seu Mestre pode preferir que você use um método específico.

Conjunto Padrão. Use os seguintes seis valores para seus atributos: 15, 14, 13, 12, 10, 8.

Geração Aleatória. Jogue quatro d6s e registre o total dos três dados mais altos. Faça isso mais cinco vezes, para que você tenha seis números.

Custo de Pontos. Você tem 27 pontos para gastar em seus valores de atributo. O custo de cada valor é apresentado na tabela Custos de Pontos para Valores de Atributo. Por exemplo, um valor de 14 custa 7 dos seus 27 pontos.

Custos de Pontos para Valores de Atributo

Valor	Custo	Valor	Custo
8	0	12	4
9	1	13	5
10	2	14	7
11	3	15	9

Atribua os Valores de Atributo

Após gerar seis valores, atribua-os a Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma, lembrando-se do atributo primário da sua classe. Preencha também os modificadores de atributo.

Se você estiver usando a opção de Conjunto Padrão, consulte a tabela Conjunto Padrão por Classe para sugestões de onde atribuir os valores para a classe do seu personagem. A tabela coloca os valores mais altos nos principais atributos da classe. Se você utilizou outro método para gerar os valores, ainda pode usar essa tabela como guia para decidir onde colocar seus maiores e menores valores.

Antecedentes e Espécies de Livros Antigos

Antecedentes em livros antigos de D&D não incluem ajustes nos valores de atributo. Se você estiver usando um antecedente de um livro antigo, ajuste seus valores de atributo aumentando um valor em 2 e um valor diferente em 1, ou aumente três valores em 1. Nenhum desses aumentos pode elevar um valor acima de 20.

Da mesma forma, espécies em livros antigos incluem aumentos nos valores de atributo. Se você estiver usando uma espécie de um livro antigo, ignore esses aumentos e use apenas os fornecidos pelo seu antecedente.

Além disso, se o antecedente que você escolheu não fornecer um talento, você obtém um talento de Origem à sua escolha.

Conjunto Padrão por Classe

Classe	For.	Des.	Con.	Int.	Sab.	Car.
Bárbaro	15	13	14	10	12	8
Bardo	8	14	12	13	10	15
Bruxo	8	14	13	12	10	15
Clérigo	14	8	13	10	15	12
Druida	8	12	14	13	15	10
Feiticeiro	10	13	14	8	12	15
Guardião	12	15	13	8	14	10
Guerreiro	15	14	13	8	10	12
Ladino	12	15	13	14	10	8
Mago	8	12	13	15	14	10
Monge	12	15	13	10	14	8
Paladino	15	10	13	8	12	14

Aplicando os Valores de Atributos

Após atribuir seus valores de atributo, ajuste-os de acordo com seu antecedente. Seu antecedente apresenta três atributos; aumente um desses valores em 2 e um diferente em 1, ou aumente todos os três em 1. Nenhum desses aumentos pode ser maior que 20.

Alguns jogadores preferem aumentar o atributo primário de sua classe, enquanto outros optam por melhorar um valor baixo.

Determinando os Valores de Atributo

Por fim, determine seus modificadores de atributo usando a tabela Valores e Modificadores de Atributo. Escreva o modificador ao lado de cada um de seus valores.

Valores e Modificadores de Atributo

Valor	Modificador	Valor	Modificador
3	-4	12–13	+1
4–5	-3	14–15	+2
6–7	-2	16–17	+3
8–9	-1	18–19	+4
10–11	+0	20	+5

Descreva a Aparência e Personalidade

Os valores de atributo são parte essencial das regras, mas podem ir além disso. Depois de estabelecer seus valores de atributo, pense no que esses valores podem dizer sobre a aparência e a personalidade do seu personagem. Um personagem muito forte com Carisma baixo pode se comportar e parecer diferente de um personagem carismático com Força baixa. As tabelas a seguir oferecem sugestões de palavras descritivas com base em um valor alto ou baixo em determinado atributo.

Anote a aparência e a personalidade do seu personagem na sua ficha de personagem.

Passo 4: Escolha um Alinhamento

Escolha o alinhamento do seu personagem a partir das opções abaixo e anote em sua ficha de personagem.



Força

1d4	For. Alta	1d4	For. Baixa
1	Musculoso	1	Fraco
2	Robusto	2	Magro
3	Protetor	3	Autoconsciente
4	Direto	4	Indireto



Destreza

1d4	Des. Alta	1d4	Des. Baixa
1	Ágil	1	Atrapalhado
2	Dinâmico	2	Desajeitado
3	Inquieto	3	Hesitante
4	Equilibrado	4	Instável



Constituição

1d4	Con. Alta	1d4	Con. Baixa
1	Energético	1	Débil
2	Vigoroso	2	Sensível
3	Saudável	3	Letárgico
4	Estável	4	Frágil



Inteligência

1d4	Int. Alta	1d4	Int. Baixa
1	Decidido	1	Inapto
2	Lógico	2	Ilógico
3	Informado	3	Desinformado
4	Curioso	4	Fútil



Sabedoria

1d4	Sab. Alta	1d4	Sab. Baixa
1	Sereno	1	Impulsivo
2	Atento	2	Distraído
3	Observador	3	Alheio
4	Vigilante	4	Ingênuo



Carisma

1d4	Car. Alto	1d4	Car. Baixo
1	Encantador	1	Pedante
2	Imponente	2	Carrancudo
3	Engraçado	3	Reservado
4	Inspirador	4	Indelicado

Criaturas Sem Alinhamento

A maioria das criaturas que não possuem capacidade de pensamento racional não têm alinhamento. Tubarões, por exemplo, são predadores selvagens, mas não são maus; eles não têm alinhamento.

RANDALL MACKEY

D&D presume que os personagens dos jogadores não têm um alinhamento mau. Consulte seu Mestre antes de criar um personagem mau.

Os Nove Alinhamentos

O alinhamento de uma criatura descreve de maneira abrangente suas atitudes éticas e ideais. O alinhamento é uma combinação de dois fatores: um identifica a moralidade (bom, mau ou neutro) e o outro descreve as atitudes em relação à ordem (ordeiro, caótico ou neutro).

As descrições dos alinhamentos abaixo descrevem o comportamento esperado de uma criatura com tal alinhamento; indivíduos podem variar dentro desse comportamento.

Ordeiro e Bom (OB). Criaturas Ordeiras e Boas se esforçam para fazer a coisa certa, conforme esperado pela sociedade. Alguém que luta contra a injustiça e protege os inocentes sem hesitação é provavelmente Ordeiro e Bom.

Neutro e Bom (NB). Criaturas Neutras e Boas fazem o melhor que podem, trabalhando dentro das regras, mas sem se sentir obrigadas por elas. Uma pessoa bondosa que ajuda os outros conforme as necessidades deles é provavelmente Neutra e Boa.

Caótico e Bom (CB). Criaturas Caóticas e Boas agem conforme sua consciência, sem se importar muito com o que os outros esperam. Um rebelde que embosca os coletores de impostos de um barão cruel e usa o dinheiro roubado para ajudar os pobres é provavelmente Caótico e Bom.

Ordeiro e Neutro (ON). Indivíduos Ordeiros e Neutros agem de acordo com a lei, tradição ou códigos pessoais. Alguém que segue uma regra disciplinada de vida — e não é influenciado pelas demandas dos necessitados ou pelas tentações do mal — é provavelmente Ordeiro e Neutro.

Neutro (N). Neutro é o alinhamento daqueles que preferem evitar questões morais e não tomam partido, fazendo o que parece melhor no momento. Alguém que está entediado com o debate moral provavelmente é Neutro.

Caótico e Neutro (CN). Criaturas Caóticas e Neutras seguem seus impulsos, valorizando sua liberdade pessoal acima de tudo. Um patife que vagabundeia pela terra vivendo de seus próprios recursos é provavelmente Caótico e Neutro.

Ordeiro e Mau (OM). Criaturas Ordeiras e Más tomam metodicamente o que querem dentro dos limites de um código de tradição, lealdade ou ordem. Um aristocrata que explora os cidadãos enquanto trama por poder é provavelmente Ordeiro e Mau.

Neutro e Mau (NM). Neutro e Mau é o alinhamento daqueles que não se preocupam com o mal que causam enquanto perseguem seus desejos. Um criminoso que rouba e assassina à vontade é provavelmente Neutro e Mau.

Caótico e Mau (CM). Criaturas Caóticas e Más agem com violência arbitrária, impulsionadas pelo ódio ou pela sede de sangue. Um vilão que persegue esquemas de vingança e caos é provavelmente Caótico e Mau.

Alinhamento e Personalidade

O alinhamento pode moldar a personalidade, os objetivos e as crenças centrais de um personagem. Ao



Alinhamentos podem ser visualizados como uma grade como esta — junto com criaturas que incorporam esses alinhamentos.

considerar os dois elementos de um alinhamento, você pode usar as listas abaixo para inspirar detalhes da personalidade do seu personagem.

Traços de Personalidade por Alinhamento

Alinhamento	1d4	Traço Associado
Bom	1	Compassivo
	2	Prestativo
	3	Honesto
	4	Gentil
Caótico	1	Orgulhoso
	2	Impulsivo
	3	Rebelde
	4	Egocêntrico
Mau	1	Desonesto
	2	Vingativo
	3	Cruel
	4	Ganancioso
Neutro	1	Egoísta
	2	Desinteressado
	3	Lacônico
	4	Pragmático
Ordeiro	1	Cooperativo
	2	Leal
	3	Julgador
	4	Metódico

Passo 5: Preencha os Detalhes

Agora, preencha o resto da sua ficha de personagem.

Registre as Características de Classe

Consulte a tabela de características da sua classe no capítulo 3 e anote as características de nível 1. As características de classe estão detalhadas naquele mesmo capítulo.

Algumas características de classe oferecem escolhas. Certifique-se de ler todas as suas características e fazer quaisquer escolhas oferecidas.

Preencha os Números

Anote os seguintes números na sua ficha de personagem.

Salvaguardas. Para as salvaguardas nas quais você tem proficiência, adicione seu Bônus de Proficiência ao modificador de atributo apropriado e anote o total. Alguns jogadores também gostam de anotar o modificador para salvaguardas nas quais não têm proficiência, que é apenas o modificador de atributo relevante.

Perícias. Para as perícias nas quais você tem proficiência, adicione seu Bônus de Proficiência ao modificador de atributo associado a essa perícia e anote o total. Você também pode querer anotar o modificador para perícias nas quais não tem proficiência, que é apenas o modificador de atributo relevante.

Percepção Passiva. Às vezes, seu Mestre determinará se seu personagem percebe algo sem que você precise realizar um teste de Sabedoria (Percepção); o Mestre usa sua Percepção Passiva em vez disso. A Percepção Passiva é um valor que reflete uma consciência geral do seu entorno quando você não está ativamente procurando algo. Use a seguinte fórmula para determinar seu valor de Percepção Passiva:

Percepção Passiva = 10 + modificador do teste de Sabedoria (Percepção)

Inclua todos os modificadores que se aplicam aos seus testes de Sabedoria (Percepção). Por exemplo, se seu personagem tem Sabedoria 15 e proficiência na perícia Percepção, você tem uma Percepção Passiva de 14 (10 + 2 pelo seu modificador de Sabedoria + 2 pela proficiência).

Pontos de Vida. Sua classe e modificador de Constituição determinam seus Pontos de Vida máximos no nível 1, conforme mostrado na tabela Pontos de Vida no Nível 1 por Classe.

Pontos de Vida no Nível 1 por Classe

Classe	Pontos de Vida Máximos
Bárbaro	12 + mod. de Constituição
Guardião, Guerreiro ou Paladino	10 + mod. de Constituição
Bardo, Bruxo, Clérigo, Druida, Ladino ou Monge	8 + mod. de Constituição
Feiticeiro ou Mago	6 + mod. de Constituição

CHRIS SEAMAN

A ficha de personagem inclui espaço para anotar seus Pontos de Vida atuais quando você sofre dano, assim como quaisquer Pontos de Vida Temporários que você possa receber. Há também espaço para monitorar Salvaguardas Contra Morte.

Dados de Pontos de Vida. A descrição da sua classe informa o tipo de dado dos Pontos de Vida do seu personagem (ou Dados de Vida, para abreviar); anote isso na sua ficha de personagem. No nível 1, seu personagem tem 1 Dado de Vida. Você pode gastar Dados de Vida durante um Descanso Curto para recuperar Pontos de Vida. Sua ficha de personagem também inclui espaço para anotar quantos Dados de Vida você gastou.

Iniciativa. Anote o modificador de Destreza no espaço para Iniciativa na sua ficha de personagem.

Classe de Armadura. Sem armadura ou escudo, sua Classe de Armadura base é 10 mais seu modificador de Destreza. Se seu equipamento inicial incluir armadura ou um escudo (ou ambos), calcule sua CA usando as regras no capítulo 6. Uma característica de classe pode fornecer uma maneira diferente de calcular sua CA.

Ataques. Na seção de Armas e Truques de Dano da ficha de personagem, escreva suas armas iniciais. O bônus de jogada de ataque para uma arma com a qual você tem proficiência é um dos seguintes, a menos que a propriedade da arma indique o contrário:

Bônus de ataque Corpo a Corpo = modificador de Força + Bônus de Proficiência
Bônus de ataque à Distância = modificador de Destreza + Bônus de Proficiência

Veja o capítulo 6 para conferir o dano e as propriedades das suas armas. Você adiciona o mesmo modificador de atributo que utiliza para os ataques com uma arma às suas jogadas de dano com essa arma.

Conjuração. Anote tanto a CD para evitar suas magias quanto o bônus de ataque para os ataques que você realiza com elas, usando as seguintes fórmulas:

CD para evitar magia = 8 + modificador de atributo de conjuração + Bônus de Proficiência
Bônus de ataque mágico = modificador de atributo de conjuração + Bônus de Proficiência

O modificador de atributo de conjuração para uma magia é determinado pela característica que lhe confere a capacidade de conjurar a magia.

Espaços de Magia, Truques e Magias Preparadas. Se sua classe lhe confere a característica Conjuração ou Magia de Pacto, a tabela de características da sua classe mostra o número de espaços de magia disponíveis, quantos truques você conhece e quantas magias você pode preparar. Escolha seus truques e magias preparadas, e anote-os — junto com seu número de espaços de magia — na sua ficha de personagem.

Nomeie Seu Personagem

Escolha um nome para o seu personagem e escreva-o na sua ficha de personagem. O nome pode ser o que você quiser. É o nome de um ancestral? Tem significado religioso ou outra importância? É um nome que você escolheu para si?

Crie Detalhes Finais

Ao terminar de criar seu personagem, considere se gostaria de inventar mais detalhes sobre ele. Aqui estão alguns aspectos que você pode desejar para o seu personagem:

- Qual é o seu gênero?
- Qual pessoa ou pessoas mais importam para você?
- Qual é o seu maior medo?
- Em suas aventuras, você buscará conhecimento, riqueza, glória, esclarecimento, justiça, misericórdia, poder ou algo diferente?

Avanço de Nível

Durante as aventuras, seu personagem obtém experiência, representada por Pontos de Experiência (XP). Um personagem que atinge um total específico de Pontos de Experiência avança em capacidade, o que é chamado de alcançar um nível.

A tabela Evolução do Personagem detalha a quantidade de XP necessária para avançar de nível e o Bônus de Proficiência correspondente a esse nível. Quando o total de XP do seu personagem é igual ou superior a um número na coluna de Pontos de Experiência, você atinge o nível correspondente.

Evolução do Personagem

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



O equipamento de aventura melhora à medida que o personagem avança pelos estágios de jogo.

Adquirindo Um nível

Quando você adquire um nível, siga estas etapas:

1: **Escolha uma Classe.** A maioria dos personagens avança na mesma classe, mas você pode optar por adquirir um nível em outra classe, utilizando as regras da seção "Multiclasse" mais adiante neste capítulo.

2: **Ajuste os Pontos de Vida e os Dados de Vida.** Cada vez que você adquire um nível, obtém um dado de vida adicional. Jogue esse dado, adicione seu modificador de Constituição ao resultado e some o total (mínimo de 1) ao seus Pontos de Vida máximos. Em vez de jogar, você pode usar o valor fixo mostrado na tabela Pontos de Vida Fixos por Classe.

Pontos de Vida Fixos por Classe

Classe	Pontos de Vida por Nível
Bárbaro	7 + mod. de Constituição
Guardião, Guerreiro, Paladino	6 + mod. de Constituição
Bardo, Bruxo, Clérigo, Druida, Ladino ou Monge	5 + mod. de Constituição
Feiticeiro ou Mago	4 + mod. de Constituição

3: **Anote Novas Características de Classe.** Consulte a tabela de características da sua classe no capítulo 3 e anote as características que você adquire no novo nível nesta classe. Faça as escolhas oferecidas por uma nova característica.

4: **Ajuste o Bônus de Proficiência.** O Bônus de Proficiência de um personagem aumenta em determinados níveis, conforme mostrado na tabela Evolução do Personagem e na tabela de características da sua classe no capítulo 3. Quando o seu Bônus de Proficiência aumenta, aumente todos os números na sua ficha de personagem que incluem esses bônus.

5: **Ajuste os Modificadores de Atributo.** Se você escolher um talento que aumenta um ou mais dos seus valores de atributo, seu modificador de atributo também muda se o novo valor for um número par. Nesse caso, ajuste todos os números na sua ficha de personagem que utilizam esse modificador. Quando seu modificador de Constituição aumenta em 1, seus Pontos de Vida máximos aumentam em 1 para cada nível que você atingiu. Por exemplo, se um personagem atinge o nível 8 e aumenta o valor de Constituição de 17 para 18, o modificador de Constituição aumenta para +4. Os Pontos de Vida máximos do personagem, então, aumentam em 8, além dos Pontos de Vida recebidos ao atingir o nível 8.

CHRIS SEAMAN

Talentos Adicionais no Nível 20

Um Mestre pode usar talentos como forma de avanço após os personagens alcançarem o nível 20, proporcionando maior poder àqueles que não têm mais níveis para adquirir. Com essa abordagem, cada personagem obtém um talento à sua escolha a cada 30.000 XP recebidos além de 355.000 XP. Dádivas Épicas são especialmente apropriadas para esses talentos adicionais, mas um jogador pode escolher qualquer talento para o qual seu personagem de nível 20 se qualifique.

Estágios de Jogo

Com cada novo nível, os personagens adquirem novas habilidades que os preparam para enfrentar desafios maiores. À medida que os personagens avançam de nível, o tom do jogo também muda e os riscos da campanha aumentam. Ajuda pensar na trajetória de um personagem (e da campanha) em termos de quatro estágios de jogo, descrevendo a jornada de um personagem de nível 1 que acabou de começar sua jornada de aventureiro até as alturas épicas do nível 20. Esses estágios não têm regras associadas; eles indicam que a experiência de jogo evolui conforme os personagens alcançam níveis.

Estágio 1 (Níveis 1–4)

No estágio 1, os personagens são aventureiros e aprendizes, embora já se destaquem da população em geral por suas habilidades extraordinárias. Eles aprendem suas características de classe iniciais e escolhem uma subclasse. As ameaças que enfrentam geralmente representam perigo para fazendas ou vilarejos locais.

Estágio 2 (Níveis 5–10)

No estágio 2, os personagens se tornam aventureiros completos. Os conjuradores adquirem magias icônicas, como *Bola de Fogo*, *Relâmpago* e *Reviver os Mortos*. A maioria das classes focadas em combate obtém a habilidade de realizar múltiplos ataques em um turno. Os personagens agora enfrentam perigos que ameaçam cidades e reinos.

Estágio 3 (Níveis 11–16)

No estágio 3, os personagens alcançaram um nível de poder que os torna especiais entre os aventureiros. No nível 11, muitos conjuradores aprendem magias que alteram a realidade. Outros personagens adquirem características que permitem realizar mais ataques ou fazer coisas mais impressionantes com esses ataques. Esses aventureiros frequentemente enfrentam ameaças a regiões inteiras.

Estágio 4 (Níveis 17–20)

No estágio 4, os personagens atingem o auge de suas características de classe, tornando-se arquétipos heroicos. O destino do mundo ou até mesmo a ordem do multiverso pode estar em jogo durante suas aventuras.

Começando em Níveis Mais Altos

Seu Mestre pode iniciar com os personagens do seu grupo em um nível superior a 1. É especialmente recomendado começar no nível 3 se o grupo for composto por jogadores experientes de D&D.

Criando Seu Personagem

Criar um personagem de nível mais alto utiliza os mesmos passos de criação de personagem descritos neste capítulo e as regras para avançar além do nível 1 fornecidas na seção "Avanço de Nível". Você começa com a quantidade mínima de XP necessária para alcançar seu nível inicial. Por exemplo, se o Mestre inicia com você no nível 10, você possui 64.000 XP.

Equipamento Inicial

O Mestre decide se seu personagem começa com mais do que o equipamento padrão para um personagem de nível 1, possivelmente incluindo um ou mais itens mágicos. A tabela Equipamento Inicial em Níveis Mais Altos serve como guia para o Mestre.

Além disso, consulte seu Mestre sobre quais equipamentos estão disponíveis para compra com seu dinheiro inicial. Por exemplo, as armas de fogo descritas no capítulo 6 são muito caras para personagens de nível 1, mas podem estar disponíveis para compra se o Mestre permitir.

Equipamento Inicial em Níveis Mais Altos

Nível Inicial	Equipamento e Dinheiro	Itens Mágicos
2–4	Equipamento Inicial Normal	1 Comum
5–10	500 PO mais 1d10 × 25 PO mais equipamento inicial normal	1 Comum, 1 Incomum
11–16	5.000 PO mais 1d10 × 250 PO mais equipamento inicial normal	2 Comum, 3 Incomum, 1 Raro
17–20	20.000 PO mais 1d10 × 250 PO mais equipamento inicial normal	2 Comum, 4 Incomum, 3 Raro, 1 Muito Raro

Multiclasse

Multiclasse permite que você adquira níveis em várias classes. Com essa regra, você pode optar por obter um nível em uma nova classe sempre que avançar de nível, ao invés de aumentar seu nível na classe atual. Isso possibilita combinar as habilidades dessas classes para realizar um conceito de personagem que pode não ser refletido em uma única classe.

Pré-requisitos

Para se qualificar para uma nova classe, você deve ter um valor de pelo menos 13 no atributo primário da nova classe e nas suas classes atuais. Por exemplo, um Bárbaro que decide fazer multiclasse com Druida deve ter valores de Força e Sabedoria de 13 ou mais, já que Força é o atributo primário dos Bárbaros e Sabedoria é o dos Druidas.

Pontos de Experiência

O custo em Pontos de Experiência para avançar de nível é baseado no seu nível total de personagem, não no nível de uma classe específica, conforme mostrado na tabela Evolução do Personagem. Por exemplo, se você é um Clérigo de nível 6 / Guerreiro de nível 1, deve adquirir XP suficiente para alcançar o nível 8 antes de poder avançar para o segundo nível como Guerreiro ou para o sétimo nível como Clérigo.

Pontos de Vida e Dados de Pontos de Vida

Você recebe os Pontos de Vida da nova classe conforme descrito para níveis acima de 1. Os Pontos de Vida do nível 1 de uma classe são obtidos apenas quando seu nível total de personagem é 1.

Some os Dados de Vida concedidos por todas as suas classes para formar sua reserva de Dados de Vida. Se esses dados forem do mesmo tipo, você pode combiná-los. Por exemplo, tanto o Guerreiro quanto o Paladino têm um dado de vida d10, então, se você for um Guerreiro de nível 5 / Paladino de nível 5, tem dez dados d10. Se suas classes fornecerem dados de tipos diferentes, mantenha-os separados. Por exemplo, um Clérigo de nível 5 / Paladino de nível 5 terá cinco dados d8 e cinco dados d10.

Bônus de Proficiência

Seu Bônus de Proficiência é baseado no seu nível total de personagem, não no nível de uma classe específica, conforme mostrado na tabela Evolução do Personagem. Por exemplo, se você é um Guerreiro de nível 3 / Ladino de nível 2, tem o Bônus de Proficiência de um personagem de nível 5, que é +3.

Proficiências

Ao adquirir seu primeiro nível em uma classe diferente da classe inicial, você obtém apenas algumas das proficiências iniciais dessa nova classe, conforme detalhado na descrição de cada classe no capítulo 3.

Características de Classe

Ao adquirir um novo nível em uma classe, você obtém suas características para aquele nível. Algumas características têm regras adicionais quando você realiza multiclasse. Consulte as informações sobre multiclasse incluídas nas descrições de cada uma de suas classes.

Regras especiais se aplicam a Ataque Extra, Conjuração e características (como Defesa Sem Armadura) que oferecem maneiras alternativas de calcular sua Classe de Armadura.

Ataque Extra

Se você adquirir a característica Ataque Extra de mais de uma classe, as características não se acumulam. Você não pode realizar mais de dois ataques com essa característica, a menos que tenha uma característica que permita isso (como a característica Dois Ataques Extras do Guerreiro).

Da mesma forma, a invocação Lâmina Sedenta do Bruxo, que concede a característica Ataque Extra à sua arma de pacto, não oferece ataques adicionais se você também já tiver Ataque Extra.

Classe de Armadura

Se você tiver várias maneiras de calcular sua Classe de Armadura, pode se beneficiar apenas de uma de cada vez. Por exemplo, um Feiticeiro/Monge com a característica de Defesa Sem Armadura do Monge e a Resiliência Dracônica do Feiticeiro deve escolher apenas uma dessas características para calcular sua Classe de Armadura.

Conjuração

Sua capacidade de conjurar magias depende parcialmente dos seus níveis combinados em todas as suas classes conjuradoras e parcialmente dos seus níveis individuais nessas classes. Ao realizar multiclasse e ter a característica Conjuração de mais de uma classe, utilize as regras abaixo. Se você usar multiclasse, mas tiver a característica Conjuração apenas em uma classe, siga as regras dessa classe.

Magias Preparadas. Você determina quais magias pode preparar para cada classe individualmente, como se fosse um membro de classe única dessa classe. Por exemplo, se você é um Guardião de nível 4 / Feiticeiro de nível 3, pode preparar cinco magias de 1º círculo de Guardião e preparar seis magias de 1º ou 2º círculo de Feiticeiro (além de quatro truques de Feiticeiro).

Cada magia que você prepara está associada a uma de suas classes, e você usa o atributo de conjuração dessa classe quando conjura a magia.

Truques. Se um truque seu aumenta de poder em níveis mais altos, o aumento é baseado no seu nível total de personagem, não no nível em uma classe específica, a menos que a magia indique o contrário.

Conjurador Multiclasse: Espaços de Magia por Círculo de Magia

Nível	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Espaços de Magia. Você determina seus espaços de magia disponíveis somando o seguinte:

- Todos os seus níveis nas classes Bardo, Clérigo, Druida, Feiticeiro e Mago
- Metade dos seus níveis (arredonde para cima) nas classes Guardião e Paladino
- Um terço dos seus níveis de Guerreiro ou Ladino (arredondado para baixo) se você tiver a subclasse Cavaleiro Místico ou Trapaceiro Arcano.

Em seguida, consulte o total de níveis na coluna Círculo da tabela Conjurador Multiclasse. Você utiliza os espaços para aquele círculo para conjurar magias de um círculo apropriado de qualquer classe cuja característica Conjuração você possui.

Esta tabela pode lhe dar espaços de magia de um círculo mais alto do que as magias que você prepara. Você pode usar esses espaços, mas apenas para conjurar suas magias de círculo inferior. Se uma magia de círculo inferior que você conjurar, como *Mãos Flamejantes*, tiver um efeito aprimorado quando conjurado em um círculo superior, você pode usar o efeito aprimorado normalmente.

Por exemplo, se você é um Guardião de nível 4 / Feiticeiro de nível 3, conta como um personagem de nível 5 ao determinar seus espaços de magia, somando todos os seus níveis como Feiticeiro e metade dos níveis de Guardião. Como mostrado na tabela Conjurador Multiclasse, você tem quatro espaços de magia 1º círculo, três espaços de 2º círculo e dois espaços de 3º círculo.

CHRIS SEAMAN



Um personagem com níveis de Bruxo e Paladino pode invocar um juramento de força e um patrono sobrenatural

No entanto, você não pode preparar magias 3º círculo, nem pode preparar magias de 2º círculo de Guardião. Você pode usar os espaços de magia desses círculos para conjurar as magias que preparou — e potencialmente aprimorar seus efeitos.

Magia de Pacto. Se você possui a característica Magia de Pacto da classe Bruxo e a característica Conjuração, pode usar os espaços de magia que adquire de Magia de Pacto para conjurar magias que você preparou das classes com a característica Conjuração, e pode usar os espaços de magia que adquire da característica Conjuração para conjurar magias de Bruxo que você preparou.

Bugigangas

Ao criar seu personagem, você pode jogar uma vez na tabela abaixo para sortear uma bugiganga Minúscula, um item simples, mas que possui um leve toque de mistério. O Mestre também pode usar esta tabela. Pode ajudar a abastecer uma sala em uma masmorra ou encher os bolsos de uma criatura.

Bugigangas

1d100	Bugigangas
01	Uma mão de goblin mumificada
02	Um cristal que brilha levemente ao luar
03	Uma moeda de ouro cunhada em uma terra desconhecida
04	Um diário escrito em um idioma que você não conhece
05	Um anel de latão que nunca mancha
06	Uma antiga peça de xadrez feita de vidro
07	Um par de dados feitos de ossos de articulação, cada um com o símbolo de um crânio na face que normalmente mostraria seis pontos
08	Um pequeno ídolo que representa uma criatura aterradora e lhe causa sonhos inquietantes quando você dorme perto dele
09	Uma mecha de cabelo de alguém
10	A escritura de um terreno em um reino desconhecido por você
11	Um bloco pesando 30 gramas produzido de material desconhecido
12	Uma pequena boneca de tecido espetada com agulhas
13	Um dente de uma fera desconhecida
14	Uma escama enorme, talvez de um dragão
15	Uma pena verde brilhante
16	Uma antiga carta de adivinhação com imagens semelhantes a você
17	Um orbe de vidro cheio de fumaça se movimentando
18	Um ovo com uma casca vermelha e brilhante, pesando 500 gramas
19	Um tubo que sopra bolhas
20	Um frasco de vidro contendo um pouco de carne flutuando no fluido de decapagem
21	Uma caixa de música feita por gnomos que toca uma música que você lembra vagamente da sua infância
22	Uma estatueta de madeira de um pequenino orgulhoso
23	Um orbe de bronze com runas estranhas gravadas
24	Um disco de pedra multicolorido
25	Um ícone de um corvo prateado
26	Uma bolsa contendo quarenta e sete dentes, um dos quais está podre
27	Uma lasca de obsidiana que, quando tocada, provoca sensação de calor
28	Uma garra de dragão amarrada em um cordão de couro
29	Um par de meias velhas
30	Um livro em branco cujas páginas se recusam ter tinta, giz, grafite ou qualquer outra marcação gravada
31	Um emblema de prata de uma estrela de cinco pontas
32	Uma faca que pertencia a um parente
33	Um frasco de vidro cheio de pedaços de unhas
34	Um dispositivo de metal retangular com dois minúsculos copos de metal em uma extremidade que lança faíscas quando molhado
35	Uma luva branca, com adornos, projetada para um ser humano
36	Um colete com cem bolsos minúsculos
37	Uma pedra sem peso
38	Um rascunho desenhado de um goblin
39	Um frasco de vidro vazio que cheira a perfume
40	Uma pedra preciosa que se parece com um pedaço de carvão quando examinada por alguém que não seja você
41	Um pedaço de pano de uma bandeira velha
42	Uma insígnia de patente de um legionário perdido
43	Um sino de prata sem badalo
44	Um canário mecânico dentro de uma lâmpada
45	Um baú em miniatura esculpido para parecer que tem vários pés na parte inferior
46	Um sprite morto dentro de uma garrafa de vidro transparente
47	Uma lata de metal que não tem abertura, mas soa como se estivesse cheia de líquido, areia, aranhas ou vidro quebrado (à sua escolha)
48	Um orbe de vidro cheio de água, no qual um peixinho dourado mecânico fica nadando
49	Uma colher de prata com um M gravado na pega
50	Um apito feito de madeira dourada
51	Um escaravelho morto do tamanho da sua mão
52	Dois soldados de brinquedo, um sem cabeça



COUPLEOFKOOKS

1d100	Bugigangas
53	Uma pequena caixa cheia de botões de diferentes tamanhos
54	Uma vela que não pode ser acesa
55	Uma gaiola em miniatura sem porta
56	Uma chave antiga
57	Um mapa de tesouro indecifrável
58	Uma empunhadura de uma espada quebrada
59	Uma pata de coelho
60	Um olho de vidro
61	Uma breve aparição de uma pessoa de aparência desagradável
62	Um crânio de prata do tamanho de uma moeda
63	Uma máscara de alabastro
64	Um cone de incenso-preto, pegajoso, que fede
65	Um gorro de dormir que te dá sonhos agradáveis quando você o usa
66	Um único estrepe produzido de osso
67	Uma armação dourada de um monóculo sem a lente
68	Um cubo de 2,5 centímetros, cada lado com uma cor diferente
69	Uma maçaneta de cristal
70	Um pacote cheio de pó rosa
71	Um fragmento de uma bela canção, escrita como notas musicais em dois pedaços de pergaminho
72	Um brinco prateado em formato de lágrima produzido de uma lágrima verdadeira
73	Uma casca de ovo pintada com cenas de desgraça em detalhes perturbadores
74	Um leque que, quando desdobrado, mostra um gato dormindo
75	Um conjunto de tubos produzidos com osso
76	Um trevo-de-quatro-folhas pressionado dentro de um livro sobre boas maneiras e etiqueta
77	Uma folha de pergaminho sobre a qual é desenhada uma engenhoca mecânica
78	Uma bainha ornamentada que não cabe em nenhuma lâmina que você tenha encontrado
79	Um convite para uma festa onde aconteceu um assassinato
80	Um pentagrama de bronze com uma gravura da cabeça de um rato em seu centro
81	Um lenço roxo bordado com o nome de um arquimago
82	Metade de uma planta baixa de um templo, um castelo ou outra estrutura
83	Um pedaço de pano dobrado que, quando desdobrado, se transforma em um chapéu elegante
84	Um recibo de depósito em um banco em uma cidade distante
85	Um diário com sete páginas faltando
86	Uma caixa prateada de tabaco vazia com a inscrição “sonhos” na tampa
87	Um símbolo sagrado de ferro dedicado a um deus desconhecido
88	Um livro sobre a ascensão e queda de um herói lendário, com o último capítulo faltando
89	Um frasco com sangue de dragão
90	Uma flecha antiga de estilo élfico
91	Uma agulha que nunca entorta
92	Um broche ornamentado de estilo anão
93	Uma garrafa de vinho vazia com um rótulo bonito que diz: “Vinícola O Mago dos Vinhos e Vinhais, Enlaço do Dragão Vermelho, 331422-W”
94	Um mosaico com uma superfície em vidro multicolorido
95	Um rato petrificado
96	Uma bandeira pirata negra, adornada com uma caveira de dragão e ossos cruzados
97	Um minúsculo caranguejo ou aranha mecânicos que se move quando não está sendo observado
98	Um frasco de vidro contendo banha com uma etiqueta que diz: “Graxa de Grifo”
99	Uma caixa de madeira com um fundo de cerâmica que contém uma minhoca viva com uma cabeça em cada extremidade do corpo
00	Uma urna de metal contendo as cinzas de um herói



COUPLEOFKOOKS



Os heróis Passanel, Molliver, Mercion e Valente protegem o portal para outro plano contra invasores diabólicos.

CAPÍTULO 3

Classes de Personagem

As classes de personagem fornecem as capacidades mais emocionantes de um personagem. Este capítulo oferece doze classes, cada uma contendo quatro subclasses — todas resumidas a seguir.

Bárbaro. Avance com Fúria e entre em combate corpo a corpo. Então siga a *Trilha d...*

Árvore do Mundo para acessar a vitalidade cósmica.
Berserker para liberar violência bruta.
Coração Selvagem para manifestar seu instinto animal.
Fanático para enfurecer-se em união com um deus.

Bardo. Conjure magias que inspiram e curam aliados ou confundem inimigos. Então junte-se ao *Colégio d...*

Bravura para brandir armas com magias.
Conhecimento para colecionar saberes e segredos mágicos.
Dança para aproveitar a agilidade no combate.
Glamour para tecer a magia fascinante de Faéria.

Bruxo. Conjure magias derivadas de conhecimento oculto. Em seguida, forme um pacto com o...

Patrono Arquifada para se teleportar e manipular magia feérica.
Patrono Celestial para curar com magia celestial.
Patrono O Grande Antigo para mergulhar em conhecimentos proibidos.
Patrono Ínfero para invocar poderes sinistros.

Clérigo. Invoque magia divina para curar, fortalecer e castigar. Em seguida, domine o...

Domínio da Guerra para inspirar bravura e punir inimigos.
Domínio da Luz para empunhar luz ardente e protetora.
Domínio da Trapaça para atormentar inimigos com artimanhas.
Domínio da Vida para ser um mestre da cura.

Druida. Canalize a magia da natureza para curar, moldar e controlar os elementos. Então junte-se ao *Círculo d...*

Estrelas para obter poderes em uma forma estelar.
Lua para adotar formas de animais poderosos.
Mar para canalizar marés e tempestades.
Terra para aproveitar a magia do ambiente.

Feiticeiro. Use magia inerente ao seu ser, moldando o poder à sua vontade. Em seguida, a canalize por meio d...

Feitiçaria Aberrante para usar estranha magia psiônica.
Feitiçaria Dracônica para emanar a magia dos dragões.
Feitiçaria Mecânica para aproveitar forças cósmicas da ordem.
Feitiçaria Selvagem para liberar magia caótica.

Guardião. Una proezas marciais, magia da natureza e habilidades de sobrevivência. Em seguida, incorpore o...

Andarilho Feérico para manifestar a alegria e a fúria feérica.
Caçador para proteger a natureza com versatilidade marcial.
Senhor das Feras para formar um laço com uma fera primitiva.
Vigilante das Sombras para perseguir inimigos que se escondem nas trevas.

Guerreiro. Domine todas as armas e armaduras. Em seguida, incorpore o...

Campeão para buscar o auge da proeza no combate.
Cavaleiro Místico para aprender magias que auxiliem no combate.
Combatente Psíquico para aumentar os ataques com poder psiônico.
Mestre da Batalha para usar manobras de combate especiais.

Ladino. Desfira Ataques Furtivos mortais enquanto evita danos através da furtividade. Em seguida, incorpore o...

Adaga Espiritual para golpear inimigos com lâminas psíquicas.
Assassino para realizar emboscadas e envenenamentos.
Ladrão para dominar infiltração e caça ao tesouro.
Trapaceiro Arcano para melhorar a furtividade com magia.

Mago. Estude magia arcana e domine magias para todos os propósitos. Em seguida, incorpore o...

Abjurador para proteger aliados e banir inimigos.
Adivinhador para aprender os segredos do multiverso.
Evocador para criar efeitos explosivos.
Ilusionista para tecer magias de ilusão.

Monge. Entre e saia do combate corpo a corpo com velocidade e precisão. Em seguida, torne-se um *Combatente d...*

Elementos para manejar poder elemental.
Mão Espalmada para dominar o combate desarmado.
Misericórdia para curar ou ferir com um toque.
Sombras para utilizar sombras em estratagemas.

Paladino. Destrua inimigos e proteja aliados com poder divino e marcial. Em seguida, faça o *Juramento d...*

Anciões para preservar a vida, a alegria e a natureza.
Devoção para se comportar como os anjos da justiça.
Glória para alcançar os picos do heroísmo.
Vingança para perseguir os malfeitores.

ANDREA PIPARO



Bárbaro

Um Combatente Feroz da Fúria Primitiva

Traços Básicos de Bárbaro

Atributo Primário	Força
Dado de Ponto de Vida	D12 por nível de Bárbaro
Proficiência em Salvaguardas	Força e Constituição
Proficiência em Perícias	*Escolha 2:* Atletismo, Intimidação, Lidar com Animais, Natureza, Percepção ou Sobrevivência
Proficiências com Armas	Armas Simples e Marciais
Treinamento com Armadura	Armaduras Leve e Média e Escudos
Equipamento Inicial	*Escolha A ou B:* (A) 4 Machadinhas, Machado Grande, Kit de Aventureiro e 15 PO; ou (B) 75 PO

Bárbaros são combatentes poderosos, impulsionados por forças primitivas do multiverso que se manifestam com sua Fúria. Mais do que uma simples emoção — e não limitada à raiva — essa Fúria é a encarnação da ferocidade de um predador, da fúria de uma tempestade e da turbulência do mar.

Alguns Bárbaros personificam sua Fúria como um espírito feroz ou um antepassado reverenciado. Outros a veem como uma conexão com a dor e o sofrimento do mundo, um emaranhado impessoal de magia selvagem ou uma expressão de seu eu mais profundo. Para cada Bárbaro, a Fúria é uma força que alimenta não apenas sua habilidade de combate, mas também seus reflexos aprimorados e sentidos ampliados.

Bárbaros frequentemente servem como protetores e líderes em suas comunidades. Eles se entregam de cabeça no perigo para que aqueles sob sua proteção não precisem. Sua coragem diante do perigo torna os Bárbaros perfeitamente adequados para aventuras.

Tornando-se um Bárbaro...

Como um Personagem de Nível 1

- Adquira todos os traços na tabela Traços Básicos de Bárbaro.
- Adquira as características de nível 1 de Bárbaro, apresentadas na tabela Características de Bárbaro.

Como um Personagem Multiclasse

- Adquira as seguintes características da tabela Traços Básicos de Bárbaro: Dado de Ponto de Vida, proficiência com armas Marciais e treinamento com Escudos.
- Adquira as características de nível 1 de Bárbaro, apresentadas na tabela Características de Bárbaro.

Características de Classe de Bárbaro

Como Bárbaro, você recebe as seguintes características de classe ao alcançar os níveis especificados de Bárbaro. Essas características são apresentadas na tabela Características de Bárbaro.

Nível 1: Fúria

Você pode se imbuir com um poder primitivo chamado Fúria, uma força que lhe concede força e resiliência extraordinárias. Você pode entrar em Fúria como uma Ação Bônus, desde que não esteja vestindo armadura Pesada.

Você pode entrar em Fúria o número de vezes indicado na coluna Fúrias da tabela Características de Bárbaro para seu nível de Bárbaro. Você recupera um uso gasto ao completar um Descanso Curto, e restaura todos os usos gastos ao completar um Descanso Longo.

Enquanto ativa, sua Fúria segue as regras abaixo.

Resistência a Dano. Você tem Resistência a dano Contundente, Cortante e Perfurante.

Dano da Fúria. Quando você realiza um ataque com Força — seja com uma arma ou um Ataque Desarmado — e causar dano ao alvo, você recebe um bônus no dano, que aumenta conforme você adquire níveis como Bárbaro, conforme mostrado na coluna Dano da Fúria da tabela Características de Bárbaro.

Vantagem com Força. Você tem Vantagem em testes de Força e salvaguardas de Força.

Sem Concentração ou Magias. Você não pode manter a Concentração e não pode conjurar magias.

Duração. A Fúria dura até o final do seu próximo turno, e encerra se você vestir armadura Pesada ou ter a condição Incapacitado. Se sua Fúria ainda estiver ativa no próximo turno, você pode estendê-la por mais um turno ao realizar uma das seguintes ações:

- Realizar uma jogada de ataque contra um inimigo.
- Forçar um inimigo a realizar uma salvaguarda.
- Executar uma Ação Bônus para estender sua Fúria.

Cada vez que a Fúria é estendida, ela permanece até o final do seu próximo turno. Você pode manter uma Fúria por até 10 minutos.

Nível 1: Defesa sem Armadura

Enquanto você não estiver vestindo nenhuma armadura, sua Classe de Armadura base é igual a 10 mais seus modificadores de Destreza e Constituição. Você pode usar um Escudo e ainda receber este benefício.

Nível 1: Maestria em Arma

Seu treinamento com armas permite que você utilize as propriedades de maestria com dois tipos de armas Corpo a Corpo Simples ou Marciais à sua escolha, como Machados Grandes e Machadinhas. Sempre que

DENMAN ROOKE

Características de Bárbaro

Nível	Bônus de Proficiência	Características de Classe	Fúrias	Dano da Fúria	Maestria em Arma
1	+2	Defesa sem Armadura, Fúria, Maestria em Arma	2	+2	2
2	+2	Ataque Imprudente, Sentido de Perigo	2	+2	2
3	+2	Conhecimento Primordial, Subclasse Bárbaro	3	+2	2
4	+2	Aumento no Valor de Atributo	3	+2	3
5	+3	Ataque Extra, Movimento Rápido	3	+2	3
6	+3	Característica de Subclasse	4	+2	3
7	+3	Bote Instintivo, Instintos Primitivos	4	+2	3
8	+3	Aumento no Valor de Atributo	4	+2	3
9	+4	Golpe Brutal	4	+3	3
10	+4	Característica de Subclasse	4	+3	4
11	+4	Fúria Implacável	4	+3	4
12	+4	Aumento no Valor de Atributo	5	+3	4
13	+5	Golpe Brutal Aprimorado	5	+3	4
14	+5	Característica de Subclasse	5	+3	4
15	+5	Fúria Persistente	5	+3	4
16	+5	Aumento no Valor de Atributo	5	+4	4
17	+6	Golpe Brutal Aprimorado	6	+4	4
18	+6	Força Indomável	6	+4	4
19	+6	Dádiva Épica	6	+4	4
20	+6	Campeão Primitivo	6	+4	4

completar um Descanso Longo, você pode praticar movimentos com armas e alterar uma dessas escolhas de armas.

Ao alcançar certos níveis de Bárbaro, você adquire a habilidade de usar as propriedades de maestria de mais tipos de armas, conforme mostrado na coluna Maestria em Armas da tabela Características de Bárbaro.

Nível 2: Ataque Imprudente

Você pode descartar toda preocupação com a defesa para atacar com ferocidade intensificada. Ao realizar sua primeira jogada de ataque no seu turno, você pode decidir atacar de forma imprudente. Fazer isso lhe concede Vantagem em jogadas de ataque usando Força até o início do seu próximo turno, mas jogadas de ataque contra você também têm Vantagem durante esse tempo.

Nível 2: Sentido de Perigo

Você adquire uma sensibilidade extraordinária de quando as coisas não estão como deveriam, o que lhe dá um benefício ao desviar de perigos. Você tem Vantagem em salvaguardas de Destreza, a menos que tenha a condição Incapacitado.

Nível 3: Conhecimento Primordial

Você adquire proficiência em outra perícia à sua escolha da lista de perícias disponíveis para Bárbaros no nível 1.

Além disso, enquanto sua Fúria estiver ativa, você pode canalizar poder primitivo ao tentar realizar certas tarefas. Sempre que realizar um teste de atributo usando uma das seguintes perícias, pode realizá-lo como um teste de Força, mesmo que normalmente utilize outro atributo: Acrobacia, Furtividade, Intimidação, Percepção ou Sobrevivência. Quando você usa essa habilidade, sua Força representa o poder primitivo fluindo em você, refinando sua agilidade, postura e sentidos.

Nível 3: Subclasse de Bárbaro

Você adquire uma subclasse de Bárbaro à sua escolha. As subclasses Trilha da Árvore do Mundo, Trilha do Berserker, Trilha do Coração Selvagem e Trilha do Fanático estão detalhadas após a descrição desta classe. Uma subclasse é uma especialização que lhe concede características em determinados níveis de Bárbaro. Durante toda sua jornada, você adquire cada característica da sua subclasse que corresponda ao seu nível de Bárbaro ou inferior.

Nível 4: Aumento no Valor de Atributo

Você adquire o talento Aumento no Valor de Atributo (veja o capítulo 5) ou outro talento à sua escolha para o qual atenda os pré-requisitos. Você adquire essa característica novamente nos níveis 8, 12 e 16 de Bárbaro.

Nível 5: Ataque Extra

Você pode atacar duas vezes, em vez de uma, sempre que executar a ação Atacar no seu turno.

Nível 5: Movimento Rápido

Seu Deslocamento aumenta em 3 metros enquanto você não estiver usando Armadura Pesada.

Nível 7: Bote Instintivo

Como parte da Ação Bônus que você realiza para entrar em Fúria, você pode se mover até metade do seu Deslocamento.

Nível 7: Instintos Primitivos

Seus instintos estão tão apurados que você tem Vantagem nas jogadas de Iniciativa.

Nível 9: Golpe Brutal

Se você usar Ataque Imprudente, pode renunciar à Vantagem em uma jogada de ataque com Força à sua escolha no seu turno. A jogada de ataque escolhida não deve ter Desvantagem. Se a jogada de ataque atingir o alvo, este sofre 1d10 pontos de dano adicional do mesmo tipo causado pela arma ou Ataque Desarmado, e você pode causar um efeito de Golpe Brutal à sua escolha.

Você tem as seguintes opções de efeito.

Golpe Debilitador. O Deslocamento do alvo é reduzido em 4,5 metros até o início do seu próximo turno. Um alvo pode ser afetado por apenas um Golpe Debilitador de cada vez — o mais recente.

Golpe Poderoso. O alvo é empurrado 4,5 metros diretamente para longe de você. Em seguida, você pode se mover até metade do seu Deslocamento diretamente em direção ao alvo sem provocar Ataques de Oportunidade.

Nível 11: Fúria Implacável

Sua Fúria pode mantê-lo lutando, apesar de ferimentos graves. Se você atingir 0 Pontos de Vida enquanto sua Fúria estiver ativa e não morrer imediatamente, você pode realizar uma salvaguarda de Constituição CD 10. Em caso de sucesso, seus Pontos de Vida mudam para um número igual a duas vezes seu nível de Bárbaro.

A cada vez que usar essa característica após a primeira, a CD aumenta em 5. Ao completar um Descanso Curto ou Longo, a CD volta para 10.

Nível 13: Golpe Brutal Fortalecido

Você aperfeiçoou novas formas de atacar com ferocidade. Os seguintes efeitos agora estão entre suas opções de Golpe Brutal.

Golpe Atordoante. O alvo tem Desvantagem na próxima salvaguarda que realizar e não pode realizar Ataques de Oportunidade até o início do seu próximo turno.

Golpe Destruidor. Antes do início do seu próximo turno, a próxima jogada de ataque realizada por outra criatura contra o alvo recebe um bônus de +5. Uma jogada de ataque só pode receber um bônus de Golpe Destruidor por vez.

Nível 15: Fúria Persistente

Ao jogar Iniciativa, você pode recuperar todos os usos gastos de Fúria. Após recuperar a Fúria deste modo, você não pode fazê-lo novamente até completar um Descanso Longo.



WAYNE ENGLAND

Além disso, sua Fúria é tão feroz que agora dura 10 minutos sem a necessidade de estender a duração de rodada em rodada. Sua Fúria encerra se você estiver com a condição Inconsciente (não apenas Incapacitado) ou vestir armadura Pesada.

Nível 17: Golpe Brutal Fortalecido

O dano adicional de seu Golpe Brutal aumenta para 2d10 pontos. Além disso, você pode usar dois efeitos diferentes de Golpe Brutal sempre que utilizar esta característica.

Nível 18: Força Indomável

Se o total de seu teste de Força ou de sua salvaguarda de Força for menor que seu valor de Força, você pode usar esse valor no lugar do resultado total.

Nível 19: Dádiva Épica

Você adquire um talento Dádiva Épica (veja o capítulo 5) ou outro talento à sua escolha para o qual atenda os pré-requisitos. A Dádiva do Ataque Irresistível é recomendada.

Nível 20: Campeão Primitivo

Você incorpora o poder primitivo. Seus valores de Força e Constituição aumentam em 4, até um máximo de 25.



Subclasse Trilha da Árvore do Mundo

Subclasses de Bárbaro

Uma subclasse de Bárbaro é uma especialização que concede características em certos níveis, conforme apresentado na subclasse. Esta seção apresenta as subclasses Trilha do Berserker, Trilha do Coração Selvagem, Trilha da Árvore do Mundo e Trilha do Fanático.

Trilha da Árvore do Mundo

Entrelace as Raízes e Ramos do Multiverso

Bárbaros que seguem a Trilha da Árvore do Mundo conectam-se à árvore cósmica Yggdrasil por meio de sua Fúria. Essa árvore cresce entre os Planos Externos, ligando-os entre si e ao Plano Material. Esses Bárbaros extraem a magia da árvore para obter vitalidade e viajar entre dimensões.

Nível 3: Vitalidade da Árvore

Sua Fúria se conecta à força vital da Árvore do Mundo. Você adquire os seguintes benefícios.

Força Revigorante. No início de cada um dos seus turnos enquanto sua Fúria estiver ativa, você pode escolher outra criatura a até 3 metros de você para receber Pontos de Vida Temporários. Para determinar a quantidade de Pontos de Vida Temporários, jogue um número de d6s igual ao seu bônus de Dano da Fúria e some os valores. Se qualquer um desses Pontos de Vida Temporários ainda estiverem ativos quando sua Fúria terminar, eles desaparecem.

Surto de Vitalidade. Ao ativar sua Fúria, você recebe um número de Pontos de Vida Temporários igual ao seu nível de Bárbaro.

Nível 6: Ramos da Árvore

Sempre que uma criatura que você pode ver começar o turno a até 9 metros de você enquanto sua Fúria estiver ativa, você pode executar uma Reação para convocar ramos espectrais da Árvore do Mundo ao redor dela. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Força (CD 8 mais seu modificador de Força e seu Bônus de Proficiência) ou é teleportado para um espaço desocupado à sua vista a até 1,5 metro de você ou no espaço desocupado mais próximo à sua vista. Depois que o alvo se teleportar, você pode reduzir o Deslocamento dele a 0 até o final do turno atual.

Nível 10: Raízes Devastadoras

Durante o seu turno, seu alcance é 3 metros maior com qualquer arma corpo a corpo que tenha a propriedade Pesada ou Versátil, à medida que as raízes da Árvore do Mundo se estendem a partir de você. Quando você atinge com tal arma no seu turno, pode ativar a propriedade de maestria Derrubar ou Empurrar, além de outra propriedade de maestria que você estiver utilizando com a arma.

MARCELA MEDEIROS

Nível 14: Percorrer a Árvore

Ao ativar sua Fúria e, como uma Ação Bônus enquanto ela estiver ativa, você pode se teleportar a até 18 metros para um espaço desocupado à sua vista.

Além disso, uma vez por Fúria, você pode aumentar o alcance desse teleporte para 45 metros. Ao fazer isso, você também pode levar até seis criaturas voluntárias que estejam a até 3 metros de você. Cada criatura se teleporta para um espaço desocupado à sua escolha a até 3 metros do seu destino.

Trilha do Berserker

Canalize sua Fúria em um Frenesi Violento

Bárbaros que seguem a Trilha do Berserker direcionam sua Fúria principalmente para a violência. Essa trilha é de um frenesi desenfreado, e eles se deleitam no caos da batalha ao permitir que sua Fúria os domine e fortaleça.

Nível 3: Frenesi

Se você usar Ataque Imprudente enquanto sua Fúria estiver ativa, você causa dano adicional ao primeiro alvo atingido no seu turno com um ataque baseado em Força. Para determinar o dano adicional, jogue um número de d6s igual ao seu bônus de Dano da Fúria e some os resultados. O dano tem o mesmo tipo da arma ou do Ataque Desarmado utilizado para o ataque.

Nível 6: Fúria Irracional

Você tem Imunidade às condições Amedrontado e Enfeitiçado enquanto sua Fúria estiver ativa. Se você estiver sob efeito de uma dessas condições ao entrar em Fúria, a condição encerra.

Nível 10: Retaliação

Quando você sofrer dano de uma criatura que esteja a até 1,5 metro de você, pode executar uma Reação para realizar um ataque corpo a corpo contra essa criatura, usando uma arma ou um Ataque Desarmado.

Nível 14: Presença Intimidante

Como uma Ação Bônus, você pode causar terror em outros com sua presença ameaçadora e poder primitivo. Quando fizer isso, cada criatura à sua escolha em uma Emanação de 9 metros originada de você deve realizar uma salvaguarda de Sabedoria (CD 8 + seu modificador de Força + seu Bônus de Proficiência). Se falhar, a criatura tem a condição Amedrontado por 1 minuto. No final de cada turno da criatura Amedrontada, ela repete a salvaguarda, e encerra o efeito em caso de sucesso.

Uma vez que você usa essa característica, não pode usá-la novamente até completar um Descanso Longo, a menos que gaste um uso de sua Fúria (nenhuma ação é necessária) para restaurar o uso.



Subclasse
Trilha do Berserker

NATHANIEL HIMAWAN



Subclasse Trilha do Coração Selvagem

Trilha do Coração Selvagem

Ande em Comunhão com o Mundo Animal

Bárbaros que seguem a Trilha do Coração Selvagem se consideram parentes dos animais. Esses Bárbaros aprendem meios mágicos de se comunicar com os animais, e sua Fúria intensifica essa conexão com eles, preenchendo-os com poder sobrenatural.

Nível 3: Arauto da Fauna

Você pode conjurar as magias *Falar com Animais* e *Sentido Feral*, mas apenas como Rituais. Sabedoria é seu atributo de conjuração para elas.

Nível 3: Fúria dos Selvagens

Sua Fúria se conecta ao poder primitivo dos animais. Sempre que você ativar sua Fúria, adquire uma das seguintes opções à sua escolha.

Águia. Ao ativar sua Fúria, você pode executar as ações Correr e Desengajar como parte dessa Ação Bônus. Enquanto sua Fúria estiver ativa, você pode executar uma Ação Bônus para realizar ambas as ações.

Lobo. Enquanto sua Fúria estiver ativa, seus aliados têm Vantagem em jogadas de ataque contra qualquer inimigo seu a até 1,5 metro de você.

Urso. Enquanto em Fúria, você tem Resistência a todos os tipos de dano, exceto Energético, Necrótico, Psíquico e Radiante.

Nível 6: Aspecto dos Selvagens

Você recebe uma das seguintes opções à sua escolha. Sempre que completar um Descanso Longo, você pode alterar sua escolha.

Coruja. Você tem Visão no Escuro com um alcance de 18 metros. Se você já tem Visão no Escuro, seu alcance aumenta em 18 metros.

Pantera. Você tem um Deslocamento de Escalada igual ao seu Deslocamento.

Salmão. Você tem um Deslocamento de Natação igual ao seu Deslocamento.

Nível 10: Arauto da Natureza

Você pode conjurar a magia *Comunhão com a Natureza*, mas apenas como um Ritual. Sabedoria é seu atributo de conjuração para isso.

Nível 14: Poder dos Selvagens

Sempre que você ativar sua Fúria, recebe uma das seguintes opções à sua escolha.

Carneiro. Enquanto sua Fúria estiver ativa, você pode impor a condição Caído em uma criatura Grande ou menor quando você a atinge com um ataque corpo a corpo.

Falcão. Enquanto sua Fúria estiver ativa, você tem um Deslocamento de Voo igual ao seu Deslocamento se não estiver usando nenhuma armadura.

Leão. Enquanto sua Fúria estiver ativa, qualquer um de seus inimigos a até 1,5 metro de você tem Desvantagem em jogadas de ataque contra alvos que não sejam você ou outro Bárbaro que tenha essa opção ativa.

ALDITHA SIREGAR

Trilha do Fanático

Fúria em Êxtase com um Deus

Bárbaros que seguem a Trilha do Fanático recebem bênçãos de um deus ou panteão. Esses Bárbaros experimentam sua Fúria como um episódio extático de união divina que os infunde com poder. Frequentemente, são aliados de sacerdotes e outros seguidores de sua divindade ou panteão.

Nível 3: Campeão dos Deuses

Uma entidade divina assegura que você possa continuar lutando. Você tem uma reserva de quatro d12s que pode gastar para se curar. Como uma Ação Bônus, você pode gastar dados da reserva, jogá-los e recuperar uma quantidade de Pontos de Vida igual ao total do resultado.

Sua reserva restaura todos os dados gastos quando você completa um Descanso Longo.

O número máximo de dados na reserva aumenta em um quando você atinge os níveis de Bárbaro 6 (5 dados), 12 (6 dados) e 17 (7 dados).

Nível 3: Fúria Divina

Você pode canalizar poder divino em seus golpes. Em cada um dos seus turnos, enquanto sua Fúria estiver ativa, a primeira criatura que você atingir com uma arma ou com um Ataque Desarmado sofre dano adicional igual a 1d6 pontos mais metade do seu nível de Bárbaro (arredondado para baixo). O dano adicional é do tipo Necrótico ou Radiante, à sua escolha, cada vez que causar dano.

Nível 6: Concentração Fanática

Uma vez por Fúria ativa, se você falhar em uma salvaguarda, pode jogá-la novamente com um bônus igual ao seu bônus de Dano da Fúria, e deve usar o novo resultado.

Nível 10: Presença Zelosa

Como uma Ação Bônus, você libera um grito de batalha infundido com energia divina. Até dez outras criaturas à sua escolha a até 18 metros de você obtêm Vantagem em jogadas de ataque e salvaguardas até o início do seu próximo turno.

Uma vez que você usa essa característica, não pode usá-la novamente até completar um Descanso Longo, a menos que gaste um uso de sua Fúria (nenhuma ação é necessária) para restaurar o uso.

Nível 14: Fúria dos Deuses

Quando você ativa sua Fúria, pode assumir a forma de um combatente divino. Essa forma dura 1 minuto ou até você atingir 0 Pontos de Vida. Uma vez que você use essa característica, não pode fazê-lo novamente até completar um Descanso Longo.

Enquanto estiver nesta forma, você adquire os benefícios a seguir.

Resistência. Você tem Resistência a dano Necrótico, Psíquico e Radiante.

Revivificação. Quando uma criatura a até 9 metros de você atingir 0 Pontos de Vida, você pode executar uma Reação para gastar um uso da sua Fúria e, em vez disso, mudar os Pontos de Vida do alvo para um número igual ao seu nível de Bárbaro.

Voo. Você tem um Deslocamento de Voo igual ao seu Deslocamento e pode pairar.



Subclasse
Trilha do Fanático

IGNATIUS BUDI



Bardo

Um Inspirador Performista de Música, Dança e Magia

Traços Básicos de Bardo

Atributo Primário	Carisma
Dado de Ponto de Vida	D8 por nível de Bardo
Proficiência em Salvaguardas	Destreza e Carisma
Proficiências em Perícias	*Escolha quaisquer 3 perícias* (veja o capítulo 1)
Proficiências com Armas	Armas Simples
Proficiências com Ferramentas	*Escolha 3 Instrumentos Musicais* (veja o capítulo 6)
Treinamento com Armadura	Armadura Leve
Equipamento Inicial	*Escolha A ou B:* (A) Armadura de Couro, 2 Adagas, Instrumento Musical à sua escolha, Kit de Artista e 19 PO; ou (B) 90 PO

Invocando magia através de música, dança e versos, os Bardos são peritos em inspirar os outros, aliviar ferimentos, desanimar inimigos e criar ilusões. Eles acreditam que o multiverso foi trazido à existência por meio de palavras pronunciadas e que resquícios das Palavras de Criação ainda ressoam e brilham em todos os planos de existência. A magia dos Bardos tenta canalizar essas palavras, que transcendem qualquer idioma.

Qualquer coisa pode inspirar uma nova canção ou história, o que faz com que os Bardos sejam fascinados por quase tudo. Eles se tornam mestres em muitas coisas, incluindo tocar música, realizar magia e fazer brincadeiras.

A vida de um Bardo é passada viajando, coletando conhecimento, contando histórias e vivendo da gratidão dos ouvintes, como qualquer outro artista. No entanto, a profundidade de conhecimento e o domínio da magia distinguem os Bardos dos demais.

Tornando-se um Bardo...

Como um Personagem de Nível 1

- Adquira todos os traços da tabela Traços Básicos de Bardo.
- Adquira as características de nível 1 de Bardo, apresentadas na tabela Características de Bardo.

Como um Personagem Multiclasse

- Adquira as seguintes características da tabela Traços Básicos de Bardo: Dado de Ponto de Vida, proficiência em uma perícia à sua escolha, proficiência com um Instrumento Musical à sua escolha e treinamento com armadura Leve.
- Adquira as características de nível 1 de Bardo, apresentadas na tabela Características de Bardo. Veja também regras de multiclasse no capítulo 2 para determinar seus espaços de magia disponíveis.

Características de Classe de Bardo

Como Bardo, você recebe as seguintes características de classe ao alcançar os níveis especificados de Bardo. Essas características estão apresentadas na tabela Características de Bardo.

Nível 1: Inspiração de Bardo

Você pode inspirar outros sobrenaturalmente por meio de palavras, música ou dança. Essa inspiração é representada pelo seu dado de Inspiração de Bardo, que é um d6.

Usando Inspiração de Bardo. Como uma Ação Bônus, você pode inspirar outra criatura a até 18 metros de você que possa vê-lo ou ouvi-lo. Essa criatura recebe um de seus dados de Inspiração de Bardo. Uma criatura pode ter apenas um dado de Inspiração de Bardo de cada vez.

Uma vez, dentro da próxima uma hora, após a criatura falhar em um Teste de D20, ela pode jogar o dado de Inspiração de Bardo e adicionar o resultado ao D20, transformando potencialmente a falha em sucesso. O dado de Inspiração de Bardo é gasto quando for jogado.

Quantidade de Usos. Você pode conceder um dado de Inspiração de Bardo um número de vezes igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de uma vez), e você restaura todos os usos gastos ao completar um Descanso Longo.

Em Níveis Superiores. Seu dado de Inspiração de Bardo muda quando você atinge certos níveis de Bardo, conforme mostrado na coluna Dados de Inspiração da tabela Características de Bardo. O dado se torna um d8 no nível 5, um d10 no nível 10 e um d12 no nível 15.

Nível 1: Conjuração

Você aprendeu a conjurar magias através de suas artes bárdicas. Veja o capítulo 7 para as regras sobre conjuração de magias. As informações abaixo detalham como você utiliza essas regras com as magias de Bardo, explicadas na lista de magias de Bardo mais adiante na descrição da classe.

Truques. Você conhece dois truques à sua escolha da lista de magias de Bardo. *Luzes Dançantes* e *Zombaria Perversa* são recomendadas.

Sempre que você alcança um nível de Bardo, pode substituir um dos seus truques por outro truque à sua escolha da lista de magias de Bardo.

Ao atingir os níveis 4 e 10, você aprende mais um truque à sua escolha da lista de magias de Bardo, conforme mostrado na coluna Truques da tabela Características de Bardo.

Espaços de Magia. A tabela Características de Bardo mostra quantos espaços de magia você tem para conjurar suas magias de 1º círculo ou superior. Você restaura todos os espaços gastos quando completa um Descanso Longo.

EVYN FONG

Características de Bardo

Nível	Bônus de Proficiência	Características de Classe	Dados de Inspiração	Truques	Magias Preparadas	Espaços de Magia por Círculo de Magia 1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Inspiração de Bardo, Conjuração	D6	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Especialista, Pau pra Toda Obra	D6	2	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Subclasse de Bardo	D6	2	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Aumento no Valor de Atributo	D6	3	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Fonte de Inspiração	D8	3	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Característica de Subclasse	D8	3	10	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	Contra-Encantamento	D8	3	11	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Aumento no Valor de Atributo	D8	3	12	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	Especialização	D8	3	14	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Segredos Mágicos	D10	4	15	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	D10	4	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Aumento no Valor de Atributo	D10	4	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	D10	4	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Característica de Subclasse	D10	4	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	D12	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Aumento no Valor de Atributo	D12	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	—	D12	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Inspiração Superior	D12	4	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Dádiva Épica	D12	4	21	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Palavras de Criação	D12	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Magias Preparadas de 1º Círculo ou Superior. Você prepara a lista de magias de 1º círculo ou superior que estão disponíveis para você conjurar com esta característica. Para começar, escolha quatro magias de 1º círculo da lista de magias de Bardo. *Enfeitiçar Pessoa*, *Leque Cromático*, *Palavra Curativa* e *Sussurros Dissonantes* são recomendadas.

O número de magias em sua lista aumenta à medida que você alcança níveis de Bardo, conforme mostrado na coluna Magias Preparadas da tabela Características de Bardo. Sempre que esse número aumentar, escolha magias adicionais da lista de magias de Bardo até que o número de magias em sua lista corresponda ao número da tabela. As magias escolhidas devem ser de um círculo para o qual você possui espaços de magia. Por exemplo, se você é um Bardo de nível 3, sua lista de magias preparadas pode incluir seis magias de 1º ou 2º círculo em qualquer combinação.

Se outra característica de Bardo lhe der magias que você sempre tem preparadas, essas magias não contam para o número de magias que você pode preparar com esta característica, mas essas magias, de outra forma, contam como magias de Bardo para você.

Mudando Suas Magias Preparadas. Sempre que você obtém um nível de Bardo, pode substituir uma magia em sua lista por outra magia de Bardo para a qual você tem espaços de magia.

Atributo de Conjuração. Carisma é seu atributo de conjuração para suas magias de Bardo.

Foco de Conjuração. Você pode usar um Instrumento Musical como Foco de Conjuração para suas magias de Bardo.

Nível 2: Especialista

Você obtém Especialização (veja o glossário de regras) em duas de suas perícias, à sua escolha, nas quais já seja proficiente. Atuação e Persuasão são recomendadas se você tiver proficiência nelas.

No nível 9 de Bardo, você obtém Especialização em mais duas perícias nas quais já seja proficiente à sua escolha.

Nível 2: Pau pra Toda Obra

Você pode adicionar metade do seu Bônus de Proficiência (arredondado para baixo) a qualquer teste de atributo que realizar que use uma perícia à qual não possua proficiência e que não use seu Bônus de Proficiência.

Por exemplo, se você realizar um teste de Força (Atletismo) e não tiver proficiência em Atletismo, pode adicionar metade do seu Bônus de Proficiência ao teste.

Nível 3: Subclasse de Bardo

Você adquire uma subclasse de Bardo à sua escolha. As subclasses Colégio da Bravura, Colégio da Dança, Colégio do Conhecimento e Colégio do Glamour estão detalhadas após a descrição desta classe. Uma subclasse é uma especialização que lhe concede características em determinados níveis de Bardo. Durante toda sua jornada, você adquire cada característica de sua subclasse que corresponda ao seu nível de Bardo ou inferior.

O Repertório do Bardo

Seu Bardo bate um tambor enquanto entoa os feitos de heróis antigos? Dedilha um alaúde enquanto canta canções românticas? Realiza árias de poder comovente? Recita monólogos dramáticos de tragédias clássicas? Usa o ritmo de uma dança folclórica para coordenar o movimento dos aliados em batalha? Compõe poemas curtos e ousados?

Ao interpretar um Bardo, considere o estilo de apresentação artística que você prefere, os humores que pode evocar e os temas que inspiram suas próprias criações. Seus poemas são inspirados por momentos de beleza natural ou são reflexões sombrias sobre o luto? Você prefere hinos elevados ou canções animadas de taberna? É atraído por lamentos pelos que pereceram ou por celebrações de alegria? Dança baladas alegres ou realiza coreografias interpretativas elaboradas? Foca em um estilo de apresentação ou busca dominar todos?

Nível 4: Aumento no Valor de Atributo

Você adquire o talento Aumento no Valor de Atributo (veja o capítulo 5) ou outro talento à sua escolha para o qual atenda os pré-requisitos. Você adquire essa característica novamente nos níveis 8, 12 e 16 de Bardo.

Nível 5: Fonte de Inspiração

Você agora restaura todos os seus usos gastos de Inspiração de Bardo quando completa um Descanso Curto ou Longo.

Além disso, você pode gastar um espaço de magia (nenhuma ação necessária) para recuperar um uso gasto de Inspiração de Bardo.

Nível 7: Contra-Encantamento

Você pode usar notas musicais ou palavras de poder para interromper efeitos que influenciam a mente. Se você ou uma criatura a até 9 metros de você falhar em uma salvaguarda contra um efeito que aplica as condições Amedrontado ou Encantado, você pode executar uma Reação para jogar novamente a salvaguarda, e a nova jogada tem Vantagem.

Nível 10: Segredos Mágicos

Você aprendeu segredos de várias tradições mágicas. Sempre que você alcançar um nível de Bardo (incluindo este nível) e o número de Magias Preparadas na tabela Características de Bardo aumentar, você pode escolher qualquer uma das novas magias preparadas da lista de magias de Bardo, Clérigo, Druida e Mago, e as magias escolhidas contam como magias de Bardo para você (veja a seção de cada classe para a respectiva lista de magias). Além disso, sempre que você substituir uma magia preparada para esta classe, pode trocá-la por uma magia dessas listas.

Nível 18: Inspiração Superior

Quando você jogar Iniciativa, recupera usos gastos de Inspiração de Bardo até ter dois, se tiver menos do que isso.



Um Bardo Molda Inspiração e Imaginação em Magia.

YUHONG DING

Nível 19: Dádiva Épica

Você adquire um talento Dádiva Épica (veja o capítulo 5) ou outro talento à sua escolha para o qual atenda os pré-requisitos. A Dádiva da Recordação de Magia é recomendada.

Nível 20: Palavras de Criação

Você dominou duas das Palavras de Criação: as palavras de vida e morte. Portanto, você sempre tem as magias *Palavra de Poder: Matar* e *Palavra de Poder: Salvar* preparadas. Quando você conjura qualquer uma dessas magias, pode escolher uma segunda criatura que está a até 3 metros do primeiro alvo.

Lista de Magias de Bardo

Esta seção apresenta a lista de magias de Bardo, organizadas por círculo de magia e em ordem alfabética, com suas respectivas escolas. Na coluna Especial, *C* indica que a magia requer Concentração, *R* que é um Ritual e *M* que necessita de um componente Material específico.

Truques (Magias de Bardo de 0 Círculo)

Magia	Escola	Especial
Amigos	Encantamento	C
Fagulha Estelar	Evocação	—
Golpe Certeiro	Adivinhação	—
Ilusão Menor	Ilusão	—
Luz	Evocação	—
Luzes Dançantes	Ilusão	C
Mãos Mágicas	Invocação	—
Mensagem	Transmutação	—
Prestidigitação Arcana	Transmutação	—
Proteção Contra Lâminas	Abjuração	C
Reparar	Transmutação	—
Trovão	Evocação	—
Zombaria Perversa	Encantamento	—

Magias de Bardo de 1º Círculo

Magia	Escola	Especial
Amizade Animal	Encantamento	—
Comando	Encantamento	—
Compreender Idiomas	Adivinhação	R
Curar Ferimentos	Abjuração	—
Detectar Magia	Adivinhação	C, R
Disfarçar-se	Ilusão	—
Enfeitiçar Pessoa	Encantamento	—
Escrita Ilusória	Ilusão	R, M
Falar com Animais	Adivinhação	R
Fogo das Fadas	Evocação	C
Gargalhada Nefasta de Tasha	Encantamento	C
Heroísmo	Encantamento	C
Identificar	Adivinhação	R, M
Imagem Silenciosa	Ilusão	C
Leque Cromático	Ilusão	—
Onda Trovejante	Evocação	—
Palavra Curativa	Abjuração	—
Passos Largos	Transmutação	—
Perdição	Encantamento	C
Queda Suave	Transmutação	—
Servo Invisível	Invocação	R
Sono	Encantamento	C
Sussurros Dissonantes	Encantamento	—

Magias de Bardo de 2º Círculo

Magia	Escola	Especial
Acalmar Emoções	Encantamento	C
Aprimorar Atributo	Transmutação	C
Arrombar	Transmutação	—
Aumentar/Reduzir	Transmutação	C
Auxílio	Abjuração	—
Boca Encantada	Ilusão	R, M
Cativar	Encantamento	C
Cegueira/Surdez	Transmutação	—
Coroa da Loucura	Encantamento	C
Despedaçar	Evocação	—
Detectar Pensamentos	Adivinhação	C
Esquentar Metal	Transmutação	C
Força Espectral	Ilusão	C
Invisibilidade	Ilusão	C, M
Localizar Animais ou Plantas	Adivinhação	R
Localizar Objeto	Adivinhação	C
Mensageiro Animal	Encantamento	R
Nuvem de Adagas	Invocação	C
Paralisar Pessoa	Encantamento	C
Reflexos	Ilusão	—
Restauração Menor	Abjuração	—
Silêncio	Ilusão	C, R
Sugestão	Encantamento	C
Ver o Invisível	Adivinhação	—
Zona da Verdade	Encantamento	—

Magias de Bardo de 3º Círculo

Magia	Escola	Especial
Clarividência	Adivinhação	C, M
Crescimento de Plantas	Transmutação	—
Dissipar Magia	Abjuração	—
Falar com Mortos	Necromancia	—
Falar com Plantas	Transmutação	—
Glifo de Proteção	Abjuração	M
Imagem Maior	Ilusão	C
Indetectável	Abjuração	M
Lentidão	Transmutação	C
Línguas	Adivinhação	—

Magia	Escola	Especial
Medo	Ilusão	C
Nuvem Fétida	Invocação	C
Padrão Hipnótico	Ilusão	C
Palavra Curativa em Massa	Abjuração	—
Pequeno Refúgio de Leomund	Evocação	R
Remeter	Adivinhação	—
Rogar Maldição	Necromancia	C
Simular Morte	Necromancia	R

Magias de Bardo de 4º Círculo

Magia	Escola	Especial
Assassino Fantasmagórico	Ilusão	C
Compulsão	Encantamento	C
Confusão	Encantamento	C
Enfeitiçar Monstro	Encantamento	—
Fonte do Luar	Evocação	C
Invisibilidade Maior	Ilusão	C
Localizar Criatura	Adivinhação	C
Movimentação Livre	Abjuração	—
Polimorfia	Transmutação	C
Porta Dimensional	Invocação	—
Terreno Alucinatório	Ilusão	—

Magias de Bardo de 5º Círculo

Magia	Escola	Especial
Âncora Planar	Abjuração	M
Animar Objetos	Transmutação	C
Círculo de Teleporte	Invocação	M
Curar Ferimentos em Massa	Abjuração	—
Despertar	Transmutação	M
Despistar	Ilusão	C
Dominar Pessoa	Encantamento	C
Estática Sináptica	Encantamento	—
Lendas e Histórias	Adivinhação	M
Ligação Telepática de Rary	Adivinhação	R
Missão	Encantamento	—
Modificar Memória	Encantamento	C
Paralisar Monstro	Encantamento	C
Presença Régia de Yolande	Encantamento	C
Restauração Maior	Abjuração	M
Reviver os Mortos	Necromancia	M
Similaridade	Ilusão	—
Sonho	Ilusão	—
Vidência	Adivinhação	C, M

Magias de Bardo de 6º Círculo

Magia	Escola	Especial
Banquete de Heróis	Invocação	M
Dança Irresistível de Otto	Encantamento	C
Encontrar o Caminho	Adivinhação	C, M
Ilusão Programada	Ilusão	M
Mau Olhado	Necromancia	C
Proteger Fortaleza	Abjuração	M
Sugestão em Massa	Encantamento	—
Visão da Verdade	Adivinhação	M

Magias de Bardo de 7º Círculo

Magia	Escola	Especial
Cárcere de Energia	Evocação	C, M
Espada de Mordenkainen	Evocação	C, M
Forma Etérea	Invocação	—
Mansão Magnífica de Mordenkainen	Invocação	M
Miragem Arcana	Ilusão	—
Palavra de Poder: Fortificar	Encantamento	—
Projetar Imagem	Ilusão	C, M
Rajada Prismática	Evocação	—
Regeneração	Transmutação	—
Ressurreição	Necromancia	M
Símbolo	Abjuração	M
Teleporte	Invocação	—

Magias de Bardo de 8º Círculo

Magia	Escola	Especial
Antipatia/Simpatia	Encantamento	—
Dominar Monstro	Encantamento	C
Limpar a Mente	Abjuração	—
Loquacidade	Encantamento	—
Palavra de Poder: Atordoar	Encantamento	—
Suplício	Encantamento	—

Magias de Bardo de 9º Círculo

Magia	Escola	Especial
Muralha Prismática	Abjuração	—
Palavra de Poder: Matar	Encantamento	—
Palavra de Poder: Salvar	Encantamento	—
Polimorfia Total	Transmutação	C
Sexto Sentido	Adivinhação	—



Subclasse
Colégio da Bravura

Subclasses de Bardo

Uma subclasse de Bardo é uma especialização que concede características em certos níveis, conforme apresentado na subclasse. Bardos formam associações flexíveis, que chamam de colégios, para preservar suas tradições. Esta seção apresenta as subclasses Colégio da Bravura, Colégio da Dança, Colégio do Conhecimento e Colégio do Glamour.

Colégio da Bravura

Cante os Feitos dos Heróis Antigos

Os Bardos do Colégio da Bravura são narradores ousados cujas histórias preservam a memória dos grandes heróis do passado. Eles cantam os feitos dos poderosos em salões suntuosos ou para multidões reunidas em torno de grandes fogueiras. Esses Bardos viajam para testemunhar grandes eventos em primeira mão e garantir que a lembrança desses acontecimentos não desapareça. Com suas canções, eles inspiram novas gerações a alcançar os mesmos feitos grandiosos dos heróis de outrora.

Nível 3: Inspiração em Combate

Você pode usar sua astúcia para virar o rumo da batalha. Uma criatura que possui um dado de Inspiração de Bardo seu pode utilizá-lo para um dos seguintes efeitos.

Defensivo. Quando a criatura é atingida por uma jogada de ataque, pode executar a própria Reação para jogar o dado da Inspiração de Bardo e adicionar o resultado jogado à própria CA contra aquele ataque, potencialmente fazendo com que o ataque erre.

Ofensivo. Imediatamente após a criatura atingir um alvo com uma jogada de ataque, ela pode jogar o dado da Inspiração de Bardo e adicionar o resultado jogado ao dano do ataque contra o alvo.

Nível 3: Treinamento Marcial

Você adquire proficiência com armas Marciais, armaduras Médias e treinamento com Escudos.

Além disso, você pode usar uma arma Simples ou Marcial como Foco de Conjuração para conjurar magias da sua lista de magias de Bardo.

Nível 6: Ataque Extra

Você pode atacar duas vezes, em vez de uma, sempre que executar a ação Atacar no seu turno.

Além disso, você pode conjurar um de seus truques que tenha um tempo de conjuração de uma ação no lugar de um desses ataques.

Nível 14: Magia de Batalha

Após conjurar uma magia que tenha um tempo de conjuração de uma ação, você pode realizar um ataque com uma arma como uma Ação Bônus.

IGNATIUS BUDI

Colégio da Dança

Mova-se em Harmonia com o Cosmos

Bardos do Colégio da Dança entendem que as Palavras de Criação transcendem a fala e a canção; elas se manifestam nos movimentos dos corpos celestes e nos gestos das menores criaturas. Esses Bardos buscam uma harmonia com o turbilhão do cosmos, enfatizando agilidade, velocidade e graça.

Nível 3: Ginga Fascinante

Enquanto você não estiver vestindo armadura ou empunhando um Escudo, adquire os seguintes benefícios.

Dança Virtuosa. Você tem Vantagem em qualquer teste de Carisma (Atuação) que envolva você dançando.

Dano de Bardo. Você pode usar Destreza em vez de Força para as jogadas de ataque de seus Ataques Desarmados. Quando você causar dano com um Ataque Desarmado, pode causar dano Contundente igual ao resultado do dado da sua Inspiração de Bardo mais seu modificador de Destreza, em vez do dano normal do ataque. Esse uso não gasta o dado.

Defesa sem Armadura. Sua Classe de Armadura base é igual a 10 mais seus modificadores de Destreza e Carisma.

Golpes Ágeis. Quando você gastar um uso da sua Inspiração de Bardo como parte de uma ação, Ação Bônus ou Reação, pode realizar um Ataque Desarmado como parte dessa ação, Ação Bônus ou Reação.

Nível 6: Gingado Coordenado

Ao jogar Iniciativa, você pode gastar um uso da sua Inspiração de Bardo se não estiver com a condição Incapacitado. Ao realizar isso, jogue o dado da sua Inspiração de Bardo; você e cada aliado a até 9 metros de você que puder ver ou ouvir você adquire um bônus na Iniciativa igual ao número jogado.

Nível 6: Movimento Inspirador

Quando um inimigo à sua vista encerra o turno dele a até 1,5 metro de você, você pode executar uma Reação e gastar um uso da sua Inspiração de Bardo para se mover até metade do seu Deslocamento. Em seguida, um aliado à sua escolha a até 9 metros de você também pode se mover até metade do Deslocamento dele usando a própria Reação.

Nenhum movimento dessa característica provoca Ataques de Oportunidade.

Nível 14: Evasão Liderada

Se você for alvo de um efeito que permita uma salvaguarda de Destreza para receber apenas metade do dano, você não recebe dano algum se for bem-sucedido e apenas metade se falhar. Se criaturas até 1,5 metro de você também realizarem a salvaguarda, você pode compartilhar esse benefício com elas.

Você não pode usar esta característica se estiver com a condição Incapacitado.



KATERINA LADON



Subclasse Colégio do Conhecimento

Colégio do Conhecimento

Explore as Profundezas do Conhecimento Mágico

Bardos do Colégio do Conhecimento colecionam magias e segredos de fontes diversas, como tomos acadêmicos, ritos místicos e contos populares. Os membros do colégio reúnem-se em bibliotecas e universidades para compartilhar seu conhecimento uns com os outros. Eles também participam de festivais ou eventos de estado, onde podem expor corrupção, desvendar mentiras e satirizar figuras de autoridade que se acham importantes.

Nível 3: Palavras de Interrupção

Você aprende a usar sua sagacidade para distrair, confundir e diminuir sobrenaturalmente a confiança e a competência dos outros. Quando uma criatura à sua vista a até 18 metros de você realizar uma jogada de dano, ou for bem-sucedida em um teste de atributo ou jogada de ataque, você pode executar uma Reação para gastar um uso da sua Inspiração de Bardo. Jogue o dado de Inspiração de Bardo e subtraia o número jogado do resultado da criatura, reduzindo o dano ou transformando potencialmente o sucesso em fracasso.

Nível 3: Proficiências Bônus

Você adquire proficiência em três perícias à sua escolha.

Nível 6: Descobertas Mágicas

Você aprende duas magias à sua escolha. Essas magias podem vir da lista de magias de Clérigo, Druida ou Mago, ou uma combinação dessas listas (veja a seção da classe para a respectiva lista de magias). A magia escolhida deve ser um truque ou uma magia para a qual você tenha espaços de magia disponíveis, conforme mostrado na tabela Características de Bardo.

Você sempre tem as magias escolhidas preparadas e, sempre que adquirir um novo nível de Bardo, pode substituir uma das magias por outra que atenda a esses requisitos.

Nível 14: Perícia Inigualável

Quando você realizar um teste de atributo ou uma jogada de ataque e falhar, pode gastar um uso da Inspiração de Bardo; jogue o dado da Inspiração de Bardo e adicione o resultado jogado ao d20, transformando potencialmente a falha em sucesso. Se falhar, o uso da Inspiração de Bardo não é gasto.

Colégio do Glamour

Teça Magia Feérica Fascinante

O Colégio do Glamour remonta à magia encantadora de Faéria. Bardos que estudam essa magia entrelaçam fios de beleza e terror em suas canções e histórias, e os mais poderosos entre eles podem se envolver em uma majestade sobrenatural. Suas apresentações despertam um anseio nostálgico por uma inocência esquecida, evocam memórias inconscientes de medos antigos e tocam as emoções até dos ouvintes mais insensíveis.

Nível 3: Magia Fascinante

Você sempre está com as magias *Enfeitiçar Pessoa* e *Reflexos* preparadas.

IGNATIUS BUDI

Além disso, imediatamente após você conjurar uma magia de Encantamento ou Ilusão usando um espaço de magia, pode fazer com que uma criatura à sua vista a até 18 metros de você realize uma salvaguarda de Sabedoria contra a CD para evitar sua magia. Se falhar, o alvo tem a condição Amedrontado ou Enfeitiçado (à sua escolha) por 1 minuto. O alvo repete a salvaguarda no final de cada um dos próprios turnos, e encerra o efeito em caso de sucesso.

Depois de usar este benefício, você não pode utilizá-lo novamente até completar um Descanso Longo. Você também pode restaurar um uso gastando uma Inspiração de Bardo (nenhuma ação é necessária).

Nível 3: Manto de Inspiração

Você pode canalizar magia feérica em uma canção ou dança, revigorando os outros. Como um Ação Bônus, você pode usar uma das suas Inspirações de Bardo, jogando um dado de Inspiração de Bardo. Escolha um número de criaturas a até 18 metros de você igual ao seu modificador de Carisma (no mínimo uma criatura). Cada uma dessas criaturas recebe um número de Pontos de Vida Temporários igual a duas vezes o número jogado no dado de Inspiração de Bardo e, então, cada uma pode executar uma Reação para se mover até o máximo do Deslocamento sem provocar Ataques de Oportunidade.

Nível 6: Manto de Majestade

Você tem sempre a magia *Comando* preparada.

Como uma Ação Bônus, você pode conjurar *Comando* sem gastar um espaço de magia e assumir uma aparência sobrenatural por 1 minuto ou até que sua Concentração se quebre. Durante esse tempo, você pode conjurar *Comando* como uma Ação Bônus sem gastar um espaço de magia.

Qualquer criatura que está com a condição Enfeitiçado por você falha automaticamente em uma salvaguarda contra o *Comando* que você conjurar com esta característica.

Após usar esta característica, você não pode utilizá-la novamente até completar um Descanso Longo. Você também pode restaurar seu uso gastando um espaço de magia de 3º círculo ou superior (nenhuma ação é necessária).

Nível 14: Majestade Inquebrável

Como uma Ação Bônus, você pode assumir uma presença majestosamente mágica por 1 minuto ou até que tenha a condição Incapacitado. Por essa duração, sempre que qualquer criatura o atinge com uma jogada de ataque pela primeira vez em um turno, o atacante deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Carisma contra a CD para evitar sua magia, ou o ataque falha, pois a criatura retrai diante de sua majestade.

Uma vez que você assume essa presença majestosa, não pode fazê-lo novamente até completar um Descanso Curto ou Longo.



Subclasse Colégio do Glamour

HOCHEOL RYU



Bruxo

Um Ocultista Fortalecido com Pactos Sobrenaturais

Traços Básicos de Bruxo

Atributo Primário	Carisma
Dado de Ponto de Vida	D8 por nível de Bruxo
Proficiência em Salvaguardas	Sabedoria e Carisma
Proficiências em Perícias	*Escolha 2:* Arcanismo, Enganação, História, Intimidação, Investigação, Natureza ou Religião.
Proficiências com Armas	Armas Simples
Treinamento com Armaduras	Armadura Leve
Equipamento Inicial	*Escolha A ou B:* (A) Armadura de Couro, Foice, 2 Adagas, Foco Arcano (orbe), Livro (conhecimento oculto), Kit de Erudito e 15 PO; ou (B) 100 PO

Bruxos buscam conhecimento oculto no multiverso, frequentemente começando sua jornada em tomos de sabedoria proibida, realizando invocações para atrair seres extra planares ou explorando locais de poder ligados a essas entidades. Logo, cada Bruxo é atraído para realizar um pacto com um patrono poderoso. Com base no conhecimento de anjos, demônios, diabos e entidades do Reino Distante, eles coletam segredos arcanos para aumentar seu próprio poder.

Os Bruxos veem seus patronos como recursos para alcançar magia. Enquanto alguns os respeitam ou amam, outros servem relutantemente ou até tentam prejudicá-los, mesmo usando o poder concedido. Após o pacto, a busca por conhecimento e poder torna-se insaciável; a maioria dedica-se a aventuras em busca de mais poder e sabedoria.

Após a realização de um pacto, a busca incessante de um Bruxo por conhecimento e poder não pode ser satisfeita apenas com estudo. A maioria dos Bruxos dedica seus dias a procurar maior poder e conhecimento, geralmente por meio de aventuras.

Tornando-se um Bruxo

Como Personagem de Nível 1

- Adquira todos os traços da tabela Traços Básicos de Bruxo.
- Adquira as características de nível 1 de Bruxo, apresentadas na tabela Características de Bruxo.

Como um Personagem Multiclasse

- Adquira as seguintes características da tabela Traços Básicos de Bruxo: Dado de Ponto de Vida e treinamento com armadura Leve.
- Adquira as características de nível 1 de Bruxo, apresentadas na tabela Características de Bruxo. Veja também regras de multiclasse no capítulo 2 para determinar seus espaços de magia disponíveis.

Características de Classe de Bruxo

Como Bruxo, você recebe as seguintes características de classe ao alcançar os níveis especificados de Bruxo. Essas características estão apresentadas na tabela Características de Bruxo.

Nível 1: Invocações Místicas

Você descobriu Invocações Místicas, fragmentos de conhecimento proibido que lhe conferem uma habilidade mágica permanente ou outros ensinamentos. Você recebe uma invocação à sua escolha, como Pacto do Tomo. As invocações são descritas na seção "Opções de Invocações Místicas" mais adiante na descrição desta classe.

Pré-requisitos. Se uma invocação tiver um pré-requisito, você deve atendê-lo para aprender essa invocação. Por exemplo, se uma invocação exigir que você seja um Bruxo de nível 5 ou superior, você pode selecionar a invocação quando alcançar o nível 5 de Bruxo.

Substituindo e Recebendo outras Invocações. Ao alcançar um nível de Bruxo, você pode substituir uma de suas invocações por outra para a qual se qualifica. Você não pode substituir uma invocação se ela for um pré-requisito para outra invocação que você tenha.

Ao alcançar certos níveis de Bruxo, você adquire mais invocações à sua escolha, conforme mostrado na coluna Invocações da tabela Características de Bruxo.

Você não pode escolher a mesma invocação mais de uma vez, a menos que a descrição da invocação indique o contrário.

Nível 1: Magia de Pacto

Por meio de uma cerimônia oculta, você realizou um pacto com uma entidade misteriosa para obter poderes mágicos. Essa voz nas sombras é enigmática, mas a dádiva concedida por ela é clara: a habilidade de conjurar magias. Veja o capítulo 7 para as regras de conjuração. As informações a seguir explicam como aplicar essas regras às magias de Bruxo, que estão listadas mais adiante na descrição da classe.

Truques. Você conhece dois truques de Bruxo à sua escolha. *Prestidigitação Arcana* e *Raio Místico* são recomendados. Ao alcançar um nível de Bruxo,

NESTOR OSSANDON LEAL

Características de Bruxo

Nível	Bônus de Proficiência	Características	Invocações	Truques	Magias Preparadas	Espaço de Magia	Círculo de Magia
1	2	Invocações Místicas, Magia de Pacto	1	2	2	1	1
2	2	Astúcia Mágica	3	2	3	2	1
3	2	Subclasse de Bruxo	3	2	4	2	2
4	2	Aumento no Valor de Atributo	3	3	5	2	2
5	3	—	5	3	6	2	3
6	3	Característica de Subclasse	5	3	7	2	3
7	3	—	6	3	8	2	4
8	3	Aumento no Valor de Atributo	6	3	9	2	4
9	4	Contatar Patrono	7	3	10	2	5
10	4	Característica de Subclasse	7	4	10	2	5
11	4	Arcana Mística (6º círculo)	7	4	11	3	5
12	4	Aumento no Valor de Atributo	8	4	11	3	5
13	5	Arcana Mística (7º círculo)	8	4	12	3	5
14	5	Característica de Subclasse	8	4	12	3	5
15	5	Arcana Mística (8º círculo)	9	4	13	3	5
16	5	Aumento no Valor de Atributo	9	4	13	3	5
17	6	Arcana Mística (9º círculo)	9	4	14	4	5
18	6	—	10	4	14	4	5
19	6	Dádiva Épica	10	4	15	4	5
20	6	Mestre Místico	10	4	15	4	5

você pode substituir um dos seus truques dessa característica por outro truque de Bruxo à sua escolha.

Ao atingir os níveis 4 e 10 de Bruxo, você aprende mais um truque de Bruxo à sua escolha, conforme detalhado na coluna Truques da tabela Características de Bruxo.

Espaços de Magia. A tabela Características de Bruxo mostra quantos espaços de magia você tem para conjurar suas magias de Bruxo de 1º a 5º círculo. A tabela também mostra o círculo desses espaços, todos do mesmo círculo. Você restaura todos os espaços de Magia de Pacto gastos ao completar um Descanso Curto ou Longo.

Por exemplo, quando você é um Bruxo de nível 5, você tem dois espaços de magia de 3º círculo. Para conjurar a magia *Raio de Bruxa* de 1º círculo, você deve gastar um desses espaços e conjurá-la como uma magia de 3º círculo.

Magias Preparadas de 1º Círculo ou Superior. Você prepara a lista de magias de 1º círculo ou superior que estão disponíveis para você conjurar com essa característica. Para começar, escolha duas magias de Bruxo de 1º círculo. *Danação* e *Enfeitiçar Pessoa* são recomendadas.

O número de magias em sua lista aumenta à medida que você alcança níveis de Bruxo, conforme mostrado na coluna Magias Preparadas da tabela Características de Bruxo. Quando esse número aumentar, escolha magias adicionais de Bruxo até que o número de magias em sua lista corresponda ao número da tabela. As magias escolhidas devem ser de um círculo não superior mostrado na coluna círculo do Espaço da tabela para o seu nível. Quando você atinge o nível 6, por exemplo, você aprende uma nova magia de Bruxo, que pode ser de 1º a 3º círculo.

Se outra característica de Bruxo lhe concede magias sempre preparadas, elas não contam para o número de magias que você pode preparar com essa característica, mas ainda são consideradas magias de Bruxo para você.

Mudando Suas Magias Preparadas. Sempre que você ganha um nível de Bruxo, pode substituir uma magia da sua lista por outra magia de Bruxo de um nível elegível.

Atributo de Conjuração. Carisma é o atributo de conjuração para suas magias de Bruxo.

Foco de Conjuração. Você pode usar um Foco Arcano como um Foco de Conjuração para suas magias de Bruxo.

Nível 2: Astúcia Mágica

Ao final de um rito esotérico que você pode realizar por 1 minuto, você recupera os espaços de magia das Magias de Pacto gastos em um número igual à metade da sua quantidade máxima (arredondado para cima). Você pode usar esta característica novamente após completar um Descanso Longo.

Nível 3: Subclasse de Bruxo

Você adquire uma subclasse de Bruxo à sua escolha. As subclasses Patrono Arquifada, Patrono Celestial, Patrono Grande Antigo e Patrono Ínfero estão detalhadas após a descrição desta classe. Uma subclasse é uma especialidade que concede a você características em determinados níveis de Bruxo. Durante toda sua jornada, você adquire cada uma das características de sua subclasse de seu nível de Bruxo ou menor.

Nível 4: Aumento no Valor de Atributo

Você adquire o talento Aumento no Valor de Atributo (veja o capítulo 5) ou outro talento à sua escolha para o qual atenda os pré-requisitos. Você adquire essa característica novamente nos níveis 8, 12 e 16 de Bruxo.

Nível 9: Contatar Patrono

No passado, você entrava em contato com seu patrono por meio de intermediários. Agora, você pode se comunicar diretamente com ele. Você sempre tem a magia *Contato Extraplanar* preparada. Com esta característica, você pode conjurar a magia sem gastar um espaço de magia para entrar em contato com seu patrono, e você é bem-sucedido automaticamente na salvaguarda da magia.

Você pode conjurar a magia com esta característica novamente após completar um Descanso Longo.

Nível 11: Arcana Mística

Seu patrono lhe concede um segredo mágico chamado arcanum. Escolha uma magia de Bruxo de 6º círculo com este arcanum.

Você pode conjurar sua magia arcanum uma vez sem gastar um espaço de magia, e novamente desta forma após completar um Descanso Longo

Conforme mostrado na tabela Características de Bruxo, você recebe outra magia de Bruxo à sua escolha que pode ser conjurada deste modo ao atingir os níveis de Bruxo 13 (magia de 7º círculo), 15 (magia de 8º círculo) e 17 (magia de 9º círculo). Você restaura todos os usos da sua Arcana Mística ao completar um Descanso Longo.

Ao alcançar um nível de Bruxo, você pode substituir uma de suas magias de arcanum por outra magia de Bruxo do mesmo círculo.

Nível 19: Dádiva Épica

Você adquire o talento Dádiva Épica (veja o capítulo 5) ou outro talento à sua escolha para o qual se qualifica. O talento Dádiva do Destino é recomendado.

Nível 20: Mestre Místico

Ao usar sua característica Astúcia Mágica, você restaura todos os seus espaços de magia gastos das suas Magias de Pacto.

Opções de Invocações Místicas

As opções de Invocações Místicas aparecem em ordem alfabética.

Armadura de Sombras

Você pode conjurar *Armadura Arcana* em si sem gastar um espaço de magia.

Explosão Agonizante

Pré-requisitos: Bruxo Nível 2 ou superior, um Truque de Bruxo que Cause Dano

Escolha um dos seus truques conhecidos de Bruxo que cause dano. Você pode adicionar seu modificador de Carisma às jogadas de dano dessa magia.

Repetível. Você pode adquirir esta invocação mais de uma vez, escolhendo um truque elegível diferente a cada vez.

Explosão Repulsiva

Pré-requisitos: Bruxo Nível 2 ou superior, um Truque de Bruxo que Cause Dano com uma Jogada de Ataque

Escolha um dos seus truques conhecidos de Bruxo que exija uma jogada de ataque. Ao atingir uma criatura Grande ou menor com esse truque, você pode empurrá-la até 3 metros para longe de você.

Repetível. Você pode adquirir esta invocação mais de uma vez, escolhendo um truque elegível diferente a cada vez.

Investimento do Mestre da Corrente

Pré-requisitos: Bruxo Nível 5 ou superior, Pacto da Corrente

Ao conjurar *Convocar Familiar*, você infunde o familiar invocado com uma dose de seu poder místico, concedendo à criatura os seguintes benefícios.

Aéreo ou Aquático. O familiar obtém um *Deslocamento de Voo* ou um Deslocamento de Natação (à sua escolha) de 12 metros.

Ataque Rápido. Como uma Ação Bônus, você pode ordenar o familiar a executar a ação Atacar.

CD para Evitar sua Magia. Se o familiar forçar uma criatura a realizar uma salvaguarda, ela usa a CD para evitar sua magia.

Dano Necrótico ou Radiante. Sempre que o familiar causar dano Contundente, Cortante ou Perfurante, você pode substituir o dano por Necrótico ou Radiante.

Resistência. Quando o familiar sofre dano, você pode executar uma Reação para conceder Resistência contra esse dano.

Lamento das Sepulturas

Pré-requisito: Bruxo Nível 7 ou superior

Você pode conjurar *Falar com Mortos* sem gastar um espaço de magia.

Lâmina Devoradora

Pré-requisito: Bruxo Nível 12 ou superior, Lâmina Sedenta

O Ataque Extra da sua invocação Lâmina Sedenta concede dois ataques extras em vez de um.

Lâmina Sedenta

Pré-requisitos: Bruxo Nível 5 ou superior, Pacto da Lâmina

Você adquire a característica Ataque Extra apenas para sua arma de pacto e você pode atacar duas vezes com ela, em vez de uma, quando executar a ação Atacar no seu turno.

Lança Mística

Pré-requisitos: Bruxo Nível 2 ou superior, um Truque de Bruxo que Cause Dano

Escolha um dos seus truques conhecidos de Bruxo que cause dano e tenha um alcance de 3 metros ou mais. Ao conjurar essa magia, seu alcance aumenta em um número de metros igual a 9 vezes o seu nível de Bruxo.

Repetível. Você pode adquirir esta invocação mais de uma vez, escolhendo um truque elegível diferente a cada vez.

Lições dos Grandes Antigos

Pré-requisito: Bruxo Nível 2 ou superior

Você recebeu conhecimento de uma entidade antiga do multiverso, permitindo que você obtenha um talento de Origem à sua escolha.

Repetível. Você pode adquirir esta invocação mais de uma vez, escolhendo um talento de Origem diferente cada vez.

Máscara das Muitas Faces

Pré-requisito: Bruxo Nível 2 ou superior

Você pode conjurar *Disfarçar-se* sem gastar um espaço de magia.

Mente Mística

Você tem Vantagem em salvaguardas de Constituição que realiza para manter a Concentração.

Mestre das Infindáveis Formas

Pré-requisito: Bruxo Nível 5 ou superior

Você pode conjurar *Alterar-se* sem gastar um espaço de magia.

Olhar de Duas Mentes

Pré-requisito: Bruxo Nível 5 ou superior

Como uma Ação Bônus, você pode tocar uma criatura voluntária e perceber através de seus sentidos até o final do seu próximo turno. Enquanto a criatura estiver no mesmo plano de existência que você, você pode executar uma Ação Bônus nos turnos subsequentes para manter essa conexão, estendendo a duração até o final do seu próximo turno. A conexão encerra se você não a mantiver deste modo.

Ao perceber através dos sentidos da outra criatura, você se beneficia de quaisquer sentidos especiais possuídos por ela e pode conjurar magias como se estivesse em seu espaço ou no espaço da outra criatura se vocês dois estiverem a até 18 metros um do outro.

Pacto da Corrente

Você aprende a magia *Convocar Familiar* e pode conjurá-la como uma ação Usar Magia sem gastar um espaço de magia.

Ao conjurar a magia, você escolhe uma das formas normais para o seu familiar ou uma das seguintes formas especiais: **Cobra Peçonhenta, Diabrete, Esfinge Maravilhosa, Esqueleto, Pseudodragão, Quasit, Slaad Girino, Sprite** (veja o apêndice B para o bloco de estatísticas do familiar).

Além disso, ao executar ação Atacar, você pode renunciar a um de seus próprios ataques para permitir que seu familiar realize um ataque próprio como uma Reação dele.

Pacto da Lâmina

Como uma Ação Bônus, você pode conjurar uma arma de pacto em sua mão — uma arma Corpo a Corpo Simples ou Marcial à sua escolha com a qual você se vincula — ou cria um vínculo com uma arma mágica que você toca; você não pode se vincular a uma arma mágica se outra pessoa estiver sintonizada ou outro Bruxo tiver vínculo com ela. Até que o vínculo encerre, você tem proficiência com a arma e pode usá-la como Foco de Conjuração.

Ao atacar com a arma vinculada, você pode usar seu modificador de Carisma para as jogadas de ataque e dano em vez de usar Força ou Destreza; e você pode causar dano Necrótico, Psíquico ou Radiante ou o tipo de dano normal da arma.

Seu vínculo com a arma encerra se você executar a Ação Bônus desta característica novamente, se a arma estiver a mais de 1,5 metro de você por 1 minuto ou mais, ou se você morrer. Uma arma conjurada desaparece quando o vínculo encerra.

Pacto do Tomo

Ao costurar fios de sombra, você conjura um livro em sua mão ao final de um Descanso Curto ou Longo. Este Livro das Sombras (você determina a aparência dele) contém magia mística que só você pode acessar, concedendo-lhe os benefícios abaixo. O livro desaparece se você conjurar outro livro com essa característica ou se você morrer.

Truques e Rituais. Quando o livro surgir, escolha três truques e duas magias de 1º círculo que tenham o marcador Ritual. As magias podem ser da lista de magias de qualquer classe e devem ser magias que você ainda não tem preparadas. Enquanto o livro estiver com você, você tem as magias escolhidas preparadas e elas funcionam como magias de Bruxo para você.

Foco de Conjuração. Você pode usar o livro como um Foco de Conjuração.

Passo Ascendente

Pré-requisito: Bruxo Nível 5 ou superior

Você pode conjurar *Levitação* em si sem gastar um espaço de magia.

Presente das Profundezas

Pré-requisito: Bruxo Nível 5 ou superior

Você pode respirar debaixo d'água e obter um Deslocamento de Natação igual ao seu Deslocamento.

Você também pode conjurar *Respirar na Água* uma vez sem gastar um espaço de magia e novamente sempre que completar um Descanso Longo.

Presente dos Protetores

Pré-requisitos: Bruxo Nível 9 ou superior, Pacto do Tomo

Uma nova página aparece em seu Livro das Sombras quando você o conjura. Com sua permissão, uma criatura pode executar uma ação para escrever o nome dela nesta página, que pode conter um número de nomes igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de um nome).

Quando qualquer criatura cujo nome está na página é reduzida a 0 Pontos de Vida, mas não morta imediatamente, a criatura magicamente tem 1 Ponto de Vida. Uma vez que essa magia é acionada, nenhuma criatura pode se beneficiar dela até que você complete um Descanso Longo.

Como uma ação Usar Magia, você pode apagar um nome na página tocando nele.

Punição Mística

Pré-requisitos: Bruxo Nível 5 ou superior, Pacto da Lâmina

Uma vez por turno, ao atingir uma criatura com sua arma de pacto, você pode gastar um espaço de Magia de Pacto para causar 1d8 pontos de dano Energético adicionais ao alvo, mais 1d8 por círculo do espaço de magia, e pode impor ao alvo a condição Caído se ele for Enorme ou menor.

Salto Sobrenatural

Pré-requisito: Bruxo Nível 2 ou superior

Você pode conjurar *Salto* em si sem gastar um espaço de magia.

Sorvedouro de Vida

Pré-requisitos: Bruxo Nível 9 ou superior, Pacto da Lâmina

Uma vez por turno, ao atingir uma criatura com sua arma de pacto, você pode causar à criatura 1d6 pontos de dano Necrótico, Psíquico ou Radiante adicionais (à sua escolha) e você pode gastar um de seus Dados de Pontos de Vida para jogá-lo e recuperar um número de Pontos de Vida igual ao resultado mais seu modificador de Constituição (mínimo de 1 Ponto de Vida).

Uno com as Sombras

Pré-requisito: Bruxo Nível 5 ou superior

Enquanto estiver em uma área de Meia-luz ou Escuridão, você pode conjurar *Invisibilidade* em si sem gastar um espaço de magia.

Vigor Ínfero

Pré-requisito: Bruxo Nível 2 ou superior

Você pode conjurar *Vitalidade Vazia* em si sem gastar um espaço de magia. Ao conjurar a magia com essa característica, você não joga o dado para os Pontos de Vida Temporários, pois recebe automaticamente o número máximo no dado.

Visão da Bruxa

Pré-requisito: Bruxo Nível 15 ou superior

Você tem Visão Verdadeira com um alcance de 9 metros.

Visão Diabólica

Pré-requisito: Bruxo Nível 2 ou superior

Você pode ver normalmente em Meia-luz e Escuridão — mágicas e não mágicas — a até 36 metros de você.

Visões de Reinos Distantes

Pré-requisito: Bruxo Nível 9 ou superior

Você pode conjurar *Olho Arcano* sem gastar um espaço de magia.

Visões Nebulosas

Pré-requisito: Bruxo Nível 2 ou superior

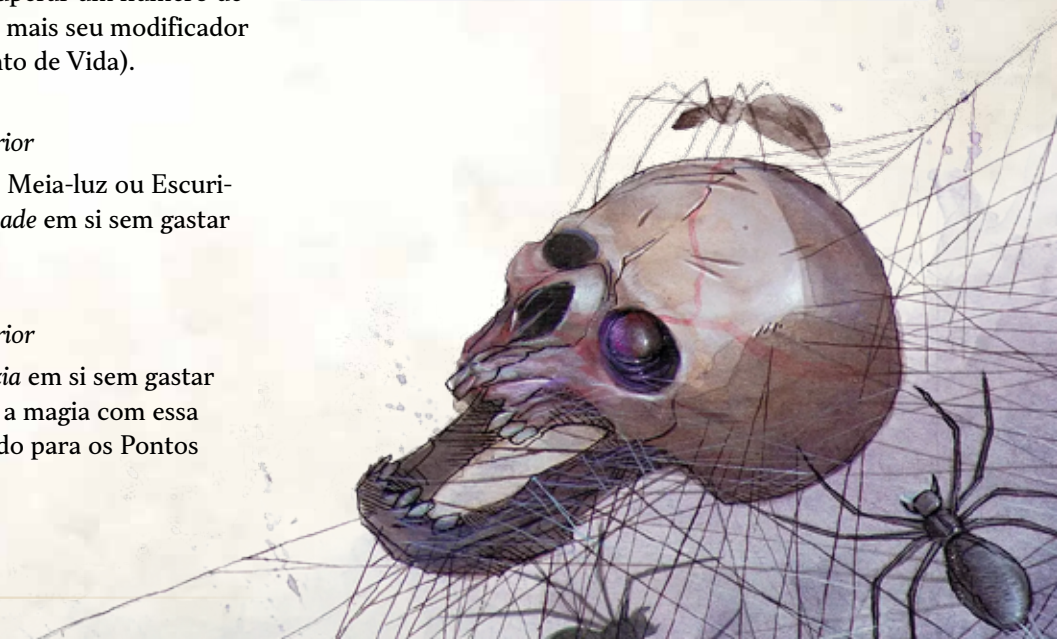
Você pode conjurar *Imagem Silenciosa* sem gastar um espaço de magia.

Lista de Magias de Bruxo

Esta seção apresenta a lista de magias de Bruxo, organizadas por círculo de magia e em ordem alfabética, com suas respectivas escolas. Na coluna Especial, C indica que a magia requer Concentração, R que é um Ritual e M que necessita de um componente Material específico.

Truques (Magias de Bruxo de 0 Círculo)

Magia	Escola	Especial
Amigos	Encantamento	C
Badalar Fúnebre	Necromancia	—
Golpe Certeiro	Adivinhação	M
Ilusão Menor	Ilusão	—
Mãos Mágicas	Invocação	—
Prestidigitação Arcana	Transmutação	—
Proteção Contra Lâminas	Abjuração	C
Raio Místico	Evocação	—



WAYNE ENGLAND

Magia	Escola	Especial
Rajada de Veneno	Necromancia	—
Talho Mental	Encantamento	—
Toque Necrótico	Necromancia	—
Trovão	Evocação	—

Magias de Bruxo de 1º Círculo

Magia	Escola	Especial
Armadura de Agathys	Abjuração	—
Braços de Hadar	Invocação	—
Compreender Idiomas	Adivinhação	R
Danação	Encantamento	C
Detectar Magia	Adivinhação	C, R
Enfeitiçar Pessoa	Encantamento	—
Escrita Ilusória	Ilusão	R, M
Falar com Animais	Adivinhação	R
Gargalhada Nefasta de Tasha	Encantamento	C
Perdição	Encantamento	C
Proteção Contra o Bem e o Mal	Abjuração	C, M
Raio de Bruxa	Evocação	C
Repreensão Diabólica	Evocação	—
Retirada Acelerada	Transmutação	C
Servo Invisível	Invocação	R

Magias de Bruxo de 2º Círculo

Magia	Escola	Especial
Cativar	Encantamento	C
Coroa da Loucura	Encantamento	C
Escalada de Aranha	Transmutação	C
Escuridão	Evocação	C
Espinho Mental	Adivinhação	C
Invisibilidade	Ilusão	C, M
Nuvem de Adagas	Invocação	C
Paralisar Pessoa	Encantamento	C
Passo Nebuloso	Invocação	—
Raio do Enfraquecimento	Necromancia	C
Reflexos	Ilusão	—
Sugestão	Encantamento	C

Magias de Bruxo de 3º Círculo

Magia	Escola	Especial
Círculo Mágico	Abjuração	M
Contramagia	Abjuração	—
Convocar Feérico	Invocação	C, M
Dissipar Magia	Abjuração	—
Fome de Hadar	Conjuração	C
Forma Gasosa	Transmutação	C
Imagem Maior	Ilusão	C
Invocar Morto-vivo	Necromancia	C, M
Línguas	Adivinhação	—
Medo	Ilusão	C
Padrão Hipnótico	Ilusão	C
Remover Maldição	Abjuração	—
Toque Vampírico	Necromancia	C
Voo	Transmutação	C

Magias de Bruxo de 4º Círculo

Magia	Escola	Especial
Banimento	Abjuração	C
Enfeitiçar Monstro	Encantamento	—
Invocar Aberração	Invocação	C, M
Malogro	Necromancia	—
Porta Dimensional	Invocação	—
Terreno Alucinatório	Ilusão	—

Magias de Bruxo de 5º Círculo

Magia	Escola	Especial
Âncora Planar	Abjuração	M
Círculo de Teleporte	Invocação	M
Contato Extraplanar	Adivinhação	R
Despistar	Ilusão	C
Estática Sináptica	Encantamento	—
Paralisar Monstro	Encantamento	C
Sonho	Ilusão	—
Tempestade Radiante de Jallarzi	Evocação	C
Vidência	Adivinhação	C, M

Magias de Bruxo de 6º Círculo

Magia	Escola	Especial
Caldeirão Borbulhante de Tasha	Invocação	M
Círculo da Morte	Necromancia	M
Criar Mortos-Vivos	Necromancia	M
Invocar Ínfero	Invocação	C, M
Mau Olhado	Necromancia	C
Portais Arcanos	Invocação	C
Visão da Verdade	Adivinhação	M

Magias de Bruxo de 7º Círculo

Magia	Escola	Especial
Cárcere de Energia	Evocação	C, M
Dedo da Morte	Necromancia	—
Forma Etérea	Invocação	—
Transição Planar	Invocação	M

Magias de Bruxo de 8º Círculo

Magia	Escola	Especial
Dominar Monstro	Encantamento	C
Loquacidade	Encantamento	—
Palavra de Poder: Atordoar	Encantamento	—
Semiplano	Invocação	—
Suplício	Encantamento	—

Magias de Bruxo de 9º Círculo

Magia	Escola	Especial
Aprisionamento	Abjuração	M
Encarnação Fantasmagórica	Ilusão	C
Palavra de Poder: Matar	Encantamento	—
Polimorfia Total	Transmutação	C
Portal	Invocação	C, M
Projeção Astral	Necromancia	M
Sexto Sentido	Adivinhação	—

Subclasses de Bruxo

Uma subclasse de Bruxo é uma especialização que concede características em certos níveis de Bruxo, conforme especificado na subclasse. Esta seção apresenta as subclasses Patrono Arquifada, Patrono Celestial, Patrono Grande Antigo e Patrono Ínfero.

Patrono Arquifada

Faça Acordos com Feéricos Excêntricos

Seu pacto é fundamentado no poder de Faéria. Ao escolher essa subclasse, você pode realizar um pacto com uma Arquifada, como o Príncipe do Gelo, a Rainha do Ar e das Trevas, Titânia da Corte de Verão ou uma megera antiga. Outra opção é invocar um espectro Feérico, criando uma rede de favores e dívidas. Em qualquer caso, seu patrono tende a ser enigmático e excêntrico.

Nível 3: Magias de Pacto da Arquifada

A magia do seu patrono assegura que você sempre tenha algumas magias disponíveis; ao atingir um nível de Bruxo indicado na tabela Magias da Arquifada, você sempre tem essas magias preparadas.

Magias da Arquifada

Nível de Bruxo	Magias
3	*Acalmar Emoções*, *Fogo das Fadas*, *Força Espectral*, *Passo Nebuloso*, *Sono*
5	*Crescimento de Plantas*, *Piscar*
7	*Dominar Fera*, *Invisibilidade Maior*
9	*Dominar Pessoa*, *Similaridade*

Nível 3: Passos Feéricos

Seu patrono lhe confere a habilidade de transitar entre os planos. Você pode conjurar *Passo Nebuloso* sem gastar um espaço de magia um número de vezes igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de uma vez) e restaura todos os usos gastos ao completar um Descanso Longo.

Além disso, ao conjurar essa magia, você pode escolher um dos seguintes efeitos adicionais.

Passo Provocante. Criaturas a até 1,5 metro do espaço que você deixou devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Sabedoria contra a CD para evitar sua magia ou têm Desvantagem em jogadas de ataque contra criaturas diferentes de você até o início do seu próximo turno.

Passo Revigorante. Imediatamente após você se teleportar, você ou uma criatura à sua vista a até 3 metros de você, adquire 1d10 Pontos de Vida Temporários.

Nível 6: Fuga em Névoa

Você pode conjurar *Passo Nebuloso* como uma Reação ao sofrer dano.

Além disso, os seguintes efeitos agora estão entre suas opções de Passos Feéricos.

Passo Desvanecedor. Você tem a condição Invisível até o início do seu próximo turno ou até imediatamente após realizar uma jogada de ataque, causar dano ou conjurar uma magia.

Passo Terrível. Criaturas a até 1,5 metro do espaço que você deixou ou do espaço em que você aparece (à sua escolha) devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Sabedoria contra a CD para evitar sua magia ou sofrem 2d10 pontos de dano Psíquico.

Nível 10: Defesas Sedutoras

Seu patrono ensina como proteger sua mente e corpo. Você é imune à condição Enfeitiçado.

Além disso, imediatamente após uma criatura à sua vista acertar você com uma jogada de ataque, você pode executar uma Reação para reduzir o dano sofrido pela metade (arredondado para baixo) e pode forçar quem o atacou a realizar uma salvaguarda de Sabedoria contra a CD para evitar sua magia. Se falhar, o atacante sofre dano Psíquico igual ao dano que você sofreu. Após executar esta Reação, você não pode usá-la novamente até completar um Descanso Longo, a menos que gaste um espaço de Magia de Pacto (nenhuma ação é necessária) para restaurar seu uso.



Subclasse
Patrono Arquifada

Nível 14: Magia Sedutora

Seu patrono concede a você a capacidade de tecer sua magia com teleporte. Imediatamente após conjurar uma magia de Encantamento ou Ilusão usando uma ação e um espaço de magia, você pode conjurar *Passo Nebuloso* como parte da mesma ação e sem gastar um espaço de magia.

Patrono Celestial

Invoque o Poder dos Céus

Seu pacto é fundamentado nos Planos Superiores, os reinos da felicidade eterna. Você pode firmar um acordo com um empiriano, um couatl, uma esfinge, um unicórnio ou outra entidade celestial, ou invocar vários desses seres enquanto persegue objetivos que se alinham aos deles. O pacto permite que você experimente uma fração da luz sagrada que ilumina o multiverso.

Nível 3: Luz Medicinal

Você adquire a habilidade de canalizar energia celestial para curar feridas. Você tem uma reserva de d6s que podem ser gastos nessa cura. O número de dados na reserva é igual a 1 mais seu nível de Bruxo.

Como uma Ação Bônus, você pode curar a si ou uma criatura à sua vista a até 18 metros de você, gastando dados da reserva. O número máximo de dados que você pode gastar de uma só vez é igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de um dado). Jogue os dados que deseja e restaure um número de Pontos de Vida igual ao resultado. Sua reserva recupera todos os dados gastos ao completar um Descanso Longo.

Nível 3: Magia de Pacto do Celestial

A magia do seu patrono assegura que você sempre tenha algumas magias disponíveis; ao atingir um nível de Bruxo indicado na tabela Magias do Celestial, você sempre tem essas magias preparadas.

Magias do Celestial

Nível de Bruxo	Magias
3	*Auxílio*, *Chama Sagrada*, *Curar Ferimentos*, *Luz*, *Raio Guia*, *Restauração Menor*
5	*Luz do Dia*, *Revivificar*
7	*Defensor da Fé*, *Muralha de Fogo*
9	*Convocar Celestial*, *Restauração Maior*

Nível 6: Alma Radiante

Seu vínculo com seu patrono permite que você sirva como condutor de energia radiante. Você tem Resistência a Dano Radiante. Uma vez por turno, quando conjurar uma magia que cause dano Ígneo ou Radiante, você pode adicionar seu modificador de Carisma ao dano dessa magia contra um dos alvos da magia.

ERION MAKUO

Nível 10: Resiliência Celestial

Você recebe Pontos de Vida Temporários sempre que usar sua característica Astúcia Mágica ou completar um Descanso Curto ou Longo. Esses Pontos de Vida Temporários são iguais ao seu nível de Bruxo mais seu modificador de Carisma. Além disso, escolha até cinco criaturas à sua vista quando receber os pontos. Cada uma dessas criaturas recebe Pontos de Vida Temporários iguais à metade do seu nível de Bruxo mais seu modificador de Carisma.

Nível 14: Vingança Calcinante

Quando você ou um aliado a até 18 metros de você estiver prestes a realizar uma Salvaguarda Contra Morte, você pode liberar energia radiante para salvar a criatura. A criatura restaura Pontos de Vida iguais à metade de seus Pontos de Vida máximos e pode encerrar a condição Caído em si. Cada criatura à sua escolha que esteja a até 9 metros da criatura sofre dano Radiante igual a 2d8 mais seu modificador de Carisma e cada uma tem a condição Cego até o final do turno atual.

Você pode usar esta característica novamente após completar um Descanso Longo.

Patrono O Grande Antigo

Descubra o Conhecimento Proibido de Seres Inefáveis

Ao escolher esta subclasse, você pode se conectar a uma entidade indescritível do Reino Distante ou a um deus ancestral, como Tharizdun, o Deus Acorrentado; Zargon, o Retornador; Hadar, a Fome Sombria; ou Grande Cthulhu. Ou você pode invocar várias entidades sem se prender a uma. As motivações desses seres são incompreensíveis, e o Grande Antigo pode ser indiferente à sua existência. No entanto, os segredos que você aprendeu permitem que aproveite sua estranha magia.

Nível 3: Magias de Pacto do Grande Antigo

A magia do seu patrono assegura que você sempre tenha algumas magias disponíveis; ao atingir um nível de Bruxo indicado na tabela Magias do Grande Antigo, você sempre tem essas magias preparadas.

Magias do Grande Antigo

Nível de Bruxo	Magias
3	*Detectar Pensamentos*, *Força Espectral*, *Gargalhada Nefasta de Tasha*, *Sussurros Dissonantes*
5	*Clarividência*, *Fome de Hadar*
7	*Confusão*, *Invocar Aberração*
9	*Modificar Memória*, *Telecinese*



Subclasse
Patrono Celestial

EKATERINA BURMAK

Nível 3: Magias Psíquicas

Ao conjurar uma magia de Bruxo que cause dano, você pode mudar seu tipo de dano para Psíquico. Além disso, você pode conjurar uma magia de Bruxo que seja Encantamento ou Ilusão sem componentes Verbais ou Somáticos.

Nível 3: Mente Desperta

Você pode estabelecer uma conexão telepática com outra criatura. Como uma Ação Bônus, escolha uma criatura à sua vista a até 9 metros de você. Vocês podem se comunicar telepaticamente a uma distância máxima de 1,5 quilômetros vezes o seu modificador de Carisma (mínimo de 1,5 quilômetro). Para que a comunicação funcione, ambos devem usar mentalmente um idioma comum.

A conexão telepática dura um número de minutos igual ao seu nível de Bruxo. Ela encerra mais cedo se você usar esta característica para se conectar com uma criatura diferente.



Nível 6: Combatente Clarividente

Ao formar uma ligação telepática com uma criatura usando Mente Desperta, você pode forçar essa criatura a realizar uma salvaguarda de Sabedoria contra a CD para evitar sua magia. Se falhar, a criatura tem Desvantagem em jogadas de ataque contra você e você tem Vantagem em jogadas de ataque contra essa criatura pela duração da ligação.

Você pode usar esta característica novamente após completar um Descanso Curto ou Longo ou gastar um espaço de magia de Pacto (nenhuma ação é necessária) para restaurar seu uso.

Nível 10: Danação Mística

Seu patrono alienígena lhe concede uma maldição poderosa. Você sempre tem a magia *Danação* preparada. Ao conjurar Danação e escolher um atributo, o alvo também tem Desvantagem nas salvaguardas do atributo escolhido pela duração da magia.

Nível 10: Escudo Mental

Seus pensamentos não podem ser lidos por telepatia ou outros meios, a menos que você permita. Você também tem Resistência a Dano Psíquico e sempre que uma criatura causar Dano Psíquico a você, essa criatura sofre a mesma quantidade de dano que você.

Nível 14: Criar Servo

Ao conjurar *Invocar Aberração*, você pode modificá-la para não exigir Concentração. Ao fazer isso, a duração da magia se torna 1 minuto para essa conjuração e, quando invocada, a Aberração tem um número de Pontos de Vida Temporários igual ao seu nível de Bruxo mais seu modificador de Carisma.

Além disso, na primeira vez de cada turno que a Aberração atinge uma criatura sob o efeito da sua *Danação*, a Aberração causa um dano Psíquico adicional ao alvo igual ao dano bônus dessa magia.

Patrono Ínfero

Realize um Pacto com os Planos Inferiores

Seu pacto se fundamenta nos Planos Inferiores, reinos de perdição. Você pode negociar com um lorde demônio como Demogorgon ou Orcus; um arquidiabo como Asmodeus; ou um Diabo do Fosso, balor, yugoloth ou uma poderosa megera da noite. Os objetivos desse patrono são malignos — visam à corrupção ou destruição de tudo, inclusive você — e seu caminho é determinado pelo seu esforço em se opor a esses objetivos.

MAGALI VILLENEUVE

Nível 3: Bênção do Tenebroso

Ao reduzir um inimigo a 0 Pontos de Vida, você adquire Pontos de Vida Temporários iguais ao seu modificador de Carisma mais seu nível de Bruxo (mínimo de 1 Ponto de Vida Temporário). Você também recebe esse benefício se outra pessoa reduzir um inimigo a até 3 metros de você a 0 Pontos de Vida.

Nível 3: Magias de Pacto do Ínfero

A magia do seu patrono assegura que você sempre tenha algumas magias disponíveis; ao atingir um nível de Bruxo indicado na tabela Magias do Ínfero, você sempre tem essas magias preparadas.

Magias do Ínfero

Nível de Bruxo	Magias
3	*Comando*, *Mãos Flamejantes*, *Raio Ardente*, *Sugestão*
5	*Bola de Fogo*, *Nuvem Fétida*
7	*Escudo Ardente*, *Muralha de Fogo*
9	*Missão*, *Praga de Insetos*

Nível 6: A Sorte do Próprio Tenebroso

Você pode chamar seu patrono Ínfero para alterar o destino a seu favor. Ao realizar um teste de atributo ou uma salvaguarda, você pode usar essa característica para adicionar 1d10 à sua jogada. Você pode fazer isso após ver a jogada, mas antes que qualquer um dos efeitos da jogada ocorra.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de uma vez), no máximo uma vez por jogada, e restaura todos os usos gastos ao completar um Descanso Longo.

Nível 10: Resistência Ínfera

Ao completar um Descanso Curto ou Longo, escolha um tipo de dano, exceto Energético. Você tem Resistência a esse tipo de dano até escolher um tipo de dano diferente com esta característica.

Nível 14: Lançar no Inferno

Uma vez por turno, ao atingir uma criatura com uma jogada de ataque, você pode tentar transportar instantaneamente o alvo para os Planos Inferiores. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Carisma contra a CD para evitar sua magia, ou ele desaparece e atravessa uma paisagem de pesadelo. O alvo sofre 8d10 pontos de dano Psíquico se não for um Ínfero e t em a condição Incapacitado até o final do seu próximo turno, quando retorna ao espaço que ocupava anteriormente ou ao espaço desocupado mais próximo.

Você pode usar esta característica novamente após completar um Descanso Longo, a menos que gaste um espaço de Magia de Pacto (nenhuma ação é necessária) para restaurar seu uso.



JODIE MUIR

Subclasse
Patrono Ínfero



Clérigo

Um Sacerdote Milagroso de Poder Divino

Traços Básicos do Clérigo

Atributo Primário	Sabedoria
Dado de Ponto de Vida	D8 por nível de Clérigo
Proficiências em Salvaguarda	Sabedoria e Carisma
Proficiências em Perícias	*Escolha 2:* História, Intuição, Medicina, Persuasão ou Religião.
Proficiências com Armas	Armas Simples
Treinamento com Armadura	Armaduras Leve e Média e Escudos
Equipamento Inicial	*Escolha A ou B:* Cota de Malha Parcial, Escudo, Maça, Símbolo Sagrado, Kit de Sacerdote e 7 PO; ou (B) 110 PO

Clérigos canalizam o poder dos reinos dos deuses para realizar milagres. Abençoados por uma divindade, panteão ou outra entidade imortal, os Clérigos acessam a magia divina dos Planos Externos — onde habitam os deuses — e a utilizam para fortalecer os necessitados e enfrentar inimigos.

Como seu poder é um presente divino, os Clérigos geralmente se associam a templos dedicados à divindade ou à força imortal que desbloqueou sua magia. Canalizar magia divina não depende de um treinamento específico, mas os Clérigos podem aprender orações e ritos que os auxiliam a acessar o poder dos Planos Externos.

Nem todos os membros de um templo ou santuário são Clérigos. Alguns sacerdotes levam uma vida simples de serviço no templo, dedicando-se à devoção por meio de orações e rituais, sem magia. Muitos mortais alegam falar pelos deuses, mas poucos podem invocar o poder dessas divindades da maneira que um Clérigo faz.

Tornando-se um Clérigo...

Como um Personagem de Nível 1

- Adquira todos os traços da tabela Traços Básicos de Clérigo.
- Adquira as características de nível 1 do Clérigo, apresentadas na tabela Características de Clérigo.

Como um Personagem Multiclasse

- Adquira as seguintes características da tabela Traços Básicos de Clérigo: Dado de Ponto de Vida e treinamento com armadura Leve, Média e Escudos.
- Adquira as características de nível 1 de Clérigo, apresentadas na tabela Características de Clérigo. Veja também regras de multiclasse no capítulo 2 para determinar seus espaços de magia disponíveis.

Características de Classe de Clérigo

Como um Clérigo, você recebe as seguintes características de classe quando atinge os níveis especificados de Clérigo. Essas características estão apresentadas na tabela Características de Clérigo.

Nível 1: Conjuração

Você aprendeu a conjurar magias por meio de oração e meditação. Veja o capítulo 7 para as regras sobre conjuração de magias. As informações abaixo detalham como você usa essas regras com as magias de Clérigo, explicadas na lista de magias de Clérigo mais adiante na descrição da classe.

Truques. Você conhece três truques à sua escolha da lista de magias de Clérigo. *Chama Sagrada*, *Orientação* e *Taumaturgia* são recomendados.

Sempre que você alcança um nível de Clérigo, pode substituir um dos seus truques por outro truque à sua escolha da lista de magias de Clérigo.

Quando alcançar os níveis 4 e 10 de Clérigo, você aprende mais um truque à sua escolha da lista de magias de Clérigo, conforme mostrado na coluna Truques da tabela Características de Clérigo.

Espaços de Magia. A tabela Características de Clérigo mostra quantos espaços de magia você tem para conjurar suas magias de 1º círculo ou superior. Você recupera todos os espaços gastos quando completa um Descanso Longo.

Magias Preparadas de 1º Círculo ou Superior. Você prepara a lista de magias de nível 1º circulo ou superior que estão disponíveis para você conjurar com essa característica. Para começar, escolha quatro magias de 1º círculo da lista de magias de Clérigo. *Bênção*, *Curar Ferimentos*, *Escudo da Fé* e *Raio Guia* são recomendadas.

O número de magias em sua lista aumenta à medida que você alcança níveis de Clérigo, conforme mostrado na coluna Magias Preparadas da tabela Características de Clérigo. Sempre que esse número aumentar, escolha magias adicionais da lista de magias de Clérigo até que o número de magias em sua lista seja o mesmo do número da tabela. As magias escolhidas devem ser de um círculo para o qual você possui espaços de magia. Por exemplo, se você é um Clérigo de nível 3, sua lista de magias preparadas pode incluir seis magias de 1º ou 2º círculo em qualquer combinação.

Se outra característica de Clérigo lhe der magias que você sempre tem preparadas, essas magias não contam para o número de magias que você pode preparar com esta característica, mas que contam como magias de Clérigo para você.

MICHAEL BROUSSARD

Características de Clérigo

Nível	Bônus de Proficiência	Características	Canalizar Divindade	Truques	Magias Preparadas	Espaços de Magia por Círculo de Magia 1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Conjuração, Ordem Divina	—	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Canalizar Divindade	2	3	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Subclasse Clérigo	2	3	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Aumento no Valor de Atributo	2	4	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Fulminar Mortos-Vivos	2	4	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Característica de Subclasse	3	4	10	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	Golpes Abençoados	3	4	11	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Aumento no Valor de Atributo	3	4	12	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	3	4	14	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Intervenção Divina	3	5	15	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	3	5	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Aumento no Valor de Atributo	3	5	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	3	5	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Golpes Abençoados Aprimorado	3	5	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	3	5	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Aumento no Valor de Atributo	3	5	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	Característica de Subclasse	3	5	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	—	4	5	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Dádiva Épica	4	5	21	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Intervenção Divina Maior	4	5	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Mudando Suas Magias Preparadas. Sempre que completar um Descanso Longo, você pode definir sua lista de magias preparadas, substituindo qualquer uma das magias por outras magias de Clérigo para as quais você tem espaços de magia.

Atributo de Conjuração. Sabedoria é seu atributo de conjuração para suas magias de Clérigo.

Foco de Conjuração. Você pode usar um Símbolo Sagrado como um Foco de Conjuração para suas magias de Clérigo.

Nível 1: Ordem Divina

Você se dedicou a um dos seguintes papéis sagrados à sua escolha.

Protetor. Treinado para a batalha, você adquire proficiência com armas Marciais e treinamento com Armadura Pesada.

Taumaturgo. Você conhece um truque adicional da lista de magias de Clérigo. Além disso, sua conexão mística com o divino lhe dá um bônus em seus testes de Inteligência (Arcanismo ou Religião). O bônus é igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de +1).

Nível 2: Canalizar Divindade

Você pode canalizar energia divina diretamente dos Planos Externos para alimentar efeitos mágicos. Você começa com dois desses efeitos: Centelha Divina e Expulsar Mortos-Vivos, cada um descrito a seguir. Cada vez que você usar o Canalizar Divindade desta classe, escolha qual efeito de Canalizar Divindade deseja realizar. Você obtém opções adicionais de efeitos em níveis mais altos de Clérigo.

Você pode usar o Canalizar Divindade desta classe duas vezes. Você recupera um uso gasto ao completar um Descanso Curto e todos os usos gastos ao completar um Descanso Longo. Você adquire usos adicionais ao atingir certos níveis de Clérigo, conforme mostrado na coluna Canalizar Divindade da tabela Características de Clérigo.

Se um efeito de Canalizar Divindade exigir uma salvaguarda, a CD é igual a CD para evitar magia da característica Conjuração desta classe.

Centelha Divina. Como uma ação Usar Magia, você expõe seu Símbolo Sagrado para outra criatura à sua vista a até 9 metros e concentra energia divina nela. Jogue 1d8 e adicione seu modificador de Sabedoria. Você recupera Pontos de Vida da criatura igual ao resultado total ou força a criatura a realizar uma salvaguarda de Constituição. Se falhar, a criatura sofre dano Necrótico ou Radiante (à sua escolha) igual ao resultado total. Em caso de sucesso, a criatura recebe metade do dano (arredondado para baixo).

Você joga um d8 adicional quando atinge os níveis de 7 (2d8), 13 (3d8) e 18 (4d8) de Clérigo.

Expulsar Mortos-Vivos. Como uma ação Usar Magia, você mostra seu Símbolo Sagrado e repreende criaturas Mortas-Vivas. Cada Morto-Vivo à sua escolha a até 9 metros de você deve realizar uma salvaguarda de Sabedoria. Se a criatura falhar, ela está com as

condições Amedrontado e Incapacitado por 1 minuto. Pela duração da canalização, ela tenta se mover o mais longe possível de você nos turnos dela. Este efeito se encerra na criatura se ela sofrer algum dano, se você está com a condição Incapacitado ou se você morrer.

Nível 3: Subclasse de Clérigo

Você adquire uma subclasse de Clérigo à sua escolha. Uma subclasse é uma especialização que lhe concede características em determinados níveis de Clérigo. As subclasses Domínio da Guerra, Domínio da Luz, Domínio da Trapaça e Domínio da Vida estão detalhadas após a descrição desta classe. Para o resto de sua jornada, você recebe cada uma das características de sua subclasse que são de seu nível de Clérigo ou menor.

Nível 4: Aumento no Valor de Atributo

Você adquire o talento Aumento no Valor de Atributo (veja o capítulo 5) ou outro talento à sua escolha para o qual atenda os pré-requisitos. Você adquire essa característica novamente nos níveis 8, 12 e 16 de Clérigo.

Nível 5: Fulminar Mortos-Vivos

Ao usar Expulsar Mortos-Vivos, você pode jogar uma quantidade de d8s igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de 1d8) e somar os resultados jogados. Cada Morto-Vivo que falhar na salvaguarda sofre dano Radiante igual ao resultado da soma dos dados jogados. Esse dano não encerra o efeito de Expulsar Mortos-Vivos.

Nível 7: Golpes Abençoados

Você se infunde de poder divino em combate. Você adquire uma das seguintes opções à sua escolha (se você já tiver qualquer uma dessas opções de uma subclasse de Clérigo em um livro antigo de D&D, use apenas a opção escolhida para esta característica).

Conjuração Poderosa. Adicione seu modificador de Sabedoria ao dano causado com qualquer truque de Clérigo.

Golpe Divino. Uma vez em cada um dos seus turnos, quando você atinge uma criatura com uma jogada de ataque usando uma arma, você pode causar ao alvo 1d8 pontos de dano Necrótico ou Radiante (à sua escolha) adicionais.

Nível 10: Intervenção Divina

Você pode convocar sua divindade ou panteão para intervir em seu nome. Como uma ação Usar Magia, escolha qualquer magia de Clérigo de 5º círculo ou inferior que não exija uma Reação para ser conjurada. Como parte da mesma ação, você conjura essa magia sem gastar espaço de magia ou precisar de componentes Materiais. Você não pode usar essa característica novamente até completar um Descanso Longo.

Nível 14: Golpes Abençoados Aprimorados

A opção que você escolheu para Golpes Abençoados fica mais poderosa.

Conjuração Poderosa. Quando conjurar um truque de Clérigo e causar dano a uma criatura com ele, você pode conferir vitalidade a si ou a outra criatura a até 18 metros de você, concedendo um número de Pontos de Vida Temporários igual ao dobro do seu modificador de Sabedoria.

Golpe Divino. O dano adicional de seu Golpe Divino aumenta para 2d8.

Nível 19: Dádiva Épica

Você adquire o talento Dádiva Épica (veja o capítulo 5) ou outro talento à sua escolha para o qual se qualifica. Dádiva do Destino é recomendada.

Nível 20: Intervenção Divina Maior

Você pode convocar uma intervenção divina ainda mais poderosa. Quando usar sua característica Intervenção Divina, você pode escolher *Desejo* como opção de magia. Se fizer isso, não pode usar Intervenção Divina novamente até completar 2d4 Descansos Longos.

Lista de Magias de Clérigo

Esta seção apresenta a lista de magias de Clérigo. As magias estão organizadas por círculo de magia, ordem alfabética e suas respectivas escolas de magia. Na coluna Especial, *C* indica que a magia requer Concentração, *R* que é um Ritual e *M* que necessita de um componente Material específico.

Truques (Magias de Clérigo de 0 Círculo)

Magia	Escola	Especial
Acudir os Moribundos	Necromancia	—
Badalar Fúnebre	Necromancia	—
Chama Sagrada	Evocação	—
Luz	Evocação	—
Orientação	Adivinhação	C
Palavra de Radiância	Evocação	—
Reparar	Transmutação	—
Resistência	Abjuração	C
Taumaturgia	Transmutação	—

Magias de Clérigo de 1º Círculo

Magia	Escola	Especial
Benção	Encantamento	C, M
Comando	Encantamento	—
Criar ou Destruir Água	Transmutação	—
Curar Ferimentos	Abjuração	—
Detectar Magia	Adivinhação	C, R
Detectar o Bem e o Mal	Adivinhação	C
Detectar Veneno e Doença	Adivinhação	C, R
Escudo da Fé	Abjuração	C

Magia	Escola	Especial
Infligir Ferimentos	Necromancia	—
Palavra Curativa	Abjuração	—
Perdição	Encantamento	C
Proteção Contra o Bem e o Mal	Abjuração	C, M
Purificar Alimentos e Bebidas	Transmutação	R
Raio Guia	Evocação	—
Santuário	Abjuração	—

Magias de Clérigo de 2º Círculo

Magia	Escola	Especial
Acalmar Emoções	Encantamento	C
Aprimorar Atributo	Transmutação	C
Arma Espiritual	Evocação	C
Augúrio	Adivinhação	R, M
Auxílio	Abjuração	—
Cegueira/Surdez	Transmutação	—
Chama Contínua	Evocação	M
Encontrar Armadilhas	Adivinhação	—
Localizar Objeto	Adivinhação	C
Oração de Cura	Abjuração	—
Paralisar Pessoa	Encantamento	C
Proteção Contra Veneno	Abjuração	—
Repouso Tranquilo	Necromancia	R, M
Restauração Menor	Abjuração	—
Silêncio	Ilusão	C, R
Vínculo de Proteção	Abjuração	M
Zona da Verdade	Encantamento	—

Magias de Clérigo de 3º Círculo

Magia	Escola	Especial
Animar Mortos	Necromancia	—
Aura de Vitalidade	Abjuração	C
Caminhar Sobre as Águas	Transmutação	R
Círculo Mágico	Abjuração	M
Clarividência	Adivinhação	C, M
Criar Comida e Água	Invocação	—
Dissipar Magia	Abjuração	—
Falar com Mortos	Necromancia	—
Glifo de Proteção	Abjuração	M
Guardiões Espirituais	Invocação	C
Línguas	Adivinhação	—
Luz do Dia	Evocação	—
Mesclar-se às Rochas	Transmutação	R
Palavra Curativa em Massa	Abjuração	—
Proteção contra Energia	Abjuração	C
Remeter	Evocação	—
Remover Maldição	Abjuração	—
Revivificar	Necromancia	M
Rogar Maldição	Necromancia	C
Simular Morte	Necromancia	R
Sinal de Esperança	Abjuração	C

Magias de Clérigo de 4º Círculo

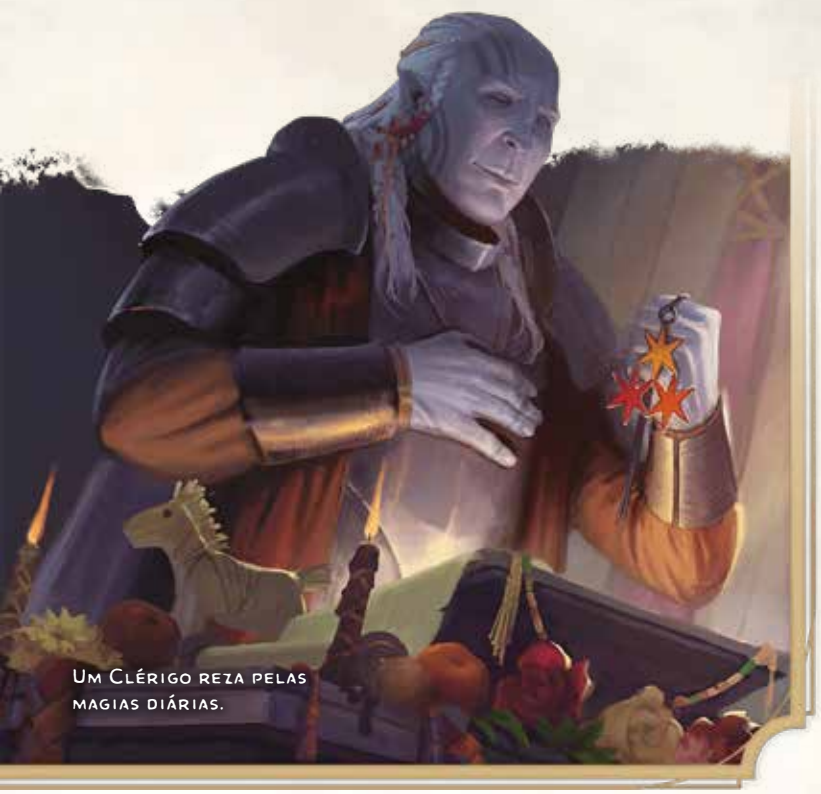
Magia	Escola	Especial
Aura de Pureza	Abjuração	C
Aura de Vida	Abjuração	C
Banimento	Abjuração	C
Controlar Água	Transmutação	C
Defensor da Fé	Invocação	—
Localizar Criatura	Adivinhação	C
Moldar Rochas	Transmutação	—
Movimentação Livre	Abjuração	—
Presságio	Adivinhação	R, M
Proteção Contra a Morte	Abjuração	—

Magias de Clérigo de 5º Círculo

Magia	Escola	Especial
Âncora Planar	Abjuração	M
Círculo de Poder	Abjuração	C
Coluna de Chamas	Evocação	—
Comunhão	Adivinhação	R
Consagrar	Evocação	M
Contágio	Necromancia	—
Convocar Celestial	Invocação	C, M
Curar Ferimentos em Massa	Abjuração	—
Dissipar o Bem e o Mal	Abjuração	C
Lendas e Histórias	Adivinhação	M
Missão	Encantamento	—
Praga de Insetos	Invocação	C
Restauração Maior	Abjuração	M
Reviver os Mortos	Necromancia	M
Vidência	Adivinhação	C, M

Magias de Clérigo de 6º Círculo

Magia	Escola	Especial
Aliado Extraplanar	Invocação	—
Banquete de Heróis	Invocação	M
Barreira de Lâminas	Evocação	C
Criar Mortos-Vivos	Necromancia	M



Um Clérigo reza pelas magias diárias.

Magia	Escola	Especial
Cura Completa	Abjuração	—
Encontrar o Caminho	Adivinhação	C, M
Moléstia	Necromancia	—
Palavra de Regresso	Invocação	—
Proibição	Abjuração	R, M
Raio Solar	Evocação	C
Visão da Verdade	Adivinhação	M

Magias de Clérigo de 7º Círculo

Magia	Escola	Especial
Forma Etérea	Invocação	—
Invocar Celestial	Invocação	C
Palavra de Poder: Fortificar	Encantamento	—
Palavra Sagrada	Evocação	—
Regeneração	Transmutação	—
Ressurreição	Necromancia	M
Símbolo	Abjuração	M
Tempestade de Fogo	Evocação	—
Transição Planar	Invocação	M

Magias de Clérigo de 8º Círculo

Magia	Escola	Especial
Aura Sagrada	Abjuração	C, M
Campo Antimagia	Abjuração	C
Controlar o Clima	Transmutação	C
Explosão Solar	Evocação	—
Terremoto	Transmutação	C

IRINA NORDSOL

Magias de Clérigo de 9º Círculo

Magia	Escola	Especial
Cura Completa em Massa	Abjuração	—
Palavra de Poder: Salvar	Encantamento	—
Portal	Invocação	C, M
Projeção Astral	Necromancia	C
Ressurreição Verdadeira	Necromancia	M

Subclasses de Clérigo

Uma subclasse de Clérigo é uma especialização que concede características em certos níveis de Clérigo, conforme detalhado na subclasse. Cada subclasse de Clérigo recebe o nome de um domínio de existência favorecido por um deus, panteão ou ordem religiosa. Esta seção apresenta as subclasses Domínio da Guerra, Domínio da Luz, Domínio da Trapaça e Domínio da Vida.

Domínio da Guerra

Inspire Bravura e Derrote Inimigos

A guerra se manifesta de diversas formas, capaz de transformar pessoas comuns em heróis. Pode ser aterrorizante, com crueldades e covardias ofuscando atos de bravura e coragem. Os Clérigos do Domínio da Guerra se destacam em batalhas, inspirando outros a lutar pelo bem ou convertendo atos de violência em orações.

Os Deuses do Domínio da Guerra observam e recompensam os guerreiros por suas conquistas. Eles incluem deuses de honra e cavalheirismo, assim como de destruição e pilhagem. Outros deuses da guerra adotam uma postura neutra, apoiando a belicosidade em todas as suas formas e incentivando os combatentes em todas as situações.

Nível 3: Magias de Domínio da Guerra

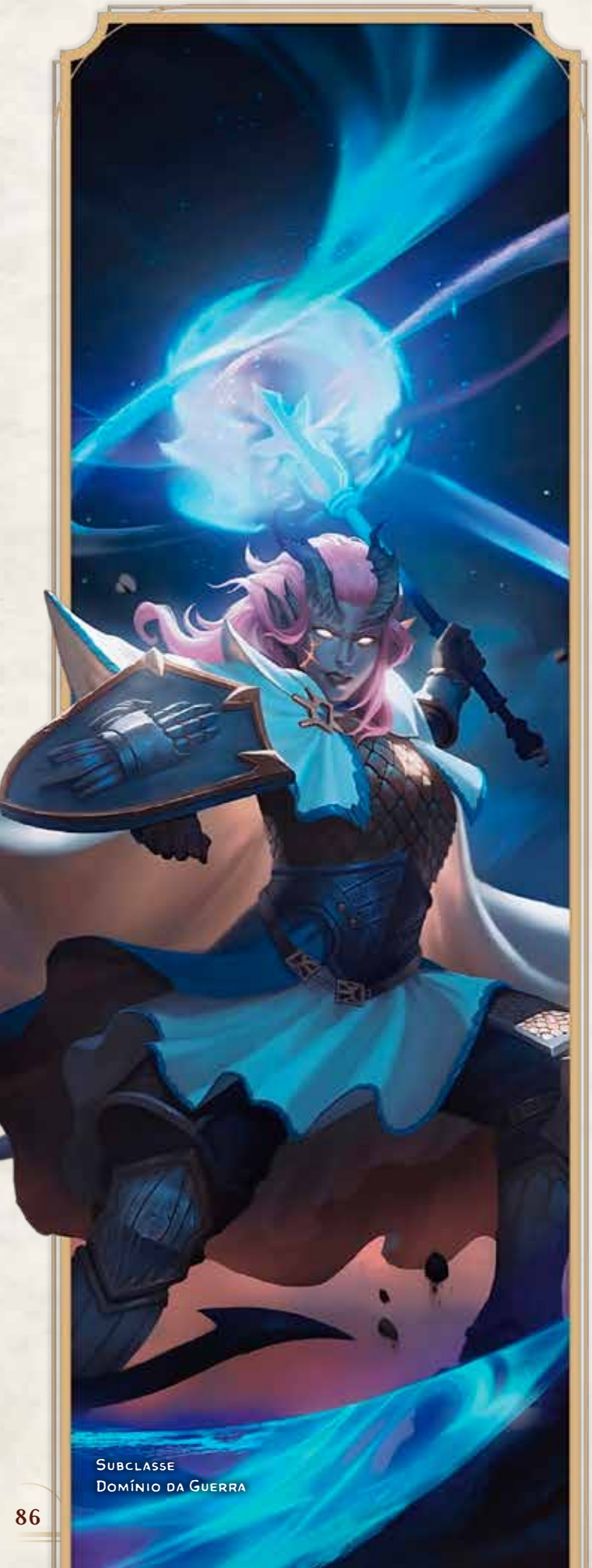
Sua conexão com este domínio divino garante que você sempre tenha certas magias preparadas. Ao atingir um nível de Clérigo especificado na tabela Magias de Domínio da Guerra, você sempre tem as magias listadas preparadas.

Magias de Domínio da Guerra

Círculo de Clérigo	Magias Preparadas
3	*Arma Espiritual*, *Arma Mágica*, *Escudo da Fé*, *Raio Guia*
5	*Guardiões Espirituais*, *Manto do Cruzado*
7	*Escudo Ardente*, *Movimentação Livre*
9	*Golpe de Arço*, *Paralisar Monstro*

Nível 3: Ataque Direcionado

Quando você ou uma criatura a até 9 metros de você erra uma jogada de ataque, você pode gastar um uso de seu Canalizar Divindade e dar a essa jogada um



Subclasse
Domínio da Guerra

bônus de +10, potencialmente fazendo-o acertar. Você usa sua Reação para conceder esse bônus a uma jogada de ataque a outra criatura.

Nível 3: Sacerdote da Guerra

Como uma Ação Bônus, você pode realizar um ataque com uma arma ou um Ataque Desarmado. Você pode usar essa Ação Bônus um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de uma vez). Você restaura todos os usos gastos ao completar um Descanso Curto ou Longo.

Nível 6: Bênção do Deus da Guerra

Você pode gastar um uso de seu Canalizar Divindade para conjurar *Arma Espiritual* ou *Escudo da Fé* em vez de gastar um espaço de magia. Uma magia conjurada dessa maneira não requer Concentração. Em vez disso, a magia permanece por 1 minuto, mas encerra se você conjurá-la novamente, ter a condição Incapacitado ou morrer.

Nível 17: Avatar da Guerra

Você adquire Resistência a dano Contundente, Cortante e Perfurante.

Domínio da Luz

Traga a Luz para Banir a Escuridão

O Domínio da Luz destaca o poder divino de gerar labaredas e revelação. Seus Clérigos, almas iluminadas, possuem a visão clara de suas divindades, encarregados de afastar mentiras e dissipar as trevas.

Este domínio está ligado a deuses da verdade, vigilância, beleza, percepção e renovação. Alguns desses deuses são identificados com o sol ou como condutores de carruagens que guiam o sol pelo céu. Outros atuam como sentinelas contra o engano, enquanto algumas divindades da beleza e da arte ensinam que a arte é um caminho para o aprimoramento da alma.

Nível 3: Brilho do Amanhecer

Como uma ação Usar Magia, você ergue seu Símbolo Sagrado e gasta o uso de seu Canalizar Divindade para emitir um feixe de luz em uma Emanação de 9 metros originada em você. Qualquer Escuridão mágica, como a criada pela magia *Escuridão*, nessa área é dissipada. Além disso, cada criatura à sua escolha nessa área deve realizar uma salvaguarda de Constituição, sofrendo dano Radiante igual a 2d10 mais seu nível de Clérigo se falhar ou metade desse dano em caso de sucesso.

Nível 3: Labareda Protetora

Quando uma criatura à sua vista a até 9 metros de você realiza uma jogada de ataque, você pode executar uma Reação para impor Desvantagem na jogada de ataque, fazendo com que a luz brilhe antes de acertar ou errar.

POLAR ENGINE

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de uma vez) e restaura todos os usos gastos ao completar um Descanso Longo.

Nível 3: Magias de Domínio da Luz

Sua conexão com este domínio divino garante que você sempre tenha certas magias preparadas. Ao atingir um nível de Clérigo especificado na tabela Magias de Domínio da Luz, você sempre tem as magias listadas preparadas.

Magias de Domínio da Luz

Círculo de Clérigo	Magias Preparadas
3	*Fogo das Fadas*, *Mãos Ardentes*, *Raio Ardente*, *Ver o Invisível*
5	*Bola de Fogo*, *Luz do Dia*
7	*Muralha de Fogo*, *Olho Arcano*
9	*Coluna de Chamas*, *Vidência*

Nível 6: Labareda Protetora Aprimorada

Você restaura todos os usos gastos da sua Labareda Protetora ao completar um Descanso Curto ou Longo.

Além disso, sempre que usar Labareda Protetora, você pode conceder ao alvo do ataque desencadeado um número de Pontos de Vida Temporários igual a 2d6 mais seu modificador de Sabedoria.

Nível 17: Coroa de Luz

Como uma ação Usar Magia, você emite uma aura de luz solar que dura 1 minuto ou até que você a encerre (nenhuma ação é necessária). Você emite Luz Plena em um raio de 18 metros e Meia-luz por mais 9 metros. Seus inimigos na Luz Plena têm Desvantagem em salvaguardas contra seu Brilho do Amanhecer e qualquer magia que cause dano Ígneo ou Radiante.

Você pode usar esta característica um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de uma vez) e restaura todos os usos gastos ao completar um Descanso Longo.

Domínio da Trapaça

Pregue Peças e Desafie as Autoridades

O Domínio da Trapaça fornece magias de enganação, ilusão e furtividade. Os Clérigos que usam essa magia são uma força disruptiva no mundo, perfurando o orgulho, zombando de tiranos, libertando cativos e desprezando tradições vazias. Eles preferem estratagemas e brincadeiras ao confronto direto.

Os deuses da trapaça são instigadores e trapaceiros que desafiam a ordem entre deuses e mortais. Eles personificam a mudança e a agitação social, sendo patronos de ladrões, vigaristas, apostadores, rebeldes e libertadores. Ordens religiosas secretas, especialmente as que buscam minar governos ou hierarquias opressivas, também se apoiam no poder do Domínio da Trapaça.



Subclasse
Domínio da Luz

JODIE MUIR



Subclasse
Domínio da Trapaça

Nível 3: Magias de Domínio da Trapaça

Sua conexão com este domínio divino garante que você sempre tenha certas magias preparadas. Ao atingir um nível de Clérigo especificado na tabela Magias de Domínio da Trapaça, você sempre tem as magias listadas preparadas.

Magias de Domínio da Trapaça

Círculo de Clérigo	Magias Preparadas
3	*Disfarçar-se*, *Enfeitiçar Pessoa*, *Invisibilidade*, *Passo Sem Rastro*
5	*Indetectável*, *Padrão Hipnótico*
7	*Confusão*, *Porta Dimensional*
9	*Dominar Pessoa*, *Modificar Memória*

Nível 3: Bênção do Trapaceiro

Com uma ação Usar Magia, você pode escolher a si ou a uma criatura voluntária a até 9 metros de você para ter Vantagem em testes de Destreza (Furtividade). Essa bênção permanece até você completar um Descanso Longo ou usar esta característica novamente.

Nível 3: Invocar Duplicidade

Como uma Ação Bônus, você pode gastar um uso de seu Canalizar Divindade para criar uma ilusão visual perfeita de si em um espaço desocupado à sua vista a até 9 metros de si. A ilusão é intangível e não ocupa seu espaço. Ela permanece por 1 minuto e acaba se você tiver a condição Incapacitado ou a encerrar (nenhuma ação é necessária). A ilusão é animada e imita suas expressões e gestos. Enquanto ela persistir, você adquire os seguintes benefícios.

Conjurar Magias. Você pode conjurar magias como se estivesse no espaço da ilusão, mas deve usar seus próprios sentidos.

Distração. Quando você e sua ilusão estão a até 1,5 metro de uma criatura que pode ver a ilusão, você tem Vantagem em jogadas de ataque contra essa criatura, considerando quão perturbadora a ilusão é para o alvo.

Mover. Como uma Ação Bônus, você pode mover a ilusão até 9 metros para um espaço desocupado que esteja a até 36 metros de você.

Nível 6: Transposição do Trapaceiro

Ao executar a Ação Bônus para criar ou mover a ilusão de seu Invocar Duplicidade, você pode se teleportar, trocando de lugar com a ilusão.

Nível 17: Duplicidade Aprimorada

A ilusão de seu Invocar Duplicidade ficou mais poderosa das seguintes maneiras.

Distração Compartilhada. Quando você e seus aliados realizam jogadas de ataque contra uma criatura a até 1,5 metro da ilusão, as jogadas de ataque têm Vantagem.

POLAR ENGINE

Ilusão de Cura. Quando a ilusão termina, você ou uma criatura à sua escolha a até 1,5 metro dela recupera um número de Pontos de Vida igual ao seu nível de Clérigo.

Domínio da Vida

Alivie as Feridas do Mundo

O Domínio da Vida se concentra na energia positiva que ajuda a sustentar toda a vida no multiverso. Os clérigos que acessam este domínio são mestres da cura, usando essa força vital para curar muitas feridas.

A existência deste domínio repousa na energia positiva que o envolve, atraindo Clérigos de várias tradições religiosas. Está especialmente conectado a divindades agrícolas, deuses da cura e resistência, além de entidades do lar e da comunidade. Ordens religiosas voltadas para a cura também buscam a magia deste domínio.

Nível 3: Magias de Domínio da Vida

Sua conexão com este domínio divino garante que você sempre tenha certas magias preparadas. Ao atingir um nível de Clérigo especificado na tabela Magias de Domínio da Vida, você sempre tem as magias listadas preparadas.

Magias de Domínio da Vida

Círculo de Clérigo	Magias Preparadas
3	*Auxílio*, *Bênção*, *Curar Ferimentos*, *Restauração Menor*
5	*Palavra Curativa em Massa*, *Revivificar*
7	*Aura de Vida*, *Proteção Contra a Morte*
9	*Curar Ferimentos em Massa*, *Restauração Maior*

Nível 3: Discípulo da Vida

Ao conjurar uma magia com um espaço de magia que restaura Pontos de Vida em uma criatura, essa criatura recupera Pontos de Vida adicionais no turno da conjuração. Os Pontos de Vida adicionais são iguais a 2 mais o nível do espaço de magia.

Nível 3: Preservar a Vida

Com uma ação Usar Magia, você exibe seu Símbolo Sagrado e usa seu Canalizar Divindade para evocar uma energia de cura que pode restaurar um número de Pontos de Vida igual a cinco vezes seu nível de Clérigo. Escolha criaturas Sangrando a até 9 metros de você (que pode incluir você) e divida esses Pontos de Vida entre elas. Esta característica pode restaurar uma criatura a não mais que a metade dos Pontos de Vida máximo dela.

Nível 6: Curandeiro Abençoado

Magias de cura que você conjurar nos outros também o curam. Imediatamente após conjurar uma magia com um espaço de magia que restaure Pontos de Vida em uma criatura que não seja você, você recupera Pontos de Vida iguais a 2 mais o círculo do espaço de magia.

Nível 17: Cura Suprema

Ao usar uma magia ou Canalizar Divindade para restaurar Pontos de Vida em uma criatura, não jogue os dados normalmente; em vez disso, utilize o maior resultado de cada dado. Por exemplo, ao restaurar 2d6 Pontos de Vida, você restaura 12.



TOMAS DUCHEK



Druida

Um Sacerdote da Natureza de Poder Primal

Traços Básicos de Druida

Atributo Primário	Sabedoria
Dado de Ponto de Vida	D8 por nível de Druida
Proficiência em Salvaguarda	Inteligência e Sabedoria
Proficiência em Perícias	*Escolha 2:* Arcanismo, Lidar com Animais, Intuição, Medicina, Natureza, Percepção, Religião ou Sobrevivência.
Proficiências com Armas	Armas Simples
Proficiências com Ferramentas	Kit de Herbalismo
Treinamento com Armadura	Armadura Leve e Escudos
Equipamento Inicial	*Escolha A ou B:* (A) Armadura de Couro, Escudo, Foice, Foco Druídico (Cajado), Kit de Explorador, Kit de Herbalismo, 9 PO; ou (B) 50 PO

Druidas pertencem a ordens antigas que invocam as forças da natureza. Utilizando a magia dos animais, plantas e dos quatro elementos, os Druidas curam, multimorfam-se em animais e controlam a destruição elemental.

Reverenciando a natureza acima de tudo, Druidas obtêm sua magia da natureza, de uma divindade da natureza ou de ambos, e tipicamente se unem a outros Druidas para realizar ritos que marcam a passagem das estações e outros ciclos naturais.

Druidas se preocupam com o delicado equilíbrio ecológico que sustenta a vida animal e vegetal e com a necessidade de as pessoas viverem em harmonia com a natureza. Muitas vezes, os Druidas protegem locais sagrados ou vigiam regiões de natureza intocada, mas quando um grande perigo surge, eles assumem um papel mais ativo como aventureiros que combatem a ameaça.

Tornando-se um Druida

Como um Personagem de Nível 1

- Adquira todos os traços da tabela Traços Básicos de Druida.
- Adquira as características de nível 1 do Druida, apresentadas na tabela Características de Druida.

Como um Personagem Multiclasse

- Adquira as seguintes características da tabela Traços Básicos de Druida: Dado de Ponto de Vida e treinamento com armadura Leve e Escudos.
- Adquira as características de nível 1 de Druida, apresentadas na tabela Características de Druida. Veja também regras de multiclasse no capítulo 2 para determinar seus espaços de magia disponíveis.

Características de Classe de Druida

Como Druida, você recebe as seguintes características de classe ao alcançar os níveis especificados de Druida. Essas características estão apresentadas na tabela Características de Druida.

Nível 1: Conjuração

Você aprendeu a conjurar magias através do estudo das forças místicas da natureza. Veja o capítulo 7 para as regras de conjuração. As informações abaixo detalham como você usa essas regras com magias de Druida, que aparecem na lista de magias de Druida mais adiante na descrição da classe.

Truques. Você conhece dois truques à sua escolha da lista de magias de Druida. *Arte Druídica* e *Criar Chamas* são recomendadas.

Sempre que você alcança um nível de Druida, pode substituir um de seus truques por outro truque à sua escolha da lista de magias de Druida.

Ao atingir os níveis 4 e 10 de Druida, você aprende mais um truque à sua escolha da lista de magias de Druida, conforme mostrado na coluna Truques da tabela Características de Druida.

Espaços de Magia. A tabela Características de Druida mostra quantos espaços de magia você tem para conjurar suas magias de 1º círculo ou superior. Você restaura todos os espaços gastos ao completar um Descanso Longo.

Magias Preparadas de 1º Círculo ou Superior. Você prepara a lista de magias de 1º círculo ou superior que estão disponíveis para você conjurar com esta característica. Para começar, escolha quatro magias de 1º círculo da lista de magias de Druida. *Amizade Animal*, *Curar Ferimentos*, *Fogo das Fadas* e *Onda Trovejante* são recomendadas.

O número de magias em sua lista aumenta à medida que você alcança níveis de Druida, conforme mostrado na coluna Magias Preparadas da tabela Características de Druida. Sempre que esse número aumentar, escolha magias adicionais da lista de magias de Druida até que o número de magias em sua lista corresponda ao número da tabela. As magias escolhidas devem ser de um círculo para o qual você possui espaços de magia. Por exemplo, se você é um Druida de nível 3, sua lista de magias preparadas pode incluir seis magias de 1º ou 2º círculo em qualquer combinação.

Se outra característica de Druida lhe der magias que você sempre tem preparadas, essas magias não contam para o número de magias que você pode preparar com

ALEXANDER MOKHOV

Características de Druida

Nível	Bônus de Proficiência	Características	Forma Selvagem	Truques	Magias Preparadas	Espaços de Magia por Círculo de Magia 1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Conjuração, Idioma Druídico, Ordem Primal	—	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Companheiro Selvagem, Forma Selvagem	2	2	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Subclasse de Druida	2	2	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Aumento no Valor de Atributo	2	3	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Ressurgimento Selvagem	2	3	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Característica de Subclasse	3	3	10	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	Fúria Elemental	3	3	11	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Aumento no Valor de Atributo	3	3	12	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	3	3	14	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Característica de Subclasse	3	4	15	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	3	4	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Aumento no Valor de Atributo	3	4	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	3	4	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Característica de Subclasse	3	4	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	Fúria Elemental Aprimorada	3	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Aumento no Valor de Atributo	3	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	—	4	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Magias Bestiais	4	4	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Dádiva Épica	4	4	21	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Arquidruida	4	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

esta característica, mas essas magias, de outra forma, contam como magias de Druida para você.

Mudando Suas Magias Preparadas. Sempre que completar um Descanso Longo, você pode mudar sua lista de magias preparadas, substituindo qualquer uma das magias por outras magias de Druida para as quais você tem espaços de magia.

Atributo de Conjuração. Sabedoria é seu atributo de conjuração para suas magias de Druida.

Foco de Conjuração. Você pode usar um Foco Druídico como um Foco de Conjuração para suas magias de Druida.

Nível 1: Idioma Druídico

Você domina Druídico, o idioma secreto dos Druidas. Ao aprender esse idioma antigo, você também adquiriu a habilidade mágica de se comunicar com animais; você sempre tem a magia *Falar com Animais* preparada.

Você pode usar Druídico para deixar mensagens ocultas. Você e outros que conhecem Druídico identificam automaticamente tal mensagem. Outros podem perceber a presença da mensagem com um teste de Inteligência (Investigação) CD 15, mas não podem decifrá-la sem magia.

Nível 1: Ordem Primal

Você se dedicou a uma das seguintes funções sagradas à sua escolha.

Protetor. Treinado para a batalha, você adquire proficiência com armas Marciais e treinamento com armadura Média.

Xamã. Você conhece um truque adicional da lista de magias de Druida. Além disso, sua conexão mística com a natureza lhe concede um bônus em seus testes de Inteligência (Arcanismo ou Natureza). O bônus é igual ao seu modificador de Sabedoria (bônus mínimo de +1).

Nível 2: Companheiro Selvagem

Você pode invocar um espírito da natureza que assume a forma de um animal para auxiliá-lo. Como uma ação Usar Magia, você pode gastar um espaço de magia ou um uso de Forma Selvagem para conjurar a magia *Convocar Familiar* sem componentes Materiais.

Ao conjurar a magia deste modo, o familiar é uma criatura Feérica e desaparece ao completar um Descanso Longo.

Nível 2: Forma Selvagem

O poder da natureza permite que você assuma a forma de um animal. Como uma Ação Bônus, você multimorfa para uma forma Animal que você aprendeu com esta característica (veja "Formas Conhecidas", abaixo). Você fica nessa forma por um número de horas igual à metade do seu nível de Druida, até usar Forma Selvagem novamente, ter a condição Incapacitado ou morrer. Você também pode sair da forma antes como uma Ação Bônus.

Quantidade de Usos. Você pode usar Forma Selvagem duas vezes. Você recupera um uso gasto ao completar um Descanso Curto e restaura todos os usos gastos ao completar um Descanso Longo.

Você adquire usos adicionais ao atingir determinados níveis de Druida, conforme mostrado na coluna Forma Selvagem da tabela Características de Druida.

Formas Conhecidas. Você conhece quatro formas Animais com esta característica, escolhidas entre os blocos de estatísticas de Fera com um Nível de Desafio máximo de 1/4 e que não possuem um Deslocamento de Voo (veja o apêndice B para opções de bloco de estatísticas). **Aranha**, **Cavalo de Montaria**, **Lobo** e **Rato** são recomendadas. Sempre que completar um Descanso Longo, você pode substituir uma de suas formas conhecidas por outra forma permitida.

Ao atingir certos níveis de Druida, o número de formas conhecidas e o Nível de Desafio máximo dessas formas aumenta, conforme mostrado na tabela Formas de Feras. Além disso, a partir do nível 8, você pode adotar uma forma com Deslocamento de Voo.

Ao escolher formas conhecidas, você pode procurar no *Livro dos Monstros* ou em outro lugar por Feras elegíveis se o Mestre permitir.

Formas de Feras

Nível de Druida	Formas Conhecidas	ND Máximo	Deslocamento de Voo
2	4	1/4	Não
4	6	1/2	Não
8	8	1	Sim

Regras Enquanto Multimorfado. Enquanto estiver em uma forma, você mantém sua personalidade, memórias e capacidade de falar, e as seguintes regras se aplicam:

Pontos de Vida Temporários. Ao assumir uma Forma Selvagem, você adquire um número de Pontos de Vida Temporários igual ao seu nível de Druida.

Estatísticas de Jogo. Suas estatísticas de jogo são substituídas pelo bloco de estatísticas da Fera, mas você mantém seu tipo de criatura, Pontos de Vida, Dados de Vida, valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma, características de classe, idiomas e talentos. Você também mantém suas proficiências em perícia e salvaguarda e usa seu Bônus de Proficiência para elas, além de adquirir as proficiências da criatura. Se uma perícia ou modificador de salvaguarda no bloco de estatísticas da Fera for maior que o seu, use o do bloco de estatísticas.

Sem Conjuração. Você não pode conjurar magias, mas a multimorfia não quebra sua Concentração ou interfere em uma magia que você já conjurou.

Objetos. Sua capacidade de manipular objetos é determinada pelos membros da forma, e não pelos seus. Além disso, você escolhe se seu equipamento cai em seu espaço, se funde em sua nova forma ou se é usado por ela. O equipamento vestido funciona normalmente, mas o Mestre decide se é compatível para a nova forma usar um equipamento com base no tamanho e forma da criatura. Seu equipamento não muda de tamanho ou forma para corresponder à nova forma, e qualquer equipamento que a nova forma não possa usar deve cair no chão ou se fundir com a forma. O equipamento que se funde com a forma não tem efeito enquanto você estiver nessa forma.

Nível 3: Subclasse de Druida

Você adquire uma subclasse de Druida à sua escolha. As subclasses Círculo da Lua, Círculo da Terra, Círculo das Estrelas e Círculo do Mar são detalhadas a seguir neste capítulo. Uma subclasse é uma especialidade que lhe concede características em determinados níveis de Druida. Durante toda sua carreira, você recebe cada uma das características de sua subclasse que são de seu nível de Druida ou inferior.

Nível 4: Aumento no Valor de Atributo

Você adquire o talento Aumento no Valor de Atributo (veja o capítulo 5) ou outro talento à sua escolha para o qual atenda os pré-requisitos. Você adquire essa característica novamente nos níveis 8, 12 e 16 de Druida.

Nível 5: Ressurgimento Selvagem

Uma vez em cada um de seus turnos, se você não tiver mais usos de Forma Selvagem, pode recuperar um uso gastando um espaço de magia (nenhuma ação é necessária).

Além disso, você pode gastar um uso de Forma Selvagem (nenhuma ação é necessária) para recuperar um espaço de magia de 1º círculo, mas não pode fazê-lo novamente até completar um Descanso Longo.

Nível 7: Fúria Elemental

O poder dos elementos flui através de você. Você recebe uma das seguintes opções à sua escolha.

Ataque Primal. Uma vez em cada um dos seus turnos, ao atingir uma criatura com uma jogada de ataque usando uma arma ou um ataque da forma Animal em Forma Selvagem, pode causar 1d8 pontos de dano Elétrico, Gélido, Ígneo ou Trovejante (à sua escolha quando você atinge) adicional ao alvo.

Conjuração Poderosa. Adicione seu modificador de Sabedoria ao dano causado com qualquer truque de Druida.

Nível 15: Fúria Elemental Aprimorada

A opção que você escolheu para Fúria Elemental fica mais poderosa, conforme detalhado abaixo.

Ataque Primal. O dano adicional de seu Ataque Primal aumenta para 2d8.

Conjuração Poderosa. Ao conjurar um truque de Druida com um alcance de 3 metros ou mais, o alcance da magia aumenta para 90 metros.

Nível 18: Magias Bestiais

Ao usar Forma Selvagem, você pode conjurar magias na forma Animal, exceto magias que tenham um com-



Um druida canaliza o poder da natureza através de sua magia.

ponente Material com um custo especificado ou que consuma seu componente Material.

Nível 19: Dádiva Épica

Você adquire o talento Dádiva Épica (veja o capítulo 5) ou outro talento à sua escolha para o qual se qualifica. Dádiva da Viagem Dimensional é recomendada.

Nível 20: Arquidruida

A vitalidade da natureza floresce constantemente dentro de você, concedendo-lhe os seguintes benefícios.

Forma Selvagem Eterna. Sempre que você joga Iniciativa e não tem mais usos de Forma Selvagem, você recupera um uso gasto dela.

Natureza Xamânica. Você pode converter usos de Forma Selvagem em um espaço de magia (nenhuma ação é necessária). Escolha um número de seus usos não gastos de Forma Selvagem e transforme-os em um único espaço de magia, com cada uso contribuindo com espaços de magia de 2º círculo. Por exemplo, se você transformar dois usos de Forma Selvagem, você produz um espaço de magia de 4º círculo. Após usar este benefício, você não pode fazê-lo novamente até completar um Descanso Longo.

Longevidade. A magia primitiva que você utiliza permite que você envelheça mais lentamente: para cada dez anos que passam, seu corpo envelhece apenas um.

Lista de Magias de Druida

Esta seção apresenta a lista de magias de Druida. As magias estão organizadas por círculo de magia, ordem alfabética e suas respectivas escolas de magia. Na coluna Especial, C indica que a magia requer Concentração, R que é um Ritual e M que necessita de um componente Material específico.

Truques (Magias de Druida de Círculo 0)

Magia	Escola	Especial
Acudir os Moribundos	Necromancia	—
Arte Druídica	Transmutação	—
Bordão Místico	Transmutação	—
Chicote de Espinhos	Transmutação	—
Criar Chamas	Invocação	—
Elementalismo	Transmutação	—
Fagulha Estelar	Evocação	—
Mensagem	Transmutação	—
Orientação	Adivinhação	C
Rajada de Veneno	Necromancia	—
Reparar	Transmutação	—
Resistência	Abjuração	C
Trovão	Evocação	—

JESSICA FONG

Magias de Druida de 1º Círculo

Magia	Escola	Especial
Amizade Animal	Encantamento	—
Bom Fruto	Invocação	—
Criar ou Destruir Água	Transmutação	—
Curar Ferimentos	Abjuração	—
Detectar Magia	Adivinhação	C, R
Detectar Veneno e Doença	Adivinhação	C, R
Emaranhar	Invocação	C
Enfeitiçar Pessoa	Encantamento	—
Faca de Gelo	Invocação	—
Falar com Animais	Adivinhação	R
Fogo das Fadas	Evocação	C
Névoa Obscurecente	Invocação	C
Onda Trovejante	Evocação	—
Palavra Curativa	Abjuração	—
Passos Largos	Transmutação	—
Proteção Contra o Bem e o Mal	Abjuração	C, M
Purificar Alimentos e Bebidas	Transmutação	R
Salto	Transmutação	—

Magias de Druida de 2º Círculo

Magia	Escola	Especial
Aprimorar Atributo	Transmutação	C
Augúrio	Adivinhação	R, M
Aumentar/Reduzir	Transmutação	C
Auxílio	Abjuração	—
Chama Contínua	Evocação	M
Crescer Espinhos	Transmutação	C
Encontrar Armadilhas	Adivinhação	—
Esfera Flamejante	Evocação	C
Esquentar Metal	Transmutação	C
Invocar Fera	Invocação	C, M
Lâmina Flamejante	Evocação	C
Localizar Animais ou Plantas	Adivinhação	R
Localizar Objeto	Adivinhação	C
Lufada de Vento	Evocação	C
Mensageiro Animal	Encantamento	R
Paralisar Pessoa	Encantamento	C
Passo Sem Rastro	Abjuração	C
Pele-casca	Transmutação	—
Proteção Contra Veneno	Abjuração	—
Raio Lunar	Evocação	C
Restauração Menor	Abjuração	—
Sentido Feral	Adivinhação	C, R
Visão no Escuro	Transmutação	—

Magias de Druida de 3º Círculo

Magia	Escola	Especial
Arma Elemental	Transmutação	C
Aura de Vitalidade	Abjuração	C
Caminhar Sobre as Águas	Transmutação	R
Convocar Feérico	Invocação	C, M
Convocar Relâmpagos	Invocação	C
Crescimento de Plantas	Transmutação	—
Dissipar Magia	Abjuração	—
Falar com Plantas	Transmutação	—
Invocar Animais	Invocação	C
Luz do Dia	Evocação	—
Mesclar-se às Rochas	Transmutação	R
Muralha de Vento	Evocação	C
Nevasca	Invocação	C
Proteção contra Energia	Abjuração	C
Respirar na Água	Transmutação	R
Revivificar	Necromancia	M
Simular Morte	Necromancia	R

Magias de Druida de 4º Círculo

Magia	Escola	Especial
Confusão	Encantamento	C
Controlar Água	Transmutação	C
Convocar Elemental	Invocação	C, M
Dominar Fera	Encantamento	C
Enfeitiçar Monstro	Encantamento	—
Escudo Ardente	Evocação	—
Fonte do Luar	Evocação	C
Inseto Gigante	Invocação	C
Invocar Elementais Menores	Invocação	C
Invocar Seres da Floresta	Invocação	C
Localizar Criatura	Adivinhação	C
Malogro	Necromancia	—
Moldar Rochas	Transmutação	—
Movimentação Livre	Abjuração	—
Muralha de Fogo	Evocação	C
Pele-Rocha	Transmutação	C, M
Polimorfia	Transmutação	C
Presságio	Adivinhação	R, M
Tempestade Glacial	Evocação	—
Terreno Alucinatório	Ilusão	—
Vinha Agarradora	Invocação	C

Magias de Druida de 5º Círculo

Magia	Escola	Especial
Âncora Planar	Abjuração	M
Comunhão com a Natureza	Adivinhação	R
Cone de Frio	Evocação	—
Contágio	Necromancia	—
Cúpula Antivida	Abjuração	C

Magia	Escola	Especial
Curar Ferimentos em Massa	Abjuração	—
Despertar	Transmutação	M
Invocar Elemental	Invocação	C
Missão	Encantamento	—
Muralha de Pedra	Evocação	C
Passo Arbóreo	Invocação	C
Praga de Insetos	Invocação	C
Reencarnar	Necromancia	M
Restauração Maior	Abjuração	M
Vidência	Adivinhação	C, M

Magias de Druida de 6º Círculo

Magia	Escola	Especial
Banquete de Heróis	Invocação	M
Caminhar no Vento	Transmutação	—
Cura Completa	Abjuração	—
De Carne para Pedra	Transmutação	C
Encontrar o Caminho	Adivinhação	C, M
Invocar Feérico	Invocação	C
Mover Terra	Transmutação	C
Muralha de Espinhos	Invocação	C
Raio Solar	Evocação	C
Transporte via Plantas	Invocação	—

Magias de Druida de 7º Círculo

Magia	Escola	Especial
Inverter a Gravidade	Transmutação	C
Miragem Arcana	Ilusão	—
Regeneração	Transmutação	—
Símbolo	Abjuração	M
Tempestade de Fogo	Evocação	—
Transição Planar	Invocação	M

Magias de Druida de 8º Círculo

Magia	Escola	Especial
Antipatia/Simpatia	Encantamento	—
Controlar o Clima	Transmutação	C
Explosão Solar	Evocação	—
Formas Animais	Transmutação	—
Nuvem Incendiária	Invocação	C
Suplício	Encantamento	—
Terremoto	Transmutação	C
Tsunami	Invocação	C

Magias de Druida de 9º Círculo

Magia	Escola	Especial
Metamorfose	Transmutação	C, M
Ressurreição Verdadeira	Necromancia	M
Sexto Sentido	Adivinhação	—
Tempestade da Vingança	Invocação	C

Subclasses de Druida

Uma subclasse de Druida é uma especialização que concede características em certos níveis de Druida, conforme especificado na subclasse. Os druidas formam associações livres, que chamam de círculos. Esta seção apresenta as subclasses Círculo da Lua, Círculo da Terra, Círculo das Estrelas e Círculo do Mar.

Círculo da Lua

Assuma Formas Animais para Proteger a Vida Selvagem

Druidas do Círculo da Lua canalizam a magia lunar para se transformarem. A ordem se reúne sob a lua para compartilhar informações e realizar rituais.

Assim como a lua é mutável, um Druida desse círculo pode espreitar como um grande felino em uma noite, sobrevoar as copas das árvores como uma águia no dia seguinte e, depois, atravessar a vegetação como um urso para afastar um monstro invasor. A vida selvagem corre no sangue do Druida.

Nível 3: Formas Animais dos Círculos Druídicos

Você pode canalizar a magia lunar ao assumir uma Forma Selvagem, obtendo os seguintes benefícios.

Nível de Desafio. O Nível de Desafio máximo para a forma é igual ao seu nível de Druida dividido por 3 (arredondado para baixo).

Classe de Armadura. Até sair da forma, sua CA passa a ser 13 + seu modificador de Sabedoria, se esse valor for maior que a CA da Fera.

Pontos de Vida Temporários. Você adquire um número de Pontos de Vida Temporários igual a três vezes o seu nível de Druida.

Nível 3: Magias do Círculo da Lua

Ao atingir um nível de Druida detalhado na tabela Magias do Círculo da Lua, você tem a as magias da lista sempre preparadas.

Além disso, você pode conjurar as magias dessa característica enquanto estiver em uma Forma Selvagem.

Magias do Círculo da Lua

Nível de Druida	Magias de Círculo Druídico
3	*Curar Ferimentos, Fagulha Estelar, Raio Lunar*
5	*Invocar Animais*
7	*Fonte do Luar*
9	*Curar Ferimentos em Massa*

Nível 6: Formas Animais dos Círculos Druídicos Aprimorada

Enquanto estiver em uma Forma Selvagem, você adquire os seguintes benefícios.

Radiância Lunar. Cada um de seus ataques na Forma Selvagem pode causar seu tipo de dano normal ou dano Radiante. Você escolhe cada vez que acerta com esses ataques.

Vigor Aumentado. Você pode adicionar seu modificador de Sabedoria às suas salvaguardas de Constituição.

Nível 10: Passo Lunar

Você se transporta magicamente, reaparecendo em meio a uma explosão de luar. Como uma Ação Bônus, você se teleporta até 9 metros para um espaço desocupado à sua vista e tem Vantagem na próxima jogada de ataque que realizar antes do final deste turno.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de uma vez) e restaura todos os usos gastos ao completar um Descanso Longo. Você também pode recuperar usos gastando um espaço de magia de 2º círculo ou superior para cada uso que deseja recuperar (nenhuma ação é necessária).

Nível 14: Forma Lunar

O poder da lua permeia você, concedendo os seguintes benefícios.

Radiância Lunar Aprimorada. Uma vez por turno, você pode causar 2d10 pontos de dano Radiante adicional a um alvo que você acerta com o ataque da Forma Selvagem.

Luar Compartilhado. Sempre que usar Passo Lunar, você também pode teleportar uma criatura voluntária. Essa criatura deve estar a até 3 metros de você, e você a teleporta para um espaço desocupado à sua vista a até 3 metros do seu destino.

Círculo da Terra

Celebre a Conexão com o Mundo Natural

O Círculo da Terra é composto por místicos e sábios que preservam conhecimentos e rituais ancestrais. Esses Druidas se reúnem em círculos sagrados de árvores ou pedras para sussurrar segredos primordiais em druídico. Os membros mais sábios do círculo atuam como sumos sacerdotes de suas comunidades.

Nível 3: Auxílio da Terra

Como uma ação Usar Magia, você pode gastar um uso de sua Forma Selvagem e escolher um ponto a até 18 metros de você. Flores que concedem vitalidade e espinhos drenadores de vida surgem momentaneamente em uma Esfera de 3 metros de raio, centrada nesse ponto. Cada criatura à sua escolha na Esfera deve realizar uma salvaguarda de Constituição contra a CD para evitar sua magia, sofrendo 2d6 pontos de dano Necrótico se falhar ou metade desse dano em caso de sucesso. Uma criatura à sua escolha na área restaura 2d6 Pontos de Vida.

O dano e cura aumentam em 1d6 quando você atinge o nível 10 (3d6) e 14 (4d6) de Druida.

Nível 3: Magias do Círculo da Terra

Sempre que completar um Descanso Longo, escolha um tipo de terreno: árido, polar, temperado ou tropical. Consulte a tabela abaixo correspondente ao tipo escolhido; você tem a lista de magias preparadas de seu nível de Druida e inferior.



JOHN GRELLO

Subclasse
Círculo da Lua



Um druida em forma de lobo uiva para a lua.

Terreno Árido

Nível do Druida	Magias de Círculo Druídico
3	*Mãos Flamejantes*, *Raio de Fogo*, *Turvar*
5	*Bola de Fogo*
7	*Malogro*
9	*Muralha de Pedra*

Terreno Polar

Nível do Druida	Magias de Círculo Druídico
3	*Névoa Obscurecente*, *Paralisar Pessoa*, *Raio de Gelo*
5	Nevasca
7	Tempestade Glacial
9	Cone de Frio

Terreno Temperado

Nível do Druida	Magias de Círculo Druídico
3	*Passo Nebuloso*, *Sono*, *Toque Chocante*
5	*Relâmpago*
7	*Movimentação Livre*
9	*Passo Arbóreo*

Terreno Tropical

Nível do Druida	Magias de Círculo Druídico
3	*Bolha Ácida*, *Raio Nauseante*, *Teia*
5	*Nuvem Fétida*
7	*Polimorfia*
9	*Praga de Insetos*

Nível 6: Recuperação Natural

Você pode conjurar uma das magias de 1º círculo ou superior que preparou de sua característica Magias de Círculo Druídico sem gastar um espaço de magia, e deve completar um Descanso Longo antes de fazê-lo novamente.

Além disso, ao completar um Descanso Curto, pode escolher recuperar espaços de magia gastos. A somatória dos círculos desses espaços deve ser menor ou igual à metade do seu nível como Druida (arredondado para cima), e nenhum deles pode ser de 6º círculo ou superior. Por exemplo, se você for um Druida de nível 6, pode recuperar até três círculos de espaços de magia. Você pode recuperar um espaço de magia de 3º círculo, ou um de 2º círculo e um de 1º círculo, ou três de 1º círculo. Após recuperar espaços de magia com esta característica, você não pode fazê-lo novamente até completar um Descanso Longo.

Nível 10: Proteção Natural

Você é imune à condição Envenenado e tem Resistência a um tipo de dano associado à sua escolha atual de terreno na característica Magias de Círculo Druídico, conforme mostrado na tabela Proteção Natural.

Proteção Natural

Tipo de Terreno	Resistência	Tipo de Terreno	Resistência
Árido	Ígneo	Temperado	Elétrico
Polar	Gélido	Tropical	Venenoso

Nível 14: Santuário Natural

Como uma ação Usar Magia, você pode gastar um uso de sua Forma Selvagem e produzir árvores e vinhas espectrais que aparecem em um Cubo de 4,5 metros de lados no chão a até 36 metros de você. Elas permanecem por 1 minuto ou até você morrer, ou ter a condição Incapacitado. Você e seus aliados têm Cobertura Parcial enquanto estiverem nessa área, e seus aliados adquirem a Resistência atual da sua Proteção Natural enquanto estão lá.

Como uma Ação Bônus, você pode mover o Cubo até 18 metros para o chão a até 36 metros de você.

Círculo das Estrelas

Domine os Segredos Ocultos nas Constelações

O Círculo das Estrelas segue os padrões celestiais desde tempos imemoriais, descobrindo segredos ocultos entre as constelações. Ao compreender esses segredos, os druidas deste círculo buscam dominar os poderes do cosmos.

Nível 3: Forma Estrelada

Como uma Ação Bônus, você pode gastar um uso de sua característica Forma Selvagem para assumir uma forma estrelada em vez de multimorfar.

Enquanto em sua forma estrelada, você mantém suas estatísticas de jogo, mas seu corpo se torna luminoso,

JOHN GRELLO

com articulações que brilham como estrelas e linhas brilhantes conectando-as, como em um mapa estelar. Essa forma emite Luz Plena em um raio de 3 metros e Meia-luz por mais 3 metros. A forma dura 10 minutos e encerra se você a dispensar (nenhuma ação é necessária), ter a condição Incapacitado ou se você usar essa característica novamente.

Sempre que você assumir sua forma estrelada, escolha qual das constelações a seguir brilha em seu corpo; sua escolha concede certos benefícios enquanto estiver na forma.

Arqueiro. Uma constelação de um arqueiro aparece em você. Ao ativar e nos turnos subsequentes como uma Ação Bônus, você pode realizar um ataque mágico à distância, disparando uma flecha luminosa que atinge uma criatura a até 18 metros. Em caso de acerto, o ataque causa 1d8 pontos de dano Radiante + seu modificador de Sabedoria.

Dragão. Uma constelação de um dragão sábio aparece em você. Quando realizar um teste de Inteligência ou Sabedoria, ou uma salvaguarda de Constituição para manter a Concentração, você trata um resultado 9 ou menor no d20 como um 10.

Taça. Uma constelação de um cálice vivificante aparece em você. Sempre que você conjurar uma magia, usando um espaço de que restaure Pontos de Vida em uma criatura, você ou outra criatura a até 9 metros de você pode restaurar Pontos de Vida iguais a 1d8 + seu modificador de Sabedoria.

Nível 3: Mapa Estelar

Você cria um mapa estelar como parte de seus estudos celestiais. Ele é um objeto Minúsculo, e você pode usá-lo como Foco de Conjuração para suas magias de Druida. Você determina sua forma jogando na tabela Mapa Estelar ou escolhendo uma.

Enquanto estiver segurando o mapa, você tem as magias *Orientação* e *Raio Guia* preparadas, e pode conjurar *Raio Guia* sem gastar um espaço de magia. Você pode conjurá-la dessa forma um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de uma vez), e restaura todos os usos gastos ao completar um Descanso Longo.

Se você perder o mapa, pode realizar uma cerimônia de 1 hora para criar magicamente um substituto. Essa cerimônia pode ser realizada durante um Descanso Curto ou Longo e destrói o mapa anterior.



Subclasse
Círculo da Terra

POLAR ENGINE



Mapa Estelar

1d6	Formato do Mapa
1	Um pergaminho com representações das constelações
2	Uma tabuleta de pedra com pequenos buracos perfurados nela
3	Uma pele de urso-coruja trabalhada com símbolos estelares
4	Uma coleção de mapas encadernados em uma capa de ébano
5	Um cristal incrustado com padrões estrelados
6	Um disco de vidro retratando constelações

Nível 6: Presságio Cósmico

Sempre que você completar um Descanso Longo, pode consultar seu Mapa Estelar em busca de presságios e jogar um dado. Até completar o próximo Descanso Longo, você tem acesso a uma Reação especial com base no número que obteve:

Prosperidade (par). Sempre que uma criatura à sua vista a até 9 metros de você realizar um Teste de D20, você pode executar uma Reação para jogar 1d6 e adicionar o resultado jogado ao total.

Infortúnio (ímpar). Sempre que uma criatura à sua vista a até 9 metros de você realizar um Teste de D20, você pode executar uma Reação para jogar 1d6 e subtrair o resultado jogado do total.

Você pode usar essa Reação um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de uma vez) e restaura todos os usos gastos ao completar um Descanso Longo.

Nível 10: Constelações Cintilantes

As constelações da sua Forma Estrelada melhoram. O 1d8 do Arqueiro e da Taça torna-se 2d8, e enquanto o Dragão estiver ativo, você adquire um Deslocamento de Voo de 6 metros e pode pairar.

Além disso, no início de cada um dos seus turnos enquanto estiver na sua Forma Estrelada, você pode alterar qual constelação brilha em seu corpo.

Nível 14: Repleto de Estrelas

Enquanto estiver em sua Forma Estrelada, você se torna parcialmente incorpóreo e tem Resistência a dano Contundente, Cortante e Perfurante.

Círculo do Mar

Torne-se Um com as Marés e Tempestades

Druidas do Círculo do Mar canalizam as forças tempestuosas dos oceanos e das tormentas. Alguns se veem como encarnações da ira da natureza, buscando vingança contra aqueles que destroem o meio ambiente. Outros procuram uma unidade mística com a natureza ao sintonizarem-se com o fluxo e refluxo das marés, seguindo a correnteza e as ondas, ouvindo os sussurros e rugidos indecifráveis dos ventos.

MARCELA MEDEIROS

Nível 3: Ira do Mar

Como uma Ação Bônus, você pode gastar um uso da sua Forma Selvagem para manifestar uma Emanação de 1,5 metro, que toma a forma de respingos de água do oceano ao seu redor por 10 minutos. Ela se encerra caso você a disperse (nenhuma ação é necessária), manifeste-a novamente ou tenha a condição Incapacitado.

Ao manifestar a Emanação e como uma Ação Bônus em seus turnos subsequentes, você pode escolher outra criatura à sua vista na Emanação. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição contra a sua CD para evitar magia ou sofre dano Gélido e, se a criatura for Grande ou menor, é empurrada até 4,5 metros para longe de você. Para determinar esse dano, jogue um número de d6s igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de um dado).

Nível 3: Magias do Círculo do Mar

Ao atingir um nível de Druida detalhado na tabela Magias do Círculo do Mar, você tem a as magias da lista sempre preparadas.

Magias do Círculo do Mar

Nível de Druida	Magias de Círculo Druídico
3	*Despedaçar*, *Lufada de Vento*, *Névoa Obscurecente*, *Onda Trovejante*, *Raio de Gelo*
5	*Relâmpago*, *Respirar na Água*
7	*Controlar Água*, *Tempestade Glacial*
9	*Invocar Elemental*, *Paralisar Monstro*

Nível 6: Afinidade Aquática

O tamanho da Emanação criada pela sua Ira do Mar aumenta para 3 metros.

Além disso, você adquire um Deslocamento de Natação igual ao seu Deslocamento.

Nível 10: Filho da Tempestade

Sua Ira do Mar confere dois benefícios adicionais enquanto estiver ativa, conforme detalhado abaixo.

Voo. Você adquire um Deslocamento de Voo igual ao seu Deslocamento.

Resistência. Você tem Resistência a dano Elétrico, Gélido e Trovejante.

Nível 14: Manifestação Oceânica

Em vez de manifestar a Emanação da Ira do Mar ao seu redor, você pode manifestá-la ao redor de uma criatura voluntária a até 18 metros de você. Essa criatura adquire todos os benefícios da Emanação, usando sua CD para evitar magia e seu modificador de Sabedoria.

Além disso, você pode manifestar a Emanação ao redor de si mesmo e da outra criatura ao gastar dois usos da sua Forma Selvagem, em vez de um, ao manifestá-la.



RICCARDO MOSCATELLO

Subclasse
Círculo do Mar



Feiticeiro

Um Magista Deslumbrante Repleto de Magia Inata

Traços Básicos de Feiticeiro

Atributo Primário	Carisma
Dado de Ponto de Vida	D6 por nível de Feiticeiro
Proficiência em Salvaguardas	Constituição e Carisma
Proficiências em Perícia	*Escolha 2:* Arcanismo, Enganação, Intimidação, Intuição, Persuasão ou Religião.
Proficiências com Armas	Armas Simples
Treinamento com Armaduras	Nenhuma
Equipamento Inicial	*Escolha A ou B:* (A) Lança, 2 Adagas, Foco Arcano (cristal), Kit de Explorador de Masmorras e 28 PO; ou (B) 50 PO

Os Feiticeiros possuem uma magia inata, que é intrínseca a eles. Alguns não conseguem identificar a fonte de seu poder, enquanto outros a conectam a eventos peculiares em sua história pessoal ou familiar, como a bênção de um dragão ou dríade ao nascer, ou um relâmpago que cai em um dia claro. A origem pode ainda ser um presente de uma divindade, a exposição a magias de outros planos de existência ou uma compreensão do funcionamento da realidade. Independentemente da origem, isso resulta em uma marca permanente no Feiticeiro, uma magia turbulenta que pode ser transmitida por gerações.

Feiticeiros não aprendem magia; a essência dessa força faz parte deles. Sua habilidade principal é aprender a canalizar essa magia inata, possibilitando descobertas novas e surpreendentes sobre o seu poder. À medida que dominam essa magia, os feiticeiros se conectam mais à sua origem, desenvolvendo habilidades únicas que refletem essa fonte.

Feiticeiros são raros. Algumas linhagens familiares geram apenas um Feiticeiro por geração, enquanto, geralmente, esse dom aparece de forma inesperada. Aqueles que possuem esse poder logo percebem que não conseguem ficar ociosos. A magia de um Feiticeiro anseia por ser utilizada.

Tornando-se um Feiticeiro...

Como Personagem de Nível 1

- Adquira todos os traços da tabela Traços Básicos de Feiticeiro.
- Adquira as características de nível 1 de Feiticeiro, apresentadas na tabela Características de Feiticeiro.

Como um Personagem Multiclasse

- Adquira o Dado de Ponto de Vida da tabela Traços Básicos de Feiticeiro.
- Adquira as características de nível 1 de Feiticeiro, apresentadas na tabela Características de Feiticeiro. Veja também regras de multiclasse no capítulo 2 para determinar seus espaços de magia disponíveis.

Características de Classe de Feiticeiro

Como Feiticeiro, você recebe as seguintes características de classe ao alcançar os níveis especificados de Feiticeiro. Essas características estão apresentadas na tabela Características de Feiticeiro.

Nível 1: Conjuração

Através da sua magia inata, você pode conjurar magias. Veja o capítulo 7 para as regras sobre conjuração de magias. As informações abaixo detalham como você usa essas regras com magias de Feiticeiro, que aparecem na lista de magias de Feiticeiro mais adiante na descrição da classe.

Truques. Você conhece quatro truques de Feiticeiro à sua escolha. *Explosão Elemental*, *Luz*, *Prestidigitação Arcana* e *Toque Chocante* são recomendados. Ao alcançar um nível de Feiticeiro, você pode substituir um dos seus truques dessa característica por outro truque de Feiticeiro à sua escolha.

Ao atingir os níveis 4 e 10 de Feiticeiro, você aprende mais um truque de Feiticeiro à sua escolha, conforme detalhado na coluna Truques da tabela Características de Feiticeiro.

Espaços de Magia. A tabela Características de Feiticeiro mostra quantos espaços de magia você tem para conjurar suas magias de 1º círculo ou superior. Você restaura todos os espaços gastos ao completar um Descanso Longo.

Magias Preparadas de 1º Círculo ou Superior. Você prepara a lista de magias de 1º círculo ou superior que estão disponíveis para você conjurar com essa característica. Para começar, escolha duas magias de Feiticeiro de 1º círculo. *Detectar Magia* e *Mãos Flamejantes* são recomendadas.

O número de magias em sua lista aumenta à medida que você atinge níveis de Feiticeiro, conforme mostrado na coluna Magias Preparadas da tabela Características de Feiticeiro. Sempre que esse número

EVYN FONG

Características de Feiticeiro

Nível	Bônus de Proficiência	Características	Pontos de Feitiçaria	Truques	Magias Preparadas	Espaços de Magia por Círculo de Magia 1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Conjuração, Feitiçaria Inata	—	4	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Fonte de Magia, Metamagia, Opções de Metamagia	2	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Subclasse de Feiticeiro	3	4	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Aumento no Valor de Atributo	4	5	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Restauração Feiticeira	5	5	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Característica de Subclasse	6	5	10	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	Feitiçaria Encarnada	7	5	11	4	3	3	1	—	—	—	—	
8	+3	Aumento no Valor de Atributo	8	5	12	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	9	5	14	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Metamagia	10	6	15	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	11	6	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Aumento no Valor de Atributo	12	6	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	13	6	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Característica de Subclasse	14	6	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	15	6	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Aumento no Valor de Atributo	16	6	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	Metamagia	17	6	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Característica de Subclasse	18	6	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Dádiva Épica	19	6	21	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Apoteose Arcana	20	6	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

aumentar, escolha magias adicionais da lista de magias de Feiticeiro até que o número de magias em sua lista corresponda ao número da tabela. As magias escolhidas devem ser de um círculo para o qual você possui espaços de magia. Por exemplo, se você é um Feiticeiro de nível 3, sua lista de magias preparadas pode incluir seis magias de Feiticeiro de 1º ou 2º círculo em qualquer combinação.

Se outra característica de Feiticeiro lhe concede magias sempre preparadas, elas não contam para o número de magias que você pode preparar com essa característica, mas ainda são consideradas magias de Feiticeiro para você.

Mudando Suas Magias Preparadas. Sempre que você obtém um nível de Feiticeiro, pode substituir uma magia em sua lista por outra magia de Feiticeiro para a qual você tem espaços de magia.

Atributo de Conjuração. Carisma é seu atributo de conjuração para suas magias de Feiticeiro.

Foco de Conjuração. Você pode usar um Foco Arcano como um Foco de Conjuração para suas magias de Feiticeiro.

Nível 1: Feitiçaria Inata

Um evento em seu passado deixou uma marca permanente em você, lhe infundindo magia latente. Como uma Ação Bônus, você pode liberar essa magia por 1 minuto, durante o qual você adquire os seguintes benefícios:

A CD para evitar suas magias de Feiticeiro aumenta em 1.

Você tem Vantagem nas jogadas de ataque das magias de Feiticeiro que conjurar.

Você pode usar essa característica duas vezes e restaura todos os usos gastos ao completar um Descanso Longo.

Nível 2: Fonte de Magia

Você pode aproveitar a fonte de magia dentro de si. Essa fonte é representada por Pontos de Feitiçaria, que permitem que você crie uma variedade de efeitos mágicos.

Você tem 2 Pontos de Feitiçaria e adquire mais à medida que atinge níveis mais altos, conforme detalhado na coluna Pontos de Feitiçaria da tabela Características de Feiticeiro. Você não pode ter mais Pontos de Feiti-

çaria do que o número mostrado na tabela para o seu nível e restaura todos os Pontos de Feitiçaria gastos ao completar um Descanso Longo.

Você pode usar seus Pontos de Feitiçaria para abastecer as opções abaixo, juntamente com outras características, como Metamagia, que usam esses pontos.

Convertendo Espaços de Magia em Pontos de Feitiçaria. Você pode gastar um espaço de magia para receber um número de Pontos de Feitiçaria igual ao círculo do espaço (nenhuma ação é necessária).

Criando Espaços de Magia. Como uma Ação Bônus, você pode transformar Pontos de Feitiçaria não gastos em um espaço de magia. A tabela Criando Espaços de Magia mostra o custo de criar um espaço de magia de um determinado círculo e lista o nível mínimo de Feiticeiro que você deve ter para criar um espaço. Você pode criar um espaço de magia não superior ao 5º círculo.

Qualquer espaço de magia que você criar com essa característica desaparece ao completar um Descanso Longo.

Criando Espaços de Magia

Círculo de Espaço de Magia	Custo de Ponto de Feitiçaria	Nível Mín. de Feiticeiro
1	2	2
2	3	3
3	5	5
4	6	7
5	7	9

Nível 2: Metamagia

Sua magia flui de dentro para fora, permitindo que você ajuste suas magias conforme necessário. Você adquire duas opções de Metamagia à sua escolha em "Opções de Metamagia", que são apresentadas mais adiante na descrição desta classe. Essas opções podem ser usadas para modificar temporariamente as magias que conjura, consumindo a quantidade correspondente de Pontos de Feitiçaria.

Você pode usar apenas uma opção de Metamagia em uma magia ao conjurá-la, a menos que indicado de outra forma em uma dessas opções.

Ao atingir um nível de Feiticeiro, você pode substituir uma de suas opções de Metamagia por uma que não conhece. Você adquire mais duas opções no nível 10 de Feiticeiro e mais duas opções no nível 17 de Feiticeiro.

Nível 3: Subclasse de Feiticeiro

Você adquire uma subclasse de Feiticeiro à sua escolha. As subclasses Feitiçaria Aberrante, Feitiçaria Dracônica, Feitiçaria Mecânica, Feitiçaria Selvagem estão detalhadas após a descrição desta classe. Uma subclasse é uma especialidade que concede a você características em determinados níveis de Feiticeiro. Durante toda sua jornada, você adquire cada uma das características de sua subclasse de seu nível de Feiticeiro ou menor.

Nível 4: Aumento no Valor de Atributo

Você adquire o talento Aumento no Valor de Atributo (veja o capítulo 5) ou outro talento à sua escolha para o qual atenda os pré-requisitos. Você adquire essa característica novamente nos níveis 8, 12 e 16 de Feiticeiro.

Nível 5: Restauração Feiticeira

Ao completar um Descanso Curto, você pode recuperar os Pontos de Feitiçaria gastos, mas não mais do que um número igual à metade do seu nível de Feiticeiro (arredondado para baixo). Você só pode usar esta característica novamente após completar um Descanso Longo.

Nível 7: Feitiçaria Encarnada

Quando não houver mais usos de Feitiçaria Inata, você pode usá-la se gastar 2 Pontos de Feitiçaria ao executar a Ação Bônus para ativá-la.

Além disso, enquanto sua característica Feitiçaria Inata estiver ativa, você pode usar até duas de suas opções de Metamagia em cada magia conjurada.

Nível 19: Dádiva Épica

Você adquire o talento Dádiva Épica (veja o capítulo 5) ou outro talento à sua escolha para o qual se qualifica. Dádiva da Viagem Dimensional é recomendada.

Nível 20: Apoteose Arcana

Enquanto sua característica Feitiçaria Inata estiver ativa, você pode usar uma opção de Metamagia em cada um de seus turnos sem gastar Pontos de Feitiçaria com ela.

Opções de Metamagia

As seguintes opções estão disponíveis para sua característica Metamagia. As opções são apresentadas em ordem alfabética.

Magia Acelerada

Custo: 2 Pontos de Feitiçaria

Ao conjurar uma magia que tenha um tempo de conjuração de uma ação, você pode gastar 2 Pontos de Feitiçaria para alterar o tempo de conjuração para uma Ação Bônus para esta conjuração. Você não pode modificar uma magia deste modo se já conjurou uma magia de 1º círculo ou superior no turno atual, nem pode conjurar uma magia de 1º círculo ou superior neste turno após modificar uma magia deste modo.

Magia Agravada

Custo: 2 Pontos de Feitiçaria

Ao conjurar uma magia que força uma criatura a realizar uma salvaguarda, você pode gastar 2 Pontos de Feitiçaria para conceder a um alvo da magia Desvantagem em salvaguardas contra a magia.

Magia Buscadora

Custo: 1 Ponto de Feitiçaria

Ao realizar uma jogada de ataque com uma magia e errar, você pode gastar 1 Ponto de Feitiçaria para jogar novamente o d20 e deve usar o novo resultado.

Você pode usar Magia Buscadora mesmo que já tenha usado uma opção diferente de Metamagia durante a conjuração da magia.

Magia Cautelosa

Custo: 1 Ponto de Feitiçaria

Ao conjurar uma magia que força outras criaturas a realizar uma salvaguarda, você pode proteger algumas dessas criaturas da força total da magia. Para isso, gaste 1 Ponto de Feitiçaria e escolha um número dessas criaturas igual até seu modificador de Carisma (mínimo de uma criatura). Uma criatura escolhida é automaticamente bem-sucedida na salvaguarda contra a magia, e não sofre dano se normalmente sofreria metade do dano em caso de sucesso.

Magia Distante

Custo: 1 Ponto de Feitiçaria

Ao conjurar uma magia que tenha um alcance de pelo menos 1,5 metro, você pode gastar 1 Ponto de Feitiçaria para dobrar o alcance da magia. Ou quando você conjura uma magia que tem um alcance de Toque, você pode gastar 1 Ponto de Feitiçaria para que o alcance da magia seja 9 metros.

Magia Duplicada

Custo: 1 Ponto de Feitiçaria

Ao conjurar uma magia, como *Enfeitiçar Pessoa*, que pode ser conjurada com um espaço de magia de círculo superior para atingir uma criatura adicional, você pode gastar 1 Ponto de Feitiçaria para aumentar o círculo efetivo da magia em 1.

Magia Persistente

Custo: 1 Ponto de Feitiçaria

Ao conjurar uma magia que tenha uma duração de 1 minuto ou mais, você pode gastar 1 Ponto de Feitiçaria para dobrar sua duração para até o máximo de 24 horas.

Se a magia afetada exigir Concentração, você tem Vantagem em qualquer salvaguarda que realizar para manter essa Concentração.

Magia Potencializada

Custo: 1 Ponto de Feitiçaria

Ao jogar dano para uma magia, você pode gastar 1 Ponto de Feitiçaria para jogar novamente um número de dados de dano igual a até seu modificador de Carisma (mínimo de um), e deve usar os novos resultados.

Você pode usar Magia Potencializada mesmo que já tenha usado uma opção diferente de Metamagia durante a conjuração da magia.

Magia Sutil

Custo: 1 Ponto de Feitiçaria

Ao conjurar uma magia, você pode gastar 1 Ponto de Feitiçaria para conjurá-la sem quaisquer componentes Verbais, Somáticos ou Materiais, exceto componentes Materiais consumidos pela magia ou que têm um custo detalhado na magia.



Magia Transmutada

Custo: 1 Ponto de Feitiçaria

Ao conjurar uma magia que cause um tipo de dano da lista a seguir, você pode gastar 1 Ponto de Feitiçaria para alterar esse tipo de dano para um dos outros tipos listados: Ácido, Elétrico, Gélido, Ígneo, Trovejante, Venenoso.

Lista de Magias de Feiticeiro

Esta seção apresenta a lista de magias de Feiticeiro, organizadas por círculo de magia e em ordem alfabética, com suas respectivas escolas. Na coluna Especial, *C* indica que a magia requer Concentração, *R* que é um Ritual e *M* que necessita de um componente Material específico.

JULIA METZGER

Truques (Magias de Feiticeiro de Círculo 0)

Magia	Escola	Especial
Amigos	Encantamento	C
Bolha Ácida	Evocação	—
Elementalismo	Transmutação	—
Explosão Elemental	Evocação	—
Golpe Certeiro	Adivinhação	M
Ilusão Menor	Ilusão	—
Luz	Evocação	—
Luzes Dançantes	Ilusão	C
Mãos Mágicas	Invocação	—
Mensagem	Transmutação	—
Prestidigitação Arcana	Transmutação	—
Proteção Contra Lâminas	Abjuração	C
Raio de Fogo	Evocação	—
Raio de Gelo	Evocação	—
Rajada de Veneno	Necromancia	—
Reparar	Transmutação	—
Talho Mental	Encantamento	—
Toque Chocante	Evocação	—
Toque Necrótico	Necromancia	—
Trovão	Evocação	—

Magias de Feiticeiro de 1º Círculo

Magia	Escola	Especial
Armadura Arcana	Abjuração	—
Compreender Idiomas	Adivinhação	R
Detectar Magia	Adivinhação	C, R
Disfarçar-se	Ilusão	—
Enfeitiçar Pessoa	Encantamento	—
Escudo Arcano	Abjuração	—
Faca de Gelo	Invocação	—
Graxa	Invocação	—
Imagem Silenciosa	Ilusão	C
Leque Cromático	Ilusão	—
Mãos Flamejantes	Evocação	—
Mísseis Mágicos	Evocação	—
Névoa Obscurecente	Invocação	C
Onda Trovejante	Evocação	—
Orbe Cromático	Evocação	M
Queda Suave	Transmutação	—
Raio de Bruxa	Evocação	C
Raio Nauseante	Necromancia	—
Retirada Acelerada	Transmutação	C
Salto	Transmutação	—
Sono	Encantamento	C
Vitalidade Vazia	Necromancia	—

Magias de Feiticeiro de 2º Círculo

Magia	Escola	Especial
Alterar-se	Transmutação	C
Aprimorar Atributo	Transmutação	C
Arma Mágica	Transmutação	—
Arrombar	Transmutação	—
Aumentar/Reduzir	Transmutação	C
Cegueira/Surdez	Transmutação	—
Coroa da Loucura	Encantamento	C
Despedaçar	Evocação	—
Detectar Pensamentos	Adivinhação	C
Escalada de Aranha	Transmutação	C
Escuridão	Evocação	C
Esfera Flamejante	Evocação	C
Espinho Mental	Adivinhação	C
Força Espectral	Ilusão	C
Invisibilidade	Ilusão	C, M
Lâmina Flamejante	Evocação	C
Levitação	Transmutação	C
Lufada de Vento	Evocação	C
Nuvem de Adagas	Invocação	C
Paralisar Pessoa	Encantamento	C
Passo Nebuloso	Invocação	—
Raio Ardente	Evocação	—
Reflexos	Ilusão	—
Sopro de Dragão	Transmutação	C
Sugestão	Encantamento	C
Teia	Invocação	C
Turvar	Ilusão	C
Ver o Invisível	Adivinhação	—
Vigor Arcano	Abjuração	—
Visão no Escuro	Transmutação	—

Magias de Feiticeiro de 3º Círculo

Magia	Escola	Especial
Bola de Fogo	Evocação	—
Caminhar Sobre as Águas	Transmutação	R
Celeridade	Transmutação	C
Clarividência	Adivinhação	C, M
Contramagia	Abjuração	—
Dissipar Magia	Abjuração	—
Forma Gasosa	Transmutação	C
Imagem Maior	Ilusão	C

Magia	Escola	Especial
Lentidão	Transmutação	C
Línguas	Adivinhação	—
Luz do Dia	Evocação	—
Medo	Ilusão	C
Nevasca	Invocação	C
Nuvem Fétida	Invocação	C
Padrão Hipnótico	Ilusão	C
Piscar	Transmutação	—
Proteção contra Energia	Abjuração	C
Relâmpago	Evocação	—
Respirar na Água	Transmutação	R
Toque Vampírico	Necromancia	C
Voo	Transmutação	C

Magias de Feiticeiro de 4º Círculo

Magia	Escola	Especial
Banimento	Abjuração	C
Confusão	Encantamento	C
Dominar Fera	Encantamento	C
Enfeitiçar Monstro	Encantamento	—
Escudo Ardente	Evocação	—
Esfera Vitriólica	Evocação	—
Invisibilidade Maior	Ilusão	C
Malogro	Necromancia	—
Muralha de Fogo	Evocação	C
Pele-Rocha	Transmutação	C, M
Polimorfia	Transmutação	C
Porta Dimensional	Invocação	—
Tempestade Glacial	Evocação	—

Magias de Feiticeiro de 5º Círculo

Magia	Escola	Especial
Animar Objetos	Transmutação	C
Círculo de Teleporte	Invocação	M
Cone de Frio	Evocação	—
Criação	Ilusão	C
Dominar Pessoa	Encantamento	C
Estática Sináptica	Encantamento	—
Mão de Bigby	Evocação	C
Muralha de Pedra	Evocação	C
Névoa Mortal	Invocação	C
Paralisar Monstro	Encantamento	C
Praga de Insetos	Invocação	C, M
Similaridade	Ilusão	—
Telecinese	Transmutação	C

Magias de Feiticeiro de 6º Círculo

Magia	Escola	Especial
Círculo da Morte	Necromancia	M
Corrente de Relâmpagos	Evocação	—
De Carne para Pedra	Transmutação	C
Desintegrar	Transmutação	—
Esfera Congelante de Otiluke	Evocação	—
Globo de Invulnerabilidade	Abjuração	C
Mau Olhado	Necromancia	C
Mover Terra	Transmutação	—
Portais Arcanos	Invocação	C
Raio Solar	Evocação	C
Sugestão em Massa	Encantamento	C
Visão da Verdade	Adivinhação	M

Magias de Feiticeiro de 7º Círculo

Magia	Escola	Especial
Bola de Fogo Adiável	Evocação	C
Dedo da Morte	Necromancia	—
Forma Etérea	Invocação	—
Inverter a Gravidade	Transmutação	C
Rajada Prismática	Evocação	—
Teleporte	Invocação	—
Tempestade de Fogo	Evocação	—
Transição Planar	Invocação	M

Magias de Feiticeiro de 8º Círculo

Magia	Escola	Especial
Dominar Monstro	Encantamento	C
Explosão Solar	Evocação	—
Nuvem Incendiária	Invocação	C
Palavra de Poder: Atordoar	Encantamento	—
Semiplano	Invocação	—
Terremoto	Transmutação	C

Magias de Feiticeiro de 9º Círculo

Magia	Escola	Especial
Chuva de Meteoros	Evocação	—
Desejo	Invocação	—
Palavra de Poder: Matar	Encantamento	—
Parar o Tempo	Transmutação	—
Portal	Invocação	C, M

Subclasses de Feiticeiro

Uma subclasse de Feiticeiro é uma especialização que concede características em certos níveis de Feiticeiro, conforme especificado na subclasse. Esta seção apresenta as subclasses Feitiçaria Aberrante, Feitiçaria Dracônica, Feitiçaria Mecânica, Feitiçaria Selvagem.

Feitiçaria Aberrante

Exerça o Sobrenatural Poder Psiônico

Uma influência alienígena envolveu sua mente, concedendo-lhe poder psiônico. Agora, você pode tocar outras mentes e moldar o mundo ao seu redor. Esse poder brilhará em você como um farol de esperança para os outros? Ou você será um terror para aqueles que sentirem o impacto de sua mente?

Talvez um vento psíquico do Plano Astral tenha carregado energia psiônica para você, ou você tenha sido exposto à influência deformadora do Reino Distante. Também é possível que um devorador de mentes girino tenha sido implantado em você, mas sua transformação em um devorador de mentes nunca ocorreu; agora o poder psiônico do girino é seu. Independente de como você adquiriu esse poder, sua mente está em chamas com ele.

Nível 3: Fala Telepática

Você pode estabelecer comunicação telepática com outras criaturas. Como uma Ação Bônus, escolha uma criatura que esteja à sua vista e a até 9 metros de você. Você e a criatura escolhida podem se comunicar telepaticamente um com o outro enquanto vocês dois estão a um número de quilômetros um do outro igual 1,5 vezes o seu modificador de Carisma (mínimo de 1,5 quilômetro). Para se entender reciprocamente, cada um deve usar mentalmente um idioma que o outro conheça.

A conexão telepática dura um número de minutos igual ao seu nível de Feiticeiro. Ele encerra mais cedo se você usar essa habilidade para se conectar com uma criatura diferente.

Nível 3: Magias Psiônicas

Ao atingir um nível de Feiticeiro detalhado na tabela Magias Psiônicas, você tem as magias listadas sempre preparadas.

Magias Psiônicas

Nível de Feiticeiro	Magias
3	*Acalmar Emoções*, *Braços de Hadar*, *Detectar Pensamentos*, *Sussurros Dissonantes*, *Talho Mental*
5	*Fome de Hadar*, *Remeter*
7	*Invocar Aberração*, *Tentáculos Negros de Evard*
9	*Ligação Telepática de Rary*, *Telecinese*



IGNATIUS BUDI

Nível 6: Defesas Psíquicas

Você tem Resistência a dano Psíquico e Vantagem em salvaguardas para evitar ou encerrar as condições Amedrontado ou Enfeitiçado.

Nível 6: Feitiçaria Psiônica

Ao conjurar qualquer magia de 1º círculo ou superior com sua característica Magias Psiônicas, você pode conjurá-la gastando um espaço de magia normal ou gastando um número de Pontos de Feitiçaria igual ao círculo da magia. Se você conjurar a magia usando Pontos de Feitiçaria, ela não requer componentes Verbais ou Somáticos e não requer componentes Materiais, a menos que sejam consumidos pela magia ou tenham um custo detalhado nela.

Nível 14: Revelação em Carne

Você pode revelar a verdade oculta dentro de você. Como uma Ação Bônus, você pode gastar 1 Ponto de Feitiçaria ou mais para alterar magicamente seu corpo por 10 minutos. Para cada Ponto de Feitiçaria gasto, você adquire um dos seguintes benefícios à sua escolha, cujos efeitos duram até que a alteração termine.

Adaptação Aquática. Você adquire Deslocamento de Natação igual ao dobro do seu Deslocamento e pode respirar debaixo d'água. Guelras crescem do seu pescoço ou se alargam atrás das orelhas e seus dedos ficam palmados ou você desenvolve cílios contorcidos.

Movimento Vermiforme. Seu corpo, com qualquer equipamento que você esteja usando ou carregando, se torna viscoso e flexível. Você pode se mover por qualquer espaço tão estreito quanto 2,5 centímetros e pode gastar 1,5 metro de movimento para escapar de restrições não mágicas ou da condição Imobilizado.

Ver o Invisível. Você pode ver qualquer criatura Invisível a até 18 metros de você que não esteja atrás de Cobertura Total. Seus olhos também se tornam negros ou se transformam em filamentos sensoriais contorcidos.

Voo Reluzente. Você adquire um Deslocamento de Voo igual ao seu Deslocamento e pode pairar. Durante o voo, sua pele brilha com muco ou luz sobrenatural.

Nível 18: Implosão de Distorção

Você pode liberar uma anomalia de deformação espacial. Como uma ação Usar Magia, você se teleporta para um espaço desocupado à sua vista a até 36 metros de distância de si. Imediatamente após desaparecer, cada criatura a até 9 metros do espaço abandonado deve realizar uma salvaguarda de Força contra a CD para evitar sua magia. Se falhar, a criatura sofre 3d10 pontos de dano Energético e é puxada para o espaço que você deixou, terminando no espaço desocupado mais próximo. Em caso de sucesso, a criatura sofre apenas metade do dano.

Você pode usar esta característica novamente após completar um Descanso Longo ou gastando 5 Pontos de Feitiçaria (nenhuma ação é necessária).

Feitiçaria Dracônica

Respire a Magia dos Dragões

Sua magia inata provém da dádiva de um dragão. Talvez um dragão antigo, que estava à beira da morte, tenha legado parte de seu poder mágico a você ou a um de seus antepassados. Você pode ter absorvido a magia de um local impregnado com o poder dos dragões. Ou talvez tenha manuseado um tesouro retirado do covil de um dragão, repleto de poder dracônico. Ou quem sabe você tenha um dragão como ancestral.

Nível 3: Magias Dracônicas

Ao atingir um nível de Feiticeiro detalhado na tabela Magias Dracônicas, você tem as magias listadas sempre preparadas.

Magias Dracônicas

Nível de Feiticeiro	Magias
3	*Alterar-se, Comando, Orbe Cromático, Sopro de Dragão*
5	*Medo, Voo*
7	*Enfeitiçar Monstro, Olho Arcano*
9	*Invocar Dragão, Lendas e Histórias*

Nível 3: Resiliência Dracônica

A magia em seu corpo manifesta traços físicos da bênção dracônica. Seus Pontos de Vida máximos aumentam em 3, e aumentam em 1 sempre que você atinge outro nível de Feiticeiro.

Partes da sua pele são cobertas por finas escamas reluzentes, semelhantes às de um dragão. Enquanto não estiver vestindo armadura, sua Classe de Armadura base é igual a 10 mais seus modificadores de Destreza e Carisma.

Nível 6: Afinidade Elemental

Sua magia dracônica tem relação com um tipo de dano associado a dragões. Escolha um desses tipos: Ácido, Elétrico, Gélido, Ígneo ou Venenoso.

Você tem Resistência a esse tipo de dano e ao conjurar uma magia que cause dano do tipo associado com a sua ancestralidade dracônica, pode adicionar seu modificador de Carisma a uma jogada de dano dessa magia.

Nível 14: Asas de Dragão

Como uma Ação Bônus, você pode fazer com que asas dracônicas apareçam em suas costas. As asas duram 1 hora ou até você encerrar este efeito (nenhuma ação é necessária). Pela duração, você tem um Deslocamento de Voo de 18 metros.

Você pode usar esta característica novamente após completar um Descanso Longo ou gastando 3 Pontos de Feitiçaria (nenhuma ação é necessária) para restaurar seu uso.

Nível 18: Companheiro Dracônico

Você pode conjurar *Invocar Dragão* sem um componente Material. Além disso, pode conjurá-la uma vez sem gastar um espaço de magia, recuperando a capacidade de conjurá-la deste modo ao completar um Descanso Longo.

Ao começar a conjurar a magia, você pode modificá-la para não exigir Concentração e a duração da magia se torna 1 minuto para esta conjuração.

Feitiçaria Mecânica

Canalize as Forças Cósmicas da Ordem

A força cósmica da ordem o envolveu em magia. Esse poder provém de Mecanos ou de um reino semelhante — um plano de existência moldado inteiramente pela eficiência de um relógio. Você ou alguém de sua linhagem pode ter se envolvido nas maquinações dos modrons, os seres ordenados que habitam Mecanos. Talvez seu antepassado tenha até participado da Grande Marcha dos Modrons. Seja qual for sua origem, o poder da ordem pode parecer estranho para os outros, mas, para você, ele é parte de um sistema vasto e glorioso.

Nível 3: Magias Mecânicas

Ao atingir um nível de Feiticeiro detalhado na tabela Magias Mecânicas, você tem as magias listadas sempre preparadas.

Magias Mecânicas

Nível de Feiticeiro	Magias
3	*Alarme*, *Auxílio*, *Proteção Contra o Bem e o Mal*, *Restauração Menor*
5	*Dissipar Magia*, *Proteção contra Energia*
7	*Invocar Constructo*, *Movimentação Livre*
9	*Muralha de Energia*, *Restauração Maior*

Além disso, consulte a tabela Manifestações da Ordem e escolha ou determine aleatoriamente a maneira como sua conexão com a ordem se manifesta enquanto você conjura suas magias de Feiticeiro.

Manifestações da Ordem

1d6	Manifestação
1	Engrenagens espectrais pairam atrás de você.
2	Os ponteiros de um relógio giram em seus olhos.
3	Sua pele brilha com um reflexo acobreado.
4	Equações flutuantes e objetos geométricos se sobrepõem ao seu corpo.
5	Seu Foco de Conjuração assume temporariamente a forma de um mecanismo de relógio Minúsculo.
6	O tique-taque das engrenagens ou o toque de um relógio podem ser ouvidos por você e por aqueles afetados por sua magia.



LAUREN WALSH



Subclasse
Feitiçaria
Mecânica

Nível 3: Restaurar Equilíbrio

Sua conexão com o plano de ordem absoluta permite equalizar momentos caóticos. Quando uma criatura à sua vista a até 18 metros de você estiver prestes a jogar um d20 com Vantagem ou Desvantagem, você pode executar uma Reação para evitar que o teste seja afetado por Vantagem e Desvantagem.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de uma vez) e restaura todos os usos gastos ao completar um Descanso Longo.

Nível 6: Bastião da Lei

Você pode acessar a grande equação da existência para imbuir uma criatura com um escudo cintilante de ordem. Como uma ação Usar Magia, você pode gastar de 1 a 5 Pontos de Feitiçaria para criar uma proteção mágica ao seu redor ou de outra criatura à sua vista a até 9 metros de você. A proteção é representada por um número de d8s igual ao número de Pontos de Feitiçaria gastos para criá-la. Quando a criatura protegida sofre dano, ela pode gastar um número desses dados, jogá-los e reduzir o dano sofrido pelo resultado desses dados.

A proteção dura até você completar um Descanso Longo ou até usar esta característica novamente.

Nível 14: Transe da Ordem

Você adquire a capacidade de alinhar sua consciência com os infinitos cálculos de Mecânos. Como uma Ação Bônus, você pode entrar neste estado por 1 minuto. Pela duração, as jogadas de ataque contra você não podem se beneficiar de Vantagem e sempre que você realizar um Teste de D20, você pode tratar um resultado de 9 ou menor no d20 como um 10.

Você pode usar esta característica novamente após completar um Descanso Longo ou gastando 5 Pontos de Feitiçaria (nenhuma ação é necessária) para restaurar seu uso.

Nível 18: Cavalgada Mecânica

Você invoca momentaneamente espíritos de ordem para eliminar a desordem ao seu redor. Como uma ação Usar Magia, você convoca os espíritos em um Cubo de 9 metros de lado originado em você. Os espíritos se parecem com modrons ou outros Construtos à sua escolha. Os espíritos são intangíveis e invulneráveis e criam os efeitos a seguir no Cubo antes de desaparecerem. Você pode executar esta ação novamente após completar um Descanso Longo ou gastando 7 Pontos de Feitiçaria (nenhuma ação é necessária) para restaurar seu uso.

Cura. Os espíritos restauram até 100 Pontos de Vida, divididos conforme você escolher entre qualquer número de criaturas à sua escolha no Cubo.

Dissipar. Cada magia de 6º círculo ou inferior encerra em criaturas e objetos à sua escolha no Cubo.

OLIVIER BERNARD

Reparar. Quaisquer objetos danificados inteiramente no Cubo são reparados instantaneamente.

Feitiçaria Selvagem

Liberte a Magia Caótica

Sua magia inata provém das forças do caos que sustentam a ordem da criação. Você ou um antepassado pode ter sido exposto à magia bruta, talvez através de um portal planar que levava ao Limbo ou aos Planos Elementais. Pode ser que você tenha sido abençoado por um ser feérico ou marcado por um demônio. Ou sua magia pode ser um acaso sem causa aparente. Seja qual for a origem, essa magia se agita dentro de você, aguardando uma oportunidade de se manifestar.

Nível 3: Marés do Caos

Você pode manipular o caos para garantir Vantagem em um Teste de D20 à sua escolha antes de jogá-lo. Após utilizar esta característica, você deve conjurar uma magia de Feiticeiro com um espaço de magia ou concluir um Descanso Longo para recuperá-la.

Além disso, ao conjurar uma magia de Feiticeiro utilizando um espaço de magia antes de concluir um Descanso Longo, ocorre automaticamente um Surto de Magia Selvagem, e sua capacidade de usar esta característica é recarregada.

Nível 3: Surto de Magia Selvagem

Sua conjuração pode desencadear surtos de magia incontrolável. Uma vez por turno, você pode jogar 1d20 imediatamente após conjurar uma magia de Feiticeiro com um espaço de magia. Se o resultado for 20, jogue na tabela Surto de Magia Selvagem para criar um efeito mágico.

Se o efeito mágico for uma magia, ele é selvagem demais para ser afetado por sua Metamagia.

Nível 6: Distorcer a Sorte

Você consegue distorcer o destino usando sua magia selvagem. Imediatamente após outra criatura à sua vista jogar o d20 para um Teste de D20, você pode executar uma Reação e gastar 1 Ponto de Feitiçaria para jogar 1d4 e aplicar o resultado jogado como bônus ou penalidade (à sua escolha) no teste de d20.

Nível 14: Caos Controlado

Você adquire um pequeno controle sobre seus surtos de magia selvagem. Ao jogar na tabela Surto de Magia Selvagem, você pode jogar duas vezes e usar qualquer um dos resultados.



Subclasse
Feitiçaria
Selvagem

EKATERINA BURMAK

Nível 18: Surto Controlado

Imediatamente após conjurar uma magia Feiticeiro com um espaço de magia, você pode criar um efeito à sua escolha da tabela Surto de Magia Selvagem em vez de jogar na tabela. Você pode escolher qualquer efeito na tabela, exceto a linha final e se o efeito escolhido envolver uma jogada, você deve realizá-la.

Você pode usar esta característica novamente após completar um Descanso Longo.

Surto de Magia Selvagem

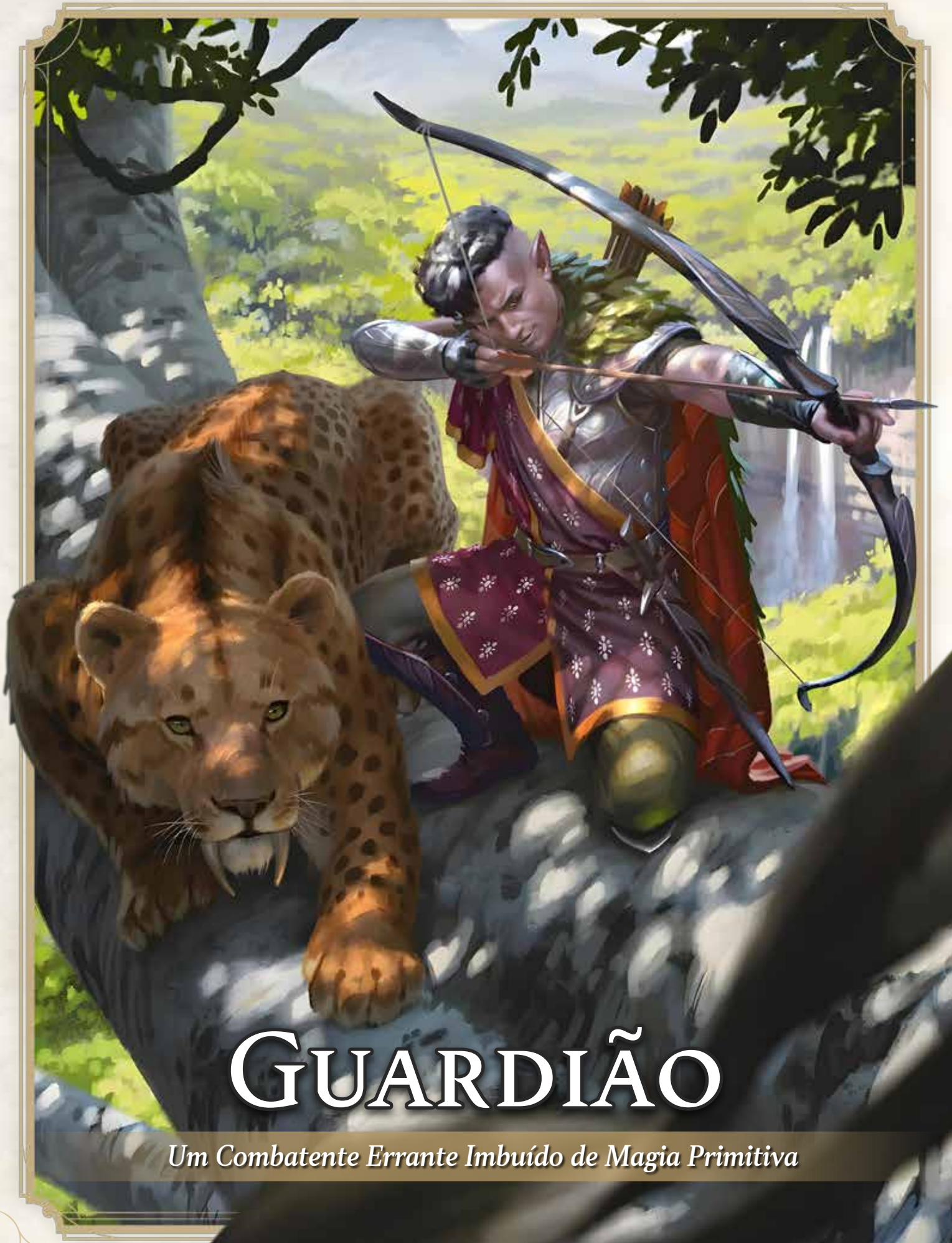
1d100	Efeito
01-04	Jogue nesta tabela no início de cada um dos seus turnos pelo próximo minuto, ignorando este resultado nas jogadas subsequentes.
05-08	Uma criatura Amigável aparece em um espaço desocupado aleatório a até 18 metros de você. A criatura está sob o controle do Mestre e desaparece depois de 1 minuto. Jogue 1d4 para determinar a criatura: em um **1**, aparece um **Modron Duodrone**; em um **2**, aparece um **Flunf**; em um **3**, aparece um **Modron Monodrone**; em um **4**, aparece um **Unicórnio**. Veja o *Livro dos Monstros* para o bloco de estatísticas da criatura.
09-12	Pelo próximo minuto, você recupera 5 Pontos de Vida no início de cada um dos seus turnos.
13-16	Criaturas têm Desvantagem em salvaguardas contra a próxima magia que você conjurar no minuto seguinte, que envolva uma salvaguarda.
17-20	Você está sujeito a um efeito que dura 1 minuto, a menos que a descrição diga o contrário. Jogue 1d8 para determinar o efeito: em um **1**, você é cercado por uma música fraca e etérea que apenas você e criaturas a até 1,5 metro de você podem ouvir; em um **2**, seu tamanho aumenta em uma categoria de tamanho; em um **3**, cresce em você uma longa barba de plumas que permanecem até você espirrar, momento em que as plumas explodem do seu rosto e desaparecem; em um **4**, você deve gritar quando fala; em um **5**, borboletas ilusórias tremulam no ar a até 3 metros de você; em um **6**, um olho aparece em sua testa, concedendo-lhe Vantagem em testes de Sabedoria (Percepção); em um **7**, bolhas rosas flutuam da sua boca sempre que você fala; em um **8**, sua pele adquire um tom vibrante de azul por 24 horas ou até que o efeito seja encerrado por uma magia *Remover Maldição*.
21-24	Pelo próximo minuto, todas as suas magias com um tempo de conjuração de uma ação têm um tempo de conjuração de uma Ação Bônus.
25-28	Você é transportado para o Plano Astral até o final do seu próximo turno. Em seguida, você retorna ao espaço que ocupava anteriormente ou ao espaço desocupado mais próximo, se esse espaço estiver ocupado.
29-32	Na próxima vez que você conjurar uma magia que cause dano no minuto seguinte, não jogue os dados de dano da magia para o dano. Em vez disso, use o número mais alto possível para cada dado de dano.
33-36	Você tem Resistência a todos os tipos de dano pelo próximo minuto.
37-40	Você se transforma em um vaso de plantas até o início do seu próximo turno. Enquanto é uma planta, você tem a condição Incapacitado e tem Vulnerabilidade a todos os tipos de dano. Se você atingir 0 Pontos de Vida, o seu vaso quebra e você reverte à sua forma original.
41-44	Pelo próximo minuto, você pode se teleportar a até 6 metros como uma Ação Bônus em cada um dos seus turnos.
45-48	Você e até três criaturas à sua escolha a até 9 metros de você têm a condição Invisível por 1 minuto. Essa invisibilidade se encerra em uma criatura imediatamente após ela realizar uma jogada de ataque, causar dano ou conjurar uma magia.
49-52	Um escudo espectral paira perto de você pelo próximo minuto, concedendo um bônus de +2 na CA e imunidade a *Mísseis Mágicos*.
53-56	Você pode executar uma ação adicional neste turno.
57-60	Você conjura uma magia aleatória. Se a magia normalmente requer Concentração, ela não requer Concentração neste caso; a magia se mantém pela duração total. Jogue 1d10 para determinar a magia: em um **1**, *Confusão*; em um **2**, *Bola de Fogo*; em um **3**, *Névoa Obscurecente*; em um **4**, *Voo* (conjurado em uma criatura aleatória a até 18 metros de você); em um **5**, *Graxa*; em um **6**, *Levitação* (conjurado em si); em um **7**, *Mísseis Mágicos* (conjurado como uma magia de 5º círculo); em um **8**, *Reflexos*; em um 9, *Polimorfia* (conjurado em si), e se você falhar na salvaguarda, você se transforma em uma **Cabra** (veja o apêndice B); em um **10**, *Ver o Invisível*.
61-64	Pelo próximo minuto, qualquer objeto inflamável e não mágico que você toque que não esteja sendo usado ou carregado por outra criatura irrompe em chamas, sofre 1d4 pontos de dano Ígneo e está em combustão.

WISNU TAN

1d100	Efeito
65-68	Se você morrer na próxima hora, você imediatamente revive como se estivesse usando a magia *Reencarnar*.
69-72	Você tem a condição Amedrontado até o final do seu próximo turno. O Mestre determina a fonte do seu medo.
73-76	Você se teleporta até 18 metros para um espaço desocupado à sua vista.
77-80	Uma criatura aleatória a até 18 metros de você tem a condição Envenenado por 1d4 horas.
81-84	Você irradia Luz Plena em um raio de 9 metros pelo próximo minuto. Qualquer criatura que termine o turno a até 1,5 metro de você tem a condição Cego até o final do próximo turno dela.
85-88	Até três criaturas à sua escolha, à sua vista e a até 9 metros de você, sofrem 1d10 pontos de dano Necrótico. Você recupera Pontos de Vida iguais à soma do dano Necrótico causado.
89-92	Até três criaturas à sua escolha, à sua vista e a até 9 metros de você, sofrem 4d10 pontos de dano Elétrico.
93-96	Você e todas as criaturas a até 9 metros de você têm Vulnerabilidade a Dano Perfurante pelo próximo minuto.
97-00	Jogue 1d6. Em um **1**, você recupera 2d10 Pontos de Vida; em um **2**, um aliado à sua escolha a até 90 metros de você recupera 2d10 Pontos de Vida; em um **3**, você recupera seu espaço de magia gasto de menor círculo; em um **4**, um aliado à sua escolha a até 90 metros de você recupera o espaço de magia gasto de menor círculo; em um **5**, você restaura todos os seus Pontos de Feitiçaria gastos; em um **6**, todos os efeitos da linha 17–20 o afetam simultaneamente.



A Feiticeira Delina manipula magia selvagem para criar maravilhas imprevisíveis.



Guardião

Um Combatente Errante Imbuído de Magia Primitiva

Traços Básicos de Guardião

Atributo Primário	Destreza e Sabedoria
Dado de Ponto de Vida	D10 por nível de Guardião
Proficiência em Salvaguarda	Força e Destreza
Proficiências em Perícias	*Escolha 3:* Atletismo, Furtividade, Intuição, Investigação, Lidar com Animais, Natureza, Percepção ou Sobrevivência
Proficiências com Armas	Armas Simples e Marciais
Treinamento com Armadura	Armaduras Leves, Médias e Escudos
Equipamento Inicial	*Escolha A ou B:* (A) armadura de Couro Batido, Cimitarra, Espada Curta, Arco Longo, 20 Flechas, Aljava, Foco Druídico (ramo de visco), Kit de Aventureiro e 7 PO; ou (B) 150 PO

Longe das cidades movimentadas, os Guardiões exercem sua vigilância interminável nos ermos, entre árvores de florestas sem trilhas e amplas planícies. Os guardiões, assim como os predadores, aprendem a rastrear sua presa, movendo-se furtivamente pelas florestas e escondendo-se em arbustos e escombros.

Graças à sua conexão com a natureza, os Guardiões podem conjurar magias que utilizam os poderes primordiais da terra. Suas aptidões e magias são aprimoradas por um foco mortal para proteger o mundo da devastação causada por monstros e tiranos.

Tornando-se um Guardião

Como Personagem de Nível 1

- Adquira todos os traços da tabela Traços Básicos de Guardião.
- Adquira as características de nível 1 de Guardião, apresentadas na tabela Características de Guardião.

Como um Personagem Multiclasse

- Você adquire as seguintes características da tabela Traços Básicos de Guardião: Dado de Ponto de Vida, proficiência com armas Marciais, proficiência em uma perícia à sua escolha da lista de perícias de Guardião e treinamento com armaduras Leves, Médias e Escudos.
- Adquira as características de nível 1 de Guardião, apresentadas na tabela Características de Guardião. Veja também regras de multiclasse no capítulo 2 para determinar seus espaços de magia disponíveis.

Características de Classe de Guardião

Como Guardião, você recebe as seguintes características de classe ao alcançar os níveis especificados de Guardião. Essas características estão apresentadas na tabela Características de Guardião.

Nível 1: Conjuração

Você aprendeu a canalizar a essência mágica da natureza para conjurar magias. Veja o capítulo 7 para as regras sobre conjuração de magias. As informações abaixo detalham como você usa essas regras com as magias de Guardião, explicadas na lista de magias de Guardião mais adiante na descrição da classe.

Espaços de Magia. A tabela Características de Guardião mostra quantos espaços de magia você tem para conjurar suas magias de 1º círculo ou superior. Você restaura todos os espaços gastos ao completar um Descanso Longo.

Magias Preparadas de 1º Círculo ou Superior. Você prepara a lista de magias de 1º círculo ou superior que estão disponíveis para você conjurar com esta característica. Para começar, escolha duas magias de Guardião de 1º círculo. *Curar Ferimentos* e *Golpe Constritor* são recomendadas.

O número de magias em sua lista aumenta à medida que você atinge níveis de Guardião, conforme mostrado na coluna Magias Preparadas da tabela Características de Guardião. Sempre que esse número aumentar, escolha magias adicionais da lista de magias de Guardião até que o número de magias em sua lista corresponda ao número da tabela. As magias escolhidas devem ser de um círculo para o qual você possui espaços de magia. Por exemplo, se você é um Guardião de nível 5, sua lista de magias preparadas pode incluir seis magias de Guardião de 1º ou 2º círculo em qualquer combinação.

Se outra característica de Guardião lhe der magias que você sempre tem preparadas, essas magias não contam para o número de magias que você pode preparar com esta característica, mas essas magias, de outra forma, contam como magias de Guardião para você.

Mudando Suas Magias Preparadas. Sempre que completar um Descanso Longo, você pode substituir uma magia em sua lista por outra magia de Guardião para a qual você tem espaços de magia.

Atributo de Conjuração. Sabedoria é seu atributo de conjuração para suas magias de Guardião.

Foco de Conjuração. Você pode usar um Foco Druídico como um Foco de Conjuração para suas magias de Guardião.

Nível 1: Inimigo Favorito

Você sempre tem a magia *Marca do Predador* preparada. Você pode conjurá-la duas vezes sem gastar um espaço de magia, e você restaura todos os usos gastos desta característica ao completar um Descanso Longo.

CHRIS RALLIS

Características do Guardião

Nível	Bônus de Proficiência	Características	Inimigo Favorito	Magias Preparadas	Espaços de Magia por Círculo de Magia 1	2	3	4	5
1	+2	Conjuração, Inimigo Favorito, Maestria em Arma	2	2	2	—	—	—	—
2	+2	Estilo de Luta, Explorador Hábil	2	3	2	—	—	—	—
3	+2	Subclasse de Guardião	2	4	3	—	—	—	—
4	+2	Aumento no Valor de Atributo	2	5	3	—	—	—	—
5	+3	Ataque Extra	3	6	4	2	—	—	—
6	+3	Errante	3	6	4	2	—	—	—
7	+3	Característica de Subclasse	3	7	4	3	—	—	—
8	+3	Aumento no Valor de Atributo	3	7	4	3	—	—	—
9	+4	Especialista	4	9	4	3	2	—	—
10	+4	Incansável	4	9	4	3	2	—	—
11	+4	Característica de Subclasse	4	10	4	3	3	—	—
12	+4	Aumento no Valor de Atributo	4	10	4	3	3	—	—
13	+5	Predador Implacável	5	11	4	3	3	1	—
14	+5	Véu da Natureza	5	11	4	3	3	1	—
15	+5	Característica de Subclasse	5	12	4	3	3	2	—
16	+5	Aumento no Valor de Atributo	5	12	4	3	3	2	—
17	+6	Caçador Preciso	6	14	4	3	3	3	1
18	+6	Sentidos Selvagens	6	14	4	3	3	3	1
19	+6	Dádiva Épica	6	15	4	3	3	3	2
20	+6	Matador de Inimigos Favoritos	6	15	4	3	3	3	2

O número de vezes que você pode conjurar a magia sem um espaço de magia aumenta ao atingir certos níveis de Guardião, conforme mostrado na coluna Inimigo Favorito da tabela Características de Guardião.

Nível 1: Maestria em Arma

Seu treinamento com armas permite que você use as propriedades de maestria de dois tipos de armas à sua escolha com as quais você tem proficiência, como Arcos Longos e Espadas Curtas.

Sempre que completar um Descanso Longo, você pode alterar os tipos de armas que escolheu. Por exemplo, você pode mudar para usar as propriedades de maestria de Cimitarras e Espadas Longas.

Nível 2: Estilo de Luta

Você adquire um talento Estilo de Luta à sua escolha (veja também o capítulo 5). Em vez de escolher um desses talentos, você pode escolher a opção abaixo.

Combatente Druídico. Você aprende dois truques de Druida à sua escolha. *Fagulha Estelar* e *Orientação* são recomendados. Os truques escolhidos contam como magias de Guardião para você, e Sabedoria é seu atributo de conjuração para eles. Sempre que você atingir um nível de Guardião, pode substituir um desses truques por outro truque de Druida.

Nível 2: Explorador Hábil

Graças às suas viagens, você adquire os seguintes benefícios.

Especialista. Escolha uma perícia na qual você tenha proficiência, mas não seja Especialista. Você obtém Especialização nessa perícia.

Idiomas. Você conhece dois idiomas à sua escolha da tabela de idiomas no capítulo 2.

Nível 3: Subclasse de Guardião

Você adquire uma subclasse de Guardião à sua escolha. As subclasses Andarilho Feérico, Caçador, Senhor das Feras e Vigilante das Sombras estão detalhadas após a descrição desta classe. Uma subclasse é uma especialidade que concede a você características em determinados níveis de Guardião. Durante toda sua jornada, você adquire cada uma das características de sua subclasse de seu nível de Guardião ou menor.

Nível 4: Aumento no Valor de Atributo

Você adquire o talento Aumento no Valor de Atributo (veja o capítulo 5) ou outro talento à sua escolha para o qual atenda os pré-requisitos. Você adquire essa característica novamente nos níveis 8, 12 e 16 de Guardião.

Nível 5: Ataque Extra

Você pode atacar duas vezes, em vez de uma, sempre que executar a ação Atacar no seu turno.

Nível 6: Errante

Seu Deslocamento aumenta em 3 metros enquanto você não estiver usando Armadura Pesada. Você também tem um Deslocamento de Escalada e um Deslocamento de Natação igual ao seu Deslocamento.

Nível 9: Especialista

Escolha duas perícias nas quais você tem proficiência, mas não seja Especialista. Você obtém Especialização nessas perícias.

Nível 10: Incansável

As forças primordiais agora ajudam a impulsioná-lo em suas jornadas, concedendo-lhe os seguintes benefícios.

Pontos de Vida Temporários. Como uma ação Usar Magia, você pode conceder a si um número de Pontos de Vida Temporários igual a 1d8 mais seu modificador de Sabedoria (mínimo de 1). Você pode usar essa ação um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de uma vez) e restaura todos os usos gastos ao completar um Descanso Longo.

Redução de Exaustão. Sempre que completar um Descanso Curto, seu nível de Exaustão, se houver, reduz em 1.

Nível 13: Predador Implacável

Sofrer dano não quebra sua Concentração da *Marca do Predador*.

Nível 14: Véu da Natureza

Você invoca espíritos da natureza para se esconder magicamente. Como uma Ação Bônus, você pode conceder a si a condição Invisível até o final do seu próximo turno.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de uma vez) e restaura todos os usos gastos ao completar um Descanso Longo.

Nível 17: Caçador Preciso

Você tem Vantagem em jogadas de ataque contra a criatura marcada pela sua *Marca do Predador*.

Nível 18: Sentidos Selvagens

Sua conexão com as forças da natureza lhe concede Visão às Cegas com um alcance de 9 metros.

Nível 19: Dádiva Épica

Você adquire o talento Dádiva Épica (veja o capítulo 5) ou outro talento à sua escolha para o qual se qualifica. Dádiva da Viagem Dimensional é recomendada.

Nível 20: Matador de Inimigos Favoritos

O dado de dano da sua *Marca do Predador* é um d10 em vez de um d6.

Lista de Magias de Guardião

Esta seção apresenta a lista de magias de Guardião, organizadas por círculo de magia e em ordem alfabética, com suas respectivas escolas. Na coluna Especial, C indica que a magia requer Concentração, R que é um Ritual e M que necessita de um componente Material específico.

Magias de Guardião de 1º Círculo

Magia	Escola	Especial
Alarme	Abjuração	R
Amizade Animal	Encantamento	—
Curar Ferimentos	Abjuração	—
Detectar Magia	Adivinhação	C, R
Detectar Veneno e Doença	Adivinhação	C, R
Golpe Constritor	Invocação	C
Emaranhar	Invocação	C
Névoa Obscurecente	Invocação	C
Bom Fruto	Invocação	—
Saraivada de Espinhos	Invocação	—
Marca do Predador	Adivinhação	C
Salto	Transmutação	—
Passos Largos	Transmutação	—
Falar com Animais	Adivinhação	R

Magias de Guardião de 2º Círculo

Magia	Escola	Especial
Auxílio	Abjuração	—
Mensageiro Animal	Encantamento	R
Pele-casca	Transmutação	—
Sentido Feral	Adivinhação	C, R
Cordão de Flechas	Transmutação	—
Visão no Escuro	Transmutação	—
Aprimorar Atributo	Transmutação	C
Encontrar Armadilhas	Adivinhação	—
Lufada de Vento	Evocação	C
Restauração Menor	Abjuração	—
Localizar Animais ou Plantas	Adivinhação	R
Localizar Objeto	Adivinhação	C
Arma Mágica	Transmutação	—
Passo Sem Rastro	Abjuração	C
Proteção Contra Veneno	Abjuração	—
Silêncio	Ilusão	C, R
Crescer Espinhos	Transmutação	C
Invocar Fera	Invocação	C, M

Magias de Guardião de 3º Círculo

Magia	Escola	Especial
Invocar Animais	Invocação	C
Invocar Barragem	Invocação	—
Luz do Dia	Evocação	—
Dissipar Magia	Abjuração	—
Arma Elemental	Transmutação	C
Flecha Relâmpago	Transmutação	—
Mesclar-se às Rochas	Transmutação	R
Indetectável	Abjuração	M
Crescimento de Plantas	Transmutação	—
Proteção contra Energia	Abjuração	C
Revivificar	Necromancia	M
Falar com Plantas	Transmutação	—



Magia	Escola	Especial
Convocar Feérico	Invocação	C, M
Respirar na Água	Transmutação	R
Caminhar Sobre as Águas	Transmutação	R
Muralha de Vento	Evocação	C

Magias de Guardião de 4º Círculo

Magia	Escola	Especial
Invocar Seres da Floresta	Invocação	C
Dominar Fera	Encantamento	C
Movimentação Livre	Abjuração	—
Vinha Agarradora	Invocação	C
Localizar Criatura	Adivinhação	C
Pele-Rocha	Transmutação	C, M
Convocar Elemental	Invocação	C, M

Magias de Guardião de 5º Círculo

Magia	Escola	Especial
Comunhão com a Natureza	Adivinhação	R
Invocar Saraivada	Invocação	—
Restauração Maior	Abjuração	M
Golpe de Arço	Invocação	M
Aljava Veloz	Transmutação	C, M
Passo Arbóreo	Invocação	C

Subclasses de Guardião

Uma subclasse de Guardião é uma especialização que concede características em certos níveis de Guardião, conforme detalhado na subclasse. Esta seção apresenta as subclasses Andarilho Feérico, Caçador, Senhor das Feras e Vigilante das Sombras.

Andarilho Feérico

Empunhe o Deleite e a Fúria Feérica

Uma mística feérica o envolve, graças à bênção de uma arquifada ou a um local em Faéria que o transformou. Agora, como um Andarilho Feérico, você possui magia feérica. Sua risada alegre ilumina os corações dos oprimidos, enquanto suas habilidades marciais infundem terror em seus inimigos, pois a alegria dos feéricos é imensa e sua fúria, temível.

Nível 3: Glamour Transcendental

Sempre que você realiza um teste de Carisma, recebe um bônus no teste igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de +1).

Você também adquire proficiência em uma dessas perícias à sua escolha: Atuação, Enganação ou Persuasão.

Nível 3: Golpes Terríveis

Você pode potencializar seus golpes com arma com a magia traumatizante tirada dos cantos sombrios de Faéria. Uma vez por turno, ao atingir uma criatura com uma arma, você pode causar 1d4 pontos de dano Psíquico adicional ao alvo. O dano adicional aumenta para 1d6 quando você atinge o nível 11 de Guardião.

Nível 3: Magias do Andarilho Feérico

Ao atingir um nível de Guardião detalhado na tabela Magias do Andarilho Feérico, você tem a lista de magias sempre preparadas.

Magias do Andarilho Feérico

Nível de Guardião	Magias
3	*Enfeitiçar Pessoa*
5	*Passo Nebuloso*
9	*Convocar Feérico*
13	*Porta Dimensional*
17	*Despistar*

Você também possui uma bênção feérica. Escolha-a na tabela de Dádivas de Faéria ou determine-a aleatoriamente.

MIKE PAPE

Dádivas de Faéria

1d6	Dádiva
1	Borboletas ilusórias flutuam ao seu redor enquanto você realiza um Descanso Curto ou Longo.
2	Flores desabrocham do seu cabelo a cada amanhecer.
3	Você cheira levemente a canela, lavanda, noz-moscada ou outra erva ou fragrância natural.
4	Sua sombra dança enquanto ninguém está olhando diretamente para ela.
5	Chifres ou galhadas brotam da sua cabeça.
6	Sua pele e cabelo mudam de cor a cada amanhecer.

Nível 7: Detalhe Sedutor

A magia de Faéria protege sua mente. Você tem Vantagem nas salvaguardas para evitar ou encerrar a condição Amedrontado ou Enfeitiçado.

Além disso, sempre que você ou uma criatura à sua vista a até 36 metros de você for bem-sucedido em uma salvaguarda para evitar ou encerrar a condição Amedrontado ou Enfeitiçado, você pode executar uma Reação para forçar uma criatura diferente à sua vista a até 36 metros de você realizar uma salvaguarda de Sabedoria contra a CD para evitar sua magia. Se falhar, o alvo tem a condição Amedrontado ou Enfeitiçado (à sua escolha) por 1 minuto. O alvo repete a salvaguarda no final de cada um dos turnos dele, encerrando o efeito em si em caso de sucesso.

Nível 11: Reforços Feéricos

Você pode conjurar a magia *Convocar Feérico* sem um componente Material. Você também pode conjurá-la uma vez sem um espaço de magia, e restaura a capacidade de conjurá-la deste modo ao completar um Descanso Longo.

Ao começar a conjurar a magia, você pode modificá-la para não exigir Concentração e a duração da magia se torna 1 minuto para esta conjuração.

Nível 15: Andarilho Nebuloso

Você pode conjurar *Passo Nebuloso* sem gastar um espaço de magia. Você pode fazer isso um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de uma vez) e restaura todos os usos gastos ao completar um Descanso Longo.

Além disso, sempre que você conjurar *Passo Nebuloso*, pode levar junto uma criatura voluntária à sua vista a até 1,5 metro de você. Essa criatura se teleporta para um espaço desocupado à sua escolha a até 1,5 metro do seu destino.

Caçador

Proteja a Natureza e as Pessoas da Destruição

Você persegue presas nos ermos e em outros lugares, usando suas habilidades como Caçador para proteger a natureza e as pessoas em todos os lugares de forças que as destruiriam.



Subclasse
Andarilho Feérico

JOHN GRELLO



Nível 3: Conhecimento do Caçador

Você pode recorrer às forças da natureza para revelar certos pontos fortes e fracos de sua presa. Enquanto uma criatura está marcada pela *Marca do Predador*, você sabe se essa criatura tem Imunidades, Resistências ou Vulnerabilidades, e se a criatura tiver alguma, você sabe quais são.

Nível 3: Presa do Caçador

Você recebe uma das seguintes opções de características à sua escolha. Ao completar um Descanso Curto ou Longo, você pode substituir a opção escolhida pela outra.

Assassino de Colossos. Sua tenacidade pode derrubar até mesmo os inimigos mais poderosos. Ao atingir com arma uma criatura com os Pontos de Vida menor que o máximo, você causa 1d8 pontos de dano adicional. Você pode causar esse dano adicional apenas uma vez por turno.

Destruidor de Hordas. Uma vez em cada um dos seus turnos, ao realizar um ataque com uma arma, você pode realizar outro ataque com a mesma arma contra uma criatura diferente que está a 1,5 metro do alvo original, que está dentro do alcance da arma e que você não atacou neste turno.

Nível 7: Táticas Defensivas

Você recebe uma das seguintes opções de características à sua escolha. Ao completar um Descanso Curto ou Longo, você pode substituir a opção escolhida pela outra.

Defesa Contra Ataques Múltiplos. Ao ser atingido por uma criatura com uma jogada de ataque, essa criatura tem Desvantagem em todas as outras jogadas de ataque contra você neste turno.

Escapar de Hordas. Ataques de Oportunidade têm Desvantagem contra você.

Nível 11: Presa do Caçador Superior

Uma vez por turno, ao causar dano a uma criatura marcada pela *Marca do Predador*, você também pode causar dano adicional dessa magia a uma criatura diferente à sua vista e a até 9 metros da primeira criatura.

Nível 15: Defesa do Caçador Superior

Ao sofrer dano, você pode executar uma Reação para conceder a si mesmo Resistência a esse dano e a qualquer outro dano do mesmo tipo até o final do turno atual.

Senhor das Feras

Vincule-se a uma Fera Primal

Um Senhor das Feras forma um vínculo místico com um animal especial, com base em magia primal e uma profunda conexão com o mundo natural.

Nível 3: Companheiro Primal

Você invoca magicamente uma fera primal, que extrai força de seu vínculo com a natureza. Escolha o bloco de estatísticas da fera: **Fera da Terra**, **Fera do Céu**

KATERINA LADON

ou **Fera do Mar**. Você também determina o tipo de animal, escolhendo um tipo apropriado para o bloco de estatísticas. Seja qual for a fera que você escolher, ela apresenta sinais primais que indicam a origem sobrenatural dela.

A fera é Amigável a você e seus aliados e obedece aos seus comandos. Ela desaparece se você morrer.

A Fera em Combate. Em combate, a fera age durante seu turno. Ela pode se mover e usar a própria Reação, embora a única ação padrão que ela executa é Esquivar, a menos que você use uma Ação Bônus para comandá-la a executar, execute uma ação do bloco de estatísticas dela ou alguma outra ação. Você também pode sacrificar um ataque ao executar a ação Atacar para ordenar a fera ae realizar a ação Golpe da Fera. Se você tem a condição Incapacitado, a fera age sozinha e não se restringe à ação Esquivar.

Restaurar ou Substituir a Fera. Se a fera morreu na última hora, você pode executar uma ação Usar Magia para tocá-la e gastar um espaço de magia. A fera retorna à vida após 1 minuto com todos os Pontos de Vida restaurados.

Sempre que completar um Descanso Longo, você pode invocar uma Fera primal diferente, que aparece em um espaço desocupado a até 1,5 metro de você. Você escolhe o bloco de estatísticas e aparência dela. Se você já tem uma fera devido a esta característica, a antiga desaparece quando a nova surge.

Fera do Céu

Fera Pequena, Neutra

CA 13 mais seu modificador de Sabedoria
Iniciativa +2 (12)
PV 4 mais cinco vezes o seu nível de Guardião (a fera tem um número de Dados de Vida [d6s] igual ao seu nível de Guardião)
Deslocamento 3 m, Voo 18 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	6	–2	–2	**Des**	16	+3	+3	**Con**	13	+1	+1
Int	8	–1	–1	**Sab**	14	+2	+2	**Car**	11	+0	+0

Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção Passiva 12
Idiomas Compreende os idiomas que você fala
ND Nenhum (XP 0; BP é igual ao seu Bônus de Proficiência)

Traços

Sobrevoo. A fera não provoca Ataques de Oportunidade quando voa para fora do alcance de um inimigo.

Vínculo Primal. Adicione seu Bônus de Proficiência a qualquer teste de atributo ou salvaguarda que a fera realizar.

Ações

Golpe da Fera. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* Bônus é igual ao seu modificador de ataque mágico, alcance 1,5 m. *Dano:* 1d4 + 3 mais seu modificador de Sabedoria de pontos de dano Cortante.



Subclasse
Senhor das Feras

ALDITHA SIREGAR

Fera do Mar

Fera Média, Neutra

CA 13 mais seu modificador de Sabedoria
Iniciativa +3 (13)
PV 5 mais cinco vezes o seu nível de Guardião (a fera tem um número de Dados de Vida [d8s] igual ao seu nível de Guardião)
Deslocamento 1,5 m, natação 18 m
Sentidos: Visão no Escuro 18 m, Percepção Passiva 12

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	14	+2	+2	**Des**	14	+2	+2	**Con**	15	+2	+2
Int	8	–1	–1	**Sab**	14	+2	+2	**Car**	11	+0	+0

Idiomas Compreende os idiomas que você fala
ND Nenhum (XP 0; BP é igual ao seu Bônus de Proficiência)

Traços

Anfíbio. A fera pode respirar ar e água.
Vínculo Primal. Adicione seu Bônus de Proficiência a qualquer teste de atributo ou salvaguarda que a fera realizar.

Ações

Golpe da Fera. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* Bônus é igual ao seu modificador de ataque mágico, alcance 1,5 m. Dano: 1d6 + 2 mais seu modificador de Sabedoria de pontos de dano Contundente ou Perfurante (à sua escolha quando invocar a fera), e o alvo tem a condição Imobilizado (CD para escapar é igual à CD para evitar sua magia).

Fera da Terra

Fera Média, Neutra

CA 13 mais seu modificador de Sabedoria
Iniciativa +2 (12)
PV 5 mais cinco vezes o seu nível de Guardião (a fera tem um número de Dados de Vida [d8s] igual ao seu nível de Guardião)
Deslocamento 12 m, Escalada 12 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	14	+2	+2	**Des**	14	+2	+2	**Con**	15	+2	+2
Int	8	–1	–1	**Sab**	14	+2	+2	**Car**	11	+0	+0

Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção Passiva 12
Idiomas Compreende os idiomas que você fala
ND Nenhum (XP 0; BP é igual ao seu Bônus de Proficiência)

Traços

Vínculo Primal. Adicione seu Bônus de Proficiência a qualquer teste de atributo ou salvaguarda que a fera realizar.

Ações

Golpe da Fera. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* Bônus é igual ao seu modificador de ataque mágico, alcance 1,5 m. *Dano:* 1d8 + 2 mais seu modificador de Sabedoria de pontos de dano Contundente, Cortante ou Perfurante (à sua escolha quando invocar a fera). Se a fera se moveu pelo menos 6 metros em direção ao alvo antes do acerto, o alvo sofre 1d6 pontos de dano adicional do mesmo tipo, e tem a condição Caído se for uma criatura Grande ou menor.

Nível 7: Treinamento Excepcional

Ao executar uma Ação Bônus para ordenar sua fera Companheira Primal, você também pode ordená-la executar a ação Ajudar, Correr, Desengajar ou Esquivar usando a Ação Bônus dela.

Além disso, sempre que a fera acertar com uma jogada de ataque e causar dano, ela pode causar dano Energético ou o tipo de dano normal dela, à sua escolha.

Nível 11: Fúria Bestial

Ao ordenar sua fera Companheira Primal a executar a ação Golpe da Fera, ela pode usá-la duas vezes.

Além disso, na primeira vez em cada turno que ela atinge uma criatura sob o efeito da magia *Marca do Predador*, a fera causa dano Energético adicional igual ao dano bônus dessa magia.

Nível 15: Compartilhar Magias

Ao conjurar uma magia em si, você também pode afetar sua fera Companheira Primal com a magia se a Fera estiver a até 9 metros de você.

Vigilante das Sombras

Aproveite a Magia das Sombras para Lutar contra Seus Inimigos

Vigilantes das Sombras estão nos lugares mais sombrios, empunhando magia extraída do Sombral para combater inimigos que se escondem na escuridão.

Nível 3: Emboscador das Sombras

Você dominou a arte de criar emboscadas temíveis, concedendo-lhe os seguintes benefícios.

Bônus de Iniciativa. Ao jogar Iniciativa, pode adicionar seu modificador de Sabedoria à jogada.

Golpe Terrível. Ao atacar e atingir uma criatura com uma arma, você pode causar 2d6 pontos de dano Psíquico adicional. Você pode usar este benefício uma vez por turno e um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de uma vez) e restaura todos os usos gastos ao completar um Descanso Longo.

Impulso do Emboscador. No início do seu primeiro turno de cada combate, seu Deslocamento aumenta em 3 metros até o final deste turno.

Nível 3: Magias do Vigilante das Sombras

Ao atingir um nível de Guardião detalhado na tabela Magias do Vigilante das Sombras, você tem a lista de magias sempre preparadas.

Magias do Vigilante das Sombras

Nível de Guardião	Magias
3	*Disfarçar-se*
5	*Corda Extradimensional*
9	*Medo*
13	*Invisibilidade Maior*
17	*Similaridade*

Nível 3: Visão Umbrosa

Você adquire Visão no Escuro com um alcance de 18 metros. Se você já tem Visão no Escuro, o alcance aumenta em 18 metros.

Você também se torna capaz de escapar de criaturas que utilizem Visão no Escuro. Enquanto estiver inteiramente na Escuridão, você tem a condição Invisível para qualquer criatura que dependa da Visão no Escuro para vê-lo nessa Escuridão.

Nível 7: Mente de Ferro

Você desenvolveu a capacidade de resistir a poderes que alteram a mente. Você adquire proficiência em salvaguardas de Sabedoria. Se você já tem essa proficiência, adquire proficiência em salvaguardas de Carisma ou Inteligência (à sua escolha).

Nível 11: Torrente do Vigilante

O dano psíquico do seu Golpe Terrível se torna 2d8. Além disso, ao usar o efeito Golpe Terrível da sua característica Emboscador das Sombras, você pode causar um dos seguintes efeitos adicionais.

Golpe Repentino. Você pode realizar outro ataque com a mesma arma contra uma criatura diferente que esteja a até 1,5 metro do alvo original e que esteja dentro do alcance da arma.

Medo em Massa. O alvo e cada criatura a até 3 metros dele deve realizar uma salvaguarda de Sabedoria contra a CD para evitar sua magia. Ao falhar, uma criatura tem a condição Amedrontado até o início do seu próximo turno.

Nível 15: Esquiva Sombria

Quando uma criatura realiza uma jogada de ataque contra você, você pode executar uma Reação para impor Desvantagem nessa jogada. Se o ataque acertar ou errar, você pode se teleportar até 9 metros para um espaço desocupado à sua vista.



Subclasse
Vigilante das Sombras

POLAR ENGINE



Guerreiro

Um Mestre de Todas as Armas e Armaduras

Traços Básicos de Guerreiro

Atributo Primário	Força ou Destreza
Dado de Ponto de Vida	D10 por nível de Guerreiro
Proficiência em Salvaguardas	Força e Constituição
Proficiências em Perícias	*Escolha 2:* Acrobacia, Atletismo, História, Intimidação, Intuição, Lidar com Animais, Percepção, Persuasão ou Sobrevivência
Proficiências com Armas	Armas Simples e Marciais
Treinamento com Armadura	Armaduras Leves, Médias e Pesadas e Escudos
Equipamento Inicial	*Escolha A, B ou C:* (A) Cota de Malha, Espada Grande, Mangual, 8 Azagaias, Kit de Explorador de Masmorras e 4 PO; (B) Armadura de Couro Batido, Cimitarra, Espada Curta, Arco Longo, 20 Flechas, Aljava, Kit de Explorador de Masmorras e 11 PO; ou (C) 155 PO

Guerreiros dominam inúmeros campos de batalha. Cavaleiros em busca de glória, campeões reais, soldados de elite e mercenários experientes — como Guerreiros, todos compartilham uma competência incomparável com armas e armaduras. Eles conhecem bem a morte, tanto ao infligi-la quanto ao desafiá-la.

Guerreiros dominam várias técnicas de combate com armas, e um Guerreiro bem equipado sempre tem a ferramenta certa para qualquer situação de combate. Da mesma forma, um Guerreiro é perito com todos os tipos de armadura. Além dessa familiaridade básica, cada Guerreiro se distingue em certos estilos de combate. Alguns se concentram na arquearia, outros no combate com duas armas e outros em aumentar suas habilidades marciais com magia. Essa combinação de habilidades amplas e especializações extensas torna os Guerreiros combatentes superiores.

Tornando-se um Guerreiro

Como um Personagem de Nível 1

- Você adquire todos os traços da tabela Traços Básicos de Guerreiro.
- Adquira as características de nível 1 do Guerreiro, apresentadas na tabela Características de Guerreiro.

Como um Personagem Multiclasse

- Você adquire as seguintes características da tabela Traços Básicos de Guerreiro: Dado de Ponto de Vida, proficiência com armas Marciais e treinamento com armaduras Leves e Médias e Escudos.
- Adquira as características de nível 1 do Guerreiro, apresentadas na tabela Características de Guerreiro.

Características de Classe de Guerreiro

Como Guerreiro, você adquire as seguintes características de classe ao alcançar os níveis especificados de Guerreiro. Essas características estão apresentadas na tabela Características de Guerreiro.

Nível 1: Estilo de Luta

Você aprimorou suas proezas marciais e tem um talento de Estilo de Luta à sua escolha (veja também o capítulo 5).

Sempre que atinge um nível de Guerreiro, você pode substituir o talento que escolheu por um talento diferente de Estilo de Luta.

Nível 1: Maestria em Arma

Seu treinamento com armas permite que você utilize as propriedades de maestria com três tipos de armas Simples ou Marciais à sua escolha. Sempre que completar um Descanso Longo, você pode praticar movimentos com armas e alterar uma dessas escolhas de armas.

Ao alcançar certos níveis de Guerreiro, você adquire a habilidade de usar as propriedades de maestria de mais tipos de armas, conforme mostrado na coluna Maestria em Armas da tabela Características de Guerreiro.

Nível 1: Recuperar Fôlego

Você tem uma reserva limitada de resistência física e mental que pode usar. Como uma Ação Bônus, você pode usá-la para recuperar Pontos de Vida iguais a 1d10 mais seu nível de Guerreiro.

Você pode usar essa característica duas vezes. Você recupera um uso gasto quando completa um Descanso Curto e restaura todos os usos gastos quando completa um Descanso Longo.

Ao atingir certos níveis de Guerreiro, você adquire mais usos dessa característica, conforme mostrado na coluna Recuperar Fôlego da tabela Características de Guerreiro.

Nível 2: Mente Tática

Você tem uma mente para táticas dentro e fora do campo de batalha. Ao falhar em um teste de atributo, você pode gastar um uso de seu Recuperar Fôlego para tentar alcançar a vitória. Em vez de recuperar Pontos de Vida, você joga 1d10 e adiciona o resultado ao teste de atributo, potencialmente transformando-o em sucesso. Se o teste ainda assim falhar, esse uso do Recuperar Fôlego não é gasto.

NESTOR OSSANDON LEAL

Características de Guerreiro

Nível	Bônus de Proficiência	Características	Recuperar Fôlego	Maestria em Arma
1	+2	Estilo de Luta, Maestria em Arma, Recuperar Fôlego	2	3
2	+2	Mente Tática, Surto de Ação	2	3
3	+2	Subclasse de Guerreiro	2	3
4	+2	Aumento no Valor de Atributo	3	4
5	+3	Ajuste Tático, Ataque Extra	3	4
6	+3	Aumento no Valor de Atributo	3	4
7	+3	Característica de Subclasse	3	4
8	+3	Aumento no Valor de Atributo	3	4
9	+4	Indomável, Mestre Tático	3	4
10	+4	Característica de Subclasse	4	5
11	+4	Dois Ataques Extras	4	5
12	+4	Aumento no Valor de Atributo	4	5
13	+5	Ataques Estudados, Indomável	4	5
14	+5	Aumento no Valor de Atributo	4	5
15	+5	Característica de Subclasse	4	5
16	+5	Aumento no Valor de Atributo	4	6
17	+6	Indomável, Surto de Ação	4	6
18	+6	Característica de Subclasse	4	6
19	+6	Dádiva Épica	4	6
20	+6	Três Ataques Extras	4	6

Nível 2: Surto de Ação

Você pode se esforçar além de seus limites normais por um momento. No seu turno, você pode executar uma ação adicional, exceto a ação Usar Magia.

Após usar esta característica, você não pode usá-la novamente até completar um Descanso Curto ou Longo. A partir do nível 17, você pode usá-lo duas vezes antes de um descanso, mas apenas uma vez em um turno.

Nível 3: Subclasse de Guerreiro

Você adquire uma subclasse de Guerreiro à sua escolha. As subclasses Campeão, Cavaleiro Místico, Combatente Psíquico e Mestre da Batalha estão detalhadas após a descrição desta classe. Uma subclasse é uma especialidade que concede a você características em determinados níveis de Guerreiro. Pelo resto de sua jornada, você adquire cada uma das características de sua subclasse de seu nível de Guerreiro ou menor.

Nível 4: Aumento no Valor de Atributo

Você adquire o talento Aumento no Valor de Atributo (veja o capítulo 5) ou outro talento à sua escolha para o qual atenda os pré-requisitos. Você adquire essa característica novamente nos níveis 6, 8, 12, 14 e 16 de Guerreiro.

Nível 5: Ajuste Tático

Sempre que executar uma Ação Bônus para seu Recuperar Fôlego, você pode mover-se até metade do seu Deslocamento sem provocar Ataques de Oportunidade.

Nível 5: Ataque Extra

Você pode atacar duas vezes, em vez de uma, sempre que executar a ação Atacar no seu turno.

Nível 9: Indomável

Ao falhar em uma salvaguarda, você pode jogá-la novamente adicionando um bônus igual ao seu nível de Guerreiro. Você deve usar o novo resultado e não pode usar essa característica novamente até completar um Descanso Longo.

A partir do nível 13, você pode usar essa característica duas vezes antes de um Descanso Longo e três vezes antes de um Descanso Longo ao atingir o nível 17.

Nível 9: Mestre Tático

Ao atacar com uma arma cuja propriedade de maestria você pode usar, você pode substituir essa propriedade pela propriedade Empurrar, Drenar ou Lentidão para esse ataque.

Nível 11: Dois Ataques Extras

Você pode atacar três vezes, em vez de uma, sempre que executar a ação Atacar no seu turno.

Nível 13: Ataques Estudados

Você estuda seus oponentes e aprende com cada ataque que realiza. Se você realizar uma jogada de ataque contra uma criatura e errar, você tem Vantagem em sua próxima jogada de ataque contra essa criatura antes do final do seu próximo turno.

Nível 19: Dádiva Épica

Você adquire o talento Dádiva Épica (veja o capítulo 5) ou outro talento à sua escolha para o qual se qualifica. Dádiva da Proeza em Combate é recomendada.



Um Guerreiro fica entre um aliado e o ataque de um dragão negro.

CAMPBELL WHITE

Nível 20: Três Ataques Extras

Você pode atacar quatro vezes, em vez de uma, sempre que executar a ação Atacar no seu turno.

Subclasses de Guerreiro

Uma subclasse de Guerreiro é uma especialização que concede características em certos níveis, conforme detalhado na subclasse. Esta seção apresenta as subclasses Campeão, Cavaleiro Místico, Combatente Psíquico e Mestre da Batalha.

Campeão

Busque a Excelência Física em Combate

Um Campeão foca no desenvolvimento de habilidades marciais em sua busca incessante pela vitória. Ele combina treino rigoroso com excelência física para suportar golpes devastadores, enfrentar perigos e conquistar a glória. Seja em competições esportivas ou batalhas sangrentas, os Campeões lutam pela coroa do vencedor.

Nível 3: Atleta Extraordinário

Graças ao seu atletismo, você tem Vantagem em jogadas de Iniciativa e testes de Força (Atletismo).

Além disso, imediatamente após obter um Acerto Crítico, você pode se mover até metade do seu Deslocamento sem provocar Ataques de Oportunidade.

Nível 3: Crítico Aprimorado

Suas jogadas de ataque com armas e Ataques Desarmados obtém Acerto Crítico em jogadas com resultados 19 ou 20 no d20.

Nível 7: Estilo de Luta Adicional

Você adquire outro talento de Estilo de Luta à sua escolha.

Nível 10: Combatente Heroico

A emoção da batalha leva você à vitória. Durante o combate, você pode se conceder Inspiração Heroica sempre que começar seu turno sem ela.

Nível 15: Crítico Superior

Suas jogadas de ataque com armas e Ataques Desarmados agora obtém Acerto Crítico em jogadas com resultados 18 a 20 no d20.

Nível 18: Sobrevivente

Você atinge o auge da resiliência em batalha, concedendo-lhe os seguintes benefícios.

Desafie a Morte. Você tem Vantagem em Salvaguardas Contra Morte. Além disso, ao obter um 18–20 em uma Salvaguarda Contra Morte, você obtém um 20 como resultado.

Regeneração Heroica. No início de cada um dos seus turnos, você recupera Pontos de Vida iguais a 5 mais seu modificador de Constituição se estiver Sangrando e ter ao menos 1 Ponto de Vida.



Subclasse
Campeão

Cavaleiro Místico

Fortaleça suas Habilidades de Combate com Magia Arcana

Cavaleiros Místicos unem habilidades marciais de Guerreiros a um estudo aprofundado da magia, que não só complementa suas técnicas de combate como também oferece proteção adicional à armadura e permite enfrentar múltiplos inimigos simultaneamente com magia explosiva.

Nível 3: Conjuração

Você aprendeu a conjurar magias. Veja o capítulo 7 para as regras sobre conjuração de magias. As informações abaixo detalham como você usa essas regras como um Cavaleiro Místico.

Truques. Você conhece dois truques à sua escolha da lista de magias de Mago (veja a seção desta classe para a lista de magias). *Raio de Gelo* e *Toque Chocante* são recomendados. Sempre que você atinge um nível de Guerreiro, pode substituir um desses truques por outro truque à sua escolha da lista de magias de Mago.

Ao atingir o nível 10 de Guerreiro, você aprende mais um truque de Mago à sua escolha.

Espaços de Magia. A tabela Conjuração de Cavaleiro Místico apresenta quantos espaços de magia você tem para conjurar suas magias de 1º círculo ou superior. Você restaura todos os espaços gastos ao completar um Descanso Longo.

Conjuração de Cavaleiro Místico

Nível de Guerreiro	Magias Preparadas	Espaços de Magia por Círculo de Magia			
		1	2	3	4
3	3	2	—	—	—
4	4	3	—	—	—
5	4	3	—	—	—
6	4	3	—	—	—
7	5	4	2	—	—
8	6	4	2	—	—
9	6	4	2	—	—
10	7	4	3	—	—
11	8	4	3	—	—
12	8	4	3	—	—
13	9	4	3	2	—
14	10	4	3	2	—
15	10	4	3	2	—
16	11	4	3	3	—
17	11	4	3	3	—
18	11	4	3	3	—
19	12	4	3	3	1
20	13	4	3	3	1

Magias Preparadas de 1º Círculo ou Superior. Você prepara a lista de magias de 1º círculo ou superior que estão disponíveis para você ao conjurar com essa característica. Para começar, escolha três magias de

KATERINA LADON

1º círculo da lista de magias de Mago. *Escudo Arcano*, *Mãos Flamejantes* e *Salto* são recomendadas.

O número de magias em sua lista aumenta à medida que você atinge níveis de Guerreiro, conforme mostrado na coluna Magias Preparadas da tabela Conjuração de Cavaleiro Místico. Sempre que esse número aumentar, escolha magias adicionais da lista de magias de Mago até que o número de magias em sua lista corresponda ao número da tabela. As magias escolhidas devem ser de um círculo para o qual você possui espaços de magia. Por exemplo, se você é um Guerreiro de nível 7, sua lista de magias preparadas pode incluir cinco magias de Mago de 1º ou 2º círculo em qualquer combinação.

Mudando Suas Magias Preparadas. Sempre que você atinge um nível de Guerreiro, pode substituir uma magia em sua lista por outra magia de Mago para a qual você tem espaços de magia.

Atributo de Conjuração. Inteligência é seu atributo de conjuração para suas magias de Mago.

Foco de Conjuração. Você pode usar um Foco Arcano como um Foco de Conjuração para suas magias de Mago.

Nível 3: Vínculo com Arma

Você aprende um ritual que cria um vínculo mágico entre você e uma arma. Você realiza o ritual ao longo de 1 hora, o que pode ser concluído durante um Descanso Curto. A arma deve estar ao seu alcance durante todo o ritual e, ao concluí-lo, você toca a arma e estabelece o vínculo. O vínculo falha se outro Guerreiro estiver ligado à arma ou se a arma for um item mágico com o qual outra pessoa está sintonizada.

Após ter vinculado uma arma a si, ela não pode ser desarmada de você, a menos que você tenha a condição Incapacitado. Se ela estiver no mesmo plano de existência, você pode invocar essa arma como uma Ação Bônus, teleportando-a instantaneamente para sua mão.

Você pode ter até dois vínculos com armas, mas pode invocar apenas uma de cada vez com uma Ação Bônus. Se você tentar se vincular com uma terceira arma, você deve quebrar o vínculo com uma das outras duas.

Nível 7: Magia de Guerra

Ao executar a ação Atacar no seu turno, você pode substituir um dos ataques por uma conjuração de um de seus truques de Mago que tenha um tempo de conjuração de uma ação.

Nível 10: Golpe Místico

Você aprende a usar seus ataques com armas para reduzir a resistência de uma criatura às suas magias. Ao atingir uma criatura com um ataque usando uma arma, essa criatura sofre Desvantagem na próxima salvaguarda que realizar contra uma magia que você conjurar antes do final do seu próximo turno.



Subclasse
Cavaleiro Místico

HOCHEOL RYU



Subclasse
Combatente Psíquico

Nível 15: Investida Mística

Ao usar seu Surto de Ação, você pode se teleportar até 9 metros para um espaço desocupado à sua vista. Você pode se teleportar antes ou depois da ação adicional.

Nível 18: Magia de Guerra Aprimorada

Ao executar a ação Atacar no seu turno, você pode substituir dois ataques pela conjuração de uma das suas magias de Mago de 1º ou 2º círculo que tenha um tempo de conjuração de uma ação.

Combatente Psíquico

Aprimore o Poder Físico com Poder Psiônico

Combatentes Psíquicos despertam o poder de suas mentes para aprimorar suas habilidades físicas, infundindo ataques com energia psiônica, usando telecinesia e criando barreiras de força mental.

Nível 3: Poder Psiônico

Você possui uma fonte de energia psiônica, representada pelos seus Dados de Energia Psiônica, que alimenta os poderes desta subclasse. A tabela Dados de Energia do Combatente Psíquico indica o tipo e a quantidade desses dados conforme você atinge certos níveis de Guerreiro.

Dados de Energia do Combatente Psíquico

Nível de Guerreiro	Tipo de Dado	Quantidade
3	D6	4
5	D8	6
9	D8	8
11	D10	8
13	D10	10
17	D12	12

Qualquer característica desta subclasse que utilize um Dado de Energia Psiônica emprega apenas os dados dessa subclasse. Alguns poderes consomem esse Dado, conforme detalhado na respectiva descrição, e você não pode usar um poder se ele exigir um dado e todos os seus Dados de Energia Psiônica estiverem esgotados.

Você recupera um de seus Dados de Energia Psiônica gastos ao completar um Descanso Curto, e restaura todos ao completar um Descanso Longo.

Golpe Psiônico. Você pode impulsionar suas armas com força psiônica. Uma vez em cada um dos seus turnos, imediatamente após atingir um alvo a até 9 metros de você com um ataque e causar dano a ele com uma arma, você pode gastar um Dado de Energia Psiônica, jogá-lo e causar dano Energético ao alvo igual ao resultado obtido mais seu modificador de Inteligência.

Movimento Telecinético. Você pode mover um objeto ou uma criatura com sua mente. Como uma ação Usar Magia, escolha um alvo à sua vista a até 9 metros de você; o alvo deve ser um objeto solto que seja Grande ou menor, ou uma criatura voluntária que não seja

JAVIER CHARRO

você. Você transporta o alvo até 9 metros para um espaço desocupado à sua vista. Como alternativa, se o alvo for um objeto Minúsculo, você pode transportá-lo de ou para sua mão.

Após executar essa ação, você não pode fazer isso novamente até completar um Descanso Curto ou Longo, a menos que gaste um Dado de Energia Psiônica (nenhuma ação é necessária) para recuperar o uso.

Vínculo Protetivo. Quando você ou outra criatura à sua vista a até 9 metros de você sofrer dano, você pode executar uma Reação para gastar um Dado de Energia Psiônica, jogar o dado e reduzir o dano sofrido pelo resultado mais seu modificador de Inteligência (redução mínima de 1), enquanto cria um escudo momentâneo de força telecinética.

Nível 7: Adepto Telecinético

Você dominou novas maneiras de usar suas habilidades telecinéticas, detalhadas abaixo.

Estocada Telecinética. Ao causar dano a um alvo com seu Golpe Psiônico, você pode forçá-lo a realizar uma salvaguarda de Força (CD 8 mais seu modificador de Inteligência e seu Bônus de Proficiência). Se falhar, você pode impor ao alvo a condição Caído ou transportá-lo horizontalmente até 3 metros.

Salto com Impulsão Psíquica. Como uma Ação Bônus, você adquire um Deslocamento de Voo igual ao dobro do seu Deslocamento até o final do turno atual. Após executar essa Ação Bônus, você não pode fazer isso novamente até completar um Descanso Curto ou Longo, a menos que gaste um Dado de Energia Psiônica (nenhuma ação é necessária) para recuperar o uso.

Nível 10: Resguardo Mental

Você tem Resistência a Dano Psíquico. Além disso, ao iniciar seu turno com a condição Amedrontado ou Enfeitiçado, você pode gastar um Dado de Energia Psiônica (nenhuma ação é necessária) e encerrar todos os efeitos em você que lhe impõe essas condições.

Nível 15: Baluarte de Energia

Você pode proteger a si e aos outros com força telecinética. Como uma Ação Bônus, você pode escolher criaturas, incluindo você mesmo, a até 9 metros, até um número de criaturas igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo de uma criatura). Cada uma das criaturas escolhidas tem Cobertura Parcial por 1 minuto ou até você ter a condição Incapacitado.

Após usar essa característica, você não pode fazer isso novamente até completar um Descanso Longo, a menos que gaste um Dado de Energia Psiônica (nenhuma ação é necessária) para recuperar seu uso.

Nível 18: Mestre Telecinético

Você sempre tem a magia *Telecinese* preparada. Com esta característica, você pode conjurá-la sem um espaço de magia ou componentes, e seu atributo de conjuração para ela é a Inteligência. Em cada um dos seus turnos enquanto você mantém a Concentração nela, incluindo o turno quando a conjura, você pode realizar um ataque com arma como uma Ação Bônus.

Após conjurar a magia por meio dessa característica, você não pode fazer isso deste modo até completar um Descanso Longo, a menos que gaste um Dado de Energia Psiônica (nenhuma ação é necessária) para recuperar o uso.

Mestre da Batalha

Domine Manobras de Batalha Sofisticadas

Os Mestres da Batalha são estudantes da arte do combate, aprendendo técnicas marciais transmitidas por gerações. Os mais bem-sucedidos equilibram suas habilidades marciais cuidadosamente aprimoradas com estudos acadêmicos em história, teoria e artes.

Nível 3: Estudioso da Guerra

Você adquire proficiência com um tipo de Ferramentas de Artesão à sua escolha e adquire proficiência em uma perícia à sua escolha das perícias disponíveis para Guerreiros no nível 1.

Nível 3: Superioridade em Combate

Sua experiência em combate aprimorou suas técnicas de luta, permitindo que você aprenda manobras com base em dados especiais chamados Dados de Superioridade.

Manobras. Você aprende três manobras à sua escolha na seção "Opções de Manobras" mais adiante na descrição desta subclasse. Muitas manobras aprimoram, de alguma forma, um ataque. Você pode usar apenas uma manobra por ataque.

Você aprende duas manobras adicionais à sua escolha quando atinge os níveis 7, 10 e 15 de Guerreiro. Cada vez que aprende novas manobras, você também pode substituir uma manobra que você conhece por uma diferente.

Dados de Superioridade. Você tem quatro Dados de Superioridade, os quais são d8s. Um Dado de Superioridade é gasto ao usá-lo. Você restaura todos os Dados de Superioridade gastos quando completa um Descanso Curto ou Longo.

Você adquire um Dado de Superioridade adicional ao atingir os níveis 7 (cinco dados no total) e 15 (seis dados no total) de Guerreiro.

Salvaguardas. Se uma manobra exigir uma salvaguarda, a CD é igual a 8 mais seu modificador de Força ou Destreza (à sua escolha) e seu Bônus de Proficiência.

Nível 7: Conheça Seu Inimigo

Como uma Ação Bônus, você pode examinar certos pontos fortes e fracos de uma criatura à sua vista a até 9 metros de você; você sabe se essa criatura tem Imunidades, Resistências ou Vulnerabilidades, e se a criatura tiver alguma, você sabe quais são.

Após usar essa característica, você não pode fazer isso novamente até completar um Descanso Longo. Você também pode recuperar um uso da característica



Subclasse
Mestre da Batalha

gastando um Dado de Superioridade (nenhuma ação é necessária).

Nível 10: Superioridade em Combate Aprimorada

Seu Dado de Superioridade se torna um d10.

Nível 15: Implacável

Uma vez por turno, ao usar uma manobra, você pode jogar 1d8 e usar o resultado em vez de gastar um Dado de Superioridade.

Nível 18: Superioridade em Combate Suprema

Seu Dado de Superioridade se torna um d12.

Opções de Manobra

As manobras são apresentadas em ordem alfabética.

Aparar. Ao receber dano de outra criatura em uma jogada de ataque corpo a corpo, você pode executar uma Reação e gastar um Dado de Superioridade para reduzir o dano pelo número obtido no Dado de Superioridade mais seu modificador de Força ou Destreza (à sua escolha).

Ataque Ameaçador. Ao atingir uma criatura com uma jogada de ataque, você pode gastar um Dado de Superioridade para tentar amedrontar o alvo. Adicione o resultado do Dado de Superioridade à jogada de dano do ataque. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria ou tem a condição Amedrontado até o final do seu próximo turno.

Ataque de Varredura. Ao atingir uma criatura com uma jogada de ataque corpo a corpo usando uma arma ou um Ataque Desarmado, você pode gastar um Dado de Superioridade para tentar causar dano a outra criatura. Escolha outra criatura a até 1,5 metro do alvo original e ao seu alcance. Se a jogada de ataque original atingir a segunda criatura, ela sofre dano igual ao resultado do Dado de Superioridade. O dano é do mesmo tipo causado pelo ataque original.

Ataque Estendido. Como uma Ação Bônus, você pode gastar um Dado de Superioridade e executar a ação Correr. Se você se mover pelo menos 1,5 metro em linha reta imediatamente antes de realizar um ataque corpo a corpo como parte da ação Atacar neste turno, pode adicionar o resultado do Dado de Superioridade à jogada de dano do ataque.

Ataque para Distrair. Ao atingir uma criatura com uma jogada de ataque, você pode gastar um Dado de Superioridade para distrair o alvo. Adicione o resultado do Dado de Superioridade à jogada de dano do ataque. A próxima jogada de ataque contra o alvo por um atacante diferente de você tem Vantagem se o ataque for realizado antes do início do seu próximo turno.

Ataque Preciso. Ao errar uma jogada de ataque, você pode gastar um Dado de Superioridade e adicionar resultado à jogada de ataque, fazendo potencialmente o ataque acertar.

IGNATIUS BUDI

Ataque Provocante. Ao atingir uma criatura com uma jogada de ataque, você pode gastar um Dado de Superioridade para provocar o alvo a atacá-lo. Adicione o resultado do Dado de Superioridade à jogada de dano do ataque. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria ou tem Desvantagem em jogadas de ataque contra alvos diferentes de você até o final do seu próximo turno.

Avaliação Tática. Ao realizar um teste de Inteligência (História ou Investigação) ou um teste de Sabedoria (Intuição), você pode gastar um Dado de Superioridade e adicionar o resultado ao teste de atributo.

Contra-ataque. Quando uma criatura erra uma jogada de ataque corpo a corpo contra você, você pode executar uma Reação e gastar um Dado de Superioridade para realizar uma jogada de ataque corpo a corpo com uma arma ou um Ataque Desarmado contra a criatura. Se você acertar, adicione o resultado do Dado de Superioridade ao dano do ataque.

Desarme. Ao atingir uma criatura com uma jogada de ataque, você pode gastar um Dado de Superioridade para tentar desarmar o alvo. Adicione o resultado do Dado de Superioridade à jogada de dano do ataque. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Força ou soltar um objeto à sua escolha que esteja segurando, com o objeto caindo no espaço dele.

Emboscada. Ao realizar um teste de Destreza (Furtividade) ou jogar Iniciativa, você pode gastar um Dado de Superioridade e adicionar o resultado ao teste, a menos que tenha a condição Incapacitado.

Encontrão. Ao atingir uma criatura com uma jogada de ataque usando uma arma ou um Ataque Desarmado, você pode gastar um Dado de Superioridade para tentar fazer o alvo recuar. Adicione o resultado do Dado de Superioridade à jogada de dano do ataque. Se o alvo for Grande ou menor, ele deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Força ou é empurrado até 4,5 metros para longe de você.

Finta. Como uma Ação Bônus, você pode gastar um Dado de Superioridade para fintar, escolhendo uma criatura a até 1,5 metro de você como seu alvo. Você tem Vantagem em sua próxima jogada de ataque contra esse alvo neste turno. Se o ataque acertar, adicione o resultado do Dado de Superioridade à jogada de dano do ataque.

Gato Por Lebre. Ao estar a até 1,5 metro de uma criatura no seu turno, você pode gastar um Dado de Superioridade e trocar de lugar com essa criatura, desde que você gaste pelo menos 1,5 metro de movimento e a criatura seja voluntária e não tenha a condição Incapacitado. Este movimento não provoca Ataques de Oportunidade.

Jogue o Dado de Superioridade. Até o início do seu próximo turno, você ou a outra criatura (à sua escolha) adquire um bônus de CA igual ao número do resultado.

Golpe do Comandante. Ao executar a ação Atacar no seu turno, você pode substituir um de seus ataques para instruir um de seus companheiros a atacar. Ao fazer isso, escolha uma criatura voluntária que possa vê-lo ou ouvi-lo e gaste um Dado de Superioridade. Essa criatura pode usar imediatamente a Reação dela para realizar um ataque com uma arma ou um Ataque Desarmado, adicionando o resultado do Dado de Superioridade à jogada de dano do ataque em caso de acerto.

Manobrar. Ao atingir uma criatura com uma jogada de ataque, você pode gastar um Dado de Superioridade para manobrar um de seus companheiros para outra posição. Adicione o resultado do Dado de Superioridade à jogada de dano do ataque e escolha uma criatura voluntária que possa vê-lo ou ouvi-lo. Essa criatura pode usar a Reação dela para se mover até metade do Deslocamento sem provocar Ataques de Oportunidade do alvo de seu ataque.

Movimentação Evasiva. Como uma Ação Bônus, você pode gastar um Dado de Superioridade e executar a ação Desengajar. Você também joga o dado e adiciona o número obtido à sua CA até o início do seu próximo turno.

Presença de Autoridade. Ao realizar um teste de Carisma (Atuação, Intimidação ou Persuasão), você pode gastar um Dado de Superioridade e adicionar o resultado ao teste.

Prostrar. Ao atingir uma criatura com uma jogada de ataque usando uma arma ou um Ataque Desarmado, você pode gastar um Dado de Superioridade e adicionar o resultado à jogada de dano do ataque. Se o alvo for Grande ou menor, ele deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Força ou tem a condição Caído.

Recuperar Energia. Como uma Ação Bônus, você pode gastar um Dado de Superioridade para encorajar a determinação de um companheiro. Escolha um aliado seu a até 9 metros de você que possa vê-lo ou ouvi-lo. Essa criatura adquire Pontos de Vida Temporários igual ao resultado do Dado de Superioridade mais metade do seu nível de Guerreiro (arredondado para baixo).



Ladino

Um Especialista em Furtividade e Subterfúgio

Traços Básicos de Ladino

Atributo Primário	Destreza
Dado de Ponto de Vida	D8 por nível de Ladino
Proficiência em Salvaguarda	Destreza e Inteligência
Proficiência em Perícias	*Escolha 4:* Acrobacia, Atletismo, Enganação, Furtividade, Intimidação, Intuição, Investigação, Percepção, Persuasão ou Prestidigitação.
Proficiências com Armas	Armas Simples e Armas Marciais que tem a propriedade Acuidade ou Leve
Proficiências com Ferramentas	Ferramentas de Ladrão
Treinamento com Armadura	Armadura Leve
Equipamento Inicial	*Escolha A ou B:* (A) Armadura de Couro, 2 Adagas, Espada Curta, Arco Curto, 20 Flechas, Aljava, Ferramentas de Ladrão, Kit de Assaltante e 8 PO; ou (B) 100 PO

Ladinos confiam na astúcia, furtividade e nas fraquezas de seus inimigos para obter vantagem. Eles têm um dom especial para resolver praticamente qualquer problema, com alguns aprendendo truques mágicos para complementar suas habilidades. Muitos se concentram em furtividade e enganação, enquanto outros refinam perícias úteis em masmorras, como escalar, desarmar armadilhas e abrir fechaduras.

Em combate, os Ladinos priorizam ataques sutis em vez da força bruta, optando por golpes precisos em vez de desgastar o oponente com uma série de ataques.

Alguns começaram como criminosos, enquanto outros utilizaram sua astúcia para combater o crime. Independentemente de sua relação com a lei, nenhum criminoso comum ou oficial pode igualar o brilho sutil dos maiores Ladinos.

Tornando-se um Ladino

Como Personagem de Nível 1

- Adquira as características de nível 1 de Ladino.
- Adquira as características de nível 1 de Ladino, apresentadas na tabela Características de Ladino.

Como um Personagem Multiclasse

- Adquira as seguintes características da tabela Traços Básicos de Ladino: Dado de Ponto de Vida, proficiência em uma perícia à sua escolha da lista de perícias do Ladino, proficiência com Ferramentas de Ladrão e treinamento com armadura Leve.
- Adquira as características de nível 1 de Ladino, apresentadas na tabela Características de Ladino.

Características de Classe de Ladino

Como Ladino, você recebe as seguintes características de classe ao alcançar os níveis especificados de Ladino. Essas características estão apresentadas na tabela Características de Ladino.

Nível 1: Ataque Furtivo

Você sabe atacar sutilmente, explorando a distração do inimigo. Uma vez por turno, ao atingir uma criatura com uma jogada de ataque em que tem Vantagem com uma arma com Acuidade ou uma arma à Distância, você pode causar 1d6 pontos de dano adicional do tipo de dano da arma.

Você não precisa ter Vantagem na jogada de ataque se pelo menos um de seus aliados estiver a até 1,5 metro do alvo, e o aliado não tem a condição Incapacitado e você não tem Desvantagem na jogada de ataque.

O dano adicional aumenta à medida que você adquire níveis de Ladino, conforme mostrado na coluna Ataque Furtivo da tabela Características de Ladino.

Nível 1: Especialista

Você obtém Especialização (veja o glossário de regras) em duas de suas perícias, à sua escolha, nas quais já seja proficiente. Furtividade e Prestidigitação são recomendadas se você tiver proficiência nelas.

No nível 6 de Ladino, você obtém Especialização em mais duas perícias nas quais já seja proficiente à sua escolha.

Nível 1: Gíria do Ladrão

Você aprendeu vários idiomas nas comunidades onde usou seus talentos gatunos. Você conhece a Gíria dos Ladrões e outro idioma à sua escolha, que você escolhe nas tabelas de idiomas no capítulo 2.

Nível 1: Maestria em Arma

Seu treinamento com armas permite que você use as propriedades de maestria de dois tipos de armas à sua escolha com as quais você tem proficiência, como Adagas e Arcos Curtos.

Ao completar um Descanso Longo, você pode alterar os tipos de armas que escolheu. Por exemplo, você pode trocar para as propriedades de maestria de Cimitarras e Espadas Curtas.

Nível 2: Ação Ardilosa

Seu pensamento rápido e agilidade permitem que você se mova e aja rapidamente. No seu turno, você pode executar uma das seguintes ações como uma Ação Bônus: Correr, Desengajar ou Esconder.

AURORE FOLNY

Características de Ladino

Nível	Bônus de Proficiência	Características	Ataque Furtivo
1	+2	Ataque Furtivo, Especialização, Gíria dos Ladrões, Maestria em Arma	1d6
2	+2	Ação Ardilosa	1d6
3	+2	Mira Firme, Subclasse Ladino	2d6
4	+2	Aumento no Valor de Atributo	2d6
5	+3	Esquiva Sobrenatural, Golpe Astuto	3d6
6	+3	Especialista	3d6
7	+3	Evasão, Talento Confiável	4d6
8	+3	Aumento no Valor de Atributo	4d6
9	+4	Característica de Subclasse	5d6
10	+4	Aumento no Valor de Atributo	5d6
11	+4	Golpe Astuto Aprimorado	6d6
12	+4	Aumento no Valor de Atributo	6d6
13	+5	Característica de Subclasse	7d6
14	+5	Golpes Sujos	7d6
15	+5	Mente Escorregadia	8d6
16	+5	Aumento no Valor de Atributo	8d6
17	+6	Característica de Subclasse	9d6
18	+6	Elusivo	9d6
19	+6	Dádiva Épica	10d6
20	+6	Golpe de Sorte	10d6

Nível 3: Mira Firme

Como uma Ação Bônus, você concede a si mesmo Vantagem em sua próxima jogada de ataque no turno atual. Você pode usar esta característica somente se não tiver se movido durante este turno e, após usá-la, seu Deslocamento é 0 até o final do turno atual.

Nível 3: Subclasse de Ladino

Você adquire uma subclasse de Ladino à sua escolha. As subclasses Adaga Espiritual, Assassino, Ladrão e Trapaceiro Arcano estão detalhadas após a descrição desta classe. Uma subclasse é uma especialidade que concede a você características em determinados níveis de Ladino. Durante toda sua jornada, você adquire cada uma das características de sua subclasse de seu nível de Ladino ou menor.

Nível 4: Aumento no Valor de Atributo

Você adquire o talento Aumento no Valor de Atributo (veja o capítulo 5) ou outro talento à sua escolha para o qual atende os pré-requisitos. Você adquire essa característica novamente nos níveis 8, 10, 12 e 16 de Ladino.

Nível 5: Golpe Astuto

Você encontrou maneiras astutas de aplicar seu Ataque Furtivo. Ao causar dano com ele, você pode adicionar um dos seguintes efeitos de Golpe Astuto, cada um com um custo em dados que deve ser subtraído do dano total do Ataque Furtivo. Remova o dado antes de jogar, e o efeito ocorre imediatamente após o dano. Por exemplo, ao escolher o efeito Envenenar, retire 1d6 de dano do Ataque Furtivo antes de jogá-lo.

Se um efeito de Golpe Astuto exigir uma salvaguarda, a CD é igual a 8 mais seu modificador de Destreza e Bônus de Proficiência.

Envenenar (Custo: 1d6). Você adiciona uma toxina ao seu ataque, forçando o alvo a realizar uma salvaguarda de Constituição. Se falhar, o alvo tem a condição Envenenado por 1 minuto. No final de cada um dos turnos do alvo Envenenado, ele repete a salvaguarda, encerrando o efeito em si em caso de sucesso.

Para usar esse efeito, você deve ter um Kit de Veneno com você.

Retirada (Custo: 1d6). Imediatamente após o ataque, você se move até metade do seu Deslocamento sem provocar Ataques de Oportunidade.

Tropeço (Custo: 1d6). Se o alvo for Grande ou menor, ele deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza ou tem a condição Caído.

Nível 5: Esquiva Sobrenatural

Quando um atacante à sua vista o atinge com uma jogada de ataque, você pode executar uma Reação para reduzir o dano pela metade do ataque (arredondado para baixo).

Nível 7: Evasão

Você pode se esquivar com agilidade do caminho de certos perigos. Ao ser alvo de um efeito que permita uma salvaguarda de Destreza para receber apenas metade do dano, você não sofre dano se for bem-sucedido

na salvaguarda e sofre apenas metade do dano se falhar. Você não pode usar esta característica se tem a condição Incapacitado.

Nível 7: Talento Confiável

Ao realizar um teste de atributo que lhe permita adicionar seu bônus de proficiência em uma perícia ou ferramenta, você pode tratar um resultado de 9 ou menor como 10.

Nível 11: Golpe Astuto Aprimorado

Você pode usar até dois efeitos de Golpe Astuto ao causar dano de Ataque Furtivo, pagando o custo do dado por cada efeito.

Nível 14: Golpes Sujos

Você praticou novas maneiras de usar seu Ataque Furtivo de forma engenhosa. Os seguintes efeitos agora estão entre suas opções de Golpe Astuto.

Aturdir (Custo: 2d6). O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição ou, no próximo turno, pode apenas se mover, executar uma ação ou uma Ação Bônus.

Nocaute (Custo: 6d6). O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição ou tem a condição Inconsciente por 1 minuto ou até sofrer qualquer dano. O alvo Inconsciente repete a salvaguarda no final de cada um dos turnos dele, encerrando o efeito em caso de sucesso.

Obscurecer (Custo: 3d6). O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza, ou tem a condição Cego até o final do próximo turno dele.

Nível 15: Mente Escorregadia

Sua mente astuta é excepcionalmente difícil de controlar. Você adquire proficiência em salvaguardas de Sabedoria e Carisma.

Nível 18: Elusivo

Você é tão evasivo que os atacantes raramente conseguem vantagem. Nenhuma jogada de ataque pode ter Vantagem contra você, a menos que você tenha a condição Incapacitado.

Nível 19: Dádiva Épica

Você adquire o talento Dádiva Épica (veja o capítulo 5) ou outro talento à sua escolha para o qual se qualifica. A Dádiva do Espírito da Noite é recomendada.

Nível 20: Golpe de Sorte

Você tem uma vocação maravilhosa para ter sucesso quando necessário. Se você falhar em um Teste de D20, pode transformar o resultado em um 20.

Após usar essa característica, você não pode usá-la novamente até completar um Descanso Curto ou Longo.

Subclasses de Ladino

Uma subclasse de Ladino é uma especialização que concede características em certos níveis de Ladino, conforme especificado na subclasse. Esta seção apresenta as subclasses Adaga Espiritual, Assassino, Ladrão e Trapaceiro Arcano.

Adaga Espiritual

Ataque Inimigos com Lâminas Psiônicas

Um Adaga Espiritual ataca mentalmente, rompendo barreiras físicas e psíquicas. Esses Ladinos descobrem poder psiônico em si próprios e o canalizam para realizar atos ardilosos. Desde a infância, suas habilidades



BRYAN SOLA



Subclasse
Adaga Espiritual

psiônicas podem ter se manifestado, revelando todo o seu potencial sob estresse em aventuras. Ou então, você pode ter buscado uma ordem de adeptos psíquicos, dedicando anos a aprender a manifestar seu poder.

Nível 3: Lâminas Psíquicas

Você pode manifestar lâminas cintilantes de energia psíquica. Ao executar a ação Atacar ou realizar um Ataque de Oportunidade, você pode manifestar uma Lâmina Psíquica em sua mão livre e atacar com essa lâmina. A lâmina mágica tem as seguintes características:

Categoria de Arma: Simples Corpo a Corpo
Dano em Caso de Acerto: 1d6 Psíquico mais o modificador de atributo usado na jogada de ataque
Propriedades: Acuidade, Arremesso (alcance 18/36 metros)
Maestria: Afligir (você pode usar esta propriedade, e ela não conta para o número de propriedades que você pode usar com Maestria em Armas)

A lâmina desaparece imediatamente após atingir ou errar o alvo, e não deixa marca se causar dano.

Após atacar com a lâmina no seu turno, você pode realizar um ataque corpo a corpo ou à distância com uma segunda lâmina psíquica como uma Ação Bônus no mesmo turno, se sua outra mão estiver livre para criá-la. O dado de dano deste ataque bônus é 1d4 em vez de 1d6.

Nível 3: Poder Psiônico

Você possui uma fonte de energia psiônica, representada pelos seus Dados de Energia Psiônica, que alimenta certos poderes desta subclasse. A tabela Dados de Energia do Adaga Espiritual indica o tipo e a quantidade desses dados conforme você atinge certos níveis de Ladino.

Dados de Energia do Adaga Espiritual

Nível de Ladino	Tipo de Dado	Quantidade
3	D6	4
5	D8	6
9	D8	8
11	D10	8
13	D10	10
17	D12	12

Qualquer característica desta subclasse que utilize um Dado de Energia Psiônica emprega apenas os dados dessa subclasse. Alguns poderes consomem esse Dado, conforme detalhado na respectiva descrição, e você não pode usar um poder se ele exigir um dado e todos os seus Dados de Energia Psiônica estiverem esgotados.

Você recupera um de seus Dados de Energia Psiônica gastos ao completar um Descanso Curto, e restaura todos ao completar um Descanso Longo.

Aptidão Reforçada Psiquicamente. Ao falhar em um teste de atributo usando uma perícia ou ferramenta

YUHONG DING, JODIE MUIR

com a qual você tem proficiência, você pode jogar um Dado de Energia Psiônica e adicionar o resultado do teste, transformando potencialmente a falha em sucesso. O dado é gasto apenas se o teste for bem-sucedido.

Sussurros Psíquicos. Você pode estabelecer comunicação telepática com outras criaturas. Como uma ação Usar Magia, escolha até um número de criaturas igual ao seu Bônus de Proficiência que estejam à vista e jogue um Dado de Energia Psiônica. Por um número de horas igual ao resultado, essas criaturas podem se comunicar telepaticamente com você e vice-versa. Para enviar ou receber mensagens (nenhuma ação é necessária), você e a outra criatura devem estar a até 1,5 km de distância. Qualquer criatura pode encerrar a conexão telepática a qualquer momento (nenhuma ação é necessária).

Na primeira vez que você usa este poder após um Descanso Longo, não gasta o Dado de Energia Psiônica; nas demais vezes, você o gasta.

Nível 9: Lâminas da Alma

Agora você pode usar os seguintes poderes com suas Lâminas Psíquicas.

Golpes Teleguiados. Ao realizar uma jogada de ataque com sua Lâmina Psíquica e errar o alvo, você pode jogar um Dado de Energia Psiônica e adicionar o resultado jogado à jogada de ataque. Caso o ataque atinja devido a este bônus, o dado é gasto.

Teleporte Psíquico. Como uma Ação Bônus, você manifesta uma Lâmina Psíquica, gasta um dado de Energia Psíquica e o joga, então arremessa a lâmina em um espaço desocupado à sua vista e a até uma distância em metros igual a 3 vezes o resultado do dado. Você então se teleporta para esse espaço, e a lâmina desaparece.

Nível 13: Véu Psíquico

Você pode tecer um véu de estática psíquica para se mascarar. Como uma ação Usar Magia, você tem a condição Invisível por 1 hora ou até encerrar este efeito (nenhuma ação é necessária). Essa invisibilidade encerra se você causar dano a uma criatura ou forçar uma criatura a realizar uma salvaguarda.

Você pode usar esta característica novamente gastando um Dado de Energia Psiônica (nenhuma ação é necessária) ou após completar um Descanso Longo.

Nível 17: Rasgar Mente

Você pode passar suas Lâminas Psíquicas diretamente pela mente de uma criatura. Ao causar dano de Ataque Furtivo com uma das suas Lâminas Psíquicas a uma criatura, você pode forçá-la a realizar uma salvaguarda de Sabedoria (CD 8 + seu modificador de Destreza + seu Bônus de Proficiência). O alvo tem a condição Atordoado por 1 minuto se falhar, e repete a salvaguarda no final de cada um dos turnos dele, encerrando o efeito sobre si em caso de sucesso.

Você pode usar esta característica novamente gastando três Dados de Energia Psiônica (nenhuma ação é necessária) ou após completar um Descanso Longo.

Assassino

Pratique a Arte Sombria da Morte

O treinamento de um Assassino se concentra em usar furtividade, veneno e disfarce para eliminar inimigos com eficiência mortal. Enquanto alguns Ladinos que seguem este caminho são assassinos contratados, espiões ou caçadores de recompensas, as capacidades desta subclasse são igualmente úteis para aventureiros que enfrentam uma variedade de inimigos monstruosos.





Subclasse
Assassino

Nível 3: Assassinar

Você é adepto de emboscar um alvo, concedendo-lhe os seguintes benefícios.

Iniciativa. Você tem Vantagem nas jogadas de Iniciativa.

Golpe Surpreendente. Durante a primeira rodada de cada combate, você tem Vantagem em jogadas de ataque contra qualquer criatura que não tenha realizado o turno. Caso seu Ataque Furtivo atinja qualquer alvo na rodada, o alvo sofre dano adicional do tipo da arma igual ao seu nível de Ladino.

Nível 3: Ferramentas de Assassino

Você adquire um Kit de Disfarce e um Kit de Veneno, e tem proficiência com eles.

Nível 9: Especialista em Infiltração

Você é especialista nas seguintes técnicas que auxiliam suas infiltrações.

Mimetismo Magistral. Você pode imitar perfeitamente a fala, a caligrafia ou ambos de outra pessoa se tiver passado pelo menos 1 hora estudando-os.

Mira Móvel. Ao usar Mira Firme, seu Deslocamento não é reduzido a 0.

Nível 13: Armas Venenosas

Ao usar a opção Envenenar do seu Golpe Astuto, o alvo também sofre 2d6 pontos de dano Venenoso sempre que falhar na salvaguarda. Este dano ignora Resistência a dano Venenoso.

Nível 17: Golpe Mortal

Ao acertar com seu Ataque Furtivo na primeira rodada de um combate, o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição (CD 8 mais seu modificador de Destreza e seu Bônus de Proficiência) ou o dano do ataque é dobrado contra o alvo.

Ladrão

Cace Tesouros como um Clássico Aventureiro

Uma mistura de ladrão, caçador de tesouros e explorador, você é o resumo de um aventureiro. Além de melhorar sua agilidade e furtividade, você obtém habilidades úteis para adentrar em ruínas e obter o máximo benefício dos itens mágicos que encontrar lá.

Nível 3: Andarilho de Telhados

Você treinou para entrar em lugares especialmente difíceis de alcançar, concedendo-lhe esses benefícios.

Escalador. Você adquire um Deslocamento de Escalada igual ao seu Deslocamento.

Saltador. Você pode determinar sua distância de salto usando sua Destreza em vez de sua Força.

Nível 3: Mão Leve

Como uma Ação Bônus, você pode executar uma das seguintes coisas.

Prestidigitação. Realize um teste de Destreza (Prestidigitação) para abrir uma fechadura ou desarmar uma

IGNATIUS BUDI

armadilha com Ferramentas de Ladrão, ou para roubar um bolso.

Usar Objeto. Execute a ação Usar Objeto ou a ação Usar Magia para utilizar um item mágico que exija essa ação.

Nível 9: Furtividade Suprema

Você adquire a seguinte opção de Golpe Astuto.

Ataque Escondido (Custo: 1d6). Se você tem a condição Invisível da ação Esconder, este ataque não encerra essa condição se você encerrar seu turno atrás da Cobertura de Três Quartos ou Cobertura Total.

Nível 13: Usar Dispositivo Mágico

Você aprendeu a maximizar o uso de itens mágicos, concedendo-lhe os seguintes benefícios.

Sintonização. Você pode sintonizar até quatro itens mágicos ao mesmo tempo.

Cargas. Sempre que você usar uma propriedade de item mágico que gaste cargas, jogue 1d6. Em um resultado de 6, você usa a propriedade sem gastar as cargas.

Pergaminhos. Você pode usar qualquer Pergaminho Mágico usando Inteligência como seu atributo de conjuração para a magia. Se a magia for um truque ou uma magia de 1º círculo, você pode conjurá-la de forma confiável. Se o pergaminho possuir uma magia de círculo superior, você deve primeiro ser bem-sucedido em um teste de Inteligência (Arcanismo) (CD 10 mais o círculo da magia). Em caso de sucesso, você conjura a magia do pergaminho. Se falhar, o pergaminho se desintegra.

Nível 17: Reflexos de Ladrão

Você é habilidoso em emboscadas e rápida fuga do perigo. Em combate, você realiza dois turnos na primeira rodada: o primeiro conforme sua Iniciativa normal e o segundo em sua Iniciativa menos 10.

Trapaceiro Arcano

Aprimore a Furtividade com Magias Arcanas

Alguns Ladinos aprimoram suas habilidades de furtividade e agilidade com magia, aprendendo truques que os auxiliam em seu ofício. Alguns Trapaceiros Arcanos utilizam seus talentos para furtos ou assaltos, enquanto outros se dedicam a travessuras.

Nível 3: Conjuração

Você aprendeu a conjurar magias. Veja o capítulo 7 para as regras sobre conjuração de magias. As informações abaixo detalham como você usa essas regras como um Trapaceiro Arcano.

Truques. Você conhece três truques: *Mãos Mágicas* e dois outros truques à sua escolha da lista de magias de Mago (veja a seção desta classe para sua lista). *Ilusão Menor* e *Talho Mental* são recomendadas.

Ao alcançar um nível de Ladino, você pode substituir um dos seus truques, exceto *Mãos Mágicas*, por outro truque de Mago à sua escolha.



EVYN FONG

Ao atingir o nível 10 de Ladino, você aprende mais um truque de Mago à sua escolha.

Espaços de Magia. A tabela Conjuração de Trapaceiro Arcano apresenta quantos espaços de magia você tem para conjurar suas magias de 1º círculo ou superior. Você restaura todos os espaços gastos ao completar um Descanso Longo.

Magias Preparadas de 1º Círculo ou Superior. Você prepara a lista de magias de 1º Círculo ou superior que estão disponíveis para você conjurar com esta característica. Para começar, escolha três magias de Mago de 1º círculo. *Disfarçar-se*, *Enfeitiçar Pessoa* e *Névoa Obscurecente* são recomendadas.

O número de magias em sua lista aumenta à medida que você atinge níveis de Ladino, conforme mostrado na coluna Magias Preparadas da tabela Conjuração de Trapaceiro Arcano. Sempre que esse número aumentar, escolha magias adicionais da lista de magias de Mago até que o número de magias em sua lista corresponda ao número da tabela do Trapaceiro Arcano. As magias escolhidas devem ser de um círculo para o qual você possui espaços de magia. Por exemplo, se você é um Ladino de nível 7, sua lista de magias preparadas pode incluir cinco magias de Mago de 1º ou 2º círculo em qualquer combinação.

Mudando Suas Magias Preparadas. Sempre que você atinge um nível de Ladino, pode substituir uma magia em sua lista por outra magia de Mago para a qual você tem espaços de magia.

Atributo de Conjuração. Inteligência é seu atributo de conjuração para suas magias de Mago.

Foco de Conjuração. Você pode usar um Foco Arcano como um Foco de Conjuração para suas magias de Mago.

Conjuração de Trapaceiro Arcano

	Magias	Espaços de Magia por Círculo de Magia			
Nível	Preparadas	1	2	3	4
3	3	2	—	—	—
4	4	3	—	—	—
5	4	3	—	—	—
6	4	3	—	—	—
7	5	4	2	—	—
8	6	4	2	—	—
9	6	4	2	—	—
10	7	4	3	—	—
11	8	4	3	—	—
12	8	4	3	—	—
13	9	4	3	2	—
14	10	4	3	2	—
15	10	4	3	2	—
16	11	4	3	3	—
17	11	4	3	3	—
18	11	4	3	3	—
19	12	4	3	3	1
20	13	4	3	3	1



Nível 3: Mãos Mágicas Ligeiras

Ao conjurar *Mãos Mágicas*, você pode conjurá-la como uma Ação Bônus e pode tornar a mão espectral Invisível. Você pode controlar a mão como uma Ação Bônus e, através dela, pode realizar testes de Destreza (Prestidigitação).

Nível 9: Emboscada Mágica

Se você tem a condição de Invisível quando conjura uma magia em uma criatura, ela tem Desvantagem em qualquer salvaguarda que fizer contra a magia no mesmo turno.

Nível 13: Trapaceiro Versátil

Você adquire a capacidade de distrair os alvos com suas *Mãos Mágicas*. Ao usar a opção Golpe Astuto em seu Ataque em uma criatura, você também pode usar essa opção em outra criatura a até 1,5 metro da mão espectral.

Nível 17: Ladrão de Magias

Você adquire a capacidade de roubar magicamente o conhecimento de como conjurar uma magia de outro conjurador.

Imediatamente após uma criatura conjurar uma magia que tenha como alvo você ou a inclua em sua área de efeito, você pode executar uma Reação para forçá-la a realizar uma salvaguarda de Inteligência, com CD equivalente à sua CD para evitar sua magia. Se a criatura falhar, você nega o efeito da magia contra si e rouba seu conhecimento se a magia for de 1º círculo ou de um círculo que você possa conjurar (não precisa ser uma magia de Mago). Por 8 horas, você a terá preparada, e a criatura não poderá conjurá-la durante esse período.

Após roubar uma magia com essa característica, você não pode usar esta característica novamente até completar um Descanso Longo.



Subclasse
Trapaceiro Arcano

NATHANIEL HIMAWAN, BILLY CHRISTIAN



Mago

Um Estudioso Usuário de Magia Arcana

Traços Básicos de Mago

Atributo Primário	Inteligência
Dado de Ponto de Vida	D6 por nível de Mago
Proficiência em Salvaguarda	Inteligência e Sabedoria
Proficiências em Perícias	*Escolha 2:* Arcanismo, História, Intuição, Investigação, Medicina, Natureza ou Religião.
Proficiências com Armas	Armas Simples
Treinamento com Armaduras	Nenhuma
Equipamento Inicial	*Escolha A ou B:* (A) 2 Adagas, Foco Arcano (Cajado), Kit de Erudito, Livro de Magias, Túnica e 5 PO; ou (B) 55 PO

Magos são reconhecidos por seu estudo aprofundado da magia. Eles conjuram magias explosivas, raios, ilusões e transformações notáveis, além de invocar criaturas de outros planos, prever o futuro e criar barreiras protetoras. Suas magias mais poderosas podem transformar substâncias, invocar meteoros ou abrir portais para outros mundos.

Geralmente, os Magos adotam uma abordagem acadêmica, explorando os fundamentos teóricos e categorizando magias em escolas. Figuras renomadas como Bigby, Tasha, Mordenkainen e Yolande contribuíram para a criação de magias icônicas reconhecidas por todo o multiverso.

O máximo que um Mago pode vivenciar de maneira comum é atuar como sábio ou mentor. Muitos oferecem serviços como conselheiros, servem em forças militares ou se envolvem com o crime ou a dominação.

Entretanto, a busca pelo conhecimento leva até os magos mais cautelosos a abandonar a segurança de suas bibliotecas e laboratórios em busca de ruínas decadentes e cidades perdidas. A maioria acredita que civilizações antigas guardavam segredos de magia que poderiam conceder um poder maior do que o disponível na atualidade.

Tornando-se Um Mago...

Como Personagem de Nível 1

- Adquira todos os traços da tabela Traços Básicos de Mago.
- Adquira as características de nível 1 de Mago, detalhadas na tabela Características de Mago.

Como um Personagem Multiclasse

- Adquira o Dado de Ponto de Vida da tabela Traços Básicos de Mago.
- Adquira as características de nível 1 de Mago, detalhadas na tabela Características de Mago. Veja também regras de multiclasse no capítulo 2 para determinar seus espaços de magia disponíveis.

Características de Classe de Mago

Como Mago, você adquire as seguintes características de classe ao atingir os níveis especificados de Mago. Essas características estão apresentadas na tabela

Nível 1: Adepto de Ritual

Você pode conjurar qualquer magia como um Ritual se essa magia tiver o marcador Ritual e a magia estiver em seu livro de magias. Você não precisa ter a magia preparada, mas deve ler o livro para conjurar uma magia deste modo.

Nível 1: Conjuração

Como estudante de magia arcana, você aprendeu a conjurar magias. Veja o capítulo 7 para as regras sobre conjuração de magias. As informações abaixo detalham como você usa essas regras com magias de Mago, que aparecem na lista de magias de Mago mais adiante na descrição da classe.

Truques. Você conhece três truques de Mago à sua escolha. *Luz*, *Mãos Mágicas* e *Raio de Gelo* são recomendados. Ao completar um Descanso Longo, você pode substituir um dos seus truques dessa característica por outro truque de Mago à sua escolha.

Ao atingir os níveis 4 e 10 de Mago, você aprende mais um truque de Mago à sua escolha, conforme detalhado na coluna Truques da tabela Características de Mago.

Livro de Magias. Seu aprendizado de mago culminou na criação de um livro único: seu livro de magias. É um objeto Minúsculo que pesa 1,5 quilo, contém 100 páginas e pode ser lido apenas por você ou por alguém que conjure *Identificar*. Você determina a aparência e os materiais do livro, como um tomo com bordas douradas ou uma coleção de pergaminhos amarrados com barbante.

O livro contém as magias de 1º círculo ou superior que você conhece. Ele começa com seis magias de mago 1º círculo à sua escolha. *Armadura Arcana*, *Detectar Magia*, *Mísseis Mágicos*, *Onda Trovejante*, *Queda Suave* e *Sono* são recomendadas.

Ao atingir um nível de Mago após o primeiro, adicione duas magias de Mago à sua escolha ao seu livro de magias. Cada uma dessas magias deve ser de um círculo para o qual você tenha espaços de magia, conforme detalhado na tabela Características de Mago. As magias são o ponto culminante da pesquisa arcana que você faz regularmente.

Espaços de Magia. A tabela Características de Mago mostra quantos espaços de magia você tem para conjurar suas magias de 1º círculo ou superior. Você restaura todos os espaços gastos ao completar um Descanso Longo.

BILLY CHRISTIAN

Características de Mago.

Nível	Bônus de Proficiência	Características de Classe	Truques	Magias Preparadas	Espaços de Magia por Círculo de Magia 1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Adepto de Ritual, Conjuração, Recuperação Arcana	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Acadêmico	3	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Subclasse de Mago	3	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Aumento no Valor de Atributo	4	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Memorizar Magia	4	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Característica de Subclasse	4	10	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	—	4	11	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Aumento no Valor de Atributo	4	12	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	4	14	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Característica de Subclasse	5	15	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	5	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Aumento no Valor de Atributo	5	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	5	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Característica de Subclasse	5	18	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	5	19	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Aumento no Valor de Atributo	5	21	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	—	5	22	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Maestria de Magias	5	23	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Dádiva Épica	5	24	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Assinatura Mágica	5	25	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Magias Preparadas de 1º Círculo ou Superior. Você prepara a lista de magias de 1º círculo ou superior que estão disponíveis para você conjurar com essa característica. Para isso, escolha quatro magias do seu livro de magias. As magias escolhidas devem ser de um círculo para o qual você tenha espaços de magia.

O número de magias em sua lista aumenta à medida que você alcança níveis de Mago, conforme detalhado na coluna Magias Preparadas da tabela Características de Mago. Sempre que esse número aumentar, escolha magias adicionais de Mago até que o número de magias em sua lista corresponda ao número na tabela. As magias escolhidas devem ser de um círculo para o qual você possua espaços de magia. Por exemplo, se você é um Mago de nível 3, sua lista de magias preparadas, escolhidas do seu livro de magias, pode incluir seis magias de 1º ou 2º círculo, em qualquer combinação.

Se outra característica de Mago lhe conceder magias que você sempre tem preparadas, essas magias não contam para o número de magias que você pode preparar com esta característica, mas essas magias, de outra forma, contam como magias de Mago para você.

Mudando Suas Magias Preparadas. Ao completar um Descanso Longo, você pode alterar sua lista de magias preparadas, substituindo qualquer uma das magias por outras do seu livro de magias.

Atributo de Conjuração. Inteligência é seu atributo de conjuração para suas magias de Mago.

Foco de Conjuração. Você pode usar um Foco Arcano ou seu livro de magias como um Foco de Conjuração para suas magias de Mago.

Nível 1: Recuperação Arcana

Você pode recuperar um pouco de sua energia mágica estudando seu livro de magias. Ao completar um Descanso Curto, você pode escolher recuperar espaços de magia gastos. Os espaços de magia podem ter um círculo combinado igual a não mais da metade do seu nível de Mago (arredondado para cima), e nenhum dos espaços pode ser de 6º círculo ou superior. Por exemplo, se você é um Mago de nível 4, pode recuperar um valor de até dois círculos de espaços de magia, recuperando um espaço de magia de 2º círculo ou dois espaços de magia de 1º círculo.

Você pode usar esta característica novamente após completar um Descanso Longo.

Nível 2: Acadêmico

Enquanto estudava magia, você também se especializou em outro campo de estudo. Escolha uma das seguintes perícias nas quais você tem proficiência: Arcanismo, História, Investigação, Medicina, Natureza ou Religião. Você tem Especialização na perícia escolhida.

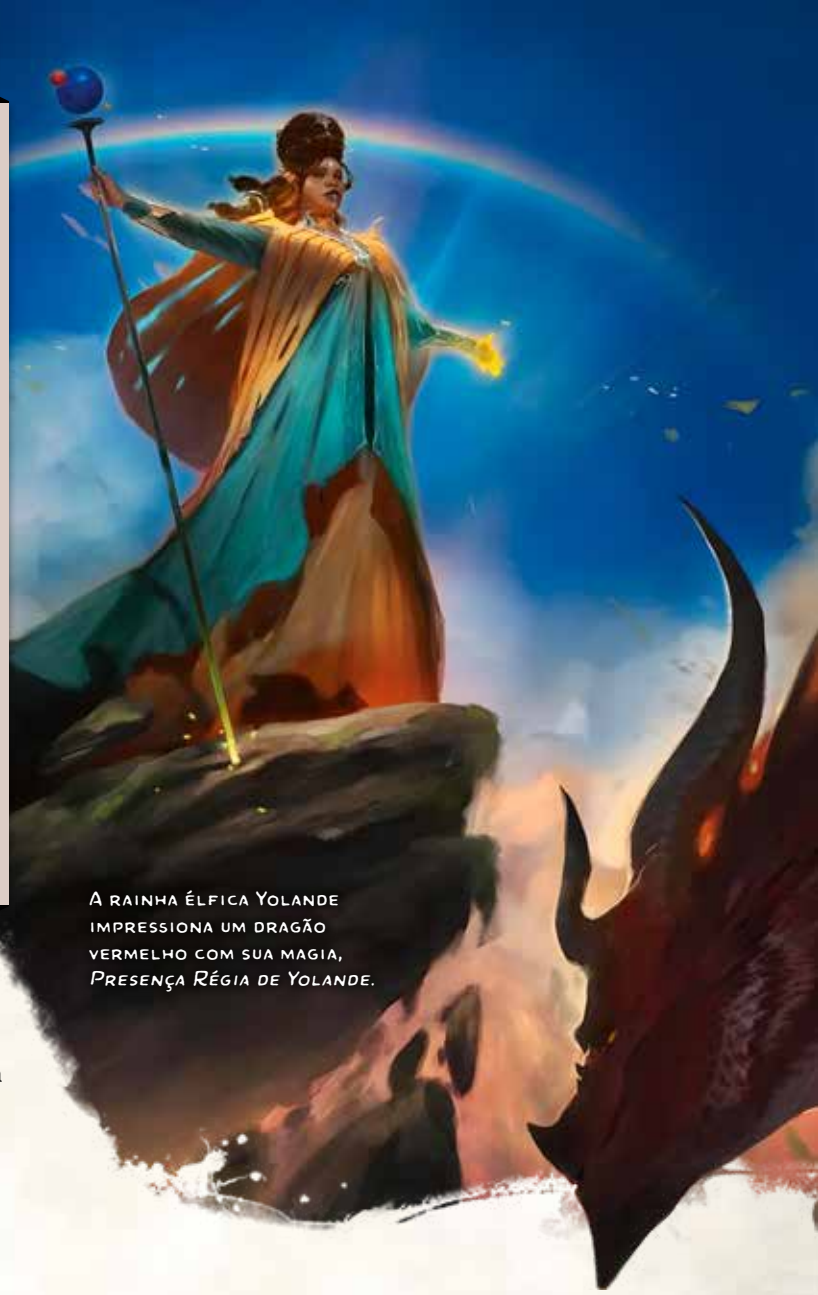
Expandindo e Substituindo um Livro de Magias

As magias que você adiciona ao seu livro de magias à medida que avança de nível refletem sua pesquisa mágica em andamento. Durante suas aventuras, você pode encontrar outras magias que podem ser incorporadas ao livro, como uma magia de Mago em um *Pergaminho Mágico*, que você pode copiar para o livro de magias.

Copiando uma Magia para o Livro. Ao encontrar uma magia de Mago de 1º círculo ou superior, você pode copiá-la para o seu livro de magias se for de um círculo que você possa preparar e se tiver tempo para copiá-la. Para cada círculo de magia, a transcrição leva 2 horas e custa 50 PO. Depois disso, você pode preparar a magia como as outras magias em seu livro de magias.

Copiando o Livro. Você pode copiar uma magia do seu livro de magias para outro livro. Isso é como copiar uma nova magia em seu livro de magias, mas mais rápido, já que você já sabe como conjurá-la. Você precisa gastar apenas 1 hora e 10 PO para cada círculo de magia copiada.

Se você perder seu livro de magias, você pode usar o mesmo procedimento para transcrever as magias de Mago que preparou em um novo livro de magias. Preencher o restante do novo livro exige que você encontre novas magias para fazê-lo. Por esse motivo, muitos magos mantêm um livro de magias reserva.



A rainha élfica Yolande impressiona um dragão vermelho com sua magia, *Presença Régia de Yolande*.

Nível 3: Subclasse de Mago

Você adquire uma subclasse de Mago à sua escolha. As subclasses Abjurador, Adivinhador, Evocador e Ilusionista estão detalhadas após a descrição desta classe.Uma subclasse é uma especialidade que concede a você características em determinados níveis de Mago. Durante toda sua jornada, você adquire cada uma das características de sua subclasse de seu nível de Mago ou menor.

Nível 4: Aumento no Valor de Atributo

Você adquire o talento Aumento no Valor de Atributo (veja o capítulo 5) ou outro talento à sua escolha para o qual atenda os pré-requisitos. Você adquire essa característica novamente nos níveis 8, 12 e 16 de Mago.

Nível 5: Memorizar Magia

Ao completar um Descanso Curto, você pode estudar seu livro de magias e substituir uma das magias de Mago de 1º círculo ou superior que você preparou para sua característica Conjuração por outra magia de 1º círculo ou superior do livro.

Nível 18: Maestria de Magias

Você alcançou tal domínio sobre certas magias que pode conjurá-las à vontade. Escolha uma magia de 1º e uma de 2º círculo em seu livro de magias que tenham um tempo de conjuração de uma ação. Você sempre tem essas magias preparadas, e pode conjurá-las em seu círculo mais baixo sem gastar um espaço de magia. Para conjurar qualquer uma delas em um círculo superior, você deve gastar um espaço de magia.

Ao completar um Descanso Longo, você pode estudar seu livro de magias e substituir uma dessas magias por uma magia elegível do mesmo círculo do livro.

Nível 19: Dádiva Épica

Você adquire o talento Dádiva Épica (veja o capítulo 5) ou outro talento à sua escolha para o qual se qualifica. Dádiva da Recordação de Magia é recomendado.

Nível 20: Assinatura Mágica

Escolha duas magias de 3º círculo em seu livro de magias como suas assinaturas mágicas. Você sempre tem essas magias preparadas e pode conjurá-las, cada uma delas, uma vez no 3º círculo sem gastar um espaço de magia. Ao realizar isso, você não pode conjurá-las deste modo novamente até completar um Descanso Curto ou Longo. Para conjurar uma das magias em um círculo superior, você deve gastar um espaço de magia.

APRIL PRIME

Lista de Magias de Mago

Esta seção apresenta a lista de magias de Mago, organizadas por círculo de magia e em ordem alfabética, com suas respectivas escolas. Na coluna Especial, *C* indica que a magia requer Concentração, *R* que é um Ritual e *M* que necessita de um componente Material específico.

Truques (Magias de Mago de Círculo 0)

Magia	Escola	Especial
Amigos	Encantamento	C
Badalar Fúnebre	Necromancia	—
Bolha Ácida	Evocação	—
Elementalismo	Transmutação	—
Golpe Certeiro	Adivinhação	M
Ilusão Menor	Ilusão	—
Luz	Evocação	—
Luzes Dançantes	Ilusão	C
Mãos Mágicas	Invocação	—
Mensagem	Transmutação	—
Prestidigitação Arcana	Transmutação	—
Proteção Contra Lâminas	Abjuração	C
Raio de Fogo	Evocação	—
Raio de Gelo	Evocação	—
Rajada de Veneno	Necromancia	—
Reparar	Transmutação	—
Talho Mental	Encantamento	—
Toque Chocante	Evocação	—
Toque Necrótico	Necromancia	—
Trovão	Evocação	—

Magias de Mago de 1º Círculo

Magia	Escola	Especial
Alarme	Abjuração	R
Armadura Arcana	Abjuração	—
Compreender Idiomas	Adivinhação	R
Convocar Familiar	Invocação	R, M
Detectar Magia	Adivinhação	C, R
Disco Flutuante de Tenser	Invocação	R
Disfarçar-se	Ilusão	—
Enfeitiçar Pessoa	Encantamento	—
Escrita Ilusória	Ilusão	R, M
Escudo Arcano	Abjuração	—
Faca de Gelo	Invocação	—
Gargalhada Nefasta de Tasha	Encantamento	C
Graxa	Invocação	—
Identificar	Adivinhação	R, M
Imagem Silenciosa	Ilusão	C
Leque Cromático	Ilusão	—
Mãos Flamejantes	Evocação	—
Mísseis Mágicos	Evocação	—
Névoa Obscurecente	Invocação	C
Onda Trovejante	Evocação	—
Orbe Cromático	Evocação	M
Passos Largos	Transmutação	—
Proteção Contra o Bem e o Mal	Abjuração	C, M
Queda Suave	Transmutação	—
Raio de Bruxa	Evocação	C
Raio Nauseante	Necromancia	—
Retirada Acelerada	Transmutação	C
Salto	Transmutação	—
Servo Invisível	Invocação	R
Sono	Encantamento	C
Vitalidade Vazia	Necromancia	—

Magias de Mago de 2º Círculo

Magia	Escola	Especial
Alterar-se	Transmutação	C
Aprimorar Atributo	Transmutação	C
Arma Mágica	Transmutação	—
Arrombar	Transmutação	—
Augúrio	Adivinhação	R, M
Aumentar/Reduzir	Transmutação	C
Aura Mágica de Nystul	Ilusão	—
Boca Encantada	Ilusão	R, M
Cegueira/Surdez	Transmutação	—
Chama Contínua	Evocação	M
Corda Extradimensional	Transmutação	—
Coroa da Loucura	Encantamento	C
Despedaçar	Evocação	—
Detectar Pensamentos	Adivinhação	C
Escalada de Aranha	Transmutação	C
Escuridão	Evocação	C
Esfera Flamejante	Evocação	C
Espinho Mental	Adivinhação	C
Flecha Ácida de Melf	Evocação	—
Força Espectral	Ilusão	C
Invisibilidade	Ilusão	C, M
Levitação	Transmutação	C
Localizar Objeto	Adivinhação	C

Magia	Escola	Especial
Lufada de Vento	Evocação	C
Nuvem de Adagas	Invocação	C
Paralisar Pessoa	Encantamento	C
Passo Nebuloso	Invocação	—
Raio Ardente	Evocação	—
Raio do Enfraquecimento	Necromancia	C
Reflexos	Ilusão	—
Repouso Tranquilo	Necromancia	R, M
Sopro de Dragão	Transmutação	C
Sugestão	Encantamento	C
Teia	Invocação	C
Tranca Arcana	Abjuração	M
Turvar	Ilusão	C
Ver o Invisível	Adivinhação	—
Vigor Arcano	Abjuração	—
Visão no Escuro	Transmutação	—

Magias de Mago de 3º Círculo

Magia	Escola	Especial
Animar Mortos	Necromancia	—
Bola de Fogo	Evocação	—
Celeridade	Transmutação	C
Círculo Mágico	Abjuração	M
Clarividência	Adivinhação	C, M
Contramagia	Abjuração	—
Convocar Feérico	Invocação	C, M
Dissipar Magia	Abjuração	—
Falar com Mortos	Necromancia	—
Forma Gasosa	Transmutação	C
Glifo de Proteção	Abjuração	M
Imagem Maior	Ilusão	C
Indetectável	Abjuração	M
Invocar Morto-vivo	Necromancia	C, M
Lentidão	Transmutação	C
Línguas	Adivinhação	—
Medo	Ilusão	C
Montaria Fantasmagórica	Ilusão	R
Nevasca	Invocação	C
Nuvem Fétida	Invocação	C
Padrão Hipnótico	Ilusão	C
Pequeno Refúgio de Leomund	Evocação	R
Piscar	Transmutação	C
Proteção contra Energia	Abjuração	C
Relâmpago	Evocação	—
Remeter	Adivinhação	—
Remover Maldição	Abjuração	—
Respirar na Água	Transmutação	R
Rogar Maldição	Necromancia	C
Simular Morte	Necromancia	R
Toque Vampírico	Necromancia	C
Voo	Transmutação	C

Magias de Mago de 4º Círculo

Magia	Escola	Especial
Arca Secreta de Leomund	Invocação	M
Assassino Fantasmagórico	Ilusão	C
Banimento	Abjuração	C
Cão Fiel de Mordenkainen	Invocação	—
Confusão	Encantamento	C
Controlar Água	Transmutação	C
Convocar Elemental	Invocação	C, M
Enfeitiçar Monstro	Encantamento	—
Escudo Ardente	Evocação	—
Esfera Resiliente de Otiluke	Abjuração	C



JANE KATSUBO

Magia	Escola	Especial
Esfera Vitriólica	Evocação	—
Fabricar	Transmutação	—
Invisibilidade Maior	Ilusão	C
Invocar Aberração	Invocação	C, M
Invocar Constructo	Invocação	C, M
Invocar Elementais Menores	Invocação	C
Localizar Criatura	Adivinhação	C
Malogro	Necromancia	—
Moldar Rochas	Transmutação	—
Muralha de Fogo	Evocação	C
Olho Arcano	Adivinhação	C
Pele-Rocha	Transmutação	C, M
Polimorfia	Transmutação	C
Porta Dimensional	Invocação	—
Presságio	Adivinhação	R, M
Santuário Particular de Mordenkainen	Abjuração	—
Tempestade Glacial	Evocação	—
Tentáculos Negros de Evard	Invocação	C
Terreno Alucinatório	Ilusão	—

Magias de Mago de 5º Círculo

Magia	Escola	Especial
Âncora Planar	Abjuração	M
Animar Objetos	Transmutação	C
Círculo de Poder	Abjuração	C
Círculo de Teleporte	Invocação	M
Cone de Frio	Evocação	—
Contato Extraplanar	Adivinhação	R
Criação	Ilusão	—
Criar Passagem	Transmutação	—
Despistar	Ilusão	C
Dominar Pessoa	Encantamento	C
Estática Sináptica	Encantamento	—
Golpe de Arço	Invocação	M
Invocar Dragão	Invocação	C, M
Invocar Elemental	Invocação	C
Lendas e Histórias	Adivinhação	M
Ligação Telepática de Rary	Adivinhação	R
Mão de Bigby	Evocação	C
Missão	Encantamento	—
Modificar Memória	Encantamento	C
Muralha de Energia	Evocação	C
Muralha de Pedra	Evocação	C
Névoa Mortal	Invocação	C
Paralisar Monstro	Encantamento	C
Presença Régia de Yolande	Encantamento	C
Similaridade	Ilusão	—
Sonho	Ilusão	—
Telecinese	Transmutação	C
Tempestade Radiante de Jallazar	Evocação	C
Vidência	Adivinhação	C, M

Magias de Mago de 6º Círculo

Magia	Escola	Especial
Caldeirão Borbulhante de Tasha	Invocação	M
Círculo da Morte	Necromancia	M
Contingência	Abjuração	M
Corrente de Relâmpagos	Evocação	—
Criar Mortos-Vivos	Necromancia	M
Dança Irresistível de Otto	Encantamento	C
De Carne para Pedra	Transmutação	C
Desintegrar	Transmutação	—
Esfera Congelante de Otiluke	Evocação	—
Globo de Invulnerabilidade	Abjuração	C
Ilusão Programada	Ilusão	M
Invocação Instantânea de Drawmij	Invocação	R, M
Invocar Ínfero	Invocação	C, M
Mau Olhado	Necromancia	C
Mover Terra	Transmutação	C
Muralha de Gelo	Evocação	C
Portais Arcanos	Invocação	C
Proteger Fortaleza	Abjuração	M
Raio Solar	Evocação	C
Receptáculo Arcano	Necromancia	M
Sugestão em Massa	Encantamento	—
Visão da Verdade	Adivinhação	M

Magias de Mago de 7º Círculo

Magia	Escola	Especial
Bola de Fogo Adiável	Evocação	C
Cárcere de Energia	Evocação	C, M
Dedo da Morte	Necromancia	—
Espada de Mordenkainen	Evocação	C, M
Forma Etérea	Invocação	—
Inverter a Gravidade	Transmutação	C



O arcano Leomund estuda grimórios para preparar suas magias.

MICHELE GIORGI

Magia	Escola	Especial
Mansão Magnífica de Mordenkainen	Invocação	M
Miragem Arcana	Ilusão	—
Projetar Imagem	Ilusão	C, M
Rajada Prismática	Evocação	—
Refugiar	Transmutação	M
Símbolo	Abjuração	M
Simulacro	Ilusão	M
Teleporte	Invocação	—
Transição Planar	Invocação	M

Magias de Mago de 8º Círculo

Magia	Escola	Especial
Antipatia/Simpatia	Encantamento	—
Campo Antimagia	Abjuração	C
Clone	Necromancia	M
Controlar o Clima	Transmutação	C
Dominar Monstro	Encantamento	C
Explosão Solar	Evocação	—
Labirinto	Invocação	C
Limpar a Mente	Abjuração	—
Nuvem Incendiária	Invocação	C
Palavra de Poder: Atordoar	Encantamento	—
Semiplano	Invocação	—
Suplício	Encantamento	—
Telepatia	Adivinhação	—

Magias de Mago de 9º Círculo

Magia	Escola	Especial
Aprisionamento	Abjuração	M
Chuva de Meteoros	Evocação	—
Desejo	Invocação	—
Encarnação Fantasmagórica	Ilusão	C
Metamorfose	Transmutação	C, M
Muralha Prismática	Abjuração	—
Palavra de Poder: Matar	Encantamento	—
Parar o Tempo	Transmutação	—
Polimorfia Total	Transmutação	C
Portal	Invocação	C, M
Projeção Astral	Necromancia	M
Sexto Sentido	Adivinhação	—



Subclasse Abjurador

Subclasses de Mago

Uma subclasse de Mago é uma especialização que concede características em certos níveis de Mago, conforme especificado na subclasse. Esta seção apresenta as subclasses Abjurador, Adivinhador, Evocador e Ilusionista.

Abjurador

Proteja seus Companheiros e Bana Inimigos

Seu estudo da magia concentra-se em magias de bloqueio, banimento e proteção, eliminando efeitos nocivos, repelindo influências malignas e defendendo os fracos. Abjuradores são chamados para exorcizar espíritos malignos, proteger locais contra espionagem mágica e fechar portais para outros planos de existência. Grupos de aventureiros valorizam os Abjuradores por sua proteção contra diversas magias hostis e ataques.

Nível 3: Proteção Arcana

Você pode tecer magia ao seu redor para se proteger. Ao conjurar uma magia de Abjuração com um espaço de magia, você pode usar simultaneamente um fio da magia para criar uma proteção mágica em si que dura até você completar um Descanso Longo. A proteção tem Pontos de Vida máximos iguais ao dobro do seu nível de Mago mais seu modificador de Inteligência. Ao sofrer dano, a proteção o absorve em vez de você. Aplique qualquer Resistência ou Vulnerabilidade antes de reduzir os Pontos de Vida da proteção. Se o dano reduzir a proteção a 0 Pontos de Vida, você sofre o dano restante. Com 0 Pontos de Vida, a proteção não pode mais absorver dano, mas sua magia permanece.

Ao conjurar uma magia Abjuração com um espaço de magia, a proteção restaura um número de Pontos de Vida igual ao dobro do nível do espaço de magia. Você também pode, como uma Ação Bônus, gastar um espaço de magia, e a proteção recupera um número de Pontos de Vida igual ao dobro do nível do espaço de magia gasto.

Após conjurar a proteção, você não pode conjurá-la novamente até completar um Descanso Longo.

Nível 3: Versado em Abjuração

Escolha duas magias de Mago da escola de Abjuração, cada uma deve ser de 2º círculo ou inferior e adicione-as gratuitamente ao seu livro de magias.

Além disso, ao adquirir acesso a um novo círculo de espaços de magia nesta classe, você pode adicionar gratuitamente uma magia de Mago da escola de Abjuração ao seu livro de magias. A magia escolhida deve ser de um círculo para o qual você tenha espaços de magia.

Nível 6: Proteção Projetada

Quando uma criatura à sua vista a até 9 metros de você sofrer dano, você pode executar uma Reação para que sua Proteção Arcana absorva esse dano. Caso isto

CAROLINE GARIBA

reduza a proteção a 0 Pontos de Vida, a criatura protegida sofre qualquer dano restante. Se essa criatura tiver alguma Resistência ou Vulnerabilidade, aplique-as antes de reduzir os Pontos de Vida da proteção.

Nível 10: Rompe-Magia

Você sempre tem as magias *Contramagia* e *Dissipar Magia* preparadas. Além disso, você pode conjurar *Dissipar Magia* como uma Ação Bônus e pode adicionar seu Bônus de Proficiência ao seu teste de atributo.

Ao conjurar uma das magias com um espaço de magia, esse espaço não é gasto se a magia falhar em interromper uma magia.

Nível 14: Resistência à Magia

Você tem Vantagem em salvaguardas contra magias e Resistência ao dano proveniente de magias.

Adivinhador

Conheça os Segredos do Multiverso

A orientação de um Adivinhador é buscada por quem deseja entender melhor o passado, presente e futuro. Como Adivinhador, você se empenha em desvendar os véus do espaço, tempo e consciência, dominando magias de discernimento, visão remota, conhecimento sobrenatural e previsão.

Nível 3: Prodígio

Vislumbres do futuro começam a pressionar sua percepção. Ao completar um Descanso Longo, jogue dois d20s e registre os números obtidos. Você pode substituir qualquer Teste de D20 realizado por você ou por uma criatura à sua vista com uma dessas jogadas de previsão. Você deve escolher fazer isso antes da jogada do Teste de D20 e pode substituir uma jogada deste modo apenas uma vez por turno.

Cada jogada de previsão pode ser usada apenas uma vez. Ao completar um Descanso Longo você perde quaisquer jogadas de previsão não utilizadas.

Nível 3: Versado em Adivinhação

Escolha duas magias de Mago da escola de Adivinhação, cada uma deve ser de 2º círculo ou inferior, e adicione-as gratuitamente ao seu livro de magias.

Além disso, ao adquirir acesso a um novo círculo de espaços de magia nesta classe, você pode adicionar gratuitamente uma magia de Mago da escola de Adivinhação ao seu livro de magias. A magia escolhida deve ser de um círculo para o qual você tenha espaços de magia.

Nível 6: Perito em Adivinhação

Conjurar magias de Adivinhação é tão fácil para você que gasta apenas uma fração de seus esforços de conjuração. Ao conjurar uma magia de Adivinhação usando um espaço de magia de 2º círculo ou superior, você recupera um espaço de magia gasto. O espaço que você recupera deve ser de um círculo inferior ao espaço que você conjurou e não pode ser superior ao 5º círculo.

Nível 10: O Terceiro Olho

Você pode ampliar seus poderes de percepção. Como uma Ação Bônus, escolha um dos seguintes benefícios, que dura até você iniciar um Descanso Curto ou Longo. Você não pode usar essa característica novamente até completar um Descanso Curto ou Longo.

Compreensão Superior. Você pode ler qualquer idioma.

Ver o Invisível. Você pode conjurar *Ver o Invisível* sem gastar um espaço de magia.

Visão no Escuro. Você adquire Visão no Escuro com um alcance de 36 metros.

Nível 14: Prodígio Maior

As visões em seus sonhos se intensificam e formam uma imagem mais precisa em sua mente do que está por vir. Jogue três d20s para sua característica Prodígio em vez de dois.



JODIE MUIR



Subclasse
Evocador

Evocador

Crie Efeitos Elementais Explosivos

Seus estudos se concentram em magia que cria poderosos efeitos elementais, como frio intenso, chamas abrasadoras, trovões ensurdecedores, relâmpagos crepitantes e ácido corrosivo. Alguns Evocadores atuam em forças militares, servindo como artilharia para atacar exércitos à distância. Outros utilizam seus poderes para proteção, enquanto alguns buscam benefício pessoal.

Nível 3: Truque Potente

Seus truques que causam dano afetam até criaturas que evitam os efeitos deles. Ao conjurar um truque em uma criatura e errar o ataque ou o alvo ser bem-sucedido na salvaguarda contra o truque, ele sofre metade do dano (se houver), mas não sofre efeitos adicionais do truque.

Nível 3: Versado em Evocação

Escolha duas magias de Mago da escola de Evocação, cada uma deve ser de 2º círculo ou inferior, e adicione-as gratuitamente ao seu livro de magias.

Além disso, ao adquirir acesso a um novo círculo de espaços de magia nesta classe, você pode adicionar gratuitamente uma magia de Mago da escola de Evocação ao seu livro de magias. A magia escolhida deve ser de um círculo para o qual você tenha espaços de magia.

Nível 6: Esculpir Magias

Você pode criar zonas de segurança nos efeitos das suas evocações. Ao conjurar uma magia de Evocação que afeta criaturas à sua vista, você pode escolher um número delas igual a 1 mais o círculo da magia. Criaturas escolhidas são bem-sucedidas automaticamente em suas salvaguardas e não sofrem dano se normalmente sofreriam metade do dano em caso de sucesso.

Nível 10: Evocação Potencializada

Ao conjurar uma magia de Mago da escola de Evocação, você pode adicionar seu modificador de Inteligência a uma jogada de dano dessa magia.

Nível 14: Sobrecarga

Você pode aumentar o poder de suas magias. Ao conjurar uma magia de Mago que cause dano com um espaço de magia de 1º a 5º círculo, você pode causar dano máximo com essa magia no turno no qual a conjurar.

Ao fazer isso pela primeira vez, você não sofre nenhum efeito adverso. Se usar esta característica novamente antes de completar um Descanso Longo, você sofre 2d12 pontos de dano Necrótico para cada círculo do espaço de magia imediatamente após conjurá-la. Esse dano ignora Resistência e Imunidade.

Toda vez que você usa esta característica novamente antes de completar um Descanso Longo, o dano Necrótico por círculo de magia aumenta em 1d12.

CAROLINE GARIBA

Ilusionista

Teça Magias Sutis de Enganação

Você se especializa em magia que deslumbra os sentidos e engana a mente, e as ilusões que você cria fazem o impossível parecer real.

Nível 3: Ilusões Aprimoradas

Você pode conjurar magias de Ilusão sem fornecer componentes Verbais e se uma magia de Ilusão que você conjurar tiver um alcance de 3 metros ou mais, o alcance aumenta em 18 metros.

Você também conhece o truque *Ilusão Menor*. Se já o conhece, você aprende um truque de Mago diferente à sua escolha. O truque não conta para o seu número de truques conhecidos. Você pode criar um som e uma imagem com uma única conjuração de *Ilusão Menor* e pode conjurá-la como uma Ação Bônus.

Nível 3: Versado em Ilusão

Escolha duas magias de Mago da escola de Ilusão, cada uma deve ser de 2º círculo ou inferior e adicione-as gratuitamente ao seu livro de magias.

Além disso, ao adquirir acesso a um novo círculo de espaços de magia nesta classe, você pode adicionar gratuitamente uma magia de Mago da escola de Ilusão ao seu livro de magias. A magia escolhida deve ser de um círculo para o qual você tenha espaços de magia.

Nível 6: Criaturas Espectrais

Você sempre tem as magias *Convocar Feérico* e *Invocar Fera* preparadas. Ao conjurar qualquer uma das magias, você pode mudar sua escola para Ilusão, o que faz com que a criatura invocada pareça espectral. Você pode conjurar a versão Ilusão de cada magia sem gastar um espaço de magia, mas conjurá-la sem um espaço de magia reduz pela metade os Pontos de Vida da criatura. Após conjurar qualquer uma das magias sem um espaço de magia, você deve completar um Descanso Longo antes de conjurar novamente a magia desta forma.

Nível 10: Autoimagem Ilusória

Ao ser atingido pela jogada de ataque de uma criatura, você pode usar uma Reação para criar uma duplicata ilusória de si entre você e o atacante. O ataque erra automaticamente e a ilusão se dissipa.

Após usar esta característica, você não pode utilizá-la novamente até completar um Descanso Curto ou Longo. Você também pode restaurar seu uso gastando um espaço de magia de 2º círculo ou superior (nenhuma ação é necessária).

Nível 14: Realidade Ilusória

Você aprendeu a tecer magia sombria em suas ilusões para dar a elas uma semi-realidade. Ao conjurar uma magia Ilusão com um espaço de magia, você pode escolher um objeto inanimado e não mágico que faça parte da ilusão e tornar esse objeto real. Você pode executar isso no seu turno como uma Ação Bônus, enquanto a magia estiver em andamento. O objeto permanece real por 1 minuto, durante o qual não pode causar dano ou conferir quaisquer condições. Por exemplo, você pode criar uma ilusão de uma ponte sobre um abismo e, em seguida, torná-la real e atravessá-la.



Subclasse
Ilusionista

POLAR ENGINE



Monge

Um Artista Marcial com um Foco Sobrenatural

Traços Básicos de Monge

Atributo Primário	Destreza e Sabedoria
Dado de Vida	D8 por nível de Monge
Proficiência em Salvaguardas	Força e Destreza
Proficiência em Perícias	*Escolha 2:* Acrobacia, Atletismo, Furtividade, História, Intuição ou Religião
Proficiências com Armas	Armas Simples e Marciais que têm a propriedade Leve
Proficiências com Ferramentas	*Escolha um tipo de Ferramentas de Artesão ou Instrumento Musical* (veja o capítulo 6)
Treinamento com Armadura	Nenhuma
Equipamento Inicial	*Escolha A ou B:* (A) Lança, 5 Adagas, Ferramentas de Artesão ou Instrumento Musical escolhido para a proficiência com ferramenta acima, Kit de Aventureiro e 11 PO; ou (B) 50 PO

Os Monges praticam um rigoroso treinamento de combate e disciplina mental para se conectarem ao multiverso e canalizarem seus reservatórios internos de poder. Esse poder é interpretado de diferentes maneiras por diversos Monges: como respiração, energia, força vital, essência ou auto consciência. Seja expressado através de impressionantes habilidades marciais ou como manifestações sutis de defesa e velocidade, esse poder permeia todas as ações de um Monge.

Os Monges concentram seu poder interno para produzir efeitos extraordinários, até sobrenaturais. Eles canalizam impressionantes velocidade e força em seus ataques, com ou sem armas. Nas mãos de um Monge, até as armas mais básicas se tornam instrumentos sofisticados de combate.

Para muitos Monges, uma vida estruturada de abstinência ascética ajuda a cultivar o foco físico e mental necessário para aproveitar seu poder. Outros acreditam que a imersão na vibrante confusão da vida alimenta sua determinação e disciplina.

Os Monges veem as aventuras como testes de seu desenvolvimento físico e mental. Motivados por um desejo de cumprir uma missão maior do que apenas matar monstros e saquear tesouros, buscam se transformar em armas vivas.

JOSHUA RAPHAEL

Tornando-se um Monge

Como Personagem de Nível 1

- Adquira todos os traços da tabela Traços Básicos de Monge.
- Adquira as características de nível 1 de Monge, apresentadas na tabela Características de Monge.

Como um Personagem Multiclasse

- Adquira o traço Dado de Ponto de Vida da tabela Traços Básicos de Monge.
- Adquira as características de nível 1 de Monge, apresentadas na tabela Características de Monge.

Características de Classe de Monge

Como Monge, você recebe as seguintes características de classe ao alcançar os níveis especificados de Monge. Essas características estão apresentadas na tabela Características de Monge.

Nível 1: Artes Marciais

Sua prática de artes marciais lhe confere domínio de estilos de combate que usam seu Ataque Desarmado e armas de Monge, que incluem:

- Armas Simples Corpo a Corpo
- Armas Marciais Corpo a Corpo que tem a propriedade Leve

Você adquire os seguintes benefícios enquanto estiver desarmado ou empunhando apenas armas de Monge e não estiver vestindo armadura ou empunhando um Escudo.

Ataque Desarmado Adicional. Você pode realizar um Ataque Desarmado como uma Ação Bônus.

Dado de Artes Marciais. Você pode jogar 1d6 ao invés do dano normal de seu Ataque Desarmado ou armas de Monge. Este dado muda à medida que você atinge níveis de Monge, conforme detalhado na coluna Artes Marciais da tabela Características de Monge.

Ataques com Destreza. Você pode usar seu modificador de Destreza em vez de seu modificador de Força para as jogadas de ataque e dano de seus Ataques Desarmados e armas de Monge. Além disso, quando você usa a opção Empurrar ou Imobilizar do seu Ataque Desarmado, você pode usar seu modificador de Destreza em vez de seu modificador de Força para determinar a CD da salvaguarda.

Nível 1: Defesa sem Armadura

Enquanto você não estiver vestindo armadura ou empunhando um Escudo, sua Classe de Armadura base é igual a 10 mais seus modificadores de Destreza e Sabedoria.

Características de Monge

Nível	Bônus de Proficiência	Características	Artes Marciais	Pontos de Foco	Movimento sem Armadura
1	+2	Artes Marciais, Defesa sem Armadura	1d6	—	—
2	+2	Foco do Monge, Movimento sem Armadura, Metabolismo Incomum	1d6	2	+3 m
3	+2	Defletir Ataques, Subclasse de Monge	1d6	3	+3 m
4	+2	Aumento no Valor de Atributo, Queda Lenta	1d6	4	+3 m
5	+3	Ataque Extra, Golpe Atordoante	1d8	5	+3 m
6	+3	Ataques Potencializados, Característica de Subclasse	1d8	6	+4,5 m
7	+3	Evasão	1d8	7	+4,5 m
8	+3	Aumento no Valor de Atributo	1d8	8	+4,5 m
9	+4	Movimento Acrobático	1d8	9	+4,5 m
10	+4	Autocura, Foco Aprimorado	1d8	10	+6 m
11	+4	Característica de subclasse	1d10	11	+6 m
12	+4	Aumento no Valor de Atributo	1d10	12	+6 m
13	+5	Defletir Energia	1d10	13	+6 m
14	+5	Sobrevivente Disciplinado	1d10	14	+7,5 m
15	+5	Foco Perfeito	1d10	15	+7,5 m
16	+5	Aumento no Valor de Atributo	1d10	16	+7,5 m
17	+6	Característica de Subclasse	1d12	17	+7,5 m
18	+6	Defesa Superior	1d12	18	+9 m
19	+6	Dádiva Épica	1d12	19	+9 m
20	+6	Corpo e Mente	1d12	20	+9 m

Nível 2: Foco do Monge

Seu foco e treinamento marcial permitem que você aproveite uma reserva de energia extraordinária dentro de si. Essa energia é representada por Pontos de Foco. Seu nível de Monge determina o número de pontos que você tem, conforme detalhado na coluna Pontos de Foco da tabela Características de Monge.

Você pode gastar esses pontos para melhorar ou impulsionar certas características de Monge. Você começa aprendendo três dessas características: Defesa Paciente, Passo do Vento e Torrente de Golpes, cada uma das quais é detalhada abaixo.

Ao gastar um Ponto de Foco, ele não está disponível. Você restaura todos os usos gastos ao completar um Descanso Curto ou Longo.

Algumas características que usam Pontos de Foco exigem que seu alvo realize uma salvaguarda. A CD da salvaguarda é igual a 8 mais seu modificador de Sabedoria e seu Bônus de Proficiência.

Defesa Paciente. Você pode executar a ação Desengajar como uma Ação Bônus. Como alternativa, você pode gastar 1 Ponto de Foco para executar as ações Desengajar e Esquivar como uma Ação Bônus.

Passo do Vento. Você pode executar a ação Correr como uma Ação Bônus. Como alternativa, você pode gastar 1 Ponto de Foco para executar as ações Desengajar e Correr como uma Ação Bônus, e sua distância de salto é dobrada durante o turno.

Torrente de Golpes. Você pode gastar 1 Ponto de Foco para realizar dois Ataques Desarmados como uma Ação Bônus.

Nível 2: Metabolismo Incomum

Ao jogar Iniciativa, você pode restaurar todos os Pontos de Foco gastos. Ao realizar isso, jogue seu dado de Artes Marciais e recupere um número de Pontos de Vida igual ao seu nível de Monge mais o valor jogado.

Após usar essa característica, você não pode usá-la novamente até completar um Descanso Longo.

Nível 2: Movimento sem Armadura

Seu Deslocamento aumenta em 3 metros enquanto você não vestir armadura ou empunhar um Escudo. Esse bônus aumenta quando você atinge certos níveis de Monge, conforme detalhado na tabela Características de Monge.

Nível 3: Defletir Ataques

Ao ser atingido devido uma jogada de ataque e o dano dessa jogada incluir dano Contundente, Cortante ou Perfurante, você pode executar uma Reação para reduzir o dano total do ataque. A redução é igual a 1d10 mais seu modificador de Destreza e nível de Monge.

Ao reduzir o dano a 0, você pode gastar 1 Ponto de Foco para redirecionar parte da força do ataque. Para isso, escolha uma criatura à vista a até 1,5 metro de você se o ataque for corpo a corpo, ou a até 18 metros se for à distância e sem Cobertura Total. Essa criatura deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destre-

za ou sofre dano igual a duas jogadas de seu dado de Artes Marciais mais seu modificador de Destreza. O dano é do mesmo tipo causado pelo ataque.

Nível 3: Subclasse de Monge

Você adquire uma subclasse de Monge à sua escolha. As subclasses Combatente da Mão Espalmada, Combatente da Misericórdia, Combatente das Sombras e Combatente dos Elementos estão detalhadas após a descrição desta classe. Uma subclasse é uma especialidade que concede a você características em determinados níveis de Monge. Durante toda sua jornada, você adquire cada uma das características de sua subclasse de seu nível de Monge ou menor.

Nível 4: Aumento no Valor de Atributo

Você adquire o talento Aumento no Valor de Atributo (veja o capítulo 5) ou outro talento à sua escolha para o qual atenda os pré-requisitos. Você adquire essa característica novamente nos níveis 8, 12 e 16 de Monge.

Nível 4: Queda Lenta

Você pode executar uma Reação ao estar em queda para reduzir qualquer dano recebido da queda em um valor igual a cinco vezes seu nível de Monge.

Nível 5: Ataque Extra

Você pode atacar duas vezes, em vez de uma, sempre que executar a ação Atacar no seu turno.

Nível 5: Golpe Atordoante

Uma vez por turno, ao acertar uma criatura com uma arma de Monge ou um Ataque Desarmado, você pode gastar 1 Ponto de Foco para tentar um golpe atordoante. O alvo deve realizar uma salvaguarda de Constituição. Se falhar, o alvo tem a condição Atordoado até o início do seu próximo turno. Em caso de sucesso, o Deslocamento do alvo é reduzido pela metade até o início do seu próximo turno, e a próxima jogada de ataque realizada contra o alvo antes disso tem Vantagem.

Nível 6: Golpes Potencializados

Ao causar dano com seu Ataque Desarmado, você escolhe entre causar dano Energético ou seu tipo de dano normal.

Nível 7: Evasão

Ao ser alvo de um efeito que permita uma salvaguarda de Destreza para receber apenas metade do dano, você não recebe dano em caso de sucesso e sofre apenas metade do dano se falhar.

Você não se beneficia dessa característica se tem a condição Incapacitado.

Nível 9: Movimento Acrobático

Enquanto não vestir armadura ou empunhar um Escudo, você adquire a capacidade de se mover no seu turno ao longo de superfícies verticais e por líquidos sem entrar em queda durante o movimento.

Nível 10: Foco Aprimorado

Sua Defesa Paciente, Passo do Vento e Torrente de Golpes adquirem os seguintes benefícios.

Defesa Paciente. Ao gastar um Ponto de Foco para usar Defesa Paciente, você adquire um número de Pontos de Vida Temporários igual a duas jogadas de seus dados de Artes Marciais.

Passo do Vento. Ao gastar um Ponto de Foco para usar Passo do Vento, você pode escolher uma criatura voluntária a até 1,5 metro de si que seja Grande ou menor. Você move a criatura com você até o final do seu turno. O movimento da criatura não provoca Ataques de Oportunidade.

Torrente de Golpes. Você pode gastar 1 Ponto de Foco para usar Torrente de Golpes e realizar três Ataques Desarmados em vez de dois.

Nível 10: Restauro Pessoal

Por pura força de vontade, você pode remover uma das seguintes condições de si no final de cada um dos seus turnos: Amedrontado, Enfeitiçado ou Envenenado.

Além disso, você não sofre níveis de Exaustão por não se alimentar e se hidratar.

Nível 13: Defletir Energia

Agora você pode usar sua característica Defletir Ataques contra ataques que causam qualquer tipo de dano, não apenas Contundente, Cortante ou Perfurante.

Nível 14: Sobrevivente Disciplinado

Sua disciplina física e mental lhe concede proficiência em todas as salvaguardas.

Além disso, ao realizar uma salvaguarda e falhar, você pode gastar 1 Ponto de Foco para jogar novamente, e deve usar o novo resultado.

Nível 15: Foco Perfeito

Ao jogar Iniciativa e não usar Metabolismo Incomum, você recupera Pontos de Foco gastos até ter 4, se tiver 3 ou menos.

Nível 18: Defesa Superior

No início do seu turno, você pode gastar 3 Pontos de Foco para se fortalecer contra danos por 1 minuto ou até ter a condição Incapacitado. Durante esse período, você tem Resistência a todos os tipos de dano, exceto Energético.

Nível 19: Dádiva Épica

Você adquire o talento Dádiva Épica (veja o capítulo 5) ou outro talento à sua escolha para o qual se qualifica. Dádiva do Ataque Irresistível é recomendada.

Nível 20: Corpo e Mente

Você auto aperfeiçoou seu corpo e mente a novos patamares. Seus valores de Destreza e Sabedoria aumentam em 4, até no máximo 25.

Subclasses de Monge

Uma subclasse de Monge é uma especialização que concede características em certos níveis, conforme especificado na subclasse. Esta seção apresenta as subclasses Combatente da Mão Espalmada, Combatente da Misericórdia, Combatente das Sombras e Combatente dos Elementos.

Combatente da Mão Espalmada

Domine as Técnicas de Combate Desarmado

Os Combatentes da Mão Espalmada são mestres do combate desarmado. Eles aprendem técnicas para empurrar e derrubar seus oponentes e manipular sua própria energia para se proteger de danos.

Nível 3: Técnica da Mão Espalmada

Ao atingir uma criatura com um ataque concedido por sua Torrente de Golpes, você pode impor um dos seguintes efeitos ao alvo.



Derrubar. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza ou tem a condição Caído.

Desorientar. O alvo não pode realizar Ataques de Oportunidade até o início do próximo turno dele.

Empurrar. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Força ou é empurrado até 4,5 metros para longe de você.

Nível 6: Integridade Corporal

Você adquire a capacidade de se curar. Como uma Ação Bônus, você pode jogar seu dado de Artes Marciais. Você recupera um número de Pontos de Vida igual ao resultado mais seu modificador de Sabedoria (mínimo de 1 Ponto de Vida recuperado).

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de uma vez) e restaura todos os usos gastos ao completar um Descanso Longo.

Nível 11: Passo Veloz

Ao executar uma Ação Bônus diferente de Passo do Vento, você também pode usar Passo do Vento imediatamente após essa Ação Bônus.

Nível 17: Palma Vibrante

Você obtém a habilidade de infligir vibrações letais no corpo de outra pessoa. Ao acertar uma criatura com um Ataque Desarmado, você pode gastar 4 Pontos de Foco para iniciar essas vibrações imperceptíveis, que duram por um número de dias igual ao seu nível de Monge. As vibrações são inofensivas, a menos que você execute uma Ação para encerrá-las. Como alternativa, ao executar a ação Atacar no seu turno, você pode renunciar a um dos ataques para acabar com as vibrações. Para encerrá-las, você e o alvo devem estar no mesmo plano de existência. Ao fazer isso, o alvo deve realizar uma salvaguarda de Constituição, sofrendo 10d12 pontos de dano Energético se falhar ou metade do dano em caso de sucesso.

Você pode ter apenas uma criatura sob o efeito desta característica por vez. Você pode encerrar as vibrações inofensivamente (nenhuma ação é necessária).

Combatente da Misericórdia

Manipule as Forças de Vida e da Morte

Os Combatentes da Misericórdia controlam a força vital dos outros. Esses monges errantes atuam como curandeiros, mas eliminam rapidamente seus inimigos. Geralmente, usam máscaras, surgindo como portadores sem rosto da vida e da morte.

Nível 3: Implementos de Misericórdia

Você adquire proficiência nas perícias Intuição e Medicina e proficiência com o Kit de Herbalismo.

KATERINA LADON

Nível 3: Mão de Cura

Com uma ação Usar Magia, você pode gastar 1 Ponto de Foco para tocar uma criatura e restaurar um número de Pontos de Vida igual a uma jogada de seu dado de Artes Marciais mais seu modificador de Sabedoria. Ao usar sua Torrente de Golpes, você pode substituir um dos Ataques Desarmados pelo uso dessa característica sem gastar um Ponto de Foco para a cura.

Nível 3: Mão de Dolo

Uma vez por turno, ao atingir uma criatura com um Ataque Desarmado e causar dano, você pode gastar 1 Ponto de Foco para causar dano Necrótico adicional igual a uma jogada de seu dado de Artes Marciais mais seu modificador de Sabedoria.

Nível 6: Toque de Médico

Sua Mão de Cura e Mão de Dolo melhoram, conforme detalhado abaixo.

Mão de Cura. Ao usar Mão de Cura, você também pode encerrar uma das seguintes condições na criatura que você curar: Atordoado, Cego, Envenenado, Paralisado ou Surdo.

Mão de Dolo. Ao usar Mão de Dolo em uma criatura, você também pode impor a ela a condição Envenenado até o final do seu próximo turno.

Nível 11: Torrente de Cura e Dolo

Ao usar Torrente de Golpes, você pode substituir cada um dos Ataques Desarmados pelo uso da Mão de Cura sem gastar Pontos de Foco para a cura.

Além disso, ao realizar um Ataque Desarmado com Torrente de Golpes e causar dano, você pode usar Mão de Dolo com esse ataque sem gastar um Ponto de Foco para Mão de Dolo. Você ainda pode usar Mão de Dolo apenas uma vez por turno.

Você pode usar esses benefícios um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de uma vez) e restaura todos os usos gastos ao completar um Descanso Longo.

Nível 17: Mão da Misericórdia Final

Seu domínio da energia vital abre a porta para a misericórdia final. Como uma ação Usar Magia, você pode tocar o cadáver de uma criatura que morreu nas últimas 24 horas e gastar 5 Pontos de Foco. A criatura então retorna à vida com um número de Pontos de Vida igual a 4d10 mais seu modificador de Sabedoria. Se a criatura morreu com quaisquer condições a seguir, a criatura revive com as condições removidas: Atordoado, Cego, Envenenado, Paralisado e Surdo.

Após usar essa característica, você não pode usá-la novamente até completar um Descanso Longo.

Combatente das Sombras

Utilize o Poder das Sombras para Furtividade e Fuga

Combatentes das Sombras praticam furtividade e subterfúgios, aproveitando o poder do Sombral. Eles estão em casa na escuridão, capazes de atraí-la ao seu



Subclasse
Combatente da Misericórdia

OLIVIER BERNARD

redor para se esconder, pular de sombra em sombra e assumir uma forma fantasmagórica.

Nível 3: Artes das Sombras

Você aprendeu a aproveitar o poder do Sombral, obtendo os seguintes benefícios.

Escuridão. Você pode gastar 1 Ponto de Foco para conjurar a magia *Escuridão* sem componentes de magia. Você pode ver na área da magia ao conjurar com esta característica. Enquanto a magia persistir, você pode mover sua área de Escuridão para um espaço a até 18 metros de si no início de cada um dos seus turnos.

Ilusão Sombria. Você conhece a magia *Ilusão Menor*. Sabedoria é seu atributo de conjuração para ela.



Subclasse
Combatente das Sombras

Visão no Escuro. Você adquire Visão no Escuro com um alcance de 18 metros. Se você já tem Visão no Escuro, seu alcance aumenta em 18 metros.

Nível 6: Passo da Sombra

Enquanto estiver inteiramente em Meia-luz ou Escuridão, você pode executar uma Ação Bônus para se teleportar até 18 metros para um espaço desocupado à sua vista que também esteja sob Meia-luz ou Escuridão. Você então tem Vantagem no próximo ataque corpo a corpo que realizar antes do final do turno atual.

Nível 11: Passo da Sombra Aprimorado

Você pode usar sua conexão com o Sombral para melhorar seu teleporte. Ao usar Passo da Sombra, você pode gastar 1 Ponto de Foco para remover o requisito no qual você deve iniciar ou encerrar seu turno em Meia-luz ou Escuridão para usar esta característica. Como parte desta Ação Bônus, você pode realizar um Ataque Desarmado imediatamente após se teleportar.

Nível 17: Manto da Sombra

Como uma ação Usar Magia enquanto estiver inteiramente em Meia-luz ou Escuridão, você pode gastar 3 Pontos de Foco para envolver-se em sombras por 1 minuto, até ter a condição Incapacitado ou até encerrar seu turno em Luz Plena. Enquanto estiver envolto por essas sombras, você adquire os seguintes benefícios.

Invisibilidade. Você tem a condição Invisível.

Parcialmente Incorpóreo. Você pode se mover por espaços ocupados como se fossem Terrenos Difíceis. Se você encerrar seu turno em tal espaço, é deslocado para o último espaço desocupado em que estava.

Torrente de Sombras. Você pode usar sua Torrente de Golpes sem gastar nenhum Ponto de Foco.

Combatente dos Elementos

Manipule Golpes e Explosões de Poder Elemental

Os Combatentes dos Elementos aproveitam o poder dos Planos Elementais. Utilizando-se de seu foco sobrenatural, eles dominam momentaneamente a energia do Caos Elemental para se fortalecer dentro e fora de batalha.

Nível 3: Manipular Elementos

Você conhece a magia *Elementalismo*. Sabedoria é seu atributo de conjuração para ela.

Nível 3: Sintonia Elemental

No início do seu turno, você pode gastar 1 Ponto de Foco para imbuir-se de energia elemental. A energia dura 10 minutos ou até você ter a condição Incapacitado. Você adquire os seguintes benefícios enquanto esta característica estiver ativa.

Ataques Elementais. Ao acertar com seu Ataque Desarmado, você pode causar com ele, à sua escolha, dano Ácido, Elétrico, Gélido, Ígneo ou Trovejante, em vez de seu tipo de dano normal. Ao causar um desses

NATHANIEL HIMAWAN

tipos de dano, você também pode forçar o alvo a realizar uma salvaguarda de Força. Se ele falhar, você pode movê-lo até 3 metros em sua direção ou para longe de você, enquanto a energia elemental gira em torno dele.

Extensão. Ao realizar um Ataque Desarmado, seu alcance aumenta em 3 metros à medida que a energia elemental se estende por você.

Nível 6: Explosão Elemental

Como uma ação Usar Magia, você pode gastar 2 Pontos de Foco para fazer com que energia elemental exploda em uma Esfera de 6 metros de raio centrada em um ponto a até 36 metros de você. Escolha um tipo de dano: Ácido, Elétrico, Gélido, Ígneo ou Trovejante.

Cada criatura na Esfera deve realizar uma salvaguarda de Destreza. Se falhar, uma criatura sofre dano do tipo escolhido igual a três jogadas de seus dados de Artes Marciais. Em caso de sucesso, uma criatura sofre metade do dano.

Nível 11: Passo dos Elementos

Enquanto sua Sintonia Elemental estiver ativa, você também tem um Deslocamento de Natação e de Voo igual ao seu Deslocamento.

Nível 17: Ápice Elemental

Enquanto sua Sintonia Elemental estiver ativa, você também adquire os seguintes benefícios.

Golpes Potencializados. Uma vez em cada um dos seus turnos, você pode causar dano adicional a um alvo igual a uma jogada de seu dado de Artes Marciais ao atingi-lo com um Ataque Desarmado. O dano adicional é do mesmo tipo causado por esse ataque.

Passo Destrutivo. Ao usar seu Passo do Vento, seu Deslocamento aumenta em 6 metros até o final do turno. Pela duração, qualquer criatura à sua escolha sofre dano igual a uma jogada de seu dado de Artes Marciais quando você entra em um espaço a até 1,5 metro dela. O tipo de dano fica à sua escolha, entre Ácido, Elétrico, Gélido, Ígneo ou Trovejante. Uma criatura pode sofrer esse dano apenas uma vez por turno.

Resistência a Dano. Você adquire Resistência a um dos seguintes tipos de dano à sua escolha: Ácido, Elétrico, Gélido, Ígneo ou Trovejante. No início de cada um dos seus turnos, você pode alterar essa escolha.



KATERINA LADON

Subclasse
Combatente dos Elementos



Paladino

Um Combatente Devotado com Juramentos Sagrados

Traços Básicos de Paladino

Atributo Primário	Força e Carisma
Dado de Ponto de Vida	D10 por nível de Paladino
Proficiência em Salvaguarda	Sabedoria e Carisma
Proficiência em Perícias	*Escolha 2:* Atletismo, Intimidação, Intuição, Medicina, Persuasão ou Religião.
Proficiências com Armas	Armas Simples e Marciais
Treinamento com Armadura	Armaduras Leves, Médias, Pesadas e Escudos
Equipamento Inicial	*Escolha A ou B:* (A) Cota de Malha, Escudo, Espada Longa, 6 Azagaias, Símbolo Sagrado, Kit de Sacerdote e 9 PO; ou (B) 150 PO

Os Paladinos são unidos por seus juramentos de combater as forças da aniquilação e da corrupção. Seja diante do altar de um deus, em uma clareira sagrada diante de espíritos da natureza ou em momentos de desespero e tristeza com os mortos como as únicas testemunhas, o juramento de um Paladino é um vínculo poderoso. Ele transforma um combatente devoto em um campeão abençoado.

Paladinos treinam para dominar armas e armaduras, mas suas habilidades marciais são superadas pelo poder mágico que possuem: curar feridos, punir inimigos e proteger os indefesos e aqueles que lutam ao seu lado.

A vida de um Paladino é, quase por definição, uma vida de aventura, pois eles estão na linha de frente da luta cósmica contra a aniquilação. Guerreiros são raros nos exércitos de um mundo, e ainda menos indivíduos podem reivindicar a vocação de um Paladino. Ao receber esse chamado, essas pessoas abençoadas abandonam suas ocupações anteriores para empunhar armas e magia.

Tornando-se um Paladino

Como um Personagem de Nível 1

- Adquira todos os traços da tabela Traços Básicos de Paladino.
- Adquira as características de nível 1 do Paladino, apresentadas na tabela Características de Paladino.

Como um Personagem Multiclasse

- Você adquire as seguintes características da tabela Traços Básicos de Paladino: Dado de Ponto de Vida, proficiência com armas Marciais e treinamento com armaduras Leves, Médias e Escudos.
- Adquira as características de nível 1 de Paladino, apresentadas na tabela Características de Paladino. Veja também regras de multiclasse no capítulo 2 para determinar seus espaços de magia disponíveis.

Características de Classe de Paladino

Como Paladino, você recebe as seguintes características de classe ao atingir os níveis especificados de Paladino. Essas características estão apresentadas na tabela Características de Paladino.

Nível 1: Conjuração

Você aprendeu a conjurar magias por meio de oração e meditação. Veja o capítulo 7 para as regras sobre conjuração de magias. As informações abaixo detalham como você usa essas regras com as magias de Paladino, explicadas na lista de magias de Paladino mais adiante na descrição da classe.

Espaços de Magia. A tabela Características de Paladino mostra quantos espaços de magia você tem para conjurar suas magias de 1º círculo ou superior. Você restaura todos os espaços gastos ao completar um Descanso Longo.

Magias Preparadas de 1º Círculo ou Superior. Você prepara a lista de magias de 1º círculo ou superior que estão disponíveis para você conjurar com essa característica. Para começar, escolha duas magias de Paladino de 1º círculo. *Destruição Cauterizante* e *Heroísmo* são recomendadas.

O número de magias em sua lista aumenta à medida que você atinge níveis de Paladino, conforme mostrado na coluna Magias Preparadas da tabela Características de Paladino. Sempre que esse número aumentar, escolha magias adicionais da lista de magias de Paladino até que o número de magias em sua lista corresponda ao número da tabela. As magias escolhidas devem ser de um círculo para o qual você possui espaços de magia. Por exemplo, se você é um Paladino de nível 5, sua lista de magias preparadas pode incluir seis magias de Paladino de 1º ou 2º círculo em qualquer combinação.

Se outra característica de Paladino lhe der magias que você sempre tem preparadas, essas magias não contam para o número de magias que você pode preparar com esta característica, mas essas magias, de outra forma, contam como magias de Paladino para você.

Mudando Suas Magias Preparadas. Sempre que completar um Descanso Longo, você pode substituir uma magia em sua lista por outra magia de Paladino para a qual você tem espaços de magia.

Atributo de Conjuração. Carisma é seu atributo de conjuração para suas magias de Paladino.

Foco de Conjuração. Você pode usar um Símbolo Sagrado como um Foco de Conjuração para suas magias de Paladino.

MICHAEL BROUSSARD

Características de Paladino

Nível	Bônus de Proficiência	Características	Canalizar Divindade	Magias Preparadas	Espaços de Magia por Círculo de Magia 1	2	3	4	5
1	+2	Conjuração, Maestria em Arma, Mãos Consagradas	—	2	2	—	—	—	—
2	+2	Destruição do Paladino, Estilo de Luta	—	3	2	—	—	—	—
3	+2	Canalizar Divindade, Subclasse de Paladino	2	4	3	—	—	—	—
4	+2	Aumento no Valor de Atributo	2	5	3	—	—	—	—
5	+3	Ataque Extra, Montaria Fiel	2	6	4	2	—	—	—
6	+3	Aura de Proteção	2	6	4	2	—	—	—
7	+3	Característica de Subclasse	2	7	4	3	—	—	—
8	+3	Aumento no Valor de Atributo	2	7	4	3	—	—	—
9	+4	Repudiar Inimigos	2	9	4	3	2	—	—
10	+4	Aura de Coragem	2	9	4	3	2	—	—
11	+4	Golpes Radiantes	3	10	4	3	3	—	—
12	+4	Aumento no Valor de Atributo	3	10	4	3	3	—	—
13	+5	—	3	11	4	3	3	1	—
14	+5	Toque Restaurador	3	11	4	3	3	1	—
15	+5	Característica de Subclasse	3	12	4	3	3	2	—
16	+5	Aumento no Valor de Atributo	3	12	4	3	3	2	—
17	+6	—	3	14	4	3	3	3	1
18	+6	Aura Expandida	3	14	4	3	3	3	1
19	+6	Dádiva Épica	3	15	4	3	3	3	2
20	+6	Característica de Subclasse	3	15	4	3	3	3	2

Nível 1: Maestria em Arma

Seu treinamento com armas permite que você use as propriedades de maestria de dois tipos de armas à sua escolha com as quais você tem proficiência, como Azagaia e Espadas Longas.

Sempre que completar um Descanso Longo, você pode alterar os tipos de armas que escolheu. Por exemplo, você pode mudar para usar as propriedades de maestria de Alabardas e Manguais.

Nível 1: Mãos Consagradas

Seu toque abençoado pode aliviar feridas. Você tem uma reserva de poder de cura que reabastece ao completar um Descanso Longo. Com essa reserva, você pode recuperar um número total de Pontos de Vida igual a cinco vezes seu nível de Paladino.

Como uma Ação Bônus, você toca uma criatura (que pode ser você mesmo) e extrair poder dessa reserva de cura para restaurar um número de Pontos de Vida para essa criatura, até o valor máximo restante na reserva.

Você também pode gastar 5 Pontos de Vida dessa reserva de poder de cura para remover a condição Envenenado da criatura; esses pontos não restauram Pontos de Vida da criatura.

Nível 2: Destruição do Paladino

Você sempre tem a magia *Destruição Divina* preparada. Além disso, você pode conjurá-la sem gastar um espaço de magia, não podendo conjurá-la dessa forma novamente antes de completar um Descanso Longo

Nível 2: Estilo de Luta

Você adquire um talento Estilo de Luta à sua escolha (veja também o capítulo 5). Em vez de escolher um desses talentos, você pode escolher a opção abaixo.

Combatente Abençoado. Você aprende dois truques de Clérigo à sua escolha. *Chama Sagrada* e *Orientação* são recomendados. Os truques escolhidos contam como magias de Paladino para você, e Carisma é o atributo de conjuração para elas. Sempre que você atinge um nível de Paladino, pode substituir um desses truques por outro truque de Clérigo.

Nível 3: Canalizar Divindade

Você pode canalizar energia divina diretamente dos Planos Externos, usando-a para causar efeitos mágicos. Você começa com um desses efeitos: Sentido Divino, descrito abaixo. Outras características de Paladino dão opções adicionais de efeito de Canalizar Divindade. Cada vez que você usa Canalizar Divindade desta classe, você escolhe qual efeito desta classe usar.

Você pode usar Canalizar Divindade desta classe duas vezes e três vezes a partir do nível 11 de Paladino. Você recupera um uso gasto ao completar um Descanso Curto, e restaura todos os usos gastos ao completar um Descanso Longo.

Se um efeito de Canalizar Divindade exigir uma salvaguarda, a CD é igual a CD para evitar magias da característica Conjuração desta classe.

Sentido Divino. Como uma Ação Bônus, você pode abrir sua consciência para detectar Celestiais, Ínferos e Mortos-Vivos. Pelos próximos 10 minutos ou até você ter a condição Incapacitado, você sabe a localização de qualquer criatura desse tipo a até 18 metros de você e conhece o tipo de criatura. Dentro do mesmo raio, você também detecta a presença de qualquer lugar ou objeto que tenha sido consagrado ou profanado, como na magia *Consagrar*.

Nível 3: Subclasse de Paladino

Você adquire uma subclasse de Paladino à sua escolha. As subclasses Juramento da Devoção, Juramento da Glória, Juramento de Vingança e Juramento dos Anciões estão detalhadas após a descrição desta classe. Uma subclasse é uma especialidade que lhe concede características em determinados níveis de Paladino. Durante toda sua jornada, você recebe cada uma das características de sua subclasse de seu nível de Paladino ou menor.

Nível 4: Aumento no Valor de Atributo

Você adquire o talento Aumento no Valor de Atributo (veja o capítulo 5) ou outro talento à sua escolha para o qual atenda os pré-requisitos. Você adquire essa característica novamente nos níveis 8, 12 e 16 de Paladino.

Nível 5: Ataque Extra

Você pode atacar duas vezes, em vez de uma, sempre que executar a ação Atacar no seu turno.

Nível 5: Montaria Fiel

Você pode pedir auxílio de uma montaria sobrenatural. Você sempre tem a magia *Convocar Montaria* preparada.

Você também pode conjurar a magia uma vez sem gastar um espaço de magia, e restaura a capacidade de fazê-lo ao completar um Descanso Longo.

Nível 6: Aura de Proteção

Você irradia uma aura protetora e invisível em uma Emanação de 3 metros que se origina em você. A aura fica inativa em você, caso tenha a condição Incapacitado.

Você e seus aliados na aura adquirem um bônus em salvaguardas igual ao seu modificador de Carisma (bônus mínimo de +1).

Se outro Paladino estiver presente, uma criatura pode se beneficiar de apenas uma Aura de Proteção de cada vez; a criatura escolhe qual aura recebe enquanto estiver nela.

Nível 9: Repudiar Inimigos

Como uma ação Usar Magia, você pode fazer um uso de Canalizar Divindade para subjugar inimigos com temor. Ao apresentar seu Símbolo Sagrado ou arma, você pode escolher um número de criaturas igual ao seu modificador de Carisma (no mínimo uma criatura) à sua vista e a até 18 metros de você. Cada alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria ou tem a condição Amedrontado por 1 minuto ou até sofrer qualquer dano. Enquanto Amedrontado deste modo, um alvo pode realizar apenas uma das opções seguintes nos turnos dele: mover-se, executar uma ação ou executar uma Ação Bônus.

Quebrando Seu Juramento

Um Paladino busca manter os mais altos padrões de conduta, mas até os mais dedicados podem falhar. Às vezes, um Paladino transgride seu juramento.

Ao quebrar um voto, um Paladino geralmente busca absolvição, passando a noite em vigília como sinal de penitência ou realizando um jejum. Após um rito de perdão, o Paladino retoma seu caminho.

Se o seu Paladino violar o juramento sem arrependimento, converse com seu Mestre. Nesse caso, o seu Paladino pode precisar escolher uma subclasse mais adequada ou até abandonar a classe em favor de outra.

Nível 10: Aura de Coragem

Você e seus aliados têm Imunidade à condição Amedrontado enquanto estiverem em sua Aura de Proteção. Se um aliado Amedrontado entrar na aura, essa condição não tem efeito sobre esse aliado enquanto ele estiver na aura.

Nível 11: Golpes Radiantes

Seus golpes agora imbuem poder sobrenatural. Ao atingir alvo com uma jogada de ataque usando uma arma Corpo a Corpo ou um Ataque Desarmado, o alvo sofre 1d8 pontos de dano Radiante adicionais.

Nível 14: Toque Restaurador

Ao usar Mãos Consagradas em uma criatura, você também pode remover uma ou mais das seguintes condições da criatura: Amedrontado, Atordoado, Cego, Enfeitiçado, Paralisado ou Surdo. Você deve gastar 5 Pontos de Vida da reserva de cura de Mãos Consagradas para cada uma dessas condições que deseja remover; esses pontos não restauram Pontos de Vida para a criatura.

Nível 18: Aura Expandida

Sua Aura de Proteção agora é uma Emanação de 9 metros.

Nível 19: Dádiva Épica

Você adquire o talento Dádiva Épica (veja o capítulo 5) ou outro talento à sua escolha para o qual se qualifica. Dádiva da Visão Verdadeira é recomendada.

Lista de Magias de Paladino

Esta seção apresenta a lista de magias do Paladino, organizadas por círculo de magia e em ordem alfabética, com suas respectivas escolas de magias. Na coluna Especial, *C* indica que a magia requer Concentração, *R* que é um Ritual e *M* que necessita de um componente Material específico.

Magias de Paladino de 1º Círculo

Magia	Escola	Especial
Benção	Encantamento	C, M
Comando	Encantamento	—
Curar Ferimentos	Abjuração	—
Destruição Cauterizante	Evocação	—
Destruição Colérica	Necromancia	—
Destruição Divina	Evocação	—
Destruição Estrondosa	Evocação	—
Detectar Magia	Adivinhação	C, R
Detectar o Bem e o Mal	Adivinhação	C
Detectar Veneno e Doença	Adivinhação	C, R
Duelo Compelido	Encantamento	C
Escudo da Fé	Abjuração	C
Favor Divino	Evocação	—
Heroísmo	Encantamento	C
Proteção Contra o Bem e o Mal	Abjuração	C, M
Purificar Alimentos e Bebidas	Transmutação	R

Magias de Paladino de 2º Círculo

Magia	Escola	Especial
Arma Mágica	Transmutação	—
Auxílio	Abjuração	—
Convocar Montaria	Invocação	—
Destruição Radiante	Transmutação	C
Localizar Objeto	Adivinhação	C
Oração de Cura	Abjuração	—
Proteção Contra Veneno	Abjuração	—
Repouso Tranquilo	Necromancia	R, M
Restauração Menor	Abjuração	—
Vínculo de Proteção	Abjuração	M
Zona da Verdade	Encantamento	—

Magias de Paladino de 3º Círculo

Magia	Escola	Especial
Arma Elemental	Transmutação	C
Aura de Vitalidade	Abjuração	C
Círculo Mágico	Abjuração	M
Criar Comida e Água	Invocação	—
Destruição Cegante	Evocação	—
Dissipar Magia	Abjuração	—
Luz do Dia	Evocação	—
Manto do Cruzado	Transmutação	C
Remover Maldição	Abjuração	—
Revivificar	Necromancia	M



A dedicação de um Paladino à sua causa se manifesta como poder mágico.

JULIA METZGER

Magias de Paladino de 4º Círculo

Magia	Escola	Especial
Aura de Pureza	Abjuração	C
Aura de Vida	Abjuração	C
Banimento	Abjuração	C
Destruição Atordoante	Encantamento	—
Localizar Criatura	Adivinhação	C
Proteção Contra a Morte	Abjuração	—

Magias de Paladino de 5º Círculo

Magia	Escola	Especial
Círculo de Poder	Abjuração	C
Convocar Celestial	Invocação	C, M
Destruição Banidora	Invocação	C
Dissipar o Bem e o Mal	Abjuração	C
Missão	Encantamento	—
Onda Destrutiva	Evocação	—
Restauração Maior	Abjuração	M
Reviver os Mortos	Necromancia	M

Subclasses de Paladino

Uma subclasse de Paladino é uma especialização que concede características em certos níveis de Paladino, conforme detalhado na subclasse. Esta seção apresenta as subclasses Juramento da Devoção, Juramento da Glória, Juramento de Vingança e Juramento dos Anciões.

Cada subclasse representa um conjunto de juramentos que um Paladino assume ao adquirir a classe. O juramento final, realizado no nível 3, é o ápice do seu treinamento. Alguns personagens não se consideram verdadeiros Paladinos até fazerem esse juramento, enquanto para outros ele é apenas uma formalidade, confirmando o que já sentem no coração.

Juramento da Devoção

Defenda os Ideais da Justiça e da Ordem

O Juramento da Devoção conecta os Paladinos aos ideais de justiça e ordem, representando o arquétipo do cavaleiro de armadura brilhante. Eles seguem elevados padrões de conduta e, para melhor ou pior, tentam impor esses padrões ao restante do mundo.

Muitos que fazem esse juramento são devotos dos deuses da ordem e do bem, usando seus princípios como medida de devoção pessoal. Outros têm anjos como ideais, incorporando imagens de asas em seus capacetes ou brasões.

Esses Paladinos compartilham os seguintes princípios:

- Deixe sua palavra ser sua garantia.
- Proteja os fracos e nunca tenha medo de agir.
- Deixe seus atos de honra serem um exemplo.

Nível 3: Magias do Juramento da Devoção

A magia do seu juramento garante que você sempre tenha certas magias prontas; ao atingir um nível de Paladino detalhado na tabela Magias do Juramento da Devoção, você sempre tem as magias apresentadas preparadas.

Magias do Juramento da Devoção

Nível de Paladino	Magias
3	*Escudo da Fé*, *Proteção Contra o Bem e o Mal*
5	*Auxílio*, *Zona da Verdade*
9	*Dissipar Magia*, *Sinal de Esperança*
13	*Defensor da Fé*, *Movimentação Livre*
17	*Coluna de Chamas*, *Comunhão*

Nível 3: Arma Sagrada

Ao executar a ação Atacar, você pode gastar um uso de seu Canalizar Divindade para imbuir uma arma Corpo a Corpo que você está empunhando com energia



Subclasse
Juramento da Devoção

KATERINA LADON



positiva. Por 10 minutos ou até usar essa característica novamente, você adiciona seu modificador de Carisma às jogadas de ataque que realizar com essa arma (bônus mínimo de +1) e, cada vez que atingir com ela, você causa o tipo de dano normal da arma ou dano Radiante.

Além disso, a arma também emite Luz Plena em um raio de 6 metros e Meia-luz por mais 6 metros.

Você pode encerrar este efeito mais cedo (nenhuma ação é necessária). Este efeito também encerra se você não estiver carregando a arma.

Nível 7: Aura de Devoção

Você e seus aliados têm Imunidade à condição Enfeitiçado enquanto estiverem em sua Aura de Proteção. Se um aliado Enfeitiçado entrar na aura, essa condição não tem efeito sobre esse aliado enquanto ele estiver na aura.

Nível 15: Destruição Protetora

Sua destruição mágica agora irradia energia protetora. Ao conjurar *Destruição Divina*, você e seus aliados têm Cobertura Parcial enquanto estiverem em sua Aura de Proteção. A aura mantém este benefício até o início do seu próximo turno.

Nível 20: Resplendor Sagrado

Como uma Ação Bônus, você pode imbuir sua Aura de Proteção com poder sagrado, concedendo os benefícios abaixo por 10 minutos ou até a encerrar (nenhuma ação é necessária). Após usar esta característica, você não pode utilizá-la novamente até completar um Descanso Longo. Você também pode recuperar seu uso gastando um espaço de magia de 5º círculo (nenhuma ação é necessária).

Dano Radiante. Sempre que um inimigo inicia o turno na sua aura, essa criatura sofre dano Radiante igual ao seu modificador de Carisma mais seu Bônus de Proficiência.

Luz Solar. A aura é preenchida com Luz Plena que é luz solar.

Vigília Consagrada. Você tem Vantagem em qualquer salvaguarda que seja forçado a realizar por um Ínfero ou um Morto-Vivo.

Juramento da Glória

Aspire às Alturas do Heroísmo

Os paladinos que fazem o Juramento de Glória acreditam que eles e seus companheiros estão destinados à glória por meio de atos heroicos. Treinam com afinco e encorajam seus companheiros, sempre prontos para atender ao chamado do destino.

Esses Paladinos compartilham os seguintes princípios:

- Esforce-se para ser conhecido por seus atos.
- Enfrente as dificuldades com coragem.
- Inspire os outros a buscar a glória.

POLAR ENGINE

Nível 3: Atleta Inigualável

Como uma Ação Bônus, você pode gastar um uso do seu Canalizar Divindade para aprimorar seu atletismo. Por 1 hora, você tem Vantagem em testes de Força (Atletismo) e Destreza (Acrobacia), e a distância de seus Saltos Longos e Salto em Altura aumenta em 3 metros (essa distância adicional custa movimento padrão).

Nível 3: Destruição Inspiradora

Imediatamente após conjurar *Destruição Divina*, você pode gastar um uso do seu Canalizar Divindade e distribuir Pontos de Vida Temporários para criaturas à sua escolha a até 9 metros de si, incluindo você. O número total de Pontos de Vida Temporários é igual a 2d8 mais o seu nível de Paladino, dividido entre as criaturas escolhidas, como preferir.

Nível 3: Magias do Juramento da Glória

A magia do seu juramento garante que você sempre tenha certas magias prontas; ao atingir um nível de Paladino detalhado na tabela Magias do Juramento da Glória, você sempre tem as magias apresentadas preparadas.

Magias de Juramento da Glória

Nível de Paladino	Magias
3	*Heroísmo*, *Raio Guia*
5	*Aprimorar Atributo*, *Arma Mágica*
9	*Celeridade*, *Proteção contra Energia*
13	*Compulsão*, *Movimentação Livre*
17	*Lendas e Histórias*, *Presença Régia de Yolande*

Nível 7: Aura de Vivacidade

Seu Deslocamento aumenta em 3 metros.

Além disso, sempre que um aliado entra em sua Aura de Proteção pela primeira vez em um turno ou inicia o turno dele na aura, o Deslocamento do aliado aumenta em 3 metros até o final do próximo turno dele.

Nível 15: Defesa Gloriosa

Você pode transformar a defesa em um ataque repentino. Quando você ou outra criatura à sua vista a até 3 metros de você é atingida por uma jogada de ataque, você pode executar uma Reação para conceder um bônus à CA do alvo contra esse ataque, fazendo potencialmente com que o ataque erre. O bônus é igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de +1). Se o ataque falhar, você pode realizar um ataque com uma arma contra o atacante como parte desta Reação se o atacante estiver no alcance da sua arma.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de uma vez) e restaura todos os usos gastos ao completar um Descanso Longo.

Nível 20: Lenda Viva

Você pode se fortalecer com as lendas — verdadeiras ou exageradas — de seus grandes feitos. Como uma Ação Bônus, você recebe os benefícios abaixo por 10 minutos. Após usar essa característica, você não pode utilizá-la novamente até completar um Descanso Longo. Você também pode recuperar seu uso gastando um espaço de magia de 5º círculo (nenhuma ação é necessária).

Carismático. Você é abençoado com uma presença sobrenatural e tem Vantagem em todos os testes de Carisma.

Golpe Infalível. Uma vez em cada um dos seus turnos, ao realizar uma jogada de ataque com uma arma e errar, você pode fazer com que esse ataque atinja.

Jogar Novamente a Salvaguarda. Se você falhar em uma salvaguarda, pode usar sua Reação para jogá-la novamente. Você deve usar o novo resultado.

Juramento da Vingança

Puna os Malfeitores a Qualquer Custo

O Juramento de Vingança é um compromisso solene de punir quem comete graves atos imorais. Paladinos levantam-se para corrigir as injustiças em momentos de massacres de aldeões indefesos por exércitos malignos, tiranos que desafiam a vontade dos deuses, guildas de ladrões que se tornam violentas demais ou a invasão de dragões no campo.

Esses Paladinos compartilham os seguintes princípios:

- Não mostre misericórdia aos ímpios.
- Combata a injustiça e suas causas.
- Ajude os vitimados pela injustiça.

Nível 3: Magias do Juramento da Vingança

A magia do seu juramento garante que você sempre tenha certas magias prontas; quando você atinge um nível de Paladino detalhado na tabela Magias do Juramento da Vingança, você sempre tem as magias apresentadas preparadas.

Magias do Juramento da Vingança

Nível de Paladino	Magias
3	*Marca do Caçador*, *Perdição*
5	*Paralisar Pessoa*, *Passo Nebuloso*
9	*Celeridade*, *Proteção contra Energia*
13	*Banimento*, *Porta Dimensional*
17	*Paralisar Monstro*, *Vidência*

Nível 3: Voto de Inimizade

Ao executar a ação Atacar, você pode gastar um uso de seu Canalizar Divindade para proferir um voto de inimizade contra uma criatura à sua vista a até 9 metros de si. Você tem Vantagem em jogadas de ataque contra a criatura por 1 minuto ou até usar essa característica novamente.



Subclasse
Juramento da Vingança

Se você reduzir a criatura a 0 Pontos de Vida antes que o voto termine, você pode transferir o voto para uma criatura diferente a até 9 metros de você (nenhuma ação é necessária).

Nível 7: Vingador Implacável

Seu foco sobrenatural permite que você evite a retirada de um inimigo. Ao atingir uma criatura com um Ataque de Oportunidade, você pode reduzir o Deslocamento da criatura para 0 até o final do turno atual. Você pode, então, se mover até metade de seu Deslocamento como parte da mesma Reação. Esse movimento não provoca Ataques de Oportunidade.

Nível 15: Alma Vingativa

Imediatamente após uma criatura sob o efeito do seu Voto de Inimizade acertar ou errar com uma jogada de ataque, você pode executar uma Reação para realizar um ataque corpo a corpo contra essa criatura se ela estiver ao seu alcance.

Nível 20: Anjo Vingador

Como uma Ação Bônus, você adquire os benefícios abaixo por 10 minutos ou até a encerrar (nenhuma ação é necessária). Após usar esta característica, você não pode utilizá-la novamente até completar um Descanso Longo. Você também pode recuperar seu uso gastando um espaço de magia de 5º círculo (nenhuma ação é necessária).

Aura Amedrontadora. Sempre que um inimigo inicia o turno dele em sua Aura de Proteção, ele deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria ou tem a condição Amedrontado por 1 minuto, ou até sofrer qualquer dano. Jogadas de ataque contra a criatura Amedrontada têm Vantagem.

Voo. Você cria asas espectrais nas costas e tem um Deslocamento de Voo de 18 metros, além de poder pairar.

Juramento dos Anciões

Preserve a Vida e a Luz no Mundo

O Juramento dos Anciões remonta aos primeiros elfos. Os Paladinos que o assumem, valorizam a luz e as belezas vivificantes do mundo mais do que princípios de honra, coragem e justiça. Para refletir seu compromisso com a preservação da vida e da luz, costumam adornar suas armaduras e roupas com imagens de elementos em crescimento, como folhas, chifres ou flores.

Esses Paladinos compartilham os seguintes princípios:

- Acendei a luz da esperança.
- Preservai a vida.
- Encante-se com a arte e a alegria.

Nível 3: A Ira da Natureza

Como uma ação Usar Magia, você pode gastar um uso do seu Canalizar Divindade para conjurar videiras espectrais em torno de criaturas próximas. Cada criatura à sua escolha que você possa ver a até 4,5 metros de

IGNATIUS BUDI

você deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Força ou tem a condição Contido por 1 minuto. Uma criatura Contida repete a salvaguarda no final de cada um dos turnos dela, encerrando o efeito em caso de sucesso.

Nível 3: Magias do Juramento dos Anciões

A magia do seu juramento garante que você sempre tenha certas magias prontas; quando você atinge um nível de Paladino detalhado na tabela Magias do Juramento dos Anciões, você sempre tem as magias apresentadas preparadas.

Magias do Juramento dos Anciões

Nível de Paladino	Magias
3	*Falar com Animais*, *Golpe Constritor*
5	*Passo Nebuloso*, *Raio Lunar*
9	*Crescimento de Plantas*, *Proteção contra Energia*
13	*Pele-Rocha*, *Tempestade Glacial*
17	*Comunhão com a Natureza*, *Passo Arbóreo*

Nível 7: Aura de Resistência

Magia antiga repousa tão fortemente em você que forma uma proteção mística, bloqueando a energia que vem de fora do Plano Material; você e seus aliados têm Resistência a dano Necrótico, Psíquico e Radiantes enquanto estiverem em sua Aura de Proteção.

Nível 15: Sentinela Imortal

Ao ser reduzido a 0 Pontos de Vida e não morto imediatamente, você fica com 1 Ponto de Vida e recupera um número de Pontos de Vida igual a três vezes o seu nível de Paladino. Após usar essa característica, você não pode utilizá-la novamente até completar um Descanso Longo.

Além disso, você não pode envelhecer magicamente e sua aparência não envelhece.

Nível 20: Campeão Ancestral

Como uma Ação Bônus, você pode imbuir sua Aura de Proteção com poder sagrado, concedendo os benefícios abaixo por 1 minuto ou até a encerrar (nenhuma ação é necessária). Após usar esta característica, você não pode utilizá-la novamente até completar um Descanso Longo. Você também pode restaurar seu uso gastando um espaço de magia de 5º círculo (nenhuma ação é necessária).

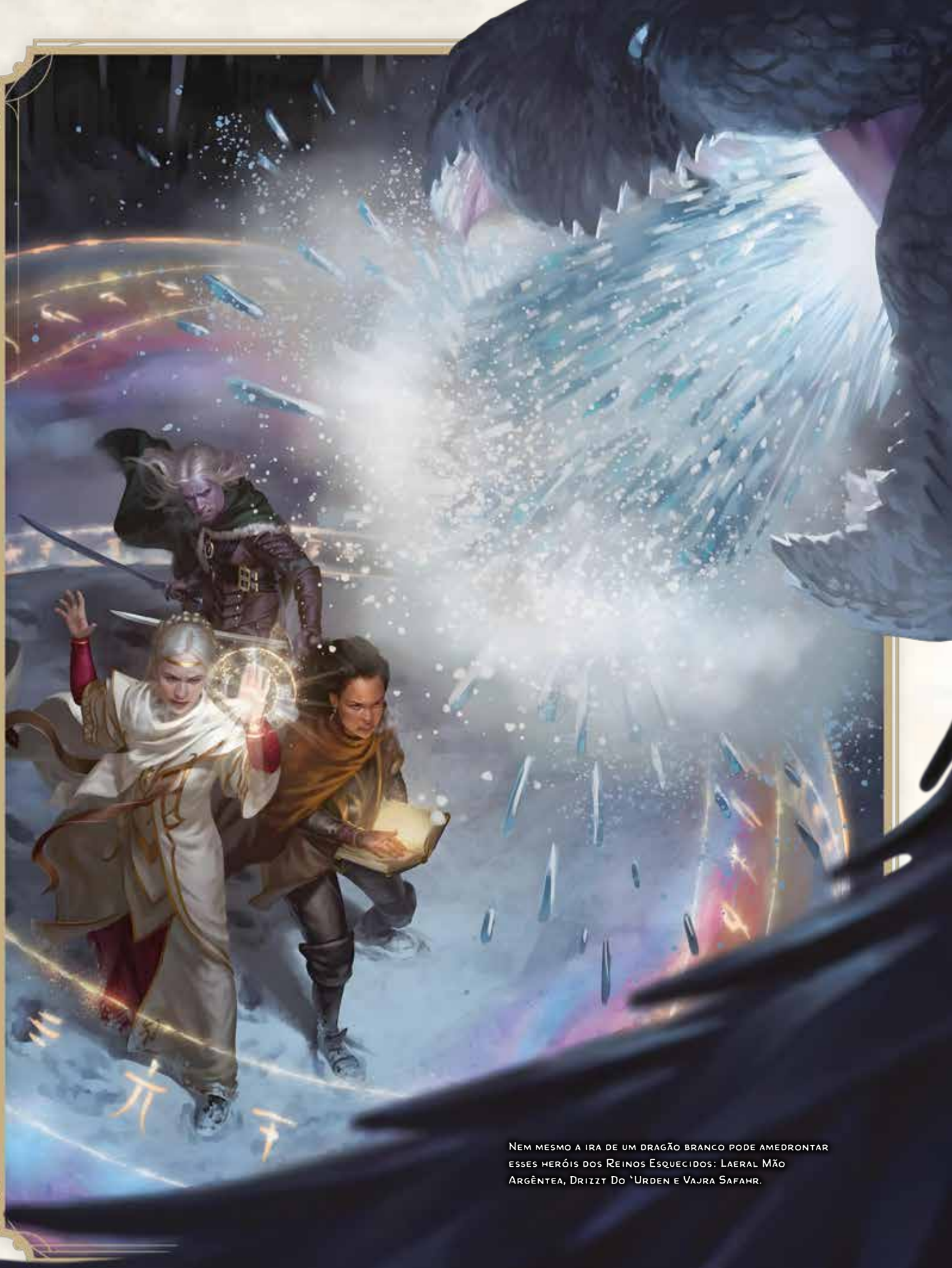
Aliviar Desafio. Inimigos na sua aura têm Desvantagem em salvaguardas contra suas magias e opções de Canalizar Divindade.

Magias Ágeis. Sempre que conjurar uma magia que tenha um tempo de conjuração de uma ação, você pode conjurá-la usando uma Ação Bônus.

Regeneração. No início de cada um dos seus turnos, você recupera 10 Pontos de Vida.



POLAR ENGINE



Nem mesmo a ira de um dragão branco pode amedrontar esses heróis dos Reinos Esquecidos: Laeral Mão Argêntea, Drizzt Do 'Urden e Vajra Safahr.

CAPÍTULO 4

Origens dos Personagens

Este capítulo descreve os dois componentes da origem de um aventureiro: o antecedente e a espécie. Juntos, esses elementos sugerem a experiência inicial e a origem natural de seu personagem antes de assumir a vida de aventura e aprender as potencialidades de uma classe (descritas no capítulo 3).

Componentes de Origem

Cada parte da origem do seu personagem reflete facetas dele, sua vida e as circunstâncias que o colocou no caminho da aventura.

Se você escolher um antecedente ou uma espécie de um livro mais antigo, veja também a barra lateral "Antecedentes e Espécies de Livros Antigos" no capítulo 2 para saber como usá-los com as opções apresentadas aqui.

Antecedentes de Personagens

O antecedente do seu personagem consiste em um conjunto de características que refletem o lugar e a ocupação que mais o moldaram antes de começar sua vida de aventura.

Cada antecedente contém uma breve narrativa sobre o passado do personagem, permitindo que você altere os detalhes conforme desejar.

Partes de um Antecedente

Um antecedente inclui as seguintes partes.

Valores de Atributo. Um antecedente apresenta três dos valores de atributo do seu personagem. Aumente um em 2 e outro em 1, ou aumente todos os três em 1. Nenhum desses aumentos pode ser maior que 20.

Talento. Um antecedente confere ao seu personagem um talento específico de Origem (descrito no *capítulo 5*).

Proficiência em Perícias. Um antecedente confere proficiência ao seu personagem em duas perícias específicas.

Proficiência com Ferramentas. Cada antecedente confere a um personagem proficiência com uma ferramenta — uma ferramenta específica ou uma escolhida da categoria Ferramentas de Artesão. As ferramentas são detalhadas no *capítulo 6*.

Equipamento. Cada antecedente oferece uma escolha entre um pacote de equipamentos ou 50 PO.

Espécies de Personagem

Ao escolher a espécie do seu personagem, você determina se ele é humano ou membro de uma espécie fantástica, como draconato ou gnomo.

Os povos do multiverso de D&D vêm de mundos diferentes e incluem muitos tipos de formas de vida inteligentes e conscientes. A espécie de um personagem do jogador é o conjunto de características do jogo que um aventureiro recebe por ser uma dessas formas de vida.

Algumas espécies podem traçar sua origem a um único mundo, plano de existência ou deus, enquanto outras espécies apareceram pela primeira vez em vários reinos ao mesmo tempo. Independentemente da originem de uma espécie, seus membros se espalharam pelo multiverso e contribuem para muitas culturas diferentes.

Os membros da maioria das espécies vivem cerca de 80 anos, com exceções observadas no texto sobre as espécies neste capítulo. Independentemente do tempo de vida, os membros de todas as espécies atingem a maturidade física mais ou menos na mesma idade. Seu personagem pode ter qualquer idade que não esteja além da expectativa de vida normal de sua espécie.

Partes de uma Espécie

Uma espécie inclui as seguintes partes.

Tipo de Criatura. A espécie de um personagem determina o tipo de criatura do personagem, descrito no glossário de regras. Todas as espécies neste capítulo são Humanoides. As espécies não-Humanoides jogáveis aparecem em outros livros de D&D.

Tamanho. A espécie do seu personagem determina o tamanho dele. Os indivíduos em uma espécie abrangem uma ampla gama de alturas, e algumas espécies incluem tal diversidade de tamanhos que você pode escolher se seu personagem é Pequeno ou Médio.

Deslocamento. A espécie do seu personagem determina o Deslocamento dele.

Traços Especiais. Cada espécie atribui características especiais a um personagem — características únicas baseadas na fisiologia ou natureza mágica da espécie. Ao escolher uma espécie, seu personagem recebe todos os traços especiais listados para ela. Alguns traços envolvem escolher entre várias opções.

Descrições dos Antecedentes

Dezesseis antecedentes são apresentados nesta seção em ordem alfabética:

Acólito
Andarilho
Artesão
Artista
Charlatão
Criminoso
Eremita
Escriba
Fazendeiro
Guarda
Guia
Marinheiro
Mercador
Nobre
Sábio
Soldado

CHRIS RALLIS



Acólito

Valores de Atributo: Inteligência, Sabedoria, Carisma
Talento: Iniciado em Magia (Clérigo) (veja o capítulo 5)
Proficiências em Perícias: Intuição, Religião
Proficiência com Ferramentas: Suprimentos de Calígrafo
Equipamento: *Escolha A ou B:* (A) Suprimentos de Calígrafo, Livro (orações), Símbolo Sagrado, Pergaminho (10 folhas), Túnica, 8 PO; ou (B) 50 PO

Você se dedicou ao serviço em um templo, localizado em uma aldeia ou em um bosque sagrado, onde realizava ritos em homenagem a um deus ou panteão. Sob a orientação de um sacerdote, você estudou religião e, graças à sua devoção, aprendeu a canalizar um pouco do poder divino para o seu local de culto e para as pessoas que ali oravam.

TITUS LUNTER



Andarilho

Valores de Atributo: Destreza, Sabedoria, Carisma
Talento: Sortudo (veja o capítulo 5)
Proficiências em Perícias: Furtividade, Intuição
Proficiência com Ferramentas: Ferramentas de Ladrão
Equipamento: *Escolha A ou B:* (A) 2 Adagas, Ferramentas de Ladrão, Kit de Jogos (qualquer um), 2 Algibeiras, Roupas de Viagem, Saco de Dormir, 16 PO; ou (B) 50 PO

Você cresceu nas ruas cercado por rejeitados igualmente malfadados, alguns deles amigos e outros rivais. Você dormia onde podia e fazia bicos por comida. Às vezes, quando a fome se tornava insuportável, você recorria ao furto. Ainda assim, você nunca perdeu seu orgulho e nunca abandonou a esperança. O destino ainda não terminou com você.

JONAS DE RO



Artesão

Valores de Atributo: Força, Destreza, Inteligência
Talento: Artifista (veja o capítulo 5)
Proficiências em Perícias: Investigação, Persuasão
Proficiência com Ferramentas: *Escolha um tipo de Ferramentas de Artesão* (veja o capítulo 6)
Equipamento: *Escolha A ou B:* (A) Ferramentas de Artesão (a mesma que acima), 2 Algibeiras, Roupas de Viagem, 32 PO; ou (B) 50 PO

Você começou a limpar o chão e esfregar balcões na oficina de um artesão por alguns trocados por dia assim que ficou forte o suficiente para carregar um balde. Ao se tornar aprendiz, aprendeu a fabricar artesanatos básicos e a lidar com clientes exigentes, desenvolvendo também um olhar aguçado para detalhes.

LUCA BANCONE



Artista

Valores de Atributo: Força, Destreza, Carisma
Talento: Músico (veja o capítulo 5)
Proficiências em Perícias: Acrobacia, Atuação
Proficiência com Ferramentas: Escolha um tipo de *Instrumento Musical* (veja o capítulo 6)
Equipamento: *Escolha A ou B:* (A) Instrumento Musical (o mesmo que acima), Espelho, 2 Fantasias, Perfume, Roupas de Viagem, 11 PO; ou (B) 50 PO

Você passou a juventude em feiras e festivais itinerantes, fazendo bicos para músicos e acrobatas em troca de aulas. Aprendeu a andar na corda bamba, tocar alaúde de um jeito distinto e recitar poesia com dicção impecável. Até hoje, prospera com aplausos e anseia pelo palco.

KENNY VO



Charlatão

Valores de Atributo: Destreza, Constituição, Carisma
Talento: Habilidoso (veja o capítulo 5)
Proficiências em Perícias: Enganação, Prestidigitação
Proficiência com Ferramentas: Kit de Falsificação
Equipamento: *Escolha A ou B:* (A) Kit de Falsificação, Fantasia, Roupas Finas, 15 PO; ou (B) 50 PO

Assim que você atingiu a idade para pedir uma cerveja, escolheu seu banquinho favorito em cada taverna a quinze quilômetros de onde nasceu. Ao percorrer o circuito de bares e botequins, aprendeu a lidar com os infelizes em busca de mentiras reconfortantes — talvez uma poção falsa ou registros de ancestralidade forjados.

LUCA BANCONE



Criminoso

Valores de Atributo: Destreza, Constituição, Inteligência
Talento: Alerta (veja o capítulo 5)
Proficiências em Perícias: Furtividade, Prestidigitação
Proficiência com Ferramentas: Ferramentas de Ladrão
Equipamento: *Escolha A ou B:* (A) 2 Adagas, Ferramentas de Ladrão, 2 Algibeiras, Pé de Cabra, Roupas de Viagem, 16 PO; ou (B) 50 PO

Você sobrevivia em becos escuros, furtando pessoas ou assaltando lojas. Talvez fizesse parte de uma pequena gangue de criminosos que se protegiam mutuamente, ou fosse um lobo solitário, enfrentando a guilda dos ladrões locais e os criminosos mais temíveis.

NOOR BAHMAN



Eremita

PEDRO CARDOSO

Valores de Atributo: Constituição, Sabedoria, Carisma
Talento: Curandeiro (veja o capítulo 5)
Proficiências em Perícias: Medicina, Religião
Proficiência com Ferramentas: Kit de Herbalismo
Equipamento: *Escolha A ou B:* (A) Cajado, Kit de Herbalismo, Lâmpada, Livro (filosofia), Óleo (3 frascos), Roupas de Viagem, Saco de Dormir, 16 PO; ou (B) 50 PO

Você passou seus primeiros anos isolado em uma cabana ou mosteiro localizado bem além dos arredores do povoado mais próximo. Naqueles dias, seus únicos companheiros eram as criaturas da floresta e aqueles que ocasionalmente faziam uma visita para trazer suprimentos e notícias do mundo externo. A solidão permitia que você passasse muitas horas ponderando os mistérios da criação.



Escriba

KAMILA SZUTENBERG

Valores de Atributo: Destreza, Inteligência, Sabedoria
Talento: Habilidoso (veja o capítulo 5)
Proficiências em Perícias: Investigação, Percepção
Proficiência com Ferramentas: Suprimentos de Calígrafo
Equipamento: *Escolha A ou B:* (A) Suprimentos de Calígrafo, Lâmpada, Óleo (3 frascos), Pergaminho (12 folhas), Roupas Finas, 23 PO; ou (B) 50 PO

Você passou anos de formação em um scriptorium, um mosteiro dedicado à preservação do conhecimento ou uma agência governamental, onde aprendeu a escrever com uma mão firme e produzir textos finamente escritos. Talvez você tenha escrito documentos governamentais ou copiado tomos de literatura. Você pode ter alguma habilidade como escritor de poesia, narrativa ou pesquisa acadêmica. Acima de tudo, você tem uma atenção cuidadosa aos detalhes, o que lhe ajuda a evitar a introdução de erros aos documentos que você copia e cria.



Fazendeiro

Valores de Atributo: Força, Constituição, Sabedoria
Talento: Vigoroso (veja o capítulo 5)
Proficiência em Perícias: Lidar com Animais, Natureza
Proficiência com Ferramentas: Ferramentas de Carpinteiro
Equipamento: *Escolha A ou B:* (A) Foice, Ferramentas de Carpinteiro, Kit de Curandeiro, Balde de Ferro, Pá, 30 PO; ou (B) 50 PO

Você cresceu perto da terra. Os anos cuidando de animais e cultivando a terra o recompensaram com paciência e boa saúde. Você tem um grande apreço pela generosidade da natureza, juntamente com um respeito saudável pela ira dela.

KENNY YO



Guarda

Valores de Atributo: Força, Inteligência, Sabedoria
Talento: Alerta (veja o capítulo 5)
Proficiência em Perícias: Atletismo, Percepção
Proficiência com Ferramentas: *Escolha um tipo de Kit de Jogos* (veja o capítulo 6)
Equipamento: *Escolha A ou B:* (A) Lança, Besta Leve, 20 Virotes, Kit de Jogo (o mesmo que acima), Aljava, Grilhões, Lanterna Coberta, Roupas de Viagem, 12 PO; ou (B) 50 PO

Seus pés doem quando você se lembra das incontáveis horas que passou em seu posto na torre. Você foi treinado para manter um olho atento para o que ocorria do lado fora da muralha, observando saqueadores vasculhando a floresta próxima, e seu outro olho voltado para dentro da muralha, procurando por assaltantes e encrenqueiros.

NOOR BAHMAN



EREL MAATITA

Guia

Valores de Atributo: Destreza, Constituição, Sabedoria
Talento: Iniciado em Magia (Druida) (veja o capítulo 5)
Proficiências em Perícias: Furtividade, Sobrevivência
Proficiência com Ferramentas: Ferramentas de Cartógrafo
Equipamento: *Escolha A ou B:* (A) Arco Curto, 20 Flechas, Ferramentas de Cartógrafo, Aljava, Roupas de Viagem, Saco de Dormir, Tenda, 3 PO; ou (B) 50 PO

Você cresceu ao ar livre, longe de terras povoadas. Sua casa ficava em qualquer lugar que você escolhesse para estender seu saco de dormir. Há maravilhas na natureza — monstros estranhos, florestas e riachos intocados, ruínas imensas de grandes salões outrora pisados por gigantes — e você aprendeu a se defender enquanto as explorava. De tempos em tempos, você guiava sacerdotes da natureza amigáveis que o instruíam nos fundamentos de canalizar a magia da natureza.



NOOR BAHMAN

Marinheiro

Valores de Atributo: Força, Destreza, Sabedoria
Talento: Valentão de Taverna (veja o capítulo 5)
Proficiências em Perícias: Acrobacia, Percepção
Proficiência com Ferramentas: Ferramentas de Navegador
Equipamento: *Escolha A ou B:* (A) Adaga, Ferramentas de Navegador, Corda, Roupas de Viagem, 20 PO; ou (B) 50 PO

Você viveu como um marinheiro, com o vento nas costas e os conveses balançando sob seus pés. Você já se sentou em bancos de bar em mais portos de escala do que consegue se lembrar, enfrentou grandes tempestades e trocou histórias com pessoas que vivem sob as ondas.



Mercador

Valores de Atributo: Constituição, Inteligência, Carisma
Talento: Sortudo (veja o capítulo 5)
Proficiência em Perícia: Lidar com Animais, Persuasão
Proficiência com Ferramentas: Ferramentas de Navegador
Equipamento: *Escolha A ou B:* (A) Ferramentas de Navegador, 2 Algibeiras, Roupas de Viagem, 22 PO; ou (B) 50 PO

Você foi aprendiz de um comerciante, mestre de caravanas ou lojista, aprendendo os fundamentos do comércio. Com ele, viajou bastante e ganhou a vida comprando e vendendo as matérias-primas que os artesãos precisam para praticar seu ofício, ou trabalhos acabados de tais artesãos. Você pode ter transportado mercadorias de um lugar para outro (por navio, carroça ou caravana) ou comprado de comerciantes viajantes e vendido em sua própria loja.

KAMILA SZUTENBERG



Nobre

Valores de Atributo: Força, Inteligência, Carisma
Talento: Habilidoso (veja o capítulo 5)
Proficiências em Perícias: História, Persuasão
Proficiência com Ferramentas: *Escolha um tipo de Kit de Jogos* (veja o capítulo 6)
Equipamento: *Escolha A ou B:* (A) Kit de Jogos (o mesmo que acima), Perfume, Roupas Finas, 29 PO; ou (B) 50 PO

Você foi criado em um castelo, cercado por riqueza, poder e privilégio. Sua família de aristocratas menores garantiu que você recebesse uma educação de primeira categoria, com conteúdos que você apreciava e outros dos quais se ressentia. Seu tempo no castelo, especialmente as muitas horas que passou observando sua família na corte, também lhe ensinou muito sobre liderança.

NOOR BAHMAN



LIXIN YIN

Sábio

Valores de Atributo: Constituição, Inteligência, Sabedoria
Talento: Iniciado em Magia (Mago) (veja o capítulo 5)
Proficiência em Perícias: Arcanismo, História
Proficiência com Ferramentas: Suprimentos de Calígrafo
Equipamento: *Escolha A ou B:* (A) Cajado, Suprimentos de Calígrafo, Livro (história), Pergaminho (8 folhas), Túnica, 8 PO; ou (B) 50 PO.

Você passou seus anos de formação viajando entre mansões e mosteiros, realizando vários bicos e serviços em troca de acesso às bibliotecas desses locais. Suas noites se resumiram a estudar livros e pergaminhos, aprendendo a sabedoria do multiverso — até mesmo os rudimentos da magia — e, agora, sua mente anseia por mais.



FABIA SANS

Soldado

Valores de Atributo: Força, Destreza, Constituição
Talento: Atacante Selvagem (veja o capítulo 5)
Proficiência em Perícias: Atletismo, Intimidação
Proficiência com Ferramentas: *Escolha um tipo de Kit de Jogos* (veja o capítulo 6)
Equipamento: *Escolha A ou B:* (A) Lança, Arco Curto, 20 Flechas, Kit de Curandeiro, Kit de Jogo (o mesmo que acima), Aljava, Roupas de Viagem, 14 PO; ou (B) 50 PO

Você começou a treinar para a guerra assim que atingiu a idade adulta e tem poucas lembranças preciosas da vida antes de pegar em armas. A batalha está em seu sangue. Às vezes, você se pega realizando reflexivamente os exercícios básicos de luta que aprendeu primeiro. Por fim, você coloca esse treinamento em prática no campo de batalha, protegendo o reino por meio da guerra.

Descrições das Espécies

Dez espécies são apresentadas nesta seção em ordem alfabética: Aasimar, Anão, Draconato, Elfo, Gnomo, Golias, Humano, Orc, Pequenino e Tiferino.

Aasimar

Aasimar (pronuncia-se AH-sih-mar) são mortais que carregam uma centelha dos Planos Superiores dentro de suas almas. Sejam descendentes de um ser angelical ou infundido com poder celestial, eles podem impulsionar essa centelha para trazer luz, cura e fúria celestial.

Um aasimar pode surgir entre qualquer população de mortais. Eles se parecem com seus pais, mas vivem até 160 anos e têm características que sugerem sua herança celestial, como sardas metálicas, olhos luminosos, uma auréola ou a cor da pele de um anjo (prata, verde opalescente ou vermelho acobreado). Essas características começam sutis e se tornam óbvias quando o aasimar aprende a revelar sua natureza celestial completa.

Traços de Aasimar

Tipo de Criatura: Humanoide

Tamanho: Médio (cerca de 1,20-2,10 metros de altura) ou Pequeno (cerca de 0,60-1,20 metro de altura), escolhido ao selecionar esta espécie

Deslocamento: 9 metros

Resistência Celestial. Você tem Resistência a dano Necrótico e Radiante.

Visão no Escuro. Você tem Visão no Escuro com um alcance de 18 metros.

Mãos Curativas. Você executa uma ação Usar Magia, toca uma criatura e joga um número de d4s igual ao seu Bônus de Proficiência. A criatura restaura número de Pontos de Vida igual ao total jogado. Após usar esse traço, você não pode usá-lo novamente até completar um Descanso Longo.

Portador da Luz. Você conhece o truque *Luz*. Carisma é seu atributo de conjuração para isso.

Revelação Celestial. No nível 3 de personagem, você pode se transformar como uma Ação Bônus usando uma das opções abaixo (escolha a opção cada vez que você se transformar). A transformação se mantém por 1 minuto ou até você a encerrar (nenhuma ação é necessária). Uma vez que você se transforma, não pode fazê-lo novamente até completar um Descanso Longo.

Uma vez em cada um dos seus turnos, até que a transformação termine, você pode infligir dano adicional a um alvo ao causar dano a ele com um ataque ou uma magia. O dano adicional é igual ao seu Bônus de Proficiência, e o tipo de dano adicional é Necrótico para Manto Necrótico ou Radiante para Asas Celestiais e Transfiguração Radiante.

Aqui estão as opções de transformação:

Asas Celestiais. Duas asas espectrais brotam em suas costas temporariamente. Até que a transformação se encerre, você tem um Deslocamento de Voo igual ao seu Deslocamento.

Manto Necrótico. Seus olhos se tornam brevemente poças de escuridão, e asas que não voam brotam em suas costas temporariamente. Criaturas que não sejam seus aliados a até 3 metros de você devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Carisma (CD 8 + seu modificador de Carisma e seu Bônus de Proficiência) ou têm a condição Amedrontado até o final do seu próximo turno.

Transfiguração Radiante. Luz abrasadora irradia temporariamente de seus olhos e boca. Pela duração da transformação, você emite Luz Plena em um raio de 3 metros e Meia-luz por mais 3 metros, e no fim de cada um de seus turnos, cada criatura a até 3 metros de você sofre dano Radiante igual ao seu Bônus de Proficiência.



ALDO DOMINGUEZ



MIKE PAPE

Anão

Anões foram criados da terra nos tempos antigos por uma divindade da forja, conhecida por diversos nomes como Moradin e Reorx. Esse deus conferiu aos anões uma afinidade por pedra, metal e pela vida subterrânea, além de torná-los resilientes como as montanhas, com uma expectativa de vida de cerca de 350 anos.

Baixos e frequentemente barbudos, os anões originais esculpiram cidades e fortalezas nas montanhas e sob a terra. Suas lendas mais antigas relatam conflitos com monstros tanto do topo das montanhas quanto da Umbraeterna, sejam eles gigantes imponentes ou horrores subterrâneos. Motivados por essas histórias, anões de diversas culturas costumam cantar sobre proezas valentes — especialmente sobre os pequenos superando os poderosos.

Em alguns mundos do multiverso, os primeiros povoados de anões foram erguidos em colinas ou montanhas, e as famílias que descendem desses locais são conhecidas como anões da colina ou anões da montanha. Os cenários de Greyhawk e Dragonlance incluem essas comunidades.

Traços de Anão

Tipo de Criatura: Humanoide
Tamanho: Médio (cerca de 1,20-1,50 metro de altura)
Deslocamento: 9 metros

Visão no Escuro. Você tem Visão no Escuro com um alcance de 36 metros.

Resistência a Toxinas. Você tem Resistência a Dano Venenoso. Você também tem Vantagem nas salvaguardas que realizar para evitar ou encerrar a condição Envenenado.

Tenacidade Anã. Seus Pontos de Vida máximos aumentam em 1, e novamente em 1, sempre que você atinge um nível de personagem.

Conhecimento de Pedras. Como uma Ação Bônus, você adquire Sismiconsciência com um alcance de 18 metros por 10 minutos. Você deve estar em, ou tocar, uma superfície de pedra para usar a Sismiconsciência. A pedra pode ser natural ou trabalhada.

Você pode usar essa Ação Bônus um número de vezes igual ao seu Bônus de Proficiência, e você restaura todos os usos gastos quando completa um Descanso Longo.



Draconato

Os ancestrais dos draconatos nasceram dos ovos de dragões cromáticos e metálicos. Uma narrativa diz que esses ovos foram abençoados pelos deuses dracônicos Bahamut e Tiamat, que desejavam criar seres à sua imagem no multiverso. Outra versão afirma que os dragões geraram o primeiro draconato sem a intervenção divina. Independentemente da origem, os draconatos estabeleceram lares no Plano Material.

Os draconatos parecem dragões bípedes sem asas — escamosos, de olhos brilhantes, com ossos grossos e chifres na cabeça — e sua coloração e outras características lembram seus ancestrais dracônicos.

Traços de Draconato

Tipo de Criatura: Humanoide
Tamanho: Médio (cerca de 1,50-2,10 metros de altura)
Deslocamento: 9 metros

Herança Dracônica. Sua linhagem deriva de um progenitor dracônico. Escolha o tipo de dragão da tabela Herança Dracônica. Sua escolha afeta suas características de Ataque de Sopro e Resistência a Dano, bem como sua aparência.

Herança Dracônica

Dragão	Tipo de Dano	Dragão	Tipo de Dano
Azul	Elétrico	Negro	Ácido
Branco	Gélido	Ouro	Ígneo
Bronze	Elétrico	Prata	Gélido
Cobre	Ácido	Verde	Venenoso
Latão	Ígneo	Vermelho	Ígneo

Ataque de Sopro. Ao executar a ação Atacar no seu turno, você pode substituir um de seus ataques por uma emissão de energia mágica em um Cone de 4,5 metros ou em uma Linha de 9 metros de largura (escolha a forma a cada vez). Cada criatura nessa área deve realizar uma salvaguarda de Destreza (CD 8 + seu modificador de Constituição e seu Bônus de Proficiência). Se falhar, uma criatura sofre 1d10 pontos de dano do tipo determinado por seu traço Herança Dracônica. Em caso de sucesso, uma criatura sofre metade do dano. Esse dano aumenta em 1d10 quando você atinge os níveis de personagem 5 (2d10), 11 (3d10) e 17 (4d10).

Você pode usar esse Ataque de Sopro um número de vezes igual ao seu Bônus de Proficiência, e você restaura todos os usos gastos quando completa um Descanso Longo.

Resistência a Dano. Você tem Resistência ao tipo de dano determinado por seu traço Herança Dracônica.

Visão no Escuro. Você tem Visão no Escuro com um alcance de 18 metros.

Voo Dracônico. No nível 5 do personagem, você pode canalizar magia dracônica para beneficiar de um voo temporário. Como uma Ação Bônus, você cria asas espectrais nas costas que duram 10 minutos ou até que você as retraia (nenhuma ação é necessária) ou tem a condição Incapacitado. Pela duração, você tem um Deslocamento de Voo igual ao seu Deslocamento. Suas asas parecem feitas da mesma energia que o seu Ataque de Sopro. Após usar esse traço, você não pode usá-lo novamente até completar um Descanso Longo.

DAVID AUDEN NASH



Elfo

Criados por Corellon, os primeiros elfos podiam mudar de forma à vontade. Essa habilidade foi perdida quando Corellon os amaldiçoou por conspirarem com Lolth, que falhou em usurpar seu domínio. Após a queda de Lolth no Abismo, a maioria dos elfos a renunciou e recebeu o perdão de Corellon, mas o que ele havia tomado deles se perdeu para sempre.

Impossibilitados de mudar de forma à vontade, os elfos recuaram para Faéria, onde sua tristeza aumentou sob a influência daquele plano. Com o tempo, a curiosidade levou muitos a explorar outros planos de existência, incluindo mundos do Plano Material.

Elfos possuem orelhas pontudas e não têm pelos faciais ou corporais. Vivem cerca de 750 anos e não dormem, mas entram em transe para descansar, mantendo a consciência do ambiente enquanto revisitam memórias e meditações.

Um ambiente transforma sutilmente os elfos depois que eles o habitam por um milênio ou mais, e lhes concede certos tipos de magia. Altos elfos, drow e elfos silvestres são exemplos de elfos transformados assim.

Altos Elfos

Altos elfos receberam magia das encruzilhadas entre Faéria e o Plano Material. Em alguns mundos, esses elfos são conhecidos por outros nomes, como elfos solares ou lunares em Reinos Esquecidos, Silvanesti e Qualinesti em Dragonlance, e Aereni em Eberron.

Drow

Os drow normalmente residem em Umbraeterna, que os moldou. Embora alguns indivíduos e sociedades drow evitem essa região, eles ainda carregam sua magia. No cenário de Eberron, os drow habitam florestas tropicais e ruínas ciclópicas no continente de Xen'drik.

Elfos Silvestres

Elfos silvestres, também conhecidos como elfos selvagens, elfos verdes e elfos dos bosques, carregam a magia das florestas primitivas. Grugach são elfos silvestres reclusos de Greyhawk, enquanto Kagonesti e Tairnadal são elfos silvestres de Dragonlance e Eberron, respectivamente.

MIKE PAPE



Um navio parte de uma cidade construída pelos altos elfos.

Traços de Elfo

Tipo de Criatura: Humanoide
Tamanho: Médio (cerca de 1,50-1,80 metro de altura)
Deslocamento: 9 metros

Visão no Escuro. Você tem Visão no Escuro com um alcance de 18 metros.

Linhagem Élfica. Você é de uma linhagem que lhe concede habilidades sobrenaturais. Escolha uma linhagem da tabela Linhagem Élfica. Você adquire o benefício de nível 1 dessa linhagem.

Ao atingir os níveis 3 e 5, você aprende uma magia de círculo superior, conforme indicado na tabela. Essa magia está sempre preparada e pode ser conjurada uma vez sem usar um espaço de magia, restaurando essa capacidade ao completar um Descanso Longo. Além disso, você pode conjurá-la usando qualquer espaço de magia apropriado que possua.

Inteligência, Sabedoria ou Carisma é seu atributo de conjuração para as magias que você conjura com este traço (escolha o atributo quando selecionar a linhagem).

Ancestralidade Feérica. Você tem Vantagem ao realizar salvaguardas para evitar ou encerrar a condição Enfeitiçado.

Sentidos Aguçados. Você tem proficiência na perícia Intuição, Percepção ou Sobrevivência.

Transe. Você pode completar um Descanso Longo em 4 horas ao meditar, sem a necessidade de dormir, mantendo a consciência, e magia não pode forçá-lo a dormir.

Linhagem Élfica

Linhagem	Nível 1	Nível 3	Nível 5
Alto Elfo	Você conhece o truque *Prestidigitação Arcana*. Sempre que completar um Descanso Longo, você pode substituir este truque por um truque diferente da lista de magias de Mago.	*Detectar Magia*	*Passo Nebuloso*
Drow	O alcance da sua Visão no Escuro aumenta para 36 metros. Você também conhece o truque *Luzes Dançantes*.	*Fogo das Fadas*	*Escuridão*
Elfo Silvestre	Seu Deslocamento aumenta para 10,5 metros. Você também conhece o truque *Arte Druídica*.	*Passos Largos*	*Passos Sem Rastro*

JEDD CHEVRIER



ERIC BELISE

Gnomo

Gnomos são seres mágicos criados por deuses da invenção, ilusões e vida subterrânea. Raramente vistos por outros, devido à sua natureza reservada e à tendência de viver em florestas e tocas, os gnomos compensaram sua estatura com inteligência, confundindo predadores com armadilhas e túneis labirínticos. Aprenderam magia de deuses como Garl Brilhouro-Resplandecente, Baervan Passagresteandante e Baravar Capasombriomanto, que os visitaram disfarçados. Isso resultou nas linhagens de gnomos do bosque e gnomos das rochas.

Os gnomos são um povo pequeno com olhos grandes e orelhas pontudas, que vivem cerca de 425 anos. Muitos gnomos gostam da sensação de um teto sobre a cabeça, mesmo que esse "teto" não seja nada mais do que um chapéu.

Traços de Gnomo

Tipo de Criatura: Humanoide
Tamanho: Pequeno (cerca de 0,90-1,20 metro de altura)
Deslocamento: 9 metros

Visão no Escuro. Você tem Visão no Escuro com um alcance de 18 metros.

Astúcia de Gnomo. Você tem Vantagem em salvaguardas de Inteligência, Sabedoria e Carisma.

Linhagem Gnômica. Você pertence a uma linhagem que lhe confere habilidades sobrenaturais. Escolha uma das seguintes opções; sua escolha determina se Inteligência, Sabedoria ou Carisma é seu atributo de conjuração para as magias desse traço (escolha o atributo quando selecionar a linhagem):

Gnomo das Rochas. Você conhece os truques *Consertar* e *Prestidigitação Arcana*. Além disso, você pode gastar 10 minutos conjurando *Prestidigitação Arcana* para fabricar um dispositivo mecânico minúsculo (CA 5, 1 PV), como um brinquedo, isqueiro mecânico ou caixa de música. Ao fabricar o dispositivo, você determina a função dele escolhendo um efeito de Prestidigitação Arcana; o dispositivo produz esse efeito sempre que você ou outra criatura executa uma Ação Bônus para ativá-lo com um toque. Se o efeito escolhido tiver opções possíveis, você escolhe uma dessas opções para o dispositivo ao fabricá-lo. Por exemplo, se você escolher o efeito de Brincar com Fogo da magia, você determina se o dispositivo acende ou extingue fogo; o dispositivo não faz ambas as coisas. Você pode ter três desses dispositivos ao mesmo tempo, e cada um se desfaz 8 horas após ser fabricado ou quando você o desmonta com um toque como uma ação Usar Objeto.

Gnomo do Bosque. Você conhece o truque *Ilusão Menor*. Você também sempre tem a magia *Falar com Animais* preparada. É possível conjurá-la sem um espaço de magia um número de vezes igual ao seu Bônus de Proficiência, e você restaura todos os usos gastos quando completa um Descanso Longo. Você também pode usar qualquer espaço de magia que tiver para conjurá-la.



Golias

Os golias, que se destacam pela altura, são descendentes distantes de gigantes. Cada um deles possui as bênçãos dos antigos gigantes, manifestadas em diversos dons sobrenaturais, como o crescimento rápido e a habilidade de alcançar temporariamente a estatura de seus parentes gigantes.

Os golias possuem características físicas que refletem a aparência de gigantes em suas linhagens familiares. Alguns têm o aspecto de gigantes da pedra, enquanto outros se assemelham a gigantes do fogo. Apesar de suas origens, os golias traçaram seu próprio caminho no multiverso, livres dos conflitos internos que devastaram os gigantes por séculos, e almejam alcançar alturas superiores às de seus ancestrais.

Traços de Golias

Tipo de Criatura: Humanoide
Tamanho: Médio (cerca de 2,10-2,40 metros de altura)
Deslocamento: 10,5 metros

Ancestralidade Gigante. Você é descendente de Gigantes. Escolha um dos seguintes benefícios — um benefício sobrenatural de sua ancestralidade; você pode usar o benefício escolhido um número de vezes igual ao seu Bônus de Proficiência, e você restaura todos os usos gastos quando completa um Descanso Longo:

Arrepio do Gelo (Gigante do Gelo). Ao atingir um alvo com uma jogada de ataque e causar dano a ele, você também pode infligir 1d6 pontos de dano Gélido a esse alvo e reduzir o Deslocamento dele em 3 metros até o início do seu próximo turno.

Queimadura de Fogo (Gigante de Fogo). Ao atingir um alvo com uma jogada de ataque e causar dano a ele, você também pode causar 1d10 pontos de dano Ígneo a esse alvo.

Resistência da Pedra (Gigante da Pedra). Ao sofrer dano, pode executar uma Reação para jogar 1d12. Adicione seu modificador de Constituição ao número obtido e reduza o dano desse total.

Salto da Nuvem (Gigante das Nuvens). Como uma Ação Bônus, você se teleporta magicamente até 9 metros para um espaço desocupado à sua vista.

Tombo da Colina (Gigante da Colina). Ao atingir uma criatura Grande ou menor com uma jogada de ataque e causar dano a ela, você pode impor a esse alvo a condição Caído.

Trovão da Tempestade (Gigante da Tempestade). Ao sofrer dano de uma criatura a até 18 metros de você, você pode executar uma Reação para causar 1d8 pontos de dano Trovejante a essa criatura.

Forma Grande. A partir do nível 5 de personagem, você pode alterar seu tamanho para Grande como uma Ação Bônus se estiver em um espaço grande o suficiente. Essa transformação se mantém por 10 minutos ou até que você a encerrar (nenhuma ação é necessária). Pela duração, você tem Vantagem em testes de Força, e seu Deslocamento aumenta em 3 metros. Após usar este traço, você não pode utilizá-lo novamente até completar um Descanso Longo.

Porte Poderoso. Você tem Vantagem em qualquer teste de atributo que realizar para encerrar a condição Imobilizado. Você também conta como um tamanho maior ao determinar sua capacidade de carga.

HINCHEL OR



Humano

Presentes em todo o multiverso, os humanos são variados e numerosos, buscando alcançar o máximo em seus anos de vida. Sua ambição e habilidade são admiradas, respeitadas e temidas em muitos mundos.

Os humanos são tão diversos em aparência quanto as populações da Terra e adoram muitos deuses. Embora os estudiosos debatem a origem da humanidade, acredita-se que uma das primeiras reuniões humanas ocorreu em Sigil, a cidade em forma de toro no centro do multiverso, onde nasceu o idioma Comum. A partir desse ponto, os humanos se espalharam por todo o multiverso, levando ao cosmopolitismo da Cidade das Portas.

Traços de Humano

Tipo de Criatura: Humanoide

Tamanho: Médio (cerca de 1,20-2,10 metros de altura) ou Pequeno (cerca de 0,60-1,20 metro de altura), escolhido ao selecionar esta espécie

Deslocamento: 9 metros

Eficiente. Você adquire Inspiração Heroica sempre que completar um Descanso Longo.

Hábil. Você adquire proficiência em uma perícia à sua escolha.

Versátil. Você adquire um talento de Origem à sua escolha (veja o capítulo 5). Habilidoso é recomendado.



ZUZANNA WUZYK, WAYNE ENGLAND



Orc

Os orcs atribuem sua origem a Gruumsh, um poderoso deus que percorria os vastos espaços do Plano Material. Ele dotou seus filhos com habilidades para explorar planícies, cavernas e mares agitados, enfrentando os monstros que ali habitam. Mesmo ao se devotar a outros deuses, os orcs mantêm os dons de Gruumsh: resistência, determinação e a habilidade de enxergar na escuridão.

Orcs são, em média, altos e robustos, com pele cinza, orelhas pontiagudas e caninos inferiores proeminentes como pequenas presas. Em muitos mundos, orcs jovens aprendem sobre as grandes jornadas e desafios enfrentados por seus ancestrais. Inspirados por essas histórias, muitos se questionam quando Gruumsh os chamará para igualar os feitos heroicos do passado e se serão dignos de sua bênção. Outros, no entanto, preferem deixar esses contos para trás e buscar seu próprio caminho.

Traços de Orc

Tipo de Criatura: Humanoide
Tamanho: Médio (cerca de 1,80-2,10 metros de altura)
Deslocamento: 9 metros

Pico de Adrenalina. Você pode executar a ação Correr como uma Ação Bônus. Ao executar isso, você adquire um número de Pontos de Vida Temporários igual ao seu Bônus de Proficiência.

Você pode usar este traço um número de vezes igual ao seu Bônus de Proficiência, e você restaura todos os usos gastos quando completa um Descanso Curto ou Longo.

Visão no Escuro. Você tem Visão no Escuro com um alcance de 36 metros.

Vigor Implacável. Ao ser reduzido a 0 Pontos de Vida, mas não morto imediatamente, você fica com 1 Ponto de Vida. Após usar este traço, você não pode fazê-lo novamente até completar um Descanso Longo.

MIKE PAPE



JANE KATSUBO

Pequenino

Guiados por deuses que valorizam a vida, o lar e a lareira, os pequeninos buscam paraísos bucólicos onde família e comunidade moldam suas vidas. Apesar disso, muitos têm um espírito aventureiro, embarcando em jornadas de descoberta que lhes permitem explorar o mundo e fazer novos amigos. Seu tamanho, semelhante ao de uma criança humana, os ajuda a passar despercebidos nas multidões e a se espremer em espaços apertados.

Quem já conviveu com pequeninos, especialmente os mais aventureiros, viu provavelmente a "sorte dos pequeninos" em ação. Quando estão em perigo, uma força invisível parece intervir em seu favor. Muitos acreditam nessa sorte e a atribuem a deuses benevolentes como Yondalla, Brandobaris e Charmalaine. Esse dom pode também contribuir para a sua longevidade, que é de cerca de 150 anos.

As comunidades de pequeninos têm diversas formas. Para cada condado isolado em uma região intocada, existe um sindicato do crime como o Clã Boromar em Eberron ou uma gangue territorial como as de Dark Sun.

Pequeninos que habitam o subsolo são chamados de austeros ou robustos, enquanto os nômades e os que convivem com humanos e outras criaturas altas são conhecidos como pés-ligeiros ou companheiros-altos.

Traços de Pequenino

Tipo de Criatura: Humanoide
Tamanho: Pequeno (cerca de 0,60-0,90 metro de altura)
Deslocamento: 9 metros

Corajoso. Você tem Vantagem nas salvaguardas que realizar para evitar ou encerrar a condição Amedrontado.

Agilidade Pequenina. Você pode se mover pelo espaço de qualquer criatura que seja um tamanho maior que você, mas você não pode parar no mesmo espaço.

Sorte. Ao tirar 1 no D20 de um Teste de D20, você pode jogar novamente o dado e deve usar a nova jogada.

Furtividade Natural. Você pode executar a ação Esconder mesmo quando estiver encoberto apenas por uma criatura que seja pelo menos um tamanho maior que você.





Tiferino Infernal



Tiferino Ctônico



Tiferino Abissal

Tiferino

Os tiferinos nascem nos Planos Inferiores ou têm ancestrais que se originaram lá. Estão ligados por sangue a um diabo, demônio ou outro Ínfero. Essa conexão representa o legado ínfero do tiferino, prometendo poder, mas não influi em sua perspectiva moral.

Um tiferino decide aceitar ou lamentar seu legado ínfero. Os três legados são descritos a seguir.

Abissal

A entropia do Abismo, o caos do Pandemônio e o desespero do Cárceri atraem os tiferinos com legado abissal. Chifres, pelos, presas e aromas peculiares são características comuns desses tiferinos, que em sua maioria possuem sangue demoníaco correndo em suas veias.

Ctônico

Os tiferinos com o legado ctônico sentem não apenas o puxão de Cárceri, mas também a ganância de Gehenna e a escuridão do Hades. Alguns aparentam ser cadavéricos, enquanto outros possuem a beleza sobrenatural de um súcubo ou características físicas comuns a uma megera da noite, um yugoloth ou outro ancestral ínfero Neutro e Mau.

Infernal

O legado infernal liga os tiferinos não apenas à Gehenna, mas também aos Nove Infernos e aos intensos campos de batalha de Aqueronte. Características físicas comuns incluem chifres, espinhos, caudas, olhos dourados e um leve odor de enxofre ou fumaça, sendo que a maioria desses tiferinos têm ancestrais diabólicos.

JODIE MUIR, JOHN GRELLO



CLINT CEARLEY

Traços de Tiferino

Tipo de Criatura: Humanoide
Tamanho: Médio (cerca de 1,20-2,10 metros de altura) ou Pequeno (cerca de 0,90-1,20 metro de altura), escolhido ao selecionar esta espécie.
Deslocamento: 9 metros

Visão no Escuro. Você tem Visão no Escuro com um alcance de 18 metros.

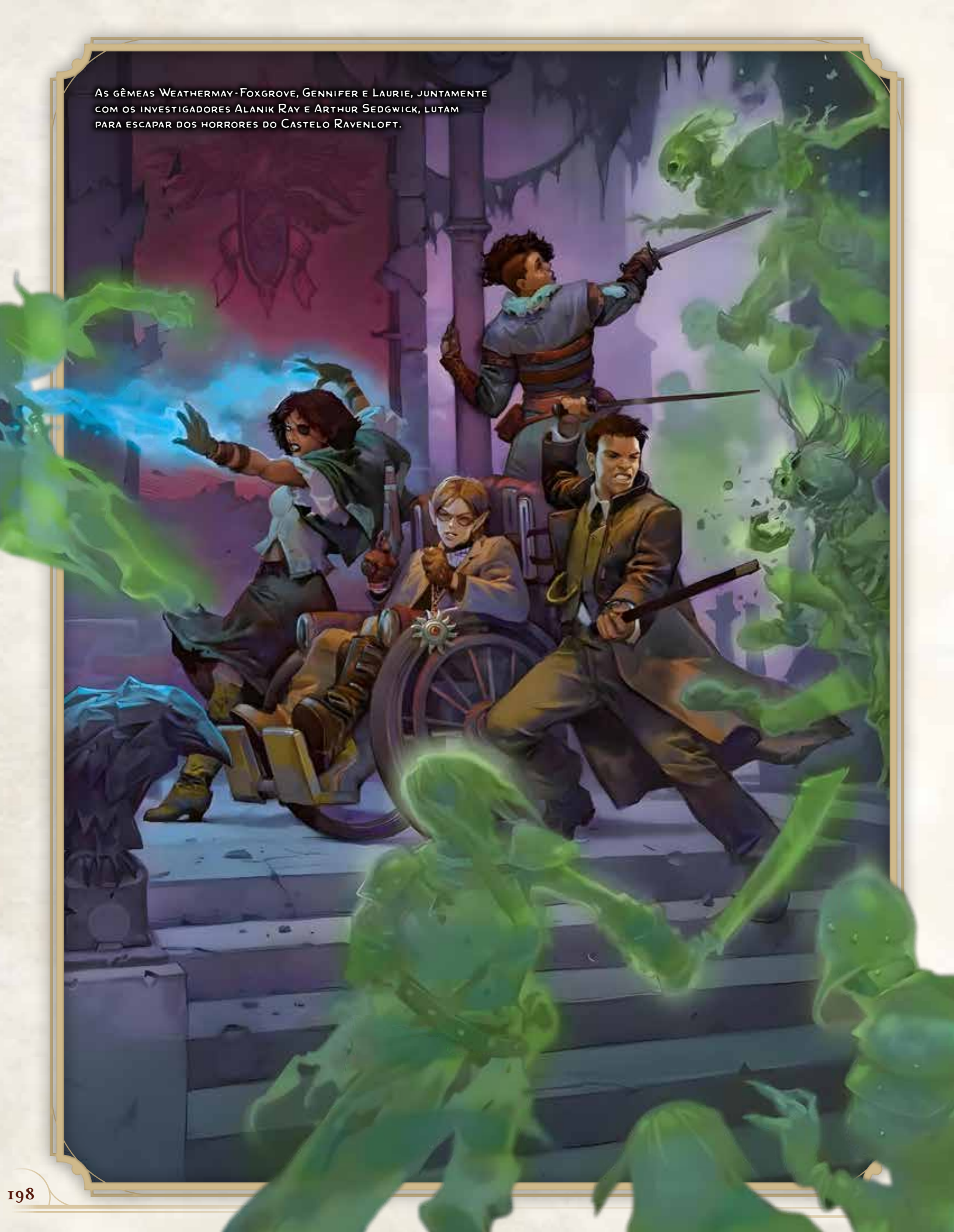
Legado Ínfero. Você é o portador de um legado que lhe confere poderes sobrenaturais. Escolha um legado da tabela Legados Ínferos. Você adquire o benefício de nível 1 do legado escolhido.

Ao atingir os níveis de personagem 3 e 5, você aprende magias de círculo superior, conforme indicado na tabela. Essas magias estão sempre preparadas e podem ser conjuradas uma vez sem usar um espaço de magia, sendo restauradas quando completa um Descanso Longo. Além disso, você pode conjurá-las utilizando qualquer espaço de magia que possua do círculo correspondente. Atributos como Inteligência, Sabedoria ou Carisma servem como seu atributo de conjuração para essas magias (escolha um atributo ao selecionar o legado).

Presença Sobrenatural. Você conhece o truque *Taumaturgia*. Ao conjurar com este traço, a magia usa o mesmo atributo de conjuração que você usa para sua Característica Legado Ínfero.

Legados Ínferos

Legado	Nível 1	Nível 3	Nível 5
Abissal	Você tem Resistência a dano Venenoso. Você também conhece o truque *Rajada de Veneno*.	*Raio Nauseante*	*Paralisar Pessoa*
Ctônico	Você tem Resistência a dano Necrótico. Você também conhece o truque *Toque Necrótico*.	*Vitalidade Vazia*	*Raio do Enfraquecimento*
Infernal	Você tem Resistência a dano Ígneo. Você também conhece o truque *Raio de Fogo*.	*Repreensão Diabólica*	*Escuridão*



As gêmeas Weathermay-Foxgrove, Gennifer e Laurie, juntamente com os investigadores Alanik Ray e Arthur Sedgwick, lutam para escapar dos horrores do Castelo Ravenloft.

CAPÍTULO 5

TALENTOS

ESTE CAPÍTULO OFERECE UMA VARIEDADE DE talentos, que são características especiais não vinculadas a uma classe de personagem. Um talento representa uma capacidade específica ou uma área de especialização que concede qualidades especiais ao personagem. Ele incorpora treinamento, experiência e habilidades além do que uma classe oferece.

As seções abaixo explicam as partes de um talento e apresentam uma variedade de opções de talentos organizados em categorias.

Seu antecedente concede um talento e, em determinados níveis, sua classe concede o talento Aumento no Valor de Atributo ou a escolha de outro talento para o qual você se qualifique.

Independentemente do modo pelo qual você adquire um talento, você só pode obtê-lo uma vez, a menos que a descrição do talento indique o contrário.

DESCRIÇÕES DOS TALENTOS

Os talentos deste capítulo estão organizados por categoria — Origem, Geral, Estilo de Luta ou Dádiva Épica — e em ordem alfabética dentro de cada categoria. Todos os talentos estão listados alfabeticamente na tabela Talentos. Se um talento puder ser adquirido mais de uma vez, um asterisco aparece após o nome do talento na tabela.

PARTES DE UM TALENTO

A descrição de um talento contém as seguintes partes, apresentadas após o nome do talento.

Categoria. Um talento pertence a uma categoria, indicada no talento. Se você for instruído a escolher um talento de uma categoria específica, como a categoria Origem, essa categoria deve aparecer sob o nome do talento. Se for instruído a escolher um talento sem especificar uma categoria, você pode escolher qualquer categoria.

Pré-requisito. Para adquirir um talento, você deve atender a qualquer pré-requisito descrito, a menos que uma característica permita que você adquira o talento sem o cumprir. Se um pré-requisito incluir uma classe, você deve ter pelo menos 1 nível naquela classe para adquirir o talento.

Benefício. Os benefícios de um talento são detalhados após qualquer pré-requisito. Se você possui um talento, adquire os benefícios dele.

Repetível. Um talento pode ser adquirido apenas uma vez, a menos que a descrição do talento indique o contrário em uma subseção chamada "Repetível".

ZOLTAN BOROS

LISTA DE TALENTOS

Talento	Categoria
Adepto Elemental*	Geral
Agressor	Geral
Alerta	Origem
Analítico	Geral
Arquearia	Estilo de Luta
Artifista	Origem
Atacante Selvagem	Origem
Atirador Arcano	Geral
Atleta	Geral
Ator	Geral
Aumento no Valor de Atributo*	Geral
Chef	Geral
Combate com Armas de Arremesso	Estilo de Luta
Combate com Armas Grandes	Estilo de Luta
Combate com Duas Armas	Estilo de Luta
Combate Desarmado	Estilo de Luta
Combatente Montado	Geral
Conjurador Bélico	Geral
Conjurador Ritualista	Geral
Curandeiro	Origem
Dádiva da Fortitude	Dádiva Épica
Dádiva da Proeza em Combate	Dádiva Épica
Dádiva da Proficiência em Perícia	Dádiva Épica
Dádiva da Recordação de Magia	Dádiva Épica
Dádiva da Recuperação	Dádiva Épica
Dádiva da Resistência à Energia	Dádiva Épica
Dádiva da Velocidade	Dádiva Épica
Dádiva da Viagem Dimensional	Dádiva Épica
Dádiva da Visão Verdadeira	Dádiva Épica
Dádiva do Ataque Irresistível	Dádiva Épica
Dádiva do Destino	Dádiva Épica
Dádiva do Espírito da Noite	Dádiva Épica
Defensivo	Estilo de Luta
Duelismo	Estilo de Luta
Duelista Defensivo	Geral
Envenenador	Geral
Esmagador	Geral

Talento	Categoria
Especialista Ambidestro	Geral
Especialista em Armaduras Leves	Geral
Especialista em Armaduras Médias	Geral
Especialista em Armaduras Pesadas	Geral
Especialista em Besta	Geral
Especialista em Perícia	Geral
Exterminador de Conjuradores	Geral
Habilidoso*	Origem
Imobilizador	Geral
Iniciado em Magia*	Origem
Interceptação	Estilo de Luta
Líder Inspirador	Geral
Luta às Cegas	Estilo de Luta
Mente Aguçada	Geral
Mestre das Armas	Geral
Mestre em Armaduras Médias	Geral
Mestre em Armaduras Pesadas	Geral
Mestre em Armas de Haste	Geral
Mestre em Armas Grandes	Geral
Mestre em Escudos	Geral
Mestre-Atirador	Geral
Músico	Origem
Perfurador	Geral
Protetivo	Estilo de Luta
Resiliente	Geral
Resistente	Geral
Sentinela	Geral
Sorrateiro	Geral
Sortudo	Origem
Talhador	Geral
Telecinético	Geral
Telepático	Geral
Tocado pela Sombra	Geral
Tocado pelas Fadas	Geral
Treinamento com Armas Marciais	Geral
Valentão de Taverna	Origem
Velocista	Geral
Vigoroso	Geral

*Este talento pode ser adquirido mais de uma vez.

Talentos de Origem

Estes talentos estão na categoria Origem.

Alerta

Talento de Origem

Você adquire os seguintes benefícios.

Proficiência em Iniciativa. Quando você joga Iniciativa, pode adicionar seu Bônus de Proficiência à jogada.

Troca de Iniciativa. Imediatamente após jogar Iniciativa, você pode trocar sua Iniciativa com a Iniciativa de um aliado voluntário no mesmo combate. Não é possível fazer a troca se você ou o aliado tem a condição Incapacitado.

Artifista

Talento de Origem

Você adquire os seguintes benefícios.

Proficiência com Ferramentas. Você adquire proficiência com três Ferramentas de Artesão diferentes à sua escolha na tabela Fabricação Rápida.

Desconto. Sempre que você compra um item não mágico, recebe um desconto de 20% nele.

Fabricação Rápida. Quando completa um Descanso Longo, você pode fabricar uma peça de equipamento da tabela Fabricação Rápida, se tiver as Ferramentas de Artesão associadas a esse item e tenha proficiência com essas ferramentas. O item permanece até que você complete outro Descanso Longo, momento em que o item se desfaz.



WAYNE ENGLAND

Fabricação Rápida

Ferramentas de Artesão	Itens de Fabricação
Ferramentas de Carpinteiro	Escada, Tocha
Ferramentas de Coureiro	Algibeira, Estojo
Ferramentas de Entalhador	Cajado, Clava, Clava Grande
Ferramentas de Ferreiro	Arpéu, Balde, Esferas de Metal, Estrepes, Panela de Ferro
Ferramentas de Funileiro	Pederneira, Pá, Sino
Ferramentas de Oleiro	Jarro, Lâmpada
Ferramentas de Pedreiro	Roldana e Polias
Ferramentas de Tecelão	Cesta, Corda, Rede, Tenda

Atacante Selvagem
Talento de Origem

Você treinou para causar ataques particularmente nocivos. Uma vez por turno, quando você atinge um alvo com uma arma, pode jogar os dados de dano da arma duas vezes e usar qualquer uma das jogadas contra o alvo.

Curandeiro
Talento de Origem

Você adquire os seguintes benefícios.

Médico de Combate. Caso tenha um Kit de Curandeiro, você pode gastar um uso e cuidar de uma criatura a até 1,5 metro de você como uma ação Usar Objeto. Essa criatura pode gastar um dos Dados de Pontos de Vida dela e você joga esse dado. A criatura recupera um número de Pontos de Vida igual à jogada mais o seu Bônus de Proficiência.

Cura Garantida. Sempre que jogar um dado para determinar o número de Pontos de Vida que você recupera com uma magia ou com o benefício do talento Médico de Combate, você pode jogar novamente o dado se o resultado for 1, e você deve usar a nova jogada.

Habilidoso
Talento de Origem

Você adquire proficiência em qualquer combinação de três perícias ou ferramentas à sua escolha.

Repetível. Você pode adquirir este talento mais de uma vez.

Iniciado em Magia
Talento de Origem

Você adquire os seguintes benefícios.

Dois Truques. Você aprende dois truques à sua escolha na lista de magias de Clérigo, Druida ou Mago. Inteligência, Sabedoria ou Carisma é seu atributo de conjuração para as magias deste talento (escolha quando selecionar este talento).

Magia de 1º Círculo. Escolha uma magia de 1º círculo da mesma lista que você selecionou para os truques deste talento. Você tem essa magia sempre preparada. Você pode conjurá-la uma vez sem um espaço de magia, e você restaura a capacidade de conjurá-la dessa maneira quando completa um Descanso Longo. Você também pode conjurar a magia usando qualquer espaço de magia que tiver.

Substituição de Magia. Sempre que você alcança um novo nível, pode substituir uma das magias que escolheu para este talento por uma magia diferente do mesmo círculo da lista de magias escolhida.

Repetível. Você pode adquirir este talento mais de uma vez, mas deve escolher uma lista de magias diferente a cada vez.



WAYNE ENGLAND

Músico
Talento de Origem

Você adquire os seguintes benefícios.

Treinamento em Instrumentos. Você adquire proficiência com três Instrumentos Musicais à sua escolha.

Canção Encorajadora. Ao completar um Descanso Curto ou Longo, você pode tocar uma música em um Instrumento Musical com o qual tem proficiência e conceder Inspiração Heroica a aliados que ouvem a música. O número de aliados que você pode afetar desse modo é igual ao seu Bônus de Proficiência.

Sortudo
Talento de Origem

Você adquire os seguintes benefícios.

Pontos de Sorte. Você tem um número de Pontos de Sorte igual ao seu Bônus de Proficiência e pode gastar os pontos nos benefícios abaixo. Você restaura seus Pontos de Sorte gastos quando completa um Descanso Longo.

Vantagem. Quando você joga um d20 para um Teste de D20, pode gastar 1 Ponto de Sorte para ter Vantagem na jogada.

Desvantagem. Quando uma criatura jogar um d20 para uma jogada de ataque contra você, você pode gastar 1 Ponto de Sorte para impor Desvantagem nessa jogada.

Valentão de Taverna
Talento de Origem

Você adquire os seguintes benefícios.

Ataque Desarmado Aprimorado. Quando você atinge com seu Ataque Desarmado e causar dano, pode causar dano Contundente igual a 1d4 pontos mais seu modificador de Força em vez do dano normal de um Ataque Desarmado.

Dano Garantido. Sempre que você joga um dado de dano para seu Ataque Desarmado, pode jogar novamente o dado se o resultado for 1, e deve usar a nova jogada.

Armamento Improvisado. Você tem proficiência com armas improvisadas.

Empurrar. Quando você atinge uma criatura com um Ataque Desarmado como parte da ação Atacar no seu turno, pode causar dano ao alvo e também empurrá-lo 1,5 metro para longe de você. Você pode usar esse benefício apenas uma vez por turno.

Vigoroso
Talento de Origem

Seus Pontos de Vida máximos aumentam em um valor igual ao dobro do seu nível de personagem quando você obtém este talento. Sempre que você alcança um nível de personagem depois disso, seus Pontos de Vida máximos aumentam em 2 Pontos de Vida adicionais.

Talentos Gerais

Esses talentos estão na categoria Geral.

Adepto Elemental
Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4 ou superior, Característica Conjuração ou Magia de Pacto)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Inteligência, Sabedoria ou Carisma em 1, até no máximo 20.

Domínio Elemental. Escolha um dos seguintes tipos de dano: Ácido, Elétrico, Gélido, Ígneo ou Trovejante. Magias que você conjura ignoram a Resistência a dano do tipo escolhido. Além disso, ao jogar dano para uma magia que causa dano deste tipo, você pode tratar qualquer 1 em um dado de dano como um 2.

Repetível. Você pode adquirir este talento mais de uma vez, mas deve escolher um tipo de dano diferente a cada vez para Domínio Elemental.

Agressor
Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4 ou superior, Força ou Destreza 13 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Força ou Destreza em 1, até no máximo 20.

Corrida Aprimorada. Quando você executa a ação Correr, seu Deslocamento aumenta em 3 metros para esta ação.

Ataque em Investida. Se você se mover pelo menos 3 metros em linha reta em direção a um alvo imediatamente antes de atingi-lo com uma jogada de ataque corpo a corpo como parte da ação Atacar, escolha um dos seguintes efeitos: obter um bônus de +1d8 na jogada de dano do ataque ou empurrar o alvo até 3 metros se ele não for um tamanho maior que você. Você pode usar esse benefício apenas uma vez em cada um dos seus turnos.

Analítico
Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4 ou superior, Inteligência ou Sabedoria 13 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Inteligência ou Sabedoria em 1, até no máximo 20.

Observador Atento. Escolha uma das seguintes perícias: Intuição, Investigação ou Percepção. Se não tiver proficiência na perícia escolhida, você a adquire; se já for proficiente, adquire Especialização.

Pesquisa Rápida. Você pode executar a ação Procurar como uma Ação Bônus.

Atirador Arcano
Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4 ou superior, Característica Conjuração ou Magia de Pacto)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Inteligência, Sabedoria ou Carisma em 1, até no máximo 20.

Ignorar Cobertura. Jogadas de ataque com magias ignoram Cobertura Parcial e Cobertura de Três Quartos.

Conjuração à Queima-Roupa. Estar a 1,5 metro de um inimigo não impõe Desvantagem em suas jogadas de ataque com magias.

Alcance Aumentado. Ao conjurar uma magia que tem um alcance de pelo menos 3 metros e exija realizar uma jogada de ataque, você pode aumentar o alcance da magia em 18 metros.

Atleta
Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4 ou superior, Força ou Destreza 13 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Força ou Destreza em 1, até no máximo 20.

Deslocamento de Escalada. Você adquire Deslocamento de Escalada igual ao seu Deslocamento.

Levantar. Quando você tem a condição Caído, pode se reerguer com apenas 1,5 metro de movimento.

Saltar. Você pode realizar um Salto em Distância ou Salto em Altura correndo após mover-se apenas 1,5 metro.

Ator

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4 ou superior, Carisma 13 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Carisma em 1, até no máximo 20.

Personificação. Enquanto está disfarçado como uma pessoa real ou fictícia, você tem Vantagem em testes de Carisma (Atuação ou Enganação) para convencer os outros de que você é essa pessoa.

Mimetismo. Você pode imitar os sons de outras criaturas, incluindo a fala. Uma criatura que ouve a imitação deve ser bem-sucedida em um teste de Sabedoria (Intuição) para determinar que o efeito é falso (CD 8 mais seu modificador de Carisma e seu Bônus de Proficiência).

Aumento no Valor de Atributo

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4 ou superior)

Aumente um valor de atributo à sua escolha em 2, ou aumente dois valores de atributo à sua escolha em 1. Este talento não pode aumentar um valor de atributo acima de 20.

Repetível. Você pode adquirir este talento mais de uma vez.

Chef

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Constituição ou Sabedoria em 1, até no máximo 20.

Utensílios de Cozinheiro. Você adquire proficiência com Utensílios de Cozinheiro se ainda não o tiver.

Refeição Satisfatória. Como parte de um Descanso Curto, você pode cozinhar alimentos especiais se tiver ingredientes e Utensílios de Cozinheiro à mão. Você pode preparar comida suficiente para um número de criaturas igual a 4 mais seu Bônus de Proficiência. No final do Descanso Curto, qualquer criatura que comer a comida e gastar um ou mais Dados de Vida para recuperar Pontos de Vida recupera 1d8 Pontos de Vida adicionais.

Guloseimas Revigorantes. Com 1 hora de trabalho ou quando completar um Descanso Longo, você pode cozinhar um número de guloseimas igual ao seu Bônus de Proficiência se tiver ingredientes e Utensílios de Cozinheiro à mão. Essas guloseimas especiais permanecem por 8 horas após serem feitas. Uma criatura pode executar uma Ação Bônus para comer uma dessas guloseimas e obter um número de Pontos de Vida Temporários igual ao seu Bônus de Proficiência.

Combatente Montado

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Força, Destreza ou Sabedoria em 1, até no máximo 20.

Golpe Montado. Enquanto estiver montado, você tem Vantagem em jogadas de ataque contra qualquer criatura desmontada a até 1,5 metro de sua montaria que seja pelo menos um tamanho menor que a montaria.

Pulo Lateral. Se sua montaria for submetida a um efeito que lhe permita realizar uma salvaguarda de Destreza para sofrer apenas metade do dano, ela não sofre dano em caso de sucesso, e apenas metade do dano se falhar. Para que sua montaria obtenha esse benefício, você deve estar montando-a, e nenhum de vocês pode ter a condição Incapacitado.

Redirecionar Ataque. Enquanto estiver montado, você pode forçar um ataque que atinge sua montaria a atingi-lo se você não tem a condição Incapacitado.

Conjurador Bélico

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4 ou superior, Característica Conjuração ou Magia de Pacto)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Inteligência, Sabedoria ou Carisma em 1, até no máximo 20.

Concentração. Você tem Vantagem em salvaguardas de Constituição que realiza para manter a Concentração.

Magia Reativa. Quando uma criatura provocar um Ataque de Oportunidade a você ao sair do seu alcance, você pode executar uma Reação para conjurar uma magia contra a criatura, em vez de realizar o Ataque de Oportunidade. A magia deve ter um tempo de conjuração de uma ação e deve ter como alvo apenas aquela criatura.

Componentes Somáticos. Você pode realizar os componentes somáticos de magias mesmo quando estiver com armas ou um Escudo em uma ou ambas as mãos.

Conjurador Ritualista

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4 ou superior, Inteligência, Sabedoria ou Carisma 13 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Inteligência, Sabedoria ou Carisma em 1, até no máximo 20.

Magias Rituais. Escolha um número de magias de 1º círculo igual ao seu Bônus de Proficiência que tem o marcador Ritual. Você tem essas magias sempre preparadas e pode conjurá-las com qualquer espaço de magia que tiver. O atributo de conjuração das magias é o atributo aumentado por este talento. Sempre que seu Bônus de Proficiência aumentar depois disso, você pode adicionar uma magia de 1º círculo com o marcador Ritual às magias sempre preparadas com esta característica.

Ritual Rápido. Com este benefício, você pode conjurar uma magia Ritual que tem preparada usando seu tempo de conjuração normal, em vez do tempo prolon-

gado para um Ritual. Realizar isso não requer um espaço de magia. Após conjurar a magia desse modo, você não pode usar esse benefício novamente até completar um Descanso Longo.

Duelista Defensivo

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4 ou superior, Destreza 13 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Destreza em 1, até no máximo 20.

Aparar. Se estiver segurando uma arma de Acuidade e outra criatura acertar você com um ataque corpo a corpo, você pode executar uma Reação para adicionar seu Bônus de Proficiência à sua Classe de Armadura, potencialmente fazendo com que o ataque erre. Você obtém este bônus na sua CA contra ataques corpo a corpo até o início do seu próximo turno.

Envenenador

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Destreza ou Inteligência em 1, até no máximo 20.

Veneno Potente. Ao realizar uma jogada de dano que causa dano Venenoso, você ignora Resistência a dano Venenoso.

Preparar Veneno. Você adquire proficiência com o Kit de Veneno. Com 1 hora de trabalho usando esse kit e gastando 50 PO em materiais, você pode fabricar um número de doses de veneno igual ao seu Bônus de Proficiência. Como uma Ação Bônus, você pode aplicar uma dose de veneno a uma arma ou peça de munição. Uma vez aplicado, o veneno retém sua potência por 1 minuto ou até você causar dano com o item envenenado, o que for mais curto. Ao sofrer dano do item envenenado, uma criatura deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição (CD 8 mais o modificador do atributo aumentado por este talento e seu Bônus de Proficiência) ou sofre 2d8 pontos de dano Venenoso e está com a condição Envenenado até o final do seu próximo turno.

Esmagador

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Força ou Constituição em 1, até no máximo 20.

Empurrar. Uma vez por turno, quando você atinge uma criatura com um ataque que causa dano Contundente, você pode movê-la 1,5 metro para um espaço desocupado se o alvo não for um tamanho maior que você.

Crítico Melhorado. Ao obter um Acerto Crítico que causa dano Contundente a uma criatura, jogadas de ataque contra essa criatura tem Vantagem até o início do seu próximo turno.



Especialista Ambidestro

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4 ou superior, Força ou Destreza 13 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Força ou Destreza em 1, até no máximo 20.

Combate com Duas Armas Aprimorado. Quando você executa a ação Atacar no seu turno com uma arma que tenha a propriedade Leve, pode realizar um ataque adicional como uma Ação Bônus no mesmo turno com uma arma diferente, que deve ser uma arma Corpo a Corpo que não possua a propriedade Duas Mãos. Você não pode adicionar o seu modificador de atributo ao dano do ataque adicional, a menos que o modificador seja negativo.

Saque Rápido. Você pode desembainhar ou embainhar duas armas que não possuam a propriedade Duas Mãos quando normalmente poderia desembainhar ou embainhar apenas uma.

Especialista em Armaduras Leves

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Força ou Destreza em 1, até no máximo 20.

Treinamento com Armadura. Você obtém treinamento com Armadura Leve e Escudos.

Especialista em Armaduras Médias

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4 ou superior, Treinamento com Armadura Leve)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Força ou Destreza em 1, até no máximo 20.

Treinamento com Armadura. Você obtém treinamento com Armadura Média.

WAYNE ENGLAND

Especialista em Armaduras Pesadas

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4 ou superior, Treinamento com Armadura Média)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Constituição ou Força em 1, até no máximo 20.

Treinamento com Armadura. Você adquire treinamento com Armadura Pesada.

Especialista em Besta

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4 ou superior, Destreza 13 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Destreza em 1, até no máximo 20.

Ignorar Recarga. Você ignora a propriedade Recarga da Besta de Mão, Besta Leve e Besta Pesada (todas chamadas de bestas em outras partes deste talento). Se você estiver segurando uma delas, pode recarregar uma peça de munição, mesmo que não tenha uma mão livre.

Disparo à Queima-Roupa. Estar a 1,5 metro de um inimigo não impõe Desvantagem em suas jogadas de ataque com bestas.

Combate com Duas Armas. Ao realizar o ataque adicional da propriedade Leve, você pode adicionar seu modificador de atributo ao dano do ataque adicional se esse ataque for com uma besta que tenha a propriedade Leve e você ainda não estiver adicionando esse modificador ao dano.

Especialista em Perícia

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente um valor de atributo à sua escolha em 1, até no máximo 20.

Proficiência em Perícia. Você adquire proficiência em uma perícia à sua escolha.

Especialização. Escolha uma perícia na qual você tenha proficiência, mas não seja Especialização. Você obtém Especialização nessa perícia.

Exterminador de Conjuradores

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Força ou Destreza em 1, até no máximo 20.

Quebrador de Concentração. Quando você causa dano a uma criatura que está se concentrando em uma magia, ela tem Desvantagem na salvaguarda que realiza para manter a Concentração.

Resguardo Mental. Se falhar em uma salvaguarda de Inteligência, Sabedoria ou Carisma, em vez disso você escolhe ser bem-sucedido. Após usar esse benefício, você não pode usá-lo novamente até completar um Descanso Curto ou Longo.

Imobilizador

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4 ou superior, Força ou Destreza 13 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Força ou Destreza em 1, até no máximo 20.

Socar e Imobilizar. Quando você atinge uma criatura com um Ataque Desarmado como parte da ação Atacar no seu turno, pode usar as opções Dano e Imobilizar apenas uma vez por turno.

Vantagem no Ataque. Você tem Vantagem em jogadas de ataque contra uma criatura Imobilizada por você.

Imobilizador Veloz. Você não precisa gastar movimento adicional ao mover uma criatura Imobilizada por você se a criatura for do seu tamanho ou menor.

Líder Inspirador

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4 ou superior, Sabedoria ou Carisma 13 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Sabedoria ou Carisma em 1, até no máximo 20.

Atuação Encorajadora. Ao completar um Descanso Curto ou Longo, você pode fazer uma atuação encorajadora: um discurso, música ou dança. Ao realizar isso, escolha até seis aliados (você pode se incluir) a até 9 metros de você que presenciaram a atuação. Criaturas escolhidas recebem Pontos de Vida Temporários iguais ao seu *nível de personagem* mais o modificador do atributo que você aumentou com este talento.

Mente Aguçada

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4 ou superior, Inteligência 13 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Inteligência em 1, até no máximo 20.

Conhecimento Vasto. Escolha uma das seguintes perícias: Arcanismo, História, Investigação, Natureza ou Religião. Se não tiver proficiência na perícia escolhida, você a adquire; se já for proficiente, adquire Especialização.

Análise Rápida. Você pode executar a ação Analisar como uma Ação Bônus.

Mestre das Armas
Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Força ou Destreza em 1, até no máximo 20.

Propriedade de Maestria. Seu treinamento com armas permite que você use a propriedade de maestria de um tipo de arma Simples ou Marcial à sua escolha, desde que você tenha proficiência com ela. Sempre que completar um Descanso Longo, você pode trocar o tipo de arma por outro elegível.

Mestre em Armaduras Médias
Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4 ou superior, Treinamento com Armadura Média)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Força ou Destreza em 1, até no máximo 20.

Portador Ágil. Enquanto estiver usando armadura Média, você pode adicionar 3, em vez de 2, à sua CA se tiver um valor de Destreza 16 ou superior.

Mestre em Armaduras Pesadas
Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4 ou superior, Treinamento com Armadura Pesada)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Força ou Constituição em 1, até no máximo 20.

Redução de Dano. Quando você é atingido por um ataque enquanto está vestido com uma armadura Pesada, qualquer dano Contundente, Cortante e Perfurante causado a você por esse ataque é reduzido em uma quantidade de pontos igual ao seu Bônus de Proficiência.

Mestre em Armas de Haste
Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4 ou superior, Força ou Destreza 13 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Força ou Destreza em 1, até no máximo 20.

Golpe de Haste. Imediatamente após executar a ação Atacar e atacar com um Cajado, Lança ou uma arma que tenha as propriedades Alcance e Pesado, você pode executar uma Ação Bônus para realizar um ataque corpo a corpo com a extremidade oposta da arma. A arma causa dano Contundente, e o dado de dano da arma para este ataque é um d4.

Golpe Reativo. Enquanto você estiver segurando um Cajado, Lança ou uma arma que tenha as propriedades Alcance e Pesado, pode executar uma Reação para realizar um ataque corpo a corpo com essa arma contra uma criatura que está no alcance.

Mestre em Armas Grandes
Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4 ou superior, Força 13 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Força em 1, até no máximo 20.

Maestria em Armas Pesadas. Quando você atinge uma criatura com uma arma que tem a propriedade Pesada como parte da ação Atacar no seu turno, você pode causar dano adicional ao alvo com a arma. O dano adicional é igual ao seu Bônus de Proficiência.

Cortar. Imediatamente após obter um Acerto Crítico ou reduzir uma criatura a 0 Pontos de Vida com uma arma Corpo a Corpo, você pode realizar um ataque com a mesma arma como uma Ação Bônus.

Mestre em Escudos
Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4 ou superior, Treinamento com Escudo)

Você adquire os seguintes benefícios.



WAYNE ENGLAND

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Força em 1, até no máximo 20.

Golpe de Escudo. Ao atacar uma criatura a até 1,5 metro de você como parte da ação Atacar e atingir com uma arma Corpo a Corpo, você pode atacar imediatamente o alvo com seu Escudo se ele estiver equipado, forçando o alvo a realizar uma salvaguarda de Força (CD 8 mais seu modificador de Força e seu Bônus de Proficiência). Se falhar, você empurra o alvo a 1,5 metro de você ou impõe a ele a condição Caído (à sua escolha). Você pode usar esse benefício apenas uma vez em cada um dos seus turnos.

Interpor Escudo. Se você for submetido a um efeito que lhe permita realizar uma salvaguarda de Destreza para sofrer apenas metade do dano, pode usar uma Reação para não sofrer dano se você for bem-sucedido na salvaguarda e estiver segurando um Escudo.

Mestre-Atirador

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4 ou superior, Destreza 13 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Destreza em 1, até no máximo 20.

Ignorar Cobertura. Seus ataques à distância com armas ignoram Cobertura Parcial e Cobertura de Três Quartos.

Disparo à Queima-Roupa. Estar a 1,5 metro de um inimigo não impõe Desvantagem em suas jogadas de ataque com armas à Distância.

Tiro Longo. Atacar com alcance máximo não impõe Desvantagem em suas jogadas de ataque com armas à Distância.

Perfurador

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Força ou Destreza em 1, até no máximo 20.

Punção. Uma vez por turno, quando você atinge uma criatura com um ataque que causa dano Perfurante, pode jogar novamente um dos dados de dano do ataque, e você deve usar a nova jogada.

Crítico Melhorado. Ao obter um Acerto Crítico que causa dano Perfurante a uma criatura, você pode jogar um dado de dano adicional ao determinar o dano Perfurante adicional que o alvo sofre.

Resiliente

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Escolha um atributo no qual você não tenha proficiência em salvaguarda. Aumente o valor de atributo escolhido em 1, até no máximo 20.

Proficiência em Salvaguarda. Você adquire proficiência em salvaguardas com o atributo escolhido.



Resistente

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Constituição em 1, até no máximo 20.

Desafie a Morte. Você tem Vantagem em Salvaguardas Contra Morte.

Recuperação Rápida. Como uma Ação Bônus, você pode gastar um de seus Dados de Pontos de Vida, jogar o dado e recuperar um número de Pontos de Vida igual ao resultado.

Sentinela

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4 ou superior, Força ou Destreza 13 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Força ou Destreza em 1, até no máximo 20.

Diligente. Imediatamente após uma criatura em até 1,5 metro de você executar a ação Desengajar ou atingir um alvo diferente de você com um ataque, você pode realizar um Ataque de Oportunidade contra essa criatura.

Deter. Ao atingir uma criatura com um Ataque de Oportunidade, o Deslocamento da criatura se torna 0 pelo resto do turno atual.

Sorrateiro

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4 ou superior, Destreza 13 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Destreza em 1, até no máximo 20.

Visão às Cegas. Você tem Visão às Cegas com um alcance de 3 metros.

Névoa de Guerra. Você explora as distrações da batalha e tem Vantagem em qualquer teste de Destreza (Furtividade) que realiza como parte da ação Esconder durante o combate.

WAYNE ENGLAND

Atirador. Se você realizar uma jogada de ataque enquanto estiver escondido e errar a jogada, realizar a jogada de ataque não revela sua localização.

Talhador
Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Força ou Destreza em 1, até no máximo 20.

Debilitar. Uma vez por turno, quando você atinge uma criatura com um ataque que causa dano Cortante, você pode reduzir o Deslocamento dessa criatura em 3 metros até o início do seu próximo turno.

Crítico Melhorado. Ao obter um Acerto Crítico que causa dano Cortante a uma criatura, ela tem Desvantagem nas jogadas de ataque até o início do seu próximo turno.

Telecinético
Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Inteligência, Sabedoria ou Carisma em 1, até no máximo 20.

Telecinese Menor. Você aprende a magia *Mãos Mágicas*. Você pode conjurá-la sem componentes Verbais ou Somáticos, pode usar a mão espectral Invisível e o alcance dela aumenta em 9 metros a distância que ela pode estar de você ao conjurá-la. O atributo de conjuração da magia é o atributo aumentado por este talento.

Empurrão Telecinético. Como uma Ação Bônus, você pode empurrar telecinéticamente uma criatura à sua vista a até 9 metros de você. Ao realizar isso, o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Força (CD 8 mais o modificador de atributo do aumento por este talento e seu Bônus de Proficiência) ou é movido 1,5 metro na sua direção ou para longe de você.

Telepático
Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Inteligência, Sabedoria ou Carisma em 1, até no máximo 20.

Enunciado Telepático. Você pode falar telepaticamente com qualquer criatura à sua vista a até 18 metros de você. Seus enunciados telepáticos estão em um idioma que você conhece, e a criatura só o entende se souber esse idioma. Sua comunicação não dá à criatura a capacidade de responder a você telepaticamente.

Detectar Pensamentos. Você tem a magia *Detectar Pensamentos* sempre preparada. Você pode conjurá-la sem um espaço de magia ou componentes de magia, não podendo conjurá-la dessa forma novamente antes de completar um Descanso Longo. Além disso, pode conjurá-la gastando o espaço de magia que você tem do círculo apropriado. Seu atributo de conjuração para a magia é o atributo aumentado por este talento.

Tocado Pelas Sombras
Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4 ou superior)

Sua exposição à magia do Sombral lhe concede os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Inteligência, Sabedoria ou Carisma em 1, até no máximo 20.

Magia Sombria. Escolha uma magia de 1º círculo da escola de magia Ilusão ou Necromancia. Você tem essa magia e *Invisibilidade* sempre preparadas, podendo conjurá-las sem gastar espaço de magia. Após usar uma delas desse modo, você não pode conjurá-la assim novamente até completar um Descanso Longo. Também é possível conjurar estas magias utilizando espaços de magia de círculos apropriados. O atributo de conjuração das magias é o aprimorado por este talento.

Tocado Por Fadas
Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4 ou superior)

Sua exposição à magia Feérica lhe concede os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Inteligência, Sabedoria ou Carisma em 1, até no máximo 20.

Magia Feérica. Escolha uma magia de 1º círculo da escola de magia Adivinhação ou Encantamento. Você tem sempre essa magia e *Passo Nebuloso* preparadas, podendo conjurá-las sem gastar espaço de magia. Após usar uma delas desse modo, você não pode conjurá-la assim novamente até completar um Descanso Longo.



WAYNE ENGLAND

Também é possível conjurar essas magias utilizando espaços de magia de círculos apropriados. O atributo de conjuração das magias é o aprimorado por este talento.

Treinamento com Armas Marciais

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Força ou Destreza em 1, até no máximo 20.

Proficiência com Armas. Você adquire proficiência com armas Marciais.

Velocista

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4 ou superior, Destreza ou Constituição 13 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Destreza ou Constituição em 1, até no máximo 20.

Aumento de Deslocamento. Seu Deslocamento aumenta em 3 metros.

Correr em Terreno Difícil. Ao executar a ação Correr no seu turno, Terreno Difícil não custa movimento adicional pelo resto deste turno.

Movimentação Ágil. Ataques de Oportunidade têm Desvantagem contra você.

Talentos de Estilo de Luta

Esses talentos estão na categoria Estilo de Luta.

Arquearia

Talento de Estilo de Luta (Pré-requisito: Característica de Estilo de Luta)

Você recebe um bônus de +2 nas jogadas de ataque com armas à Distância.

Combate com Armas de Arremesso

Talento de Estilo de Luta (Pré-requisito: Característica de Estilo de Luta)

Quando você atinge com uma jogada de ataque à distância usando uma arma com a propriedade Arremesso, você obtém um bônus de +2 na jogada de dano.

Combate com Armas Grandes

Talento de Estilo de Luta (Pré-requisito: Característica de Estilo de Luta)

Quando você joga dano para um ataque que realiza com uma arma Corpo a Corpo que está empunhando com as duas mãos, pode tratar qualquer 1 ou 2 em um dado de dano como um 3. A arma deve ter a propriedade Duas Mãos ou Versátil para obter este benefício.

Combate com Duas Armas

Talento de Estilo de Luta (Pré-requisito: Característica de Estilo de Luta)

Quando você realiza um ataque adicional como resultado de usar uma arma com a propriedade Leve, você pode adicionar seu modificador de atributo ao dano desse ataque, se já não estiver adicionando-o ao dano.

Combate Desarmado

Talento de Estilo de Luta (Pré-requisito: Característica de Estilo de Luta)

Quando você atinge com seu Ataque Desarmado e causa dano, pode causar dano Contundente igual a 1d6 mais seu modificador de Força em vez do dano normal de um Ataque Desarmado. Se você não estiver segurando nenhuma arma ou Escudo quando realizar a jogada de ataque, o d6 se torna um d8.

No início de cada um dos seus turnos, você pode causar 1d4 pontos de dano Contundente a uma criatura Imobilizada por você.

Defensivo

Talento de Estilo de Luta (Pré-requisito: Característica de Estilo de Luta)

Enquanto estiver usando armadura Leve, Média ou Pesada, você recebe um bônus de +1 na Classe de Armadura.

Duelismo

Talento de Estilo de Luta (Pré-requisito: Característica de Estilo de Luta)

Quando você segura uma arma Corpo a Corpo em uma mão e nenhuma outra arma, você recebe um bônus de +2 nas jogadas de dano desta arma.

Interceptação

Talento de Estilo de Luta (Pré-requisito: Característica de Estilo de Luta)

Quando uma criatura à sua vista atinge outra criatura a até 1,5 metro de você com uma jogada de ataque,



WAYNE ENGLAND

você pode executar uma Reação para reduzir o dano causado ao alvo em 1d10 mais seu Bônus de Proficiência. Você deve estar segurando um Escudo ou uma arma Simples ou Marcial para executar esta Reação.

Luta às Cegas

Talento de Estilo de Luta (Pré-requisito: Característica de Estilo de Luta)

Você tem Visão às Cegas com um alcance de 3 metros.

Protetivo

Talento de Estilo de Luta (Pré-requisito: Característica de Estilo de Luta)

Quando uma criatura à sua vista ataca um alvo que não é você e que está a até 1,5 metro de distância, você pode executar uma Reação para interpor seu Escudo, se o estiver segurando. Isso impõe Desvantagem na jogada de ataque que acionou a reação e em todas as jogadas contra o alvo até o início do seu próximo turno, enquanto você estiver a até 1,5 metro do alvo.

Talentos de Dádiva Épica

Esses talentos estão na categoria Dádiva Épica.

Dádiva da Fortitude

Talento de Dádiva Épica (Pré-requisito: Nível 19 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente um valor de atributo à sua escolha em 1, até no máximo 30.

Saúde Fortalecida. Seus Pontos de Vida máximos aumentam em 40. Além disso, sempre que você recuperar Pontos de Vida, pode recuperar Pontos de Vida adicionais iguais ao seu modificador de Constituição. Após recuperar esses Pontos de Vida adicionais, você não pode fazer isso novamente até o início do seu próximo turno.

Dádiva da Proeza em Combate

Talento de Dádiva Épica (Pré-requisito: Nível 19 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente um valor de atributo à sua escolha em 1, até no máximo 30.

Pontaria Inigualável. Quando você erra uma jogada de ataque, em vez disso você acerta. Após usar este benefício, você não pode utilizá-lo novamente até o início do seu próximo turno.

Dádiva da Proficiência em Perícia

Talento de Dádiva Épica (Pré-requisito: Nível 19 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente um valor de atributo à sua escolha em 1, até no máximo 30.

Assecla Completo. Você adquire proficiência em todas as perícias.

Especialização. Escolha uma perícia na qual você tenha proficiência, mas não tenha Especialização. Você obtém Especialização nessa perícia.

Dádiva da Recordação de Magia

Talento de Dádiva Épica (Pré-requisito: Nível 19 ou superior, Característica de Conjuração)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Inteligência, Sabedoria ou Carisma em 1, até no máximo 30.

Conjuração Livre. Sempre que você conjurar uma magia com um espaço de magia de 1º a 4º círculo, jogue 1d4. Se o resultado que você tirar for o mesmo que o círculo do espaço, o espaço não é gasto.

Dádiva da Recuperação

Talento de Dádiva Épica (Pré-requisito: Nível 19 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente um valor de atributo à sua escolha em 1, até no máximo 30.

Até a Morte. Quando você for reduzido a 0 Pontos de Vida, pode escolher ficar com 1 Ponto de Vida e recuperar um número de Pontos de Vida igual à metade dos seus Pontos de Vida máximos. Após usar esse benefício, você não pode usá-lo novamente até completar um Descanso Longo.

Recuperar Vitalidade. Você tem uma reserva de dez d10s. Como uma Ação Bônus, você pode gastar dados da reserva, jogá-los e recuperar um número de Pontos de Vida igual ao total do resultado. Você restaura todos os dados gastos quando você completa um Descanso Longo.



Dádiva da Resistência à Energia

Talento de Dádiva Épica (Pré-requisito: Nível 19 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente um valor de atributo à sua escolha em 1, até no máximo 30.

Resistências à Energia. Você obtém Resistência a dois dos seguintes tipos de dano à sua escolha: Ácido, Elétrico, Gélido, Ígneo, Necrótico, Psíquico, Radiante, Trovejante ou Venenoso. Sempre que completar um Descanso Longo, você pode mudar suas escolhas.

Redirecionamento de Energia. Ao sofrer dano de um dos tipos escolhidos para o benefício Resistências à Energia, você pode executar uma Reação para direcionar o dano do mesmo tipo para outra criatura à sua vista a até 18 metros de você que não esteja sob Cobertura Total. Se você fizer isso, essa criatura deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza (CD 8 mais seu modificador de Constituição e seu Bônus de Proficiência) ou sofre dano igual a 2d12 mais seu modificador de Constituição.

Dádiva da Velocidade

Talento de Dádiva Épica (Pré-requisito: Nível 19 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente um valor de atributo à sua escolha em 1, até no máximo 30.

Artista de Fuga. Como uma Ação Bônus, você pode executar a ação Desengajar, que também encerra a condição Imobilizado em você.

Agilidade. Seu Deslocamento aumenta em 9 metros.

Dádiva da Viagem Dimensional

Talento de Dádiva Épica (Pré-requisito: Nível 19 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente um valor de atributo à sua escolha em 1, até no máximo 30.

Passos Fugazes. Imediatamente após executar a ação Atacar ou Usar Magia, você pode se teleportar até 9 metros para um espaço desocupado à sua vista.

Dádiva da Visão Verdadeira

Talento de Dádiva Épica (Pré-requisito: Nível 19 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente um valor de atributo à sua escolha em 1, até no máximo 30.

Visão Verdadeira. Você tem Visão Verdadeira com um alcance de 18 metros.

Dádiva do Ataque Irresistível

Talento de Dádiva Épica (Pré-requisito: Nível 19 ou superior)



Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Força ou Destreza em 1, até no máximo 30.

Superar Defesas. O dano Contundente, Cortante e Perfurante que você causa sempre ignora Resistência.

Golpe Devastador. Quando você tira 20 no d20 para uma jogada de ataque, pode causar dano adicional ao alvo igual ao valor do atributo aumentado por este talento. O tipo de dano adicional é o mesmo do ataque.

Dádiva do Destino

Talento de Dádiva Épica (Pré-requisito: Nível 19 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente um valor de atributo à sua escolha em 1, até no máximo 30.

Aprimorar Destino. Quando você ou outra criatura a até 18 metros de você for bem-sucedida ou falhar em um Teste D20, você pode jogar 2d4 e aplicar os resultados como bônus ou penalidade na jogada de d20. Após usar este benefício, você não pode utilizá-lo novamente até jogar Iniciativa ou completar um Descanso Curto ou Longo.

Dádiva do Espírito da Noite

Talento de Dádiva Épica (Pré-requisito: Nível 19 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente um valor de atributo à sua escolha em 1, até no máximo 30.

Fundir-se com Sombras. Enquanto estiver em Meia-luz ou Escuridão, você pode se conceder a condição Invisível como uma Ação Bônus. A condição encerra imediatamente após você executar uma ação, uma Ação Bônus ou uma Reação.

Forma Sombria. Enquanto estiver em Meia-luz ou Escuridão, você tem Resistência a todos os danos, exceto Psíquico e Radiante.

WAYNE ENGLAND



Os céus de Eberron, a inventora Vi e seus Quebra-Galhos escapam do Senhor das Lâminas e de um aeronau em queda livre que queima em chamas verdes.

CAPÍTULO 6

EQUIPAMENTO

O EQUIPAMENTO CERTO PODE FAZER A DIFERENça entre o sucesso e o fracasso dos aventureiros. Este capítulo fornece regras e preços para armas, armaduras e outros tipos de equipamentos que os personagens podem comprar ou encontrar. O Mestre informa se uma loja tem um item à venda e se ele está disponível pelo preço listado.

MOEDAS

Os personagens geralmente encontram moedas em suas aventuras e podem gastá-las em lojas, estalagens e outros estabelecimentos. As moedas vêm em diferentes denominações com base no valor relativo de seu material. A tabela Valores das Moedas lista as moedas e quanto elas valem em relação à Peça de Ouro, que é a moeda principal do jogo. Por exemplo, 100 Peças de Cobre valem 1 Peça de Ouro.

Uma moeda pesa cerca de dez gramas, então cem moedas pesam um quilo.

VALORES DAS MOEDAS

Moeda	Valor em PO
Peça de Cobre (PC)	1/100
Peça de Prata (PP)	1/10
Peça de Electro (PE)	1/2
Peça de Ouro (PO)	1
Peça de Platina (PL)	10

ARMAS

A tabela Armas nesta seção mostra as principais armas do jogo. A tabela lista o custo e o peso de cada arma, bem como os seguintes detalhes:

Categoria. Cada arma se enquadra em uma categoria: Simples ou Marcial. Proficiências com armas geralmente estão vinculadas a uma dessas categorias. Por exemplo, você pode ter proficiência com armas Simples.

Corpo a Corpo ou à Distância. Uma arma é classificada como Corpo a Corpo ou à Distância. Uma arma Corpo a Corpo é usada para atacar um alvo a até 1,5 metro, enquanto uma arma à Distância é usada para atacar a uma distância maior.

Dano. A tabela lista a quantidade de dano que uma arma causa quando um atacante acerta um ataque com ela, bem como o tipo desse dano.

Maestria. Cada arma tem uma propriedade de maestria, que é definida na seção "Propriedades de Maestria" mais adiante neste capítulo. Para usar essa propriedade, você deve ter uma característica que permita usá-la.

Propriedades. Quaisquer propriedades que uma arma possua são listadas na coluna Propriedades. Cada propriedade é definida na seção "Propriedades".

VENDENDO EQUIPAMENTO

O equipamento é vendido pela metade de seu preço. Em contraste, bens comerciais e objetos de valor - como pedras preciosas e objetos de arte — mantêm seu preço total no mercado. O *Livro do Mestre* traz os preços para itens mágicos.

PROFICIÊNCIA EM ARMAS

Qualquer um pode empunhar uma arma, mas você deve ter proficiência com ela para adicionar seu Bônus de Proficiência a uma jogada de ataque que você faz com ela. As características de um personagem do jogador podem fornecer proficiências em arma. Um monstro é proficiente com qualquer arma que esteja em seu bloco de estatísticas.

PROPRIEDADES

Aqui estão as definições das propriedades na coluna Propriedades da tabela Armas.

ACUIDADE

Ao realizar um ataque com uma arma que possui Acuidade, utilize seu modificador de Força ou Destreza, à sua escolha, para as jogadas de ataque e dano. Você deve aplicar o mesmo modificador em ambas as jogadas.

ALCANCE

Uma arma com Alcance possui um alcance indicado entre parênteses após a propriedade Munição ou Arremesso. O alcance apresenta dois números: o primeiro representa o alcance normal da arma em metros, enquanto o segundo indica o alcance máximo. Ao atacar um alvo que esteja além do alcance normal, você tem Desvantagem na jogada de ataque. Não é possível atacar um alvo que esteja além do alcance máximo.

ARREMESSO

Se uma arma possui a propriedade Arremesso, você pode arremessá-la para realizar um ataque à distância, e pode sacar essa arma como parte do ataque. Se a arma for corpo a corpo, utilize o mesmo modificador de atributo para as jogadas de ataque e dano que você emprega ao realizar um ataque corpo a corpo com essa arma.

CAIO MONTEIRO

Armas Improvisadas

Se você usar um objeto — como uma perna de mesa, frigideira ou garrafa — como uma arma improvisada, veja "Armas Improvisadas" no glossário de regras. Veja também essas regras se você empunhar uma arma de uma maneira incomum, como usar uma arma à Distância para realizar um ataque corpo a corpo.

Duas Mãos

Uma arma de Duas Mãos exige o uso de duas mãos quando você ataca com ela.

Extensão

Uma arma de Extensão adiciona 1,5 metro ao seu alcance quando você ataca com ela, bem como ao determinar seu alcance para realizar Ataques de Oportunidade com ela.

Leve

Quando você executa a ação Atacar em seu turno e usa uma arma Leve, pode realizar um ataque adicional como uma Ação Bônus mais tarde no mesmo turno. Esse ataque adicional deve ser realizado com uma arma Leve diferente, e você não adiciona seu modificador de atributo ao dano do ataque adicional, a menos que esse modificador seja negativo. Por exemplo, você pode atacar com uma Espada Curta em uma mão e uma Adaga na outra executando a ação Atacar e uma Ação Bônus, mas não adiciona seu modificador de Força ou Destreza à jogada de dano da Ação Bônus, a menos que esse modificador seja negativo.

Munição

Você só pode usar uma arma com a propriedade Munição para realizar um ataque à distância se tiver munição disponível. O tipo de munição necessária é especificado junto ao alcance da arma. Cada ataque gasta uma peça de munição. Sacar a munição é parte do ataque (você precisa de uma mão livre para carregar uma arma com uma mão). Após uma luta, você pode gastar 1 minuto para recuperar metade da munição (arredondado para baixo) que utilizou na luta; o restante é perdido.

Pesada

Você tem Desvantagem em jogadas de ataque com uma arma Pesada se for uma arma Corpo a Corpo e seu valor de Força for inferior a 13, ou se for uma arma à Distância e seu valor de Destreza for inferior a 13.

Recarga

Você pode disparar apenas uma única peça de munição de uma arma com Recarga ao executar uma ação, uma Ação Bônus ou uma Reação para dispará-la, independentemente do número de ataques que você normalmente pode realizar.

Versátil

Uma arma Versátil pode ser usada com uma ou duas mãos. Um valor de dano entre parênteses aparece com a propriedade. A arma causa esse dano quando usada com as duas mãos ao realizar um ataque corpo a corpo.

Propriedades de Maestria

Cada arma possui uma propriedade de maestria, que só pode ser utilizada por um personagem que tenha uma característica, como Maestria em Armas, que desbloqueie a propriedade para o personagem. As propriedades estão definidas abaixo.

Afligir

Se você atingir uma criatura com esta arma e causar dano a ela, você tem Vantagem em sua próxima jogada de ataque contra essa criatura antes do final do seu próximo turno.

Ágil

Ao realizar o ataque adicional da propriedade Leve, você pode fazê-lo como parte da ação Atacar, em vez de uma Ação Bônus. Esse ataque adicional só pode ser realizado uma vez por turno.

Derrubar

Se você atingir uma criatura com esta arma, você pode forçar a criatura a realizar uma salvaguarda de Constituição (CD 8 mais o modificador de atributo usado para realizar a jogada de ataque e seu Bônus de Proficiência). Se falhar, a criatura tem a condição Caído.

Drenar

Se você atingir uma criatura com esta arma, essa criatura tem Desvantagem na próxima jogada de ataque dela antes do início do seu próximo turno.

Empurrar

Se atingir uma criatura com esta arma, você pode empurrá-la até 3 metros para longe de você se a criatura for Grande ou menor.

Garantido

Se sua jogada de ataque com esta arma errar uma criatura, você pode causar dano a essa criatura igual ao modificador de atributo que utilizou para realizar a jogada de ataque. Este dano é do mesmo tipo causado pela arma, e só pode ser aumentado se o modificador de atributo for incrementado.

Lentidão

Se você atingir uma criatura com esta arma e causar dano a ela, você pode reduzir o Deslocamento da criatura atingida em 3 metros até o início do seu próximo turno. Se a criatura for atingida mais de uma vez por armas que tenham essa propriedade, a redução de Deslocamento não excede 3 metros.

Trespassar

Se atingir uma criatura com uma jogada de ataque corpo a corpo usando esta arma, você pode realizar uma jogada de ataque corpo a corpo com a mesma arma contra uma segunda criatura a até 1,5 metro da primeira que também esteja ao seu alcance. Se acertar, a segunda criatura sofre o dano da arma, mas você não adiciona seu modificador de atributo a esse dano, a menos que esse modificador seja negativo. Você pode realizar esse ataque adicional apenas uma vez por turno.

Armas

Nome	Dano	Propriedades	Maestria	Peso	Custo
Armas Simples Corpo a Corpo					
Adaga	1d4 Perfurante	Acuidade, Arremesso (Alcance 6/18), Leve	Ágil	0,5 kg	2 PO
Azagaia	1d6 Perfurante	Arremesso (Alcance 9/36)	Lentidão	1 kg	5 PP
Cajado	1d6 Contundente	Versátil (1d8)	Derrubar	2 kg	2 PP
Clava	1d4 Contundente	Leve	Lentidão	1 kg	1 PP
Clava Grande	1d8 Contundente	Duas Mãos	Empurrar	5 kg	2 PP
Foice	1d4 Cortante	Leve	Ágil	1 kg	1 PO
Lança	1d6 Perfurante	Arremesso (Alcance 6/18), Versátil (1d8)	Drenar	1,5 kg	1 PO
Maça	1d6 Contundente	—	Drenar	2 kg	5 PO
Machadinha	1d6 Cortante	Arremesso (Alcance 6/18), Leve	Afligir	1 kg	5 PO
Martelo Leve	1d4 Contundente	Arremesso (Alcance 6/18), Leve	Ágil	1 kg	2 PO
Armas Simples à Distância					
Arco Curto	1d6 Perfurante	Duas Mãos, Munição (Alcance 24/96; Flecha)	Afligir	1 kg	25 PO
Besta Leve	1d8 Perfurante	Duas Mãos, Munição (Alcance 24/96; Virote), Recarga	Lentidão	2,5 kg	25 PO
Dardo	1d4 Perfurante	Acuidade, Arremesso (Alcance 6/18),	Afligir	150 g	5 PC
Funda	1d4 Contundente	Munição (Alcance 9/36; Bala)	Lentidão	—	1 PP
Armas Marciais Corpo a Corpo					
Alabarda	1d10 Cortante	Duas Mãos, Extensão, Pesada	Trespassar	3 kg	20 PO
Chicote	1d4 Cortante	Acuidade, Extensão	Lentidão	1,5 kg	2 PO
Cimitarra	1d6 Cortante	Acuidade, Leve	Ágil	1,5 kg	25 PO
Espada Curta	1d6 Perfurante,	Acuidade, Leve	Afligir	1 kg	10 PO
Espada Grande	2d6 Cortante	Duas Mãos, Pesada	Garantido	3 kg	50 PO
Espada Longa	1d8 Cortante	Versátil (1d10)	Drenar	1,5 kg	15 PO
Glaive	1d10 Cortante	Duas Mãos, Extensão, Pesada	Garantido	3 kg	20 PO
Lança de Montaria	1d10 Perfurante	Duas Mãos (a menos que montado), Extensão, Pesada	Derrubar	3 kg	10 PO
Lança Longa	1d10 Perfurante	Duas Mãos, Extensão, Pesada	Empurrar	9 kg	5 PO
Maça Estrela	1d8 Perfurante	—	Drenar	2 kg	15 PO
Machado de Batalha	1d8 Cortante	Versátil (1d10)	Derrubar	2,5 kg	10 PO
Machado Grande	1d12 Cortante	Duas Mãos, Pesada	Trespassar	3,5 kg	30 PO
Malho	2d6 Contundente	Duas Mãos, Pesada	Derrubar	5 kg	10 PO
Mangual	1d8 Contundente	—	Drenar	1 kg	10 PO
Martelo de Guerra	1d8 Contundente	Versátil (1d10)	Empurrar	1 kg	15 PO
Picareta de Guerra	1d8 Perfurante	Versátil (1d10)	Drenar	1 kg	5 PO
Rapieira	1d8 Perfurante	Acuidade	Afligir	1 kg	25 PO
Tridente	1d8 Perfurante	Arremesso (Alcance 6/18), Versátil (1d10)	Derrubar	2 kg	5 PO
Armas Marciais à Distância					
Arco Longo	1d8 Perfurante	Duas Mãos, Munição (Alcance 45/180; Flecha), Pesada	Lentidão	1 kg	50 PO
Besta de Mão	1d6 Perfurante	Leve, Munição (Alcance 9/36; Virote), Recarga	Afligir	1,5 kg	75 PO
Besta Pesada	1d10 Perfurante	Duas Mãos, Munição (Alcance 30/120; Virote), Pesada, Recarga	Empurrar	9 kg	50 PO
Mosquete	1d12 Perfurante	Duas Mãos, Munição (Alcance 12/36; Bala), Recarga	Lentidão	5 kg	500 PO
Pistola	1d10 Perfurante	Munição (Alcance 9/27; Bala), Recarga	Afligir	1,5 kg	250 PO
Zarabatana	1 Perfurante	Munição (Alcance 7,5/30; Agulha), Recarga	Afligir	0,5 kg	10 PO

Armas Simples Corpo a Corpo



Clava
1 PP



Machadinha
5 PO



Adaga
2 PO



Clava Grande
2 PP



Azagaia
5 PP



Martelo Leve
2 PO



Maça
5 PO



Foice
1 PO



Cajado
2 PP



Lança
1 PO

Armas Simples à Distância



Dardo
5 PC



Funda
1 PP



Besta Leve
25 PO



Arco Curto
25 PO

POLAR ENGINE, JOHN GRELLO

Armas Marciais Corpo a Corpo



Espada Longa
15 PO

Mangual
10 PO

Machado de Batalha
10 PO

Malho
10 PO

Maça Estrela
15 PO

Espada Curta
10 PO

Glaive
20 PO

Rapieira
25 PO

Alabarda
20 PO

Cimitarra
25 PO

Machado Grande
30 PO

Lança Longa
5 PO

Picareta de Guerra
5 PO

Espada Grande
50 PO

Martelo de Guerra
15 PO

Tridente
5 PO

Lança de Montaria
10 PO

Chicote
2 PO

Armas Marciais à Distância



Arco Longo
50 PO

Zarabatana
10 PO

Besta Pesada
50 PO

Besta de Mão
75 PO

Mosquete
500 PO

Pistola
250 PO

POLAR ENGINE, JOHN GRELLO, MICHAEL BROUSSARD

Armaduras

Armaduras Leves



Armadura Acolchoada
5 PO



Armadura de Couro
10 PO



Armadura de Couro Batido
45 PO



Escudo
10 PO



Armaduras Médias



Gibão de Pele
10 PO



Loriga de Escamas
50 PO



Armadura de Placas parcial
750 PO



Cota de Malha Parcial
50 PO



Couraça Peitoral
400 PO

Armaduras Pesadas



Cota de Anéis
30 PO



Cota de Malha
75 PO



Armadura de Tala
200 PO



Armadura de Placas
1.500 PO



POLAR ENGINE

Armaduras

Armadura	Classe de Armadura (CA)	Força	Furtividade	Peso	Custo
Armadura Leve (1 Minuto para Vestir ou Despir)					
Acolchoada	11 + modificador de Des	—	Desvantagem	4 kg	5 PO
Couro	11 + modificador de Des	—	—	5 kg	10 PO
Couro Batido	12 + modificador de Des	—	—	6,5 kg	45 PO
Armadura Média (5 Minutos para Vestir e 1 Minuto para Despir)					
Gibão de Peles	12 + modificador de Des (máx. 2)	—	—	6 kg	10 PO
Cota de Malha Parcial	13 + modificador de Des (máx. 2)	—	—	10 kg	50 PO
Loriga de Escamas	14 + Modificador de Des (máx. 2)	—	Desvantagem	22 kg	50 PO
Couraça Peitoral	14 + Modificador de Des (máx. 2)	—	—	10 kg	400 PO
Placas Parcial	15 + Modificador de Des (máx. 2)	—	Desvantagem	20 kg	750 PO
Armadura Pesada (10 Minutos para Vestir e 5 Minutos para Despir)					
Cota de Anéis	14	—	Desvantagem	20 kg	30 PO
Cota de Malha	16	For 13	Desvantagem	27 kg	75 PO
Armadura de Tala	17	For 15	Desvantagem	30 kg	200 PO
Placas	18	For 15	Desvantagem	32 kg	1.500 PO
Escudo (Ação Usar Objeto para Equipar ou Desequipar)					
Escudo	2	—	—	3 kg	10 PO

Armaduras

A tabela Armaduras detalha as principais armaduras do jogo. A tabela inclui o custo e o peso da armadura, bem como os seguintes detalhes:

Categoria. Cada tipo de armadura se enquadra em uma categoria: Leve, Média ou Pesada. A categoria determina quanto tempo leva para vestir ou despir a armadura (conforme mostrado na tabela).

Classe de Armadura (CA). A coluna CA da tabela informa qual é a sua CA base quando você usa um tipo de armadura. Por exemplo, se você usar Armadura de Couro, sua CA base é 11 mais seu modificador de Destreza, enquanto sua CA é 16 se for uma Cota de Malha.

Força. Se a tabela mostrar um valor de Força na coluna Força para um tipo de armadura, essa armadura reduz o deslocamento do usuário em 3 metros, a menos que o usuário tenha um valor de Força igual ou superior ao valor indicado.

Furtividade. Se a tabela mostra "Desvantagem" na coluna Furtividade para um tipo de armadura, o usuário tem Desvantagem em testes de Destreza (Furtividade).

Treinamento com Armadura

Qualquer um pode vestir uma armadura ou segurar um Escudo, mas apenas aqueles com treinamento podem usá-los de forma eficaz, conforme explicado abaixo. A classe de um personagem e outras características determinam o treinamento com armadura do personagem. Um monstro tem treinamento com qualquer armadura em seu bloco de estatísticas.

Armadura Leve, Média ou Pesada

Se você usar armadura Leve, Média ou Pesada e não tiver treinamento com ela, você tem Desvantagem em qualquer Teste de D20 que envolva Força ou Destreza, e não pode conjurar magias.

Escudo

Você adquire o benefício de Classe de Armadura de um Escudo somente se tiver treinamento com ele.

Um de Cada Vez

Uma criatura pode usar apenas uma armadura e empunhar apenas um Escudo de cada vez.

Ferramentas

Uma ferramenta ajuda você a realizar testes de atributo de forma especializada, fabricar certos itens ou ambos. A descrição de uma ferramenta inclui o custo e o peso da ferramenta, bem como as seguintes descrições:

Variante: Tamanhos de Equipamento

Na maioria das campanhas, você pode usar ou vestir qualquer equipamento que encontrar em suas aventuras, dentro dos limites do senso comum. Por exemplo, um aventureiro orc não caberá na Armadura de Couro de um pequenino, e a túnica de um gigante das nuvens seria grande demais para um gnomo.

O Mestre pode aplicar mais realismo. Por exemplo, uma Armadura de Placas fabricada para um humano pode não caber em outro sem alterações significativas, e o uniforme de um guarda pode ser visivelmente inadequado quando um aventureiro tenta usá-lo como um disfarce.

Usando esta variante, quando os aventureiros encontram armaduras, roupas e itens semelhantes que são fabricados para serem usados, eles podem precisar visitar um alfaiate, um curtidor, um ferreiro ou um especialista semelhante para tornar o item usável. O custo do ajuste é de 1d4 x 10 por cento do preço de mercado do item.

Atributo. Esta descrição indica o atributo a ser usado ao realizar um teste de atributo com a ferramenta.

Usar Objeto. Esta descrição indica as coisas que você pode realizar com a ferramenta ao executar a ação Usar Objeto. Você pode realizar uma dessas coisas toda vez que agir. Esta descrição também fornece a CD para a ação.

Fabricação. Esta descrição indica se e o que você pode fabricar com a ferramenta. Para regras de fabricação, veja "Fabricação de Equipamentos" mais adiante neste capítulo.

Variantes. Esta descrição aparece se a ferramenta tiver variantes indicadas. Cada uma requer uma proficiência separada.

Proficiência com Ferramentas

Se você tem proficiência com uma ferramenta, adicione seu Bônus de Proficiência a qualquer teste de atributo que use a ferramenta. Se você tem proficiência em uma perícia usada com esse teste, também tem Vantagem no teste.

Suas características podem lhe dar proficiência com uma ferramenta. Um monstro tem proficiência com qualquer ferramenta em seu próprio bloco de estatísticas.

Ferramentas de Artesão

Ferramentas de Artesão são focadas na fabricação de itens e em mercadorias. Cada uma dessas ferramentas requer uma proficiência separada.

Ferramentas de Carpinteiro (8 PO)

Atributo: Força **Peso:** 3 kg
Usar Objeto: Selar ou abrir uma porta ou recipiente (CD 20)
Fabricação: Aríete Portável, Baliza, Barril, Baú, Cajado, Clava, Clava Grande, Escada, Tocha

Ferramentas de Cartógrafo (15 PO)

Atributo: Sabedoria **Peso:** 3 kg
Usar Objeto: Elaborar o mapa de uma pequena área (CD 15)
Fabricação: Mapa

Ferramentas de Coureiro (5 PO)

Atributo: Destreza **Peso:** 2,5 kg
Usar Objeto: Moldar a estética de um item de couro (CD 10)
Fabricação: Algibeira, Aljava, Armadura de Couro, Armadura de Couro Batido, Cantil, Chicote, Estojo de Mapa ou Pergaminho, Estojo de Virotes de Besta, Funda, Gibão de Peles, Mochila, Pergaminho

Ferramentas de Entalhador (1 PO)

Atributo: Destreza **Peso:** 2,5 kg
Usar Objeto: Entalhar um padrão em madeira (CD 10)
Fabricação: Armas à Distância (exceto Funda, Mosquete e Pistola), Cajado, Caneta Tinteiro, Clava, Clava Grande, Dardos, Flechas, Foco Arcano, Foco Druídico, Virotes



Ferramentas de Ferreiro (20 PO)

Atributo: Força **Peso:** 4 kg
Usar Objeto: Forçar a abertura de uma porta ou recipiente (CD 20)
Fabricação: qualquer arma Corpo a Corpo (exceto Cajado, Chicote, Clava, Clava Grande), armadura Média (exceto Gibão de Peles), armadura Pesada, Arpéu e Gancho, Balas de Arma de Fogo, Balas de Funda, Balde, Corrente, Esferas de Metal, Estacas de Ferro, Estrepes, Panela de Ferro, Pé de Cabra

Ferramentas de Funileiro (50 PO)

Atributo: Destreza **Peso:** 5 kg
Usar Objeto: Monte um item Minúsculo composto de sucata, que se desfaz em 1 minuto (CD 20)
Fabricação: Apito Sinalizador, Armadilha de Caça, Cadeado ou Fechadura, Caixa para Fogo, Espelho, Grilhões, Lanterna Coberta, Lanterna Foca-Facho, Mosquete, Pá, Pistola,Pote, Sino

Ferramentas de Joalheiro (25 PO)

Atributo: Inteligência **Peso:** 1 kg
Usar Objeto: Discernir o valor de uma gema (CD 15)
Fabricação: Foco Arcano, Símbolo Sagrado

Ferramentas de Oleiro (10 PO)

Atributo: Inteligência **Peso:** 1,5 kg
Usar Objeto: Discernir como um objeto de cerâmica foi manuseado nas últimas 24 horas (CD 15)
Fabricação: Jarro, Lâmpada

Ferramentas de Pedreiro (10 PO)

Atributo: Força **Peso:** 4 kg
Usar Objeto: Cinzelar um símbolo ou buraco na pedra (CD 10)
Fabricação: Roldana e Polias

Ferramentas de Sapateiro (5 PO)

Atributo: Destreza
Peso: 2,5 kg
Usar Objeto: Modificar calçado para conceder Vantagem no próximo teste de Destreza (Acrobacia) do usuário (CD 10)
Fabricação: Kit de Escalada

WAYNE ENGLAND

Ferramentas de Tecelão (1 PO)
Atributo: Destreza **Peso:** 2,5 kg
Usar Objeto: Reparar um rasgo em uma roupa (CD 10) ou costurar um ornamento Minúsculo (CD 10)
Fabricação: Armadura Acolchoada, Cesta, Cobertor, Saco de Dormir, Roupas Finas, Rede, Túnica, Corda, Saca, Cordão, Tenda, Roupas de Viagem

Ferramentas de Vidreiro (30 PO)
Atributo: Inteligência **Peso:** 2,5 kg
Usar Objeto: Discernir como um objeto de vidro foi manuseado nas últimas 24 horas (CD 15)
Fabricação: Frasco, Jarro, Luneta, Lupa

Suprimentos de Alquimista (50 PO)
Atributo: Inteligência **Peso:** 4 kg
Usar Objeto: Identificar uma substância (CD 15) ou iniciar um incêndio (CD 15)
Fabricação: Ácido, Bolsa de Componentes, Fogo Alquímico, Óleo, Papel, Perfume

Suprimentos de Calígrafo (10 PO)
Atributo: Destreza **Peso:** 2,5 kg
Usar Objeto: Escrever texto com uma caligrafia que protege contra falsificação (CD 15)
Fabricação: *Pergaminho Mágico*, Tinta

Suprimentos de Cervejeiro (20 PO)
Atributo: Inteligência **Peso:** 4,5 kg
Usar Objeto: Detectar bebida envenenada (CD 15) ou identificar álcool (CD 10)
Fabricação: Antitoxina

Suprimentos de Pintor (10 PO)
Atributo: Sabedoria **Peso:** 2,5 kg
Usar Objetor: Fazer uma pintura reconhecível de algo que você viu (CD 10)
Fabricação: Foco Druídico, Símbolo Sagrado

Utensílios de Cozinheiro (1 PO)
Atributo: Sabedoria **Peso:** 4 kg
Usar Objeto: Melhorar o sabor dos alimentos (CD 10) ou detectar alimentos estragados ou envenenados (CD 15)
Fabricação: Rações

Outras Ferramentas
Essas ferramentas ajudam em aventuras e outras atividades.

Ferramentas de Ladrão (25 PO)
Atributo: Destreza **Peso:** 0,5 kg
Usar Objeto: Abrir uma fechadura (CD 15) ou desarmar uma armadilha (CD 15)

Ferramentas de Navegador (25 PO)
Atributo: Sabedoria **Peso:** 1 kg
Usar Objeto: Traçar uma rota (CD 10) ou determinar a posição observando as estrelas (CD 15)

Instrumento Musical (Varia)
Atributo: Carisma **Peso:** Varia
Usar Objeto: Tocar uma música conhecida (CD 10) ou improvisar uma música (CD 15)
Variantes: Alaúde (35 PO, 1 kg), Flauta (2 PO, 0,5 kg), Flauta de Pan (12 PO, 1 kg), Gaita de Foles (30 PO, 3 kg), Lira (30 PO, 1 kg), Oboé (2 PO, 0,5 kg), Tambor (6 PO, 1,5 kg), Trombeta (3 PO, 1 kg), Violino (30 PO, 0,5 kg), Xilofone (25 PO, 5 kg)

Kit de Disfarce (25 PO)
Atributo: Carisma **Peso:** 1,5 kg
Usar Objeto: Aplicar maquiagem (CD 10)
Fabricação: Fantasia

Kit de Falsificação (15 PO)
Atributo: Destreza **Peso:** 2,5 kg
Usar Objeto: Imitar 10 ou menos palavras escritas de outra pessoa (CD 15) ou duplicar um selo de cera (CD 20)

Kit de Herbalismo (5 PO)
Atributo: Inteligência **Peso:** 1,5 kg
Usar Objeto: Identificar uma planta (CD 10)
Fabricação: Antitoxina, Kit de Curandeiro, Poção de Cura, Vela

Kit de Jogos (Varia)
Atributo: Sabedoria **Peso:** —
Usar Objeto: Discernir se alguém está trapaceando (CD 10) ou ganhar o jogo (CD 20)
Variantes: Dados (1 PP), Xadrez-do-Dragão (1 PO), Baralho (5 PP), Conjunto do Jogo dos Três Dragões (1 PO)

Kit de Veneno (50 PO)
Atributo: Inteligência **Peso:** 1 kg
Usar Objeto: Detectar um objeto envenenado (CD 10)
Fabricação: Veneno Básico
Equipamento de Aventura

Equipamento de Aventura
A tabela Equipamentos de Aventura nesta seção inclui equipamentos que geralmente são úteis em suas aventuras. Esses itens são descritos aqui em ordem alfabética, com o preço de um item aparecendo após seu nome.

Equipamento de Aventura

Item	Peso	Custo
Ácido	0,5 kg	25 PO
Água Benta	0,5 kg	25 PO
Algibeira	0,5 kg	5 PP
Aljava	0,5 kg	1 PO
Antitoxina	—	50 PO
Apito Sinalizador	—	5 PC
Aríete Portável	16,5 kg	4 PO
Armadilha de Caça	12,5 kg	5 PO
Arpéu	2 kg	2 PO
Balde	1 kg	5 PC
Baliza	3,5 kg	5 PC
Barril	35 kg	2 PO
Baú	12,5 kg	5 PO
Bolsa de Componentes	1 kg	25 PO
Cadeado	0,5 kg	10 PO
Caixa para Fogo	0,5 kg	5 PP
Caneta Tinteiro	—	2 PC
Cantil (cheio)	2,5 kg	2 PP
Cesta	1 kg	4 PP
Cobertor	1,5 kg	5 PP
Corda	2,5 kg	1 PO
Cordão	—	1 PP
Corrente	5 kg	5 PO
Escada	12,5 kg	1 PP
Esferas de Metal	1 kg (saco)	1 PO
Espelho	250 g	5 PO
Estacas de Ferro	2,5 kg	1 PO
Estojo, Mapa ou Pergaminho	0,5 kg	1 PO
Estojo, Virote de Besta	0,5 kg	1 PO
Estrepes	1 kg (saco)	1 PO
Foco Arcano	Varia	Varia
Foco Druídico	Varia	Varia
Fogo Alquímico	0,5 kg	50 PO
Frasco	—	1 PO
Garrafa de Vidro (1 litro)	1 kg	2 PO
Grilhões	3 kg	2 PO
Jarro (4 litros)	2 kg	2 PC
Kit de Artista	29 kg	40 PO
Kit de Assaltante	21 kg	16 PO
Kit de Aventureiro	27,5 kg	10 PO
Kit de Curandeiro	1,5 kg	5 PO

Item	Peso	Custo
Kit de Diplomata	19,5 kg	39 PO
Kit de Erudito	11 kg	40 PO
Kit de Escalada	6 kg	25 PO
Kit de Explorador de Masmorras	27,5 kg	12 PO
Kit de Sacerdote	14,5 kg	33 PO
Lâmpada	0,5 kg	5 PP
Lanterna Coberta	1 kg	5 PO
Lanterna Foca-facho	1 kg	10 PO
Livro	2,5 kg	25 PO
Luneta	0,5 kg	1.000 PO
Lupa	—	100 PO
Mapa	—	1 PO
Mochila	2,5 kg	2 PO
Munição	Varia	Varia
Óleo	0,5 kg	1 PP
Pá	2,5 kg	2 PO
Papel	—	2 PP
Pé de Cabra	2,5 kg	2 PO
Perfume	—	5 PO
Pergaminho	—	1 PP
Pergaminho Mágico (1º Círculo)	—	50 PO
Pergaminho Mágico (Truque)	—	30 PO
Poção de Cura	250 g	50 PO
Pote	0,5 kg	2 PC
Pote, Ferro	5 kg	2 PO
Rações	1 kg	5 PP
Rede	1,5 kg	1 PO
Roldana e Polias	2,5 kg	1 PO
Roupas, Fantasia	2 kg	5 PO
Roupas, Finas	3 kg	15 PO
Roupas, Viagem	2 kg	2 PO
Saca	250 g	1 PC
Saco de Dormir	3,5 kg	1 PO
Símbolo Sagrado	Varia	Varia
Sino	—	1 PO
Tenda	10 kg	2 PO
Tinta	—	10 PO
Tocha	0,5 kg	1 PC
Vela	—	1 PC
Túnica	2 kg	1 PO
Veneno Básico	—	100 PO

Ácido (25 PO)
Ao executar a ação Atacar, você pode substituir um de seus ataques arremessando um frasco de Ácido. Ataque uma criatura ou objeto à sua vista a até 6 metros de você. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza (CD 8 mais seu modificador de Destreza e Bônus de Proficiência) ou sofre 2d6 pontos de dano Ácido.

Água Benta (25 PO)
Ao executar a ação Atacar, você pode substituir um de seus ataques arremessando um pote de Água Benta. Escolha como alvo uma criatura à sua vista a até 6 metros de você. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza (CD 8 mais seu modificador de Destreza e Bônus de Proficiência) ou sofre 2d8 pontos de dano Radiante se for um Ínfero ou um Morto-vivo.

Algibeira (5 PP)
Uma Algibeira comporta até 3 kg em um volume de 6 litros.

Aljava (1 PO)
Uma Aljava armazena até 20 Flechas.

Antitoxina (50 PO)
Como uma Ação Bônus, você pode beber um frasco de Antitoxina para obter Vantagem nas salvaguardas para evitar ou encerrar a condição Envenenado por 1 hora.

Apito Sinalizador (5 PC)
Quando soprado como uma ação Usar Objeto, um Apito Sinalizador produz um som que pode ser ouvido a até 180 metros de distância.

Aríete Portável (4 PO)
Você pode usar um Aríete Portável para arrombar portas. Ao fazer isso, você recebe um bônus de +4 no teste de Força. Outro personagem pode ajudá-lo a usar o Aríete, concedendo-lhe Vantagem nesse teste.

Armadilha de Caça (5 PO)
Como uma ação Usar Objeto, você pode armar uma Armadilha de Caça, que é um anel de aço dentado que se fecha quando uma criatura pisa em uma placa de pressão no centro. A armadilha é presa em uma corrente pesada a um objeto imóvel, como uma árvore ou um espigão cravado no chão. Uma criatura que pisa no prato deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 13 ou sofre 1d4 de dano Perfurante e tem o Deslocamento reduzido a 0 até o início de seu próximo turno. Depois disso, até que a criatura se liberte da armadilha, o movimento dela é limitado pelo comprimento da corrente (normalmente 1 metro). Uma criatura pode executar uma ação para realizar um teste de Força (Atletismo) CD 13, libertando-se ou libertando outra criatura ao alcance dela em caso de sucesso. Cada falha causa 1 ponto de dano Perfurante à criatura presa.

Arpéu (2 PO)
Como uma ação Usar Objeto, você pode arremessar um Arpéu em um corrimão, uma borda ou outra superfície na qual pode ser ancorado, a até 15 metros de você, e o arpéu se ancora se você for bem-sucedido em um teste de Destreza (Acrobacia) CD 13. Se você amarrar uma corda no gancho, poderá escalá-la.

Balde (5 PC)
Um Balde armazena até 0,3 metro cúbico de conteúdo.

Baliza (5 PC)
Uma Baliza tem 3 metros de comprimento. Você pode usá-la para tocar algo a até 3 metros de distância. Se precisar realizar um teste de Força (Atletismo) como parte de um Salto em Altura ou Salto em Distância, você pode utilizar a Baliza para se impulsionar, recebendo Vantagem no teste.

Barril (2 PO)
Um Barril armazena até 160 litros de líquido ou até 0,16 metro cúbico de produtos secos.

Baú (5 PO)
Um Baú armazena até 0,35 metros cúbicos (ou 350 litros) de conteúdo.

Bolsa de Componentes (25 PO)
Uma Bolsa de Componentes é à prova d'água e cheia de compartimentos que contêm todos os componentes Materiais sem custo de suas magias.

Cadeado (10 PO)
Um Cadeado vem com uma chave. Sem a chave, uma criatura pode usar Ferramentas de Ladrão para abrir este Cadeado com um teste bem-sucedido de Destreza (Prestidigitação) CD 15.

Caixa para Fogo (5 PP)
Uma Caixa para Fogo é um pequeno recipiente contendo pedra de sílex, aço contra fogo e material muito seco e altamente inflamável (geralmente pano seco embebido em óleo leve) usado para acender um fogo. Usá-lo para acender uma Lâmpada, Lanterna, Tocha ou Vela — ou qualquer outra coisa com combustível exposto — requer uma Ação Bônus. Acender qualquer outro fogo leva 1 minuto.

Caneta Tinteiro (2 PC)
Usando Tinta, uma Caneta Tinteiro é usada para escrever ou desenhar.

Cantil (2 PP)
Um Cantil comporta até 2 litros. Se você não beber água suficiente, corre o risco de desidratação (veja o glossário de regras).

Cesta (4 PP)
Uma Cesta armazena até 20 quilos dentro de 60 centímetros cúbicos.

Cobertor (5 PP)
Enquanto estiver envolto em um cobertor, você tem Vantagem em salvaguardas contra frio extremo (veja o *Livro do Mestre*).

Corda (1 PO)
Como uma ação Usar Objeto, você pode dar um nó em uma Corda se for bem-sucedido em um teste de Destreza (Prestidigitação) CD 10. Um teste bem-sucedido de Força (Atletismo) CD 20 pode romper a Corda.

Você pode amarrar uma criatura involuntária com a Corda somente se a criatura tem a condição Contido, Imobilizado ou Incapacitado. Se as pernas da criatura estiverem amarradas, a criatura tem a condição Contido até escapar. Escapar da Corda requer que a criatura realize um teste bem-sucedido de Destreza (Acrobacia) CD 15 como uma ação.

Cordão (1 PP)
Um cordão tem 3 metros de comprimento. Você pode dar um nó nele como uma ação Usar Objeto.

Corrente (5 PO)
Como uma ação Usar Objeto, você pode enrolar uma Corrente em torno de uma criatura involuntária a até 1,5 metro de você, e ela tem a condição Contido, Imobilizado ou Incapacitado se você for bem-sucedido em um teste de Força (Atletismo) CD 13. Se as pernas da criatura estiverem amarradas, a criatura tem a condição Contido até escapar. Escapar da Corrente requer que a criatura realize um teste bem-sucedido de Destreza (Acrobacia) CD 18 como uma ação. Estourar a Corrente requer um teste bem-sucedido de Força (Atletismo) CD 20 como uma ação.

Escada (1 PP)
Uma Escada tem 3 metros de altura. Você deve escalar para subir ou descer.

Esferas de Metal (1 PO)
Como uma ação Usar Objeto, você pode derramar Esferas de Metal de sua algibeira. Elas se espalham para cobrir uma área nivelada quadrada de 3 metros de lados a até 3 metros de você. Uma criatura que entra nesta área pela primeira vez em um turno deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 10 ou tem a condição Caído. Leva 10 minutos para recolher as Esferas de Metal.

Espelho (5 PO)
Um espelho de aço portátil é prático tanto para uso pessoal quanto para espiar ao redor de cantos e refletir luz como sinal.

Estacas de Ferro (1 PO)
Estacas de Ferro vêm em pacotes de dez. Como uma ação Usar Objeto, você pode usar um objeto contundente, como um Martelo Leve, para martelar uma Estaca em madeira, terra ou um material semelhante. Você pode fazer isso para fechar uma porta, amarrar uma corda ou corrente na Estaca.

Estojo, Mapa ou Pergaminho (1 PO)
Um Estojo de Mapa ou Pergaminho armazena até 10 folhas de papel ou 5 folhas de pergaminho.

Estojo, Virote de Besta (1 PO)
Um Estojo de Virotes de Besta armazena até 20 Virotes.

Estrepes (1 PO)
Como uma ação Usar Objeto, você pode espalhar Estrepes de sua bolsa para cobrir uma área quadrada de 1,5 metro de lados a até 1,5 metro de você. Uma criatura que entra nesta área pela primeira vez em um turno deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 15 ou sofre 1 ponto de dano Perfurante e tem o Deslocamento reduzido a 0 até o início do próximo turno dela. Leva 10 minutos para recolher os Estrepes.

Fantasia (5 PO)
Enquanto estiver usando uma Fantasia, você tem Vantagem em qualquer teste de atributo que realize para se passar pela pessoa ou tipo de pessoa que a Fantasia representa.

Foco Arcano (Varia)
Um Foco Arcano assume uma das formas na tabela Foco Arcano e é adornado ou esculpido para canalizar magia arcana. Um Bruxo, Feiticeiro ou Mago pode usar tal item como um Foco de Conjuração.



Um Bruxo canaliza magia através de um Foco Arcano.

Focos Arcanos

Foco	Peso	Custo
Cajado (também um Bastão)	2 kg	5 PO
Cetro	1 kg	10 PO
Cristal	0,5 kg	10 PO
Orbe	1,5 kg	20 PO
Varinha	0,5 kg	10 PO

Foco Druídico (Varia)

Um Foco Druídico assume uma das formas apresentadas na tabela Foco Druídico e é esculpido, amarrado com fita ou pintado para canalizar magia primitiva. Um Druida ou Guardião pode usar um objeto como um Foco de Conjuração.

Focos Druídicos

Foco	Peso	Custo
Cajado de madeira (também um Bastão)	2 kg	5 PO
Ramo de visco	—	1 PO
Varinha de teixo	0,5 kg	10 PO

Fogo Alquímico (50 PO)

Ao executar a ação Atacar, você pode substituir um de seus ataques arremessado um frasco de Fogo Alquímico. Escolha como alvo uma criatura ou objeto à sua vista a até 6 metros de você. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza (CD 8 mais seu modificador de Destreza e Bônus de Proficiência) ou sofre 1d4 pontos de dano Ígneo e entra em combustão (veja o glossário de regras).

Frasco (1 PO)

Um Frasco armazena até 150 mililitros.

Garrafa de Vidro (2 PO)

Uma Garrafa de Vidro armazena até 1 litro.

Grilhões (2 PO)

Como uma ação Usar Objeto, você pode usar Grilhões para prender uma criatura Pequena ou Média involuntária a até 1,5 metro de você que tem a condição Contido, Imobilizado ou Incapacitado, se você for bem-sucedido em um teste de Destreza (Prestidigitação) CD 13. Enquanto presa, uma criatura tem Desvantagem em jogadas de ataque, e a criatura está Contida se os grilhões estiverem presos a uma corrente ou gancho fixo no lugar. Escapar dos grilhões requer um teste bem-sucedido de Destreza (Prestidigitação) CD 20 como uma ação. Estourá-los requer um teste bem-sucedido de Força (Atletismo) CD 25 como uma ação.

IGNATIUS BUDI

Um conjunto de Grilhões vem com uma chave. Sem a chave, uma criatura pode usar Ferramentas de Ladrão para abrir os Grilhões com um teste bem-sucedido de Destreza (Prestidigitação) CD 15.

Jarro (2 PC)
Um Jarro armazena até 4 litros.

Kit de Artista (40 PO)
Um Kit de Artista contém os seguintes itens: Caixa para Fogo, Cantil, Espelho, 3 Fantasias, Lanterna Foca-Facho, Mochila, 8 potes de Óleo, 9 dias de Rações, Saco de Dormir, Sino.

Kit de Assaltante (16 PO)
Um Kit de Assaltante contém os seguintes itens: Caixa para Fogo, Cantil, Corda, Esferas de Metal, Lanterna Coberta, Mochila, 7 potes de Óleo, Pé de Cabra, 5 dias de Rações, Sino e 10 Velas.

Kit de Aventureiro (10 PO)
Um Kit de Aventureiro contém os seguintes itens: Caixa para Fogo, Cantil, Corda, Mochila, 2 potes de Óleo, 10 dias de Rações, Saco de Dormir, 10 Tochas.

Kit de Curandeiro (5 PO)
Um Kit de Curandeiro tem dez usos. Como uma ação Usar Objeto, você pode gastar um dos usos para estabilizar uma criatura Inconsciente que tenha 0 Pontos de Vida sem precisar realizar um teste de Sabedoria (Medicina).

Kit de Diplomata (39 PO)
Um Kit de Diplomata contém os seguintes itens: Baú, Caixa para Fogo, 5 Canetas Tinteiro, 2 Estojos de Mapa ou Pergaminho, Lâmpada, 4 potes de Óleo, Perfume, 5 folhas de Papel, 5 folhas de Pergaminho, Roupas Finas, Tinta.

Kit de Erudito (40 PO)
Um Kit de Erudito contém os seguintes itens: Caixa para Fogo, Caneta Tinteiro, Lâmpada, Livro, Mochila, 10 potes de Óleo, 10 folhas de Pergaminho, Tinta.

Kit de Escalada (25 PO)
Um Kit de Escalada inclui arnês, luvas, pítons e ponteiras de bota. Como uma ação Usar Objeto, você pode usar o Kit de Escalada para se ancorar; quando o fizer, você não pode cair a mais de 7,5 metros do ponto de ancoragem e não pode se mover a mais de 7,5 metros de lá sem desfazer a âncora como uma Ação Bônus.

Kit de Explorador de Masmorras (12 PO)
Um Kit de Explorador de Masmorras contém os seguintes itens: Caixa para Fogo, Cantil, Corda, Estrepes, Mochila, 2 potes de Óleo, Pé de Cabra, 10 dias de Rações, 10 Tochas.

Kit de Sacerdote (33 PO)
Um Kit de Sacerdote contém os seguintes itens: Água Benta, Caixa para Fogo, Cobertor, Lâmpada, Mochila, 7 dias de Rações, Túnica.

Lâmpada (5 PP)
Uma Lâmpada usa Óleo para combustão para emitir Luz Plena em um raio de 4,5 metros e Meia-luz por mais 9 metros.

Lanterna Coberta (5 PO)
Uma Lanterna Coberta usa Óleo para combustão para emitir Luz Plena em um raio de 9 metros e Meia-luz por mais 9 metros. Como uma Ação Bônus, você pode baixar o capuz, reduzindo a luz para Meia-luz em um raio de 1,5 metro, ou levantá-lo novamente.

Lanterna Foca-facho (10 PO)
Uma Lanterna Foca-Facho usa Óleo como combustão para emitir Luz Plena em um Cone de 18 metros e Meia-luz por mais 18 metros.

Livro (25 PO)
Um livro contém texto de ficção ou não-ficção. Se você consultar um livro de não-ficção especializado em um determinado tema, você obtém um bônus de +5 em testes de Inteligência (Arcanismo, História, Natureza ou Religião) que você fizer sobre esse tema.

Luneta (1.000 PO)
Objetos vistos através de uma Luneta são ampliados até o dobro do seu tamanho.

Lupa (100 PO)
Uma Lupa concede Vantagem em qualquer teste de atributo realizado para avaliar ou inspecionar um item altamente detalhado. Acender uma fogueira com uma Lupa requer luz tão brilhante quanto a luz do sol para ser focado, lenha para acender e cerca de 5 minutos para o fogo acender.

Mapa (1 PO)
Se consultar um mapa detalhado, você obtém um bônus de +5 em testes de Sabedoria (Sobrevivência) que realizar para encontrar um caminho no lugar representado nele.

Mochila (2 PO)
Uma Mochila armazena até 15 quilos dentro de 30 centímetros cúbicos. Também pode servir como um alforje.

Munição (varia)
Munição é exigida por uma arma que tenha a propriedade Munição. A descrição de uma arma detalha o tipo de munição usada pela arma. A tabela Munição lista os diferentes tipos e a quantidade que você recebe ao comprá-las. A tabela também lista o item que normalmente é usado para comportar cada tipo; o armazenamento deve ser comprado separadamente.

Munição

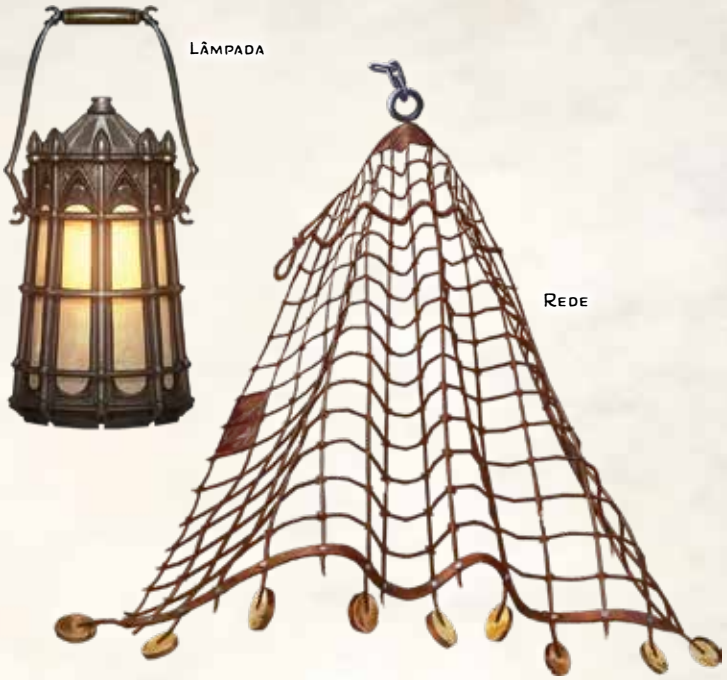
Tipo	Quant.	Armz.	Peso	Custo
Agulhas	50	Algibeira	0,5 kg	1 PO
Balas, Arma de Fogo	10	Algibeira	1 kg	3 PO
Balas, Funda	20	Algibeira	750 g	4 PC
Flechas	20	Aljava	0,5 kg	1 PO
Virotes	20	Estojo	750 g	1 PO

Óleo (1 PP)
Você pode cobrir uma criatura, objeto ou área com Óleo ou utilizá-lo como combustível, conforme detalhado abaixo.

Cobrindo uma Criatura ou um Objeto. Ao executar a ação Atacar, você pode substituir um de seus ataques por arremessar um pote de Óleo. Escolha uma criatura ou objeto a até 6 metros de distância. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza (CD 8 mais seu modificador de Destreza e seu Bônus de Proficiência) ou fica coberto de óleo. Se o alvo sofrer dano Ígneo antes que o óleo seque (após 1 minuto), ele sofre 5 pontos de dano Ígneo adicionais devido ao óleo em combustão.

Cobrindo um Espaço. Você pode executar a ação Usar Objeto para despejar um pote de Óleo em um terreno plano para cobrir uma área quadrada de 1,5 metro de lado a até 1,5 metro de você. Ao ser aceso, o óleo queima até o fim do turno 2 rodadas depois (ou 12 segundos) e causa 5 pontos de dano Ígneo a qualquer criatura que entre ou termine o turno na área. Uma criatura sofre esse dano apenas uma vez por turno.

Combustível. O Óleo serve como combustível para Lâmpadas e Lanternas. Uma vez aceso, um pote de Óleo queima por 6 horas em uma Lâmpada ou Lanterna. Esse tempo de queima não precisa ser consecutivo; você pode extinguir o Óleo em combustão (como uma ação Usar Objeto) e acendê-lo até que ele tenha queimado por um total de 6 horas.



Pá (2 PO)
Trabalhando por 1 hora, você pode usar uma Pá para cavar um buraco de 1,5 metro de cada lado no solo ou material semelhante.

Papel (2 PP)
Uma folha de papel pode comportar cerca de 250 palavras escritas à mão.

Pé de Cabra (2 PO)
Usar um Pé de Cabra concede a você Vantagem em testes de Força, onde a alavancagem do Pé de Cabra pode ser aplicada.

Perfume (5 PO)
O perfume vem em um frasco de 120 mililitros. Por 1 hora após aplicar o Perfume em si, você tem Vantagem em testes de Carisma (Persuasão) realizados para influenciar um Humanoide Indiferente a até 1,5 metro de você.

Pergaminho (1 PP)
Uma folha de pergaminho pode comportar cerca de 250 palavras escritas à mão.

Pergaminho Mágico (Truque, 30 PO; 1º Círculo, 50 PO)
Um *Pergaminho Mágico* (Truque) ou *Pergaminho Mágico* (1º Círculo) é um item mágico que contém as palavras de um truque ou magia de 1º círculo, respectivamente, determinado pelo criador do pergaminho. Se a magia estiver na lista de magias da sua classe, você pode ler o pergaminho e conjurar a magia usando seu tempo de

JOHN GRELLO, POLAR ENGINE

conjuração normal e sem fornecer nenhum componente Material.
Se a magia exigir uma salvaguarda ou jogada de ataque, a CD para evitar magia é 13 e o bônus de ataque é +5. O pergaminho se desintegra quando a conjuração é concluída.

Poção de Cura (50 PO)
Esta poção é um item mágico. Como uma Ação Bônus, você pode bebê-la ou administrá-la a outra criatura a até 1,5 metro de você. A criatura que beber o líquido vermelho mágico deste frasco restaura 2d4 + 2 Pontos de Vida.

Pote (2 PC)
Um Frasco armazena até meio litro.

Pote de Ferro (2 PO)
Um Pote de Ferro comporta até 4 litros.

Rações (5 PP)
As rações consistem em alimentos prontos para viagem, incluindo biscoito duro, carne seca, frutas secas e nozes. Veja "Desnutrição" no glossário de regras para os riscos de não comer.

Rede (1 PO)
Ao executar a ação Atacar, você pode substituir um de seus ataques pelo arremesso de uma Rede. Escolha uma criatura à sua vista a até 4,5 metros de distância. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza (CD 8 mais seu modificador de Destreza e seu Bônus de Proficiência) ou tem a condição Contido até escapar. O alvo é bem-sucedido automaticamente se for de tamanho Enorme ou maior.
Para escapar, o alvo ou uma criatura a até 1,5 metro dele deve executar uma ação para realizar um teste de Força (Atletismo) CD 10, libertando a criatura Contida em caso de sucesso. Destruir a Rede (CA 10; 5 PV; imunidade a dano de Contundente, Psíquico e Venenoso) também liberta o alvo, encerrando a condição.

Roldana e Polias (1 PO)
Roldana e Polias permitem içar até quatro vezes o peso que você normalmente pode levantar.

Roupas, Finas (15 PO)
Roupas Finas são feitas de tecidos caros e adornadas com detalhes habilmente trabalhados. Alguns eventos e locais admitem apenas pessoas vestindo essas roupas.

Roupas, Viagem (2 PO)
Roupas de Viagem são roupas resistentes projetadas para viagens em vários ambientes.

Saca (1 PP)
Uma Saca armazena até 15 kg dentro de 30 centímetros cúbicos.

Saco de Dormir (1 PO)
Um Saco de Dormir acomoda uma criatura Pequena ou Média. Enquanto estiver em um Saco de Dormir, você é automaticamente bem-sucedido em salvaguardas contra frio extremo (veja o *Livro do Mestre*).

Símbolo Sagrado (Varia)
Um Símbolo Sagrado assume uma das formas na tabela Símbolo Sagrado e é adornado ou pintado para canalizar magia divina. Um Clérigo ou Paladino pode usar um Símbolo Sagrado como um Foco de Conjuração.

A tabela indica se um Símbolo Sagrado precisa ser segurado, usado ou exibido em tecido (como um tabardo ou um emblema) ou um Escudo.

Símbolos Sagrados

Símbolo	Peso	Custo
Amuleto (usado ou segurado)	0,5 kg	5 PO
Emblema (exibido em tecido ou em um Escudo)	—	5 PO
Relicário (segurado)	1 kg	5 PO

Sino (1 PO)
Quando tocado como uma ação Usar Objeto, um Sino produz um som que pode ser ouvido a até 18 metros de distância.

Tenda (2 PO)
Uma Tenda acomoda para dormir até duas criaturas Pequenas ou Médias.

Tinta (10 PO)
A tinta vem em uma garrafa de 30 mililitros, que fornece tinta suficiente para escrever cerca de 500 páginas.

Tocha (1 PC)
Uma Tocha entra em combustão por 1 hora, emitindo Luz Plena em um raio de 6 metros e Meia-luz por mais 6 metros. Ao executar a ação Atacar, você pode atacar com a Tocha, usando-a como uma arma Simples Corpo a Corpo. Em caso de acerto, o alvo sofre 1 ponto de dano Ígneo.

Túnica (1 PO)
Uma Túnica tem significado vocacional ou cerimonial. Alguns eventos e locais admitem apenas pessoas vestindo uma Túnica com certas cores ou símbolos.

WAYNE ENGLAND

Vela (1 PP)
Por 1 hora, uma Vela acesa emite Luz Plena em um raio de 1,5 metro e Meia-luz por mais 1,5 metro.

Veneno Básico (100 PO)
Como uma Ação Bônus, você pode usar um frasco de Veneno Básico para revestir uma arma ou até três peças de munição. Uma criatura que sofre dano Perfurante ou Cortante da arma ou munição envenenada sofre 1d4 pontos de dano Venenoso adicional. Uma vez aplicado, o veneno retém a potência por 1 minuto ou até que o dano dele seja causado, o que ocorrer primeiro.

Montarias e Veículos
Uma montaria pode ajudá-lo a se mover mais rapidamente pelos ermos, mas seu objetivo principal é carregar equipamentos que, de outra forma, o atrasariam. A tabela Montarias e Outros Animais mostra a capacidade de carga de cada animal. Veja o apêndice B para os blocos de estatísticas dos animais.

Montarias e Carga
Um animal que puxa uma carruagem, biga, carroça, trenó ou vagão pode mover até cinco vezes sua capacidade de carga básica, incluindo o peso do veículo. Se vários animais puxarem o mesmo veículo, some suas capacidades de carga.

Armadura de Montaria
Armadura de montaria é uma armadura projetada para uma montaria. Qualquer tipo de armadura na tabela Armaduras deste capítulo pode ser comprada como uma armadura de montaria. O custo é quatro vezes o custo normal e pesa duas vezes mais.

Selas
Uma sela vem com um bridão, freio, rédea e qualquer outro equipamento necessário para usar a sela. Uma Sela Militar concede Vantagem em qualquer teste de atributo que você realizar para permanecer montado. Uma Sela Exótica é necessária para montar uma criatura aquática ou voadora.

Montarias e Outros Animais

Item	Capc. de Carga	Custo
Camelo	225 kg	50 PO
Cavalo de Carga	270 kg	50 PO
Cavalo de Guerra	270 kg	400 PO
Cavalo de Montaria	240 kg	75 PO
Elefante	660 kg	200 PO
Mastim	93 kg	25 PO
Mula	210 kg	8 PO
Pônei	112 kg	30 PO



Arreios, Apetrechos e Veículos de Tração

Item	Peso	Custo
Alimentação por dia	5 kg	5 PC
Biga	50 kg	250 PO
Carroça	100 kg	15 PO
Carruagem	300 kg	100 PO
Estábulo por dia	—	5 PP
Sela		
Exótica	20 kg	60 PO
Militar	15 kg	20 PO
Viagem	12,5 kg	10 PO
Trenó	150 kg	20 PO
Vagão	200 kg	35 PO

PATRIK HELL

Veículos Grandes

A tabela Veículos Aéreos e Aquáticos fornece estatísticas para vários tipos de veículos grandes. As seguintes notas se aplicam.

Deslocamento

Uma embarcação navegando contra um vento forte se move com a metade do deslocamento. Em uma calmaria (sem vento), as embarcações aquáticas não podem se mover com vela e devem ser remadas. Barcos de quilha e barcos a remo são usados em lagos e rios. Se for rio abaixo, adicione o deslocamento da correnteza (normalmente 4,5 quilômetros por hora) ao deslocamento do veículo. Esses veículos não podem ser remados contra nenhuma correnteza significativa, mas podem ser puxados rio acima por animais de tração pelas margens. Um Barco a Remo pode ser carregado e pesa 45 quilos.

Tripulação

Uma embarcação maior que um Barco a Remo ou Barco de Quilha precisa de uma tripulação de trabalhadores qualificados (veja "Serviços" mais adiante neste capítulo) para funcionar. O número mínimo de trabalhadores qualificados necessários para tripular um navio depende do tipo de navio, conforme mostrado na tabela.

Passageiros

A tabela mostra o número de passageiros Pequenos e Médios que o navio pode acomodar usando redes de dormir. Um navio equipado com acomodações privadas pode transportar um quinto do número de passageiros. Um passageiro geralmente paga 5 PP por dia por uma rede de dormir, mas os preços podem variar de navio para navio. Uma pequena cabine privada geralmente custa 2 PO por dia.

Limiar de Dano

Se um veículo tem um limiar de dano (veja o glossário de regras), ele é mostrado na tabela.

Reparo de Embarcação

Os reparos em uma embarcação danificada podem ser realizados enquanto a embarcação estiver atracada. Reparar 1 Ponto de Vida de dano requer 1 dia e custa 20 PO de materiais e mão de obra. Se os reparos forem feitos em um local onde os suprimentos e a mão de obra qualificada são abundantes, como o estaleiro de uma cidade, o tempo e o custo do reparo são reduzidos pela metade.

Serviços

Esta seção descreve os serviços e outras despesas em que os aventureiros podem gastar dinheiro.

Despesas de Estilo de Vida

As despesas de estilo de vida resumem o custo de vida em um mundo de fantasia. Elas cobrem hospedagem, alimentação, manutenção de equipamentos e outras necessidades.

No início de cada semana ou mês (à escolha do Mestre), escolha um estilo de vida abaixo — Miserável, Desvalido, Pobre, Modesto, Confortável, Abastado ou Aristocrático — e pague o preço para sustentar esse estilo de vida.

Os estilos de vida não têm consequências inerentes, mas o Mestre pode levá-las em consideração ao determinar os riscos ou como os outros percebem seu personagem.

Miserável (Grátis)

Você sobrevive por acaso e caridade. Você está frequentemente exposto a perigos naturais como resultado de dormir ao ar livre.

Desvalido (1 PP por Dia)

Você gasta o mínimo necessário para suas necessidades. Você pode estar exposto a condições insalubres e criminosos oportunistas.

Pobre (2 PP por Dia)

Você gasta cautelosamente por suas necessidades.

Modesto (1 PO por Dia)

Você se sustenta em um nível médio.

Confortável (2 PO por Dia)

Você gasta modestamente por suas necessidades e desfruta de alguns luxos.

Abastado (4 PO por Dia)

Você está acostumado com as coisas boas da vida e pode ter servos.

Aristocrático (10 PO por Dia)

Você paga pelo melhor e pode ter uma equipe que apoie seu estilo de vida. Outros percebem sua riqueza e podem incentivá-lo a compartilhá-la, legalmente ou de outra forma.

Veículos Aéreos e Aquáticos

Embarcação	Deslocamento	Tripulação	Passageiros	Carga (Ton)	CA	PV	Limiar de Dano	Custo
Aeronau	13 km/h	10	20	1	13	300	—	40.000 PO
Barco a Remo	2,4 km/h	1	3	—	11	50	—	50 PO
Barco de Quilha	1,6 km/h	1	6	0,5	15	100	10	3.000 PO
Dracar	4,8 km/h	40	150	10	15	300	15	10.000 PO
Galera	6,5 km/h	80	—	150	15	500	20	30.000 PO
Navio de Guerra	4 km/h	60	60	200	15	500	20	25.000 PO
Veleiro	3,2 km/h	20	20	100	15	300	15	10.000 PO



Uma Maga e seu familiar passam uma tarde fazendo compras.

KATERINA LADON

Comida, Bebida e Hospedagem

A tabela Comida, Bebida e Hospedagem oferece preços para comida e uma única noite de hospedagem. Os preços de hospedagem diária e refeições estão incluídos nas despesas do seu estilo de vida.

Comida, Bebida e Hospedagem

Item	Custo	Item	Custo
Alojamento por Dia		*Refeições*	
Desvalido	7 PC	Desvalido	1 PC
Pobre	1 PP	Pobre	2 PC
Modesto	5 PP	Modesto	1 PP
Confortável	8 PP	Confortável	2 PP
Abastado	2 PO	Abastado	3 PP
Aristocrático	4 PP	Aristocrático	6 PO
Cerveja (caneca)	4 PC	*Vinho (garrafa)*	
Pão (fatia)	2 PC	Comum	2 PP
Queijo (fatia)	1 PP	Bom	10 PO

Viagem

Os condutores ou tripulantes contratados para conduzir os passageiros até seus destinos cobram as tarifas da tabela Viagem, acrescidas de eventuais pedágios ou despesas adicionais.

Viagem

Serviço	Custo
Condução de carroça dentro de uma cidade	1 PC por km
Condução de carroça entre aldeias/cidades	2 PC por km
Passagem de navio	6 PC por km
Pedágio (de estrada ou portão)	1 PC

Trabalhadores

Trabalhadores qualificados incluem qualquer pessoa contratada para realizar um serviço que envolva uma proficiência (incluindo uma arma, ferramenta ou perícia): um mercenário, um artesão, um escriba ou algo semelhante. O pagamento mostrado na tabela Trabalhadores é o mínimo; alguns trabalhadores especialistas exigem um pagamento maior. Trabalhadores não-qualificados são contratados para trabalhos que não exigem proficiências específicas; eles incluem carregadores e operários.

Trabalhadores

Serviço	Custo
Mensageiro	1 PC por quilômetro
Trabalhador não-qualificado	2 PP por dia
Trabalhador qualificado	2 PO por dia

Conjuração

A maioria dos povoados contém indivíduos que estão dispostos a conjurar magias em troca de pagamento. Se uma magia tiver componentes caros, adicione o custo desses componentes ao custo apresentado na tabela Serviços de Conjuração. Quanto maior o círculo de uma magia desejada, mais difícil é encontrar alguém para conjurá-la.

Serviços de Conjuração

Círculo da Magia	Disponibilidade	Custo
Truque	Vila, aldeia ou cidade	30 PO
1	Vila, aldeia ou cidade	50 PO
2	Vila, aldeia ou cidade	200 PO
3	Apenas aldeia ou cidade	300 PO
4–5	Apenas aldeia ou cidade	2.000 PO
6–8	Apenas cidade	20.000 PO
9	Apenas cidade	100.000 PO

Itens Mágicos

As aventuras oferecem a promessa — mas não uma garantia — de encontrar itens mágicos. Centenas de itens mágicos são detalhados no *Livro do Mestre*, já que o Mestre decide quando você encontra tal item. Aqui está o que você precisa saber sobre o uso de itens mágicos.

Identificando um Item Mágico

Alguns itens mágicos não podem ser diferenciados de seus pares não mágicos, enquanto outros são evidentemente mágicos. Manipular um item mágico é suficiente para lhe dar a sensação de que ele é extraordinário, mas aprender sobre as propriedades de um item mágico não é algo que vem automaticamente.

A magia *Identificar* é a maneira mais rápida de revelar as propriedades de um item. Como alternativa, você pode se concentrar em um item mágico durante um Descanso Curto enquanto estiver em contato físico com ele. Ao terminar o descanso, você aprende as propriedades do item e como usá-las (mas não sobre qualquer maldição que ele possa conter).

Por vezes, um item mágico oferece uma indicação sobre suas propriedades. A palavra de ativação de um anel pode estar gravada no interior da banda, ou um padrão de penas pode indicar que se trata de um *Anel de Queda Suave*.

Usar ou experimentar um item também pode oferecer pistas sobre as propriedades dele. No caso específico de Poções, provar um pouco é suficiente para que aquele que bebe descubra o que a poção faz. Outros itens podem exigir mais experimentação. Por exemplo, se o personagem colocar um *Anel de Natação*, o Mestre pode dizer: "Seu movimento parece estranhamente fluido". Talvez o personagem então mergulhe em um rio para ver o que acontece. O Mestre então informaria que ele nada de forma surpreendentemente boa.

Sintonização

Alguns itens mágicos exigem que uma criatura forme um vínculo com eles — chamado de *Sintonização* — antes que a criatura possa usar as propriedades mágicas do item. Sem se sintonizar a um item que requer Sintonização, você só obtém seus benefícios não mágicos, a menos que a descrição do item indique o contrário. Por exemplo, um Escudo mágico que requer Sintonização oferece os benefícios de um Escudo normal se você não estiver sintonizado a ele, mas nenhuma das propriedades mágicas dele.

Sintonização Durante um Descanso Curto

Sintonizar-se a um item exige que você termine um Descanso Curto focado apenas neste item enquanto estiver em contato físico com ele (não pode ser o mesmo Descanso Curto usado para aprender as propriedades do item). Esse foco pode assumir a forma de prática de armas (para uma Arma), meditação (para uma Varinha) ou alguma outra atividade apropriada. Se o Descanso Curto for interrompido, a tentativa de Sintonização falha. Caso contrário, ao final do Descanso Curto, você está sintonizado com o item mágico e pode acessar as capacidades mágicas completas dele.

Não Mais do Que Três Itens

Você pode estar sintonizado com no máximo três itens mágicos ao mesmo tempo. Qualquer tentativa de sintonizar um quarto item falha; você deve encerrar sua Sintonização com um item primeiro. Além disso, você não pode sintonizar mais de um exemplar de um item. Por exemplo, você não pode sintonizar mais de um *Anel de Proteção* ao mesmo tempo.

Encerrando a Sintonização

Sua Sintonização com um item termina se você não satisfizer mais os pré-requisitos para Sintonização, se o item estiver a mais de 30 metros de distância por pelo menos 24 horas, se você morrer ou se outra criatura se sintonizar com o item. Você também pode encerrar voluntariamente a Sintonização terminando outro Descanso Curto focado no item, a menos que o item seja amaldiçoado.

Vestindo e Empunhando Itens

Usar as propriedades de um item mágico pode significar vesti-lo ou empunhá-lo. Um item mágico destinado a ser usado deve ser usado da maneira pretendida: botas nos pés, luvas nas mãos, chapéus e capacetes na cabeça e anéis no dedo. Armadura mágica deve ser vestida, um Escudo colocado no braço, uma capa presa sobre os ombros. Uma arma deve ser empunhada.

Geralmente, um item mágico que deve ser usado pode caber em uma criatura, independentemente do tamanho ou porte físico dela. As roupas mágicas são fabricadas para serem facilmente ajustáveis, ou elas se ajustam magicamente ao usuário.

Vários Itens do Mesmo Tipo

Você não pode usar mais de um de certos itens mágicos. Normalmente, você não pode usar mais de um par de calçados, um par de luvas ou manoplas, um par de braçadeiras, uma armadura, um item de cabeça ou uma capa. O Mestre pode abrir exceções.

Itens em Par

Itens que vêm em pares — como botas, braçadeiras, manoplas e luvas — transmitem seus benefícios apenas se ambos os itens do par forem usados. Por exemplo, um personagem usando uma *Bota de Caminhar e Saltar* em um pé e uma *Bota Élfica* no outro pé não se beneficia de nenhum dos dois.

Equipamentos de Fabricação

Além de comida, roupas e suprimentos básicos, os personagens podem criar seus próprios itens não mágicos, Poções de Cura e Pergaminhos Mágicos.

Fabricação de Itens Não Mágicos

Para criar um item não mágico, você precisa de ferramentas, matérias-primas e tempo, cada um dos quais é detalhado abaixo. Se você atender aos requisitos, você fabrica o item e pode usá-lo ou vendê-lo pelo preço normal.

Ferramentas

A seção "Ferramentas" deste capítulo indica quais ferramentas são necessárias para criar determinados itens. O Mestre atribui as ferramentas necessárias para itens não indicados lá.

Você deve usar a ferramenta necessária para fabricar um item e ter proficiência com essa ferramenta. Qualquer um que ajude você também deve ter proficiência com isso.

Matérias-primas

Para fabricar um item, você precisa de matérias-primas no valor de metade do custo de compra (arredondado para baixo). Por exemplo, você precisa de 750 PO em matérias-primas para fabricar a Armadura de Placas, que é vendida por 1.500 PO. O Mestre determina se as matérias-primas apropriadas estão disponíveis.

Tempo

Para determinar quantos dias (trabalhando 8 horas por dia) leva para fabricar um item, divida o custo de compra dele em PO por 10 (arredonde uma fração até um dia). Por exemplo, você precisa de 5 dias para fazer uma Besta Pesada, que é vendida por 50 PO.

Se um item exigir vários dias, os dias não precisam ser consecutivos.

Os personagens podem combinar seus esforços para encurtar o tempo de fabricação. Divida o tempo necessário para fabricar um item pelo número de personagens que estão trabalhando nele. Normalmente, apenas um personagem pode ajudá-lo, mas o Mestre pode permitir mais assistentes.

Preparando Poções que Curam

Um personagem que tenha proficiência com o Kit de Herbalismo pode fabricar uma *Poção de Cura*. Para isso, é necessário usar esse kit e 25 PO de matéria-prima ao longo de 1 dia (8 horas de trabalho).

Escrevendo Pergaminhos Mágicos

Um conjurador pode transferir uma magia para um pergaminho e criar um *Pergaminho Mágico*, usando as regras abaixo.

Tempo e Custo

Escrever um pergaminho leva uma quantidade de tempo e dinheiro com base no círculo da magia, como mostrado na tabela Custos do Pergaminho Mágico. Para cada dia de inscrição, você deve trabalhar por 8 horas. Se um pergaminho exigir vários dias, esses dias não precisam ser consecutivos.

Pré-requisitos para Escrever Pergaminhos Mágicos

Para escrever um pergaminho, você deve ter proficiência na perícia Arcanismo e usar tinta com os Suprimentos de Calígrafo e preparar a magia em cada dia de escrita. Você também deve ter à mão quaisquer componentes Materiais exigidos pela magia; se a magia consumir os componentes Materiais, eles serão consumidos somente quando você completar o pergaminho. A magia do pergaminho usa sua CD para evitar magia e o seu bônus de ataque mágico.

Truques

Se a magia escrita for um truque, a versão no pergaminho funciona como se o conjurador tivesse o seu nível.

Custos de Pergaminho Mágico

Círculo da Magia	Tempo	Custo
Truque	1 dia	15 PO
1	1 dia	25 PO
2	3 dias	100 PO
3	5 dias	150 PO
4	10 dias	1.000 PO
5	25 dias	1.500 PO
6	40 dias	10.000 PO
7	50 dias	12.500 PO
8	60 dias	15.000 PO
9	120 dias	50.000 PO



Os arquimagistas de Greyhawk - Jallarzi, Mordenkainen e Bigby - preparam sua magia enquanto abrem um portal para outro plano.

CAPÍTULO 7

MAGIAS

ESTE CAPÍTULO FORNECE AS REGRAS PARA A conjuração de magias. Também apresenta descrições de magias comuns nos mundos de DUNGEONS & DRAGONS. Essas magias são utilizadas por várias características de classe, itens mágicos e monstros.

ADQUIRINDO MAGIAS

Para conjurar uma magia, você deve ter a magia preparada em sua mente ou acessá-la através de um item mágico, como um *Pergaminho Mágico*. Suas características determinam quais magias você tem acesso, se houver; se certas magias devem estar sempre preparadas; e se você pode alterar a lista de magias preparadas.

PREPARANDO MAGIAS

Se você tiver uma lista de magias de 1º círculo ou superior que prepara, sua característica de conjuração detalha quando você pode modificar a lista e quantas magias pode alterar, conforme resumido na tabela Magias Preparadas por Classe.

MAGIAS PREPARADAS POR CLASSE

Classe	Altere Quando Você...	Nº de Magias
Bardo	Avança um nível	Uma
Bruxo	Avança um nível	Uma
Clérigo	Termina um Descanso Longo	Qualquer uma
Druida	Termina um Descanso Longo	Qualquer uma
Feiticeiro	Avança um nível	Uma
Guardião	Termina um Descanso Longo	Uma
Mago	Termina um Descanso Longo	Qualquer uma
Paladino	Termina um Descanso Longo	Uma

A maioria dos monstros que conjuram magias não altera suas listas de magias preparadas, mas o Mestre pode alterá-las à vontade.

MAGIAS SEMPRE PREPARADAS

Algumas características podem fornecer uma magia que você mantém sempre preparada. Se você também tiver uma lista de magias preparadas que pode alterar, uma magia que você sempre tem preparada não conta no número de magias dessa lista.

CONJURAÇÃO E ARMADURAS

Você precisa ter treinamento com a armadura que está vestindo para conseguir conjurar magias enquanto a usa. De outra forma, a armadura impede que você conjure adequadamente.

KAI CARPENTER

CONJURANDO MAGIAS

Cada descrição de magia fornece os detalhes necessários para conjurar a magia. As seções a seguir explicam cada uma dessas descrições, que acompanham o nome de uma magia.

CÍRCULO DE MAGIA

Cada magia possui um círculo de 0 a 9, indicado na descrição de uma magia. O círculo de uma magia é um indicador de quão poderosa ela é. Truques — magias simples que podem ser conjuradas quase que instintivamente — são de círculo 0. As regras de cada classe conjuradora indicam quando seus membros adquirem acesso a magias de determinados círculos.

ESPAÇOS DE MAGIA

A conjuração é desgastante, limitando um conjurador a conjurar apenas um número restrito de magias de 1º círculo ou superior antes de precisar descansar. Os espaços de magia representam o potencial mágico de um conjurador, e cada classe conjuradora oferece um número limitado desses espaços para diferentes círculos. Por exemplo, um Mago de nível 3 possui quatro espaços de 1º círculo e dois de 2º círculo.

Ao conjurar uma magia, você gasta um espaço de magia correspondente ao círculo da magia ou a um círculo superior, "preenchendo" esse espaço. Um espaço de magia pode ser visto como um compartimento de tamanho fixo: menor para um espaço de 1º círculo e maior para círculos superiores. Magias de 1º círculo cabem em qualquer espaço, mas uma magia de 2º círculo requer um espaço de pelo menos 2º círculo. Assim, quando um Mago de nível 3 conjura *Mísseis Mágicos*, uma magia de 1º círculo, ele usa um dos quatro espaços de 1º círculo, ficando com os três restantes.

Terminar um Descanso Longo recupera qualquer espaço de magia gasto.

CONJURANDO SEM ESPAÇOS DE MAGIA

Existem várias maneiras de conjurar uma magia sem usar um espaço de magia:

Truques. Um truque é conjurado sem o uso de um espaço de magia.

Rituais. Certas magias possuem o marcador Ritual na descrição do Tempo de Conjuração. A magia pode ser conjurada conforme as regras normais de conjuração ou como um Ritual. A versão Ritual de uma magia leva 10 minutos a mais para ser conjurada, mas não utiliza um espaço de magia. Para conjurar uma magia como Ritual, o conjurador deve tê-la preparada.

Habilidades Especiais. Alguns monstros e personagens possuem habilidades especiais que permitem

conjurar magias específicas sem usar um espaço de magia. Essa conjuração é geralmente limitada de outra maneira, como a quantidade de vezes que a magia pode ser conjurada por dia.

Itens Mágicos. Alguns itens mágicos, como os *Pergaminhos Mágicos*, permitem conjurar magias sem usar um espaço de magia. A descrição do item indica quantas vezes a magia pode ser conjurada a partir dele.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior

Quando um conjurador gasta um espaço de um círculo superior do que o da magia conjurada, esta assume o círculo superior para a conjuração. Por exemplo, se um Mago conjura *Mísseis Mágicos* com um espaço de 2º círculo, a magia é considerada de 2º círculo. Assim, a magia se adapta ao espaço em que é conjurada.

Algumas magias, como *Mísseis Mágicos* e *Curar Ferimentos*, têm efeitos mais poderosos quando são conjuradas em círculos superiores, conforme detalhado na descrição de cada magia.

Escola de Magia

Cada magia pertence a uma escola, listadas na tabela Escolas de Magia. Essas categorias descrevem as magias, mas não têm regras próprias, embora algumas regras adicionais possam referir-se a elas.

Escolas de Magia

Escola	Efeitos Comuns
Abjuração	Previne ou neutraliza efeitos nocivos
Adivinhação	Revela informações
Encantamento	Influencia mentes
Evocação	Canaliza energia para criar efeitos que são muitas vezes destrutivos
Ilusão	Engana os sentidos ou a mente
Invocação	Transporta criaturas ou objetos
Necromancia	Manipula a vida e a morte
Transmutação	Transforma criaturas ou objetos

Listas de Magia de Classe

Quando uma magia pertence à lista de uma classe, o nome da classe é indicado entre parênteses após a escola de magia. Algumas características podem adicionar uma magia à lista de um personagem, mesmo que ele não pertença à classe mencionada.

Tempo de Conjuração

A maioria das magias requer a ação Usar Magia para ser conjurada, mas algumas necessitam de uma Ação Bônus, Reação ou 1 minuto ou mais. O Tempo de Conjuração é especificado na descrição da magia.

Uma Magia com Espaço de Magia por Turno

Em um turno, você pode usar apenas um espaço de magia para conjurar uma magia, não podendo, por exemplo, usar um espaço com a ação Usar Magia e outro com uma Ação Bônus no mesmo turno.

Gatilhos de Reações e Ações Bônus

Uma magia com Reação como tempo de conjuração é conjurada em resposta a um gatilho definido em sua descrição. Algumas magias com Ação Bônus como tempo de conjuração também são conjuradas em resposta a um gatilho específico.

Tempos de Conjuração Mais Longos

Certas magias — incluindo aquelas conjuradas como rituais — exigem mais Tempo de Conjuração: de minutos a horas. Ao conjurar uma magia com tempo de conjuração de 1 minuto ou mais, você deve executar a ação Usar Magia a cada turno e manter a Concentração (veja o glossário de regras) enquanto fizer isso. Se sua Concentração for interrompida, a magia falha, mas você não gasta um espaço de magia. Se desejar tentar conjurar a magia novamente, deve começar do zero.

Alcance

O alcance de uma magia indica a distância máxima em que seu efeito pode se originar do conjurador, e a descrição da magia detalha quais partes do efeito são afetadas por esse alcance.

O alcance costuma ter uma das seguintes formas:

Distância. O alcance é representado em metros.

Toque. O efeito da magia tem origem em algo que o conjurador precisa tocar, conforme detalhado na magia.

Pessoal. A magia é conjurada sobre o próprio conjurador ou emana dele, conforme detalhado na magia.

Se a magia tiver efeitos que podem se mover, eles não são limitados pelo alcance, a menos que a descrição da magia indique o contrário.

Componentes

Os componentes de uma magia são requisitos físicos que o conjurador deve atender para conjurá-la. A descrição de cada magia indica se ela exige componente Verbal (V), Somático (S) ou Material (M). Se o conjurador não puder fornecer um ou mais componentes de uma magia, ele não consegue conjurá-la.

Verbal (V)

Um componente Verbal consiste na recitação de palavras esotéricas que, para leigos, parecem desprovidas de significado, pronunciadas em um tom normal. O poder da magia não provém das palavras em si, mas da combinação específica de sons, tom e ressonância que ativam a magia. Portanto, uma criatura amordaçada ou situada em uma área de silêncio mágico não consegue conjurar magia com um componente Verbal.

Somático (S)

Um componente Somático é uma gesticulação vigorosa ou um conjunto complexo de gestos. Um conjurador deve usar pelo menos uma das mãos para realizar esses movimentos.



Um Aasimar Mago utiliza um Cristal como componente Material para canalizar a magia Cone de Frio.

MARTINA FACKOVA

Material (M)

Um componente Material é um material específico utilizado na conjuração, conforme indicado entre parênteses na descrição dos Componentes. Esses materiais não são consumidos pela magia, a menos que a descrição da magia indique o contrário. O conjurador precisa de uma mão livre para acessá-los, podendo ser a mesma usada para componentes Somáticos, se houver.

Se uma magia não consumir seus materiais nem especificar um custo, o conjurador pode usar uma Bolsa de Componentes (veja o capítulo 6) em vez de fornecer os materiais necessários, ou substituí-los por um Foco de Conjuração, se alguma característica permitir. Para utilizar a Bolsa de Componentes, é necessário ter uma mão livre; já o Foco de Conjuração deve ser segurado, a menos que sua descrição indique o contrário (veja o capítulo 6 para mais detalhes).

Duração

A duração de uma magia é o tempo que ela permanece ativa após ser conjurada. Uma duração geralmente assume uma das seguintes formas:

Formulando Componentes Verbais

Se você deseja formular o componente Verbal de uma magia, pode criar as palavras. No entanto, ao inventar essas palavras, o objetivo é que sejam fáceis de pronunciar e que não tenham significado no mundo real. Considere este método: pegue o nome da magia, mantenha apenas uma ocorrência de cada letra e reorganize as letras restantes em novas palavras. Por exemplo, remova o segundo "o" de *Bola de Fogo* e reorganize as letras restantes para criar *Gab Flodo* ou *Fargo Blo*.

Concentração. Uma duração que requer Concentração segue as regras de Concentração (veja o glossário de regras).

Instantânea. Uma duração instantânea indica que a magia se manifesta por um momento e em seguida desaparece.

Intervalo de Tempo. Uma duração que indica um intervalo de tempo detalha quanto tempo a magia dura em rodadas, minutos, horas ou algo semelhante. Por exemplo, uma descrição de Duração pode dizer "1 minuto", o que significa que a magia termina após 1 minuto. Enquanto uma magia com intervalo de tempo que você conjurou estiver em andamento, você pode encerrá-la (nenhuma ação é necessária) se você não ter a condição Incapacitado.

Efeitos

Os efeitos de uma magia são especificados após a indicação de sua duração. Esses detalhes descrevem exatamente o que a magia faz, desconsiderando as leis físicas comuns; quaisquer consequências além desses efeitos ficam a cargo do Mestre. Quaisquer que sejam os efeitos, eles geralmente incluem alvos, salvaguardas, jogadas de ataque ou todos os três, cada um descrito a seguir.

Alvos

Uma magia comum exige que o conjurador escolha um ou mais alvos para serem afetados pela magia. A descrição da magia indica se ela impacta criaturas, objetos ou outra coisa.

Um Caminho Livre até o Alvo. Para atingir algo com uma magia, o conjurador precisa de um caminho livre até o alvo, de modo que ele não esteja atrás de uma Cobertura Total.



Escolhendo a Si Próprio como Alvo. Se uma magia tem como alvo uma criatura à sua escolha, você pode escolher a si mesmo, a menos que a criatura precise ser Hostil ou que esteja especificado que deve ser uma criatura diferente de você.

Áreas de Efeito. Algumas magias, como *Onda Trovejante*, abrangem uma área chamada área de efeito, conforme definido no glossário de regras. Essa área determina quais são os alvos da magia. A descrição de uma magia detalha se ela possui uma área de efeito, que geralmente é uma dessas formas: Cilindro, Cone, Cubo, Emanação, Esfera ou Linha.

Consciência de Ser um Alvo. Salvo indicação em contrário, uma criatura só se dá conta de que foi afetada por uma magia se o efeito for perceptível. Efeitos visíveis, como relâmpagos, são facilmente notados, enquanto efeitos sutis, como a leitura de pensamentos, podem passar despercebidos, a menos que a descrição da magia indique o contrário.

Alvos Inválidos. Se você conjurar uma magia em um alvo que não pode ser afetado, nada acontece, mas o espaço de magia usado ainda é consumido.

Se a magia normalmente não afeta um alvo que é bem-sucedido em uma salvaguarda, o alvo inválido aparenta ter sido bem-sucedido, mesmo sem realizá-la, sem apresentar indícios de ser um alvo inválido. Caso contrário, você nota que a magia não teve efeito sobre o alvo.

Salvaguardas

Muitas magias exigem que o alvo realize uma salvaguarda para evitar parcial ou totalmente seus efeitos. A magia indica qual atributo é utilizado na salvaguarda e os resultados em caso de sucesso ou falha. Veja como calcular a CD das suas magias:

CD para evitar magia = 8 + seu modificador de atributo de conjuração + seu Bônus de Proficiência

Jogadas de Ataque

Algumas magias exigem que o conjurador realize uma jogada de ataque para determinar se a magia atinge um alvo. Veja como calcular o modificador de ataque para suas magias:

Modificador de ataque mágico = seu modificador de atributo de conjuração + seu Bônus de Proficiência

Combinando Efeitos Mágicos

Os efeitos de diferentes magias se acumulam quando suas durações se sobrepõem. Entretanto, os efeitos da mesma magia conjurada várias vezes não se combinam; aplica-se o efeito mais potente, como o maior bônus, durante a sobreposição. Se as conjurações forem igualmente potentes, prevalece o efeito mais recente. Por exemplo, se dois Clérigos conjurarem *Benção* no mesmo alvo, este recebe o benefício apenas uma vez, sem dois dados de bônus. Contudo, se as durações se acumularem, o efeito persiste até que a duração da segunda *Benção* termine.

Identificando uma Magia em Andamento

Você pode tentar identificar uma magia não instantânea pelos efeitos que ela causa, caso sua duração esteja ativa. Para identificá-la, é necessário executar a ação Analisar e ser bem-sucedido em um teste de Inteligência (Arcanismo) CD 15.

RICHARD WHITTERS

Descrições da Magias

As magias são apresentadas em ordem alfabética.

Acalmar Emoções

2º Círculo, Encantamento (Bardo, Clérigo)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Cada Humanoide em uma Esfera de 6 metros de raio centrada em um ponto à sua escolha no alcance da magia deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Carisma ou é afetado por um dos seguintes efeitos (escolha um para cada criatura):

A criatura tem Imunidade às condições Amedrontado e Enfeitiçado até que a magia termine. Se a criatura já estiver Amedrontada ou Enfeitiçada, essas condições são suprimidas pela duração da magia.

A criatura se torna Indiferente às criaturas à sua escolha em relação às quais é Hostil. Essa indiferença encerra se o alvo sofrer dano ou testemunhar os aliados dela sofrendo dano. Quando a magia termina, a atitude da criatura volta ao normal.

Acudir os Moribundos

Truque de Necromancia (Clérigo, Druida)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 4,5 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Escolha uma criatura no alcance da magia que tenha 0 Pontos de Vida e não esteja morta. A criatura fica Estável.

Aprimoramento de Truque. O alcance da magia dobra quando você atinge os níveis 5 (9 metros), 11 (18 metros) e 17 (36 metros).

Alarme

1º Círculo, Abjuração (Guardião, Mago)

Tempo de Conjuração: 1 minuto ou Ritual
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (um sino e um fio de prata)
Duração: 8 horas

Você define um alarme contra intrusão. Escolha uma porta, uma janela ou uma área no alcance da magia que não seja maior do que um Cubo de 6 metros de lados. Até que a magia termine, um alarme o avisa sempre que uma criatura tocar ou entrar na área protegida. Ao conjurar a magia, você pode designar criaturas que não disparam o alarme. Você também escolhe se o alarme é audível ou mental:

Alarme Mental. Você é alertado por um bipe mental se estiver a menos de 1,5 quilômetro da área protegida. Este bipe o acorda se você estiver dormindo.

Alarme Sonoro. O alarme produz o som de uma sineta por 10 segundos a até 18 metros da área protegida.

Aliado Extraplanar

6º Círculo, Invocação (Clérigo)

Tempo de Conjuração: 10 minutos
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Você implora pela ajuda de uma entidade sobrenatural. Você deve conhecer o ser: um deus, um príncipe demônio ou algum outro ser de poder cósmico. Essa entidade envia um Celestial, um Elemental ou um Ínfero leal a ela para ajudá-lo, fazendo com que a criatura apareça em um espaço desocupado no alcance da magia. Se você souber o nome de uma criatura específica, você pode proferir esse nome quando conjurar a magia para solicitar essa criatura, embora você possa obter uma criatura diferente de qualquer modo (à escolha do Mestre).

Quando a criatura aparece, ela não é obrigada a comportar-se de uma maneira específica. Você pode pedir que ela realize um serviço em troca de pagamento, mas ela não é obrigada a fazê-lo. A tarefa solicitada pode variar de simples (nos levar voando através do abismo ou nos ajudar a lutar em uma batalha) a complexa (espionar nossos inimigos ou nos proteger durante nossa incursão na masmorra). Você deve ser capaz de se comunicar com a criatura para negociar pelos serviços dela.

O pagamento pode assumir várias formas. Um Celestial pode exigir uma doação considerável de ouro ou itens mágicos para um templo aliado, enquanto um Ínfero pode exigir um sacrifício vivo ou um presente na forma de um tesouro. Algumas criaturas podem trocar o serviço por uma missão realizada por você.

Uma tarefa que pode ser medida em minutos requer um pagamento no valor de 100 PO por minuto. Uma tarefa medida em horas requer 1.000 PO por hora. Já uma tarefa medida em dias (até 10 dias) requer 10.000 PO por dia. O Mestre pode ajustar esses pagamentos com base nas circunstâncias em que você conjurou a magia. Se a tarefa estiver alinhada com os interesses da criatura, o pagamento pode ser reduzido pela metade ou até mesmo dispensado. Tarefas não perigosas normalmente exigem apenas metade do pagamento sugerido, enquanto tarefas especialmente perigosas podem demandar um pagamento maior. Criaturas raramente aceitam tarefas que parecem suicidas.

Depois que a criatura conclui a tarefa, ou quando a duração combinada do serviço acaba, a criatura retorna ao seu plano de origem após se reportar a você, se possível. Se você não conseguir chegar a um acordo sobre um preço pelo serviço da criatura, a criatura retorna imediatamente ao seu plano de origem.

Aljava Veloz
5º Círculo, Transmutação (Guardião)

Tempo de Conjuração: Ação Bônus
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (uma Aljava no valor de 1 ou mais PO)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Ao conjurar a magia e como uma Ação Bônus até que ela termine, você pode realizar dois ataques com uma arma que dispara Flechas ou Virotes, como um Arco Longo ou uma Besta Leve. A magia gera magicamente a munição necessária para cada ataque. Cada Flecha ou Virote criado pela magia causa dano equivalente ao de munição não mágica do seu tipo e se desintegra imediatamente após atingir ou errar o alvo.

Alterar-se
2º Círculo, Transmutação (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 hora

Você altera sua forma física. Escolha uma das seguintes opções. Seus efeitos permanecem pela duração da magia, durante a qual você pode executar uma ação Usar Magia para substituir a opção escolhida por uma diferente.

Adaptação Aquática. Você cria guelras e membranas entre os dedos. Você pode respirar debaixo d'água e recebe um Deslocamento de Natação igual ao seu Deslocamento.

Armas Naturais. Você cria garras (Cortante), presas (Perfurante), chifres (Perfurante) ou cascos (Contundente). Ao usar seu Ataque Desarmado para causar dano com essa nova forma, ele causa 1d6 pontos de dano do tipo entre parênteses em vez de causar o dano normal para seu Ataque Desarmado, e você usa seu modificador de atributo de conjuração para as jogadas de ataque e dano em vez de usar Força.

Mudar Aparência. Você altera sua aparência. Você decide sua aparência, incluindo altura, peso, traços faciais, som da voz, comprimento e cor do cabelo, entre outras características distintivas. Você pode parecer um membro de outra espécie, embora nenhuma de suas estatísticas mude. Você não pode parecer como uma criatura de um tamanho diferente, e sua forma básica permanece a mesma; se você é bípede, não pode usar essa magia para se tornar quadrúpede, por exemplo. Pela duração da magia, você pode executar uma ação Usar Magia para mudar sua aparência dessa maneira novamente.

Amigos
Truque de Encantamento (Bardo, Bruxo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 3 metros
Componentes: S, M (um pouco de maquiagem)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você emana magicamente um sentimento de amizade em relação a uma criatura à sua vista e no alcance da magia. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria ou tem a condição Enfeitiçado pela duração da magia. O alvo é bem-sucedido automaticamente se não for um Humanoide, se você estiver lutando contra ele ou se tiver conjurado esta magia nele nas últimas 24 horas.

A magia encerra se o alvo sofrer dano ou se você realizar uma jogada de ataque, causar dano ou forçar alguém a realizar uma salvaguarda. Quando a magia termina, o alvo sabe que foi Enfeitiçado por você.

Amizade Animal
1º Círculo, Encantamento (Bardo, Druida, Guardião)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (um bocado de comida)
Duração: 24 horas

Escolha como alvo uma Fera à sua vista e no alcance da magia. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria ou tem a condição Enfeitiçado pela duração da magia. Se você ou um de seus aliados causar dano ao alvo, a magia encerra.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você pode escolher uma criatura adicional para cada círculo de espaço de magia acima de 1.

Âncora Planar
5º Círculo, Abjuração (Bardo, Bruxo, Clérigo, Druida, Mago)

Tempo de Conjuração: 1 hora
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (uma joia no valor de 1.000 ou mais PO, que a magia consome)
Duração: 24 horas

Você tenta vincular um Celestial, um Elemental, um Feérico ou um Ínfero ao seu serviço. A criatura deve estar no alcance da magia durante todo o período de conjuração. Normalmente, a criatura é primeiro invocada para o centro da versão invertida da magia *Círculo Mágico* para prendê-la enquanto esta magia é conjurada. Ao concluir a conjuração, o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Carisma ou é obrigado a atendê-lo pela duração da magia. Se a criatura foi invocada ou criada por outra magia, a duração daquela magia é estendida para corresponder à duração desta magia.

Uma criatura vinculada deve obedecer aos seus comandos da melhor forma possível. Você pode ordenar que a criatura o acompanhe em uma aventura, proteja um local ou entregue uma mensagem. Se a criatura for Hostil, ela se esforça para distorcer seus comandos para atingir seus próprios objetivos. Se a criatura realizar completamente seus comandos antes que a magia termine, ela viaja até você para relatar esse fato se você estiver no mesmo plano de existência. Se você estiver em um plano diferente, ele retorna ao lugar onde você a vinculou e permanece lá até que a magia termine.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. A duração aumenta com um espaço de magia 6º círculo (10 dias), 7º círculo (30 dias), 8º círculo (180 dias) e 9º círculo (366 dias).

Animar Mortos

3º Círculo, Necromancia (Clérigo, Mago)

Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: 3 metros
Componentes: V, S, M (uma gota de sangue, um pedaço de carne e uma pitada de pó de osso)
Duração: Instantânea

Escolha uma pilha de ossos ou um cadáver de um Humanoide Médio ou Pequeno no alcance da magia. O alvo se torna um Morto-vivo: um **Esqueleto** se tiver escolhido ossos ou um **Zumbi** se tiver escolhido um cadáver (veja o apêndice B para os blocos de estatística).

Em cada um dos seus turnos, você pode executar uma Ação Bônus para comandar mentalmente qualquer criatura que tenha animado com essa magia se a criatura estiver a até 18 metros de você (se você controlar várias criaturas, pode comandar qualquer uma delas ao mesmo tempo, emitindo o mesmo comando para cada uma). Você decide qual ação a criatura realiza e para onde ela se move no próximo turno dela, ou pode emitir um comando geral, como proteger uma câmara ou um corredor. Se você não der nenhum comando, a criatura executa a ação Esquivar e move-se apenas para evitar dano. Uma vez dada uma ordem, a criatura continua a segui-la até que a tarefa seja concluída.

A criatura fica sob seu controle por 24 horas, após as quais ela deixa de obedecer a qualquer comando que você tenha dado a ela. Para manter o controle da criatura por mais 24 horas, é necessário conjurar essa magia na criatura novamente antes que o período atual de 24 horas termine. Esse uso da magia reafirma seu controle sobre até quatro criaturas que você animou com essa magia em vez de animar uma nova criatura.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você anima ou reafirma o controle sobre duas criaturas Mortas-vivas adicionais para cada círculo de espaço de magia acima de 3. Cada uma das criaturas deve vir de um cadáver ou pilha de ossos diferente.

Animar Objetos

5º Círculo, Transmutação (Bardo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Objetos são animados ao seu comando. Escolha uma série de objetos não mágicos no alcance da magia que não estejam sendo usados ou carregados, não estejam fixados a uma superfície e não sejam Colossais. O número máximo de objetos é igual ao seu modificador de atributo de conjuração. Para este número, um tamanho Médio ou menor conta como um objeto, um alvo Grande conta como dois e um alvo Enorme conta como três.

Cada alvo se anima, faz brotar pernas e se torna um Constructo que usa o bloco de estatísticas do **Objeto Animado**; esta criatura está sob seu controle até que a magia termine ou até que ela seja reduzida a 0 Pontos de Vida. Cada criatura que você anima com esta magia é uma aliada sua e de seus aliados. Em combate, ela compartilha a contagem de Iniciativa com você e tem o turno dela imediatamente após o seu.

Até que a magia encerre, você pode executar uma Ação Bônus para comandar mentalmente qualquer criatura que tenha animado com essa magia se a criatura estiver a até 150 metros de você (se você controlar várias criaturas, pode comandar quaisquer delas ao mesmo tempo, emitindo o mesmo comando para cada uma). Se você não der nenhum comando, a criatura executa a ação Esquivar e se move apenas para evitar danos. Quando a criatura é reduzida a 0 Pontos de Vida, ela reverte para sua forma de objeto, e qualquer dano restante é transferido para essa forma.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano de Pancada da criatura aumenta em 1d4 (Médio ou menor), 1d6 (Grande) ou 1d12 (Enorme) para cada círculo de espaço de magia acima de 5.



Um Braseiro Afetado pela Magia *Animar Objetos*

DAVID AUDEN NASH

Objetos Animados

Construto Grande ou Menor, Sem Alinhamento

CA 15
PV 10 (Médio ou menor), 20 (Grande), 40 (Enorme)
Deslocamento 9 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	16	+3	+3	**Des**	10	+0	+0	**Con**	10	+0	+0
Int	3	–4	–4	**Sab**	3	–4	–4	**Car**	1	–5	–5

Imunidades Psíquico, Venenoso; Amedrontado, Enfeitiçado, Envenenado, Exaustão, Paralisado
Sentidos Visão às Cegas 9 m, Percepção Passiva 6
Idiomas Compreende os idiomas que você conhece
ND Nenhum (XP 0; BP é igual ao seu Bônus de Proficiência)

Ações

Pancada. Jogada de Ataque Corpo a Corpo: Bônus igual ao seu modificador de ataque mágico, alcance 1,5 m. *Dano:* Energético igual a 1d4 + 3 (Médio ou menor), 2d6 + 3 + seu modificador de atributo de conjuração (Grande) ou 2d12 + 3 + seu modificador de atributo de conjuração (Enorme).

Antipatia/Simpatia

8º Círculo, Encantamento (Bardo, Druida, Mago)

Tempo de Conjuração: 1 hora
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (uma mistura de vinagre e mel)
Duração: 10 dias

Ao conjurar a magia, decida se ela cria antipatia ou simpatia, e escolha como alvo uma criatura ou objeto que seja Enorme ou menor. Em seguida, especifique um tipo de criatura, como dragões vermelhos, goblins ou vampiros. Uma criatura do tipo escolhido realiza uma salvaguarda de Sabedoria quando estiver a até 36 metros do alvo. Sua escolha entre antipatia ou simpatia determina o que acontece com uma criatura ao falhar nessa salvaguarda:

Antipatia: A criatura tem a condição Amedrontado. A criatura Amedrontada deve usar o movimento nos turnos dela para se afastar o máximo possível do alvo, movendo-se pela rota mais segura.

Simpatia: A criatura tem a condição Enfeitiçado. A criatura Enfeitiçada deve usar o movimento nos turnos dela para chegar o mais próximo possível do alvo, movendo-se pela rota mais segura. Se a criatura estiver a até 1,5 metro do alvo, a criatura não pode se afastar voluntariamente. Se o alvo causar dano à criatura Enfeitiçada, essa criatura deve realizar uma salvaguarda de Sabedoria para encerrar o efeito, conforme descrito abaixo.

Encerrando o Efeito. Se a criatura Amedrontada ou Enfeitiçada terminar o turno a mais de 36 metros de distância do alvo, a criatura realiza uma salvaguarda de Sabedoria. Em caso de sucesso, a criatura não é mais afetada pelo alvo e fica imune a ele por 1 minuto, após o qual pode ser afetada novamente.

Aprimorar Atributo

2º Círculo, Transmutação (Bardo, Clérigo, Druida, Feiticeiro, Guardião, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (pelo ou uma pena)
Duração: Concentração, até 1 hora

Você toca uma criatura e escolhe Força, Destreza, Inteligência, Sabedoria ou Carisma. Pela duração da magia, o alvo tem Vantagem nos testes de atributo usando o atributo escolhido.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você pode escolher uma criatura adicional para cada círculo de espaço de magia acima de 2. Você pode escolher um atributo diferente para cada alvo.

Aprisionamento

9º Círculo, Abjuração (Bruxo, Mago)

Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (uma estatueta do alvo no valor de 5.000 ou mais PO)
Duração: Até ser dissipada

Você cria uma restrição mágica para conter uma criatura à sua vista e no alcance da magia. O alvo deve realizar uma salvaguarda de Sabedoria. Em caso de sucesso, o alvo não é afetado e fica imune a esta magia pelas próximas 24 horas. Se falhar, o alvo é aprisionado. Enquanto estiver aprisionado, o alvo não precisa respirar, comer ou beber e não envelhece. Magias de Adivinhação não podem localizar ou perceber o alvo, e ele não pode se teleportar.

Até que a magia termine, o alvo também é afetado por um dos seguintes efeitos à sua escolha:

Acorrentar. Correntes firmemente enraizadas ao chão prendem o alvo no lugar. O alvo tem a condição Contido e não pode ser movido de forma alguma.

Contenção Reduzida. O alvo encolhe para 2,5 cm de altura e fica preso dentro de uma pedra preciosa indestrutível ou um objeto semelhante. A luz pode passar pela pedra preciosa (permitindo que o alvo veja o que há fora e outras criaturas de fora possam vê-lo), mas nada mais pode passar por qualquer meio.

Enterrar. O alvo é enterrado sob a terra em um globo oco de força mágica que é grande o suficiente para contê-lo. Nada pode passar para dentro ou para fora do globo.

Prisão Cercada. O alvo está preso em um semiplano e está protegido contra teleporte e viagens planares. O semiplano pode ser um labirinto, uma gaiola, uma torre ou algo semelhante à sua escolha.

Torpor. O alvo está Inconsciente e não pode ser despertado.

Encerrando a Magia. Ao conjurar a magia, você define uma situação que a encerrará. Essa situação

pode ser tão simples ou elaborada quanto você desejar, mas o Mestre deve concordar que existe uma grande probabilidade de isso ocorrer na próxima década. A situação deve ser uma ação observável, como alguém fazendo uma oferenda específica no templo do seu deus, salvando seu verdadeiro amor ou derrotando um monstro específico.

Dissipar Magia só pode encerrar a magia se for conjurada com um espaço de magia de 9º círculo, tendo como alvo a prisão ou o componente usado para criá-la.

Arca Secreta de Leomund

4º Círculo, Invocação (Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (um baú de 1 m por 60 cm por 60 cm, construído com materiais raros no valor de 5.000 ou mais PO, e uma réplica minúscula do baú fabricada com os mesmos materiais no valor de 50 ou mais PO)
Duração: Até ser dissipada

Você esconde um baú e todo o seu conteúdo no Plano Etéreo. Você deve tocar no baú e na réplica em miniatura que servem como componentes Materiais para a magia. O baú pode armazenar até 340 litros de material não vivo (1 m por 60 cm por 60 cm).

Enquanto o baú permanecer no Plano Etéreo, você pode executar uma ação Usar Magia e tocar na réplica para recuperar o baú. Ele aparece em um espaço desocupado no chão a até 1,5 metro de você. Você pode enviar o baú de volta ao Plano Etéreo como uma ação Usar Magia para tocar o baú e a réplica.

Após 60 dias, há uma chance cumulativa de 5% no final de cada dia de que a magia encerre. A magia também se encerra se você conjurá-la novamente ou se a réplica Minúscula for destruída. Se a magia encerrar e o baú maior estiver no Plano Etéreo, o baú permanece lá para você ou outra pessoa encontrar.

Arma Elemental

3º Círculo, Transmutação (Druida, Guardião, Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 hora

Uma arma não-mágica que você toca se torna uma arma mágica. Escolha um dos seguintes tipos de dano: Ácido, Elétrico, Gélido, Ígneo ou Trovejante. Pela duração da magia, a arma tem um bônus de +1 para jogadas de ataque e causa 1d4 pontos de dano adicional do tipo escolhido quando atinge.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Se você usar um espaço de magia de 5º ou 6º círculo, o bônus nas jogadas de ataque aumenta para +2, e o dano adicional aumenta para 2d4. Se você usar um espaço de magia de 7º círculo ou superior, o bônus aumenta para +3 e o dano adicional aumenta para 3d4.

Arma Espiritual

2º Círculo, Evocação (Clérigo)

Tempo de Conjuração: Ação Bônus
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você cria uma energia espectral flutuante que se assemelha a uma arma à sua escolha e permanece pela duração da magia.

A energia aparece no alcance da magia em um espaço à sua escolha, e você pode realizar imediatamente um ataque mágico corpo a corpo contra uma criatura a até 1,5 metro dela. Em caso de acerto, o alvo sofre 1d8 pontos de dano Energético mais o seu modificador de atributo de conjuração.

Como uma Ação Bônus em seus turnos posteriores, você pode mover a energia até 6 metros e repetir o ataque contra uma criatura a até 1,5 metro dela.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d8 para cada círculo de espaço de magia acima de 2.

Arma Mágica

2º Círculo, Transmutação (Feiticeiro, Guardião, Mago, Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação Bônus
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: 1 hora

Você toca uma arma não-mágica. Até que a magia encerre, essa arma se torna uma arma mágica com bônus de +1 para jogadas de ataque e dano. A magia encerra se você a conjurar novamente.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O bônus aumenta para +2 com um espaço de magia de 3º–5º círculo. O bônus aumenta para +3 com um espaço de magia de 6º círculo ou superior.

Armadura Arcana

1º Círculo, Abjuração (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (um pedaço de couro curtido)
Duração: 8 horas

Você toca uma criatura voluntária que não está usando armadura. Até que a magia termine, a CA base do alvo se torna 13 mais o modificador de Destreza dele. A magia se encerra se o alvo vestir uma armadura.



Um Golias Clérigo conjura Arma Espiritual em batalha contra um Tríbulo Brutal.

Armadura de Agathys

1º Círculo, Abjuração (Bruxo)

Tempo de Conjuração: Ação Bônus
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (um caco de vidro azul)
Duração: 1 hora

Um frio mágico protetor envolve você. Você recebe 5 Pontos de Vida Temporários. Se uma criatura acertar você com uma jogada de ataque corpo a corpo antes que a magia termine, a criatura sofre 5 pontos de dano Gélido. A magia encerra se você não tiver Pontos de Vida Temporários.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Os Pontos de Vida Temporários e o dano Gélido aumentam em 5 para cada círculo de espaço de magia acima de 1.

Arrombar

2º Círculo, Transmutação (Bardo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V
Duração: Instantânea

Escolha um objeto à sua vista e no alcance da magia. O objeto pode ser uma porta, uma caixa, um baú, um conjunto de grilhões, um cadeado ou outro objeto que contenha um meio mundano ou mágico que impeça o acesso.

Um alvo mantido fechado por uma fechadura mundana ou que está preso ou barrado fica destrancado, desemperrado ou desobstruído. Se o objeto tiver várias fechaduras, apenas uma delas é destrancada.

Se o alvo for mantido fechado por *Tranca Arcana*, essa magia é suprimida por 10 minutos, durante os quais o alvo pode ser aberto e fechado.

Ao conjurar a magia, um estrondo, audível a até 90 metros de distância, emana do alvo.

Arte Druídica

Truque de Transmutação (Druida)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Sussurrando para os espíritos da natureza, você cria um dos seguintes efeitos no alcance da magia.

Brincar com Fogo. Você acende ou apaga uma vela, uma tocha ou uma fogueira.

Efeito Sensorial. Você cria um efeito sensorial inofensivo, como folhas caindo, fadas dançantes espectrais, uma brisa suave, o som de um animal ou o leve odor de gambá. O efeito deve caber em um Cubo de 1,5 metro de lados.

JUSTINE CRUZ



Um sprite conjura *Arte Druídica* para fazer as flores florescerem.

Florescimento. Você instantaneamente faz uma flor desabrochar, uma vagem se abrir ou um botão de folha se abrir.

Sensor Climático. Você cria um efeito sensorial minúsculo e inofensivo que prevê qual será o clima no local onde você está pelas próximas 24 horas. O efeito pode se manifestar como uma esfera dourada para céu claro, uma nuvem para chuva, flocos de neve caindo para neve e assim por diante. Esse efeito persiste por 1 rodada.

Assassino Fantasmagórico

4º Círculo, Ilusão (Bardo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você entra nos pesadelos de uma criatura à sua vista e no alcance da magia e cria uma ilusão dos medos mais profundos dela, visíveis apenas para essa criatura. O alvo realiza uma salvaguarda de Sabedoria. Se falhar, o alvo sofre 4d10 pontos de dano Psíquico e tem Desvantagem em testes de atributo e jogadas de ataque pela duração da magia. Em caso de sucesso, o alvo sofre metade do dano e a magia encerra.

Pela duração da magia, o alvo realiza uma salvaguarda de Sabedoria no final de cada um dos turnos dele. Se falhar, sofre dano Psíquico novamente. Em caso de sucesso, a magia encerra.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d10 para cada círculo de espaço de magia acima de 4.

Augúrio

2º Círculo, Adivinhação (Clérigo, Druida, Mago)

Tempo de Conjuração: 1 minuto ou Ritual
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (varetas, ossos, cartas ou símbolos semelhantes especialmente marcados no valor de 25 ou mais PO)
Duração: Instantânea

Você recebe um presságio de uma entidade sobrenatural a respeito dos resultados de um curso de ação que você planeja realizar nos próximos 30 minutos. O Mestre escolhe o presságio da tabela Presságios.

Presságios

Presságios	Para Resultados Que Serão...
Prosperidade	Bons
Infortúnio	Maus
Prosperidade e Infortúnio	Bons e ruins
Nada	Nem bons, nem ruins

A magia não leva em conta circunstâncias, como outras magias, que podem alterar os resultados.

Se você conjurar a magia mais de uma vez antes de terminar um Descanso Longo, há uma chance cumulativa de 25% para cada conjuração após a primeira de que você não receba resposta.

Aumentar/Reduzir

2º Círculo, Transmutação (Bardo, Druida, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (uma pitada de ferro em pó)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Pela duração da magia, você amplia ou reduz uma criatura, ou objeto, à sua vista e no alcance da magia (veja o efeito escolhido abaixo). Um objeto à vista não deve ser usado nem transportado. Se o alvo for uma criatura involuntária, ele pode realizar uma salvaguarda de Constituição. Em caso de sucesso, a magia não surte efeito.

Tudo o que uma criatura estiver usando e carregando muda de tamanho com ela. Qualquer item que cair retorna ao tamanho normal de uma só vez. Uma arma ou munição arremessada retorna ao tamanho normal imediatamente após atingir ou errar um alvo.

Aumentar. O tamanho do alvo aumenta em uma categoria — de Médio para Grande, por exemplo. O alvo também tem Vantagem em testes de Força e salvaguardas de Força. Os ataques do alvo com suas armas ampliadas ou Ataques Desarmados causam 1d4 pontos de dano adicionais em caso de acerto.

Reduzir. O tamanho do alvo diminui em uma categoria — de Médio para Pequeno, por exemplo. O alvo também tem Desvantagem em testes de Força e salvaguardas de Força. Os ataques do alvo com suas armas reduzidas ou Ataques Desarmados causam 1d4 pontos de dano a menos em caso de acerto (isso não pode reduzir o dano abaixo de 1).

OLGA DREBAS

Aura de Pureza
4º Círculo, Abjuração (Clérigo, Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V
Duração: Concentração, até 10 minutos

Uma aura irradia de você em uma Emanação de 9 metros pela duração da magia. Enquanto estiver na aura, você e seus aliados têm Resistência a dano Venenoso e Vantagem nas salvaguardas para evitar ou encerrar efeitos que incluem a condição Amedrontado, Atordoado, Cego, Enfeitiçado, Envenenado, Paralisado ou Surdo.

Aura de Vida
4º Círculo, Abjuração (Clérigo, Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V
Duração: Concentração, até 10 minutos

Uma aura irradia de você em uma Emanação de 9 metros pela duração da magia. Enquanto estiver na aura, você e seus aliados têm Resistência a Dano Necrótico, e seus Pontos de Vida máximos não podem ser reduzidos. Se um aliado com 0 Pontos de Vida começar o turno na aura, esse aliado recupera 1 Ponto de Vida.

Aura de Vitalidade
3º Círculo, Abjuração (Clérigo, Druida, Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V
Duração: Concentração, até 1 minuto

Uma aura irradia de você em uma Emanação de 9 metros pela duração da magia. Quando você cria a aura e no início de cada um dos seus turnos enquanto ela persiste, você pode restaurar 2d6 Pontos de Vida em uma criatura dentro dela.

Aura Mágica de Nystul
2º Círculo, Ilusão (Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (um pequeno quadrado de seda)
Duração: 24 horas

Com um toque, você coloca uma ilusão em uma criatura voluntária ou em um objeto que não esteja sendo usado ou carregado. Uma criatura adquire o efeito Máscara descrito abaixo, e um objeto adquire o efeito Falsa Aura descrito abaixo. O efeito permanece pela duração da magia. Se você conjurar a magia na mesma criatura ou objeto todos os dias por 30 dias, a ilusão dura até ser dissipada.

Falsa Aura (Objeto). Você muda a forma como o alvo aparece para magias e efeitos mágicos que detectam auras mágicas, como *Detectar Magia*. Você pode realizar um objeto não mágico parecer mágico, realizar um item mágico parecer não mágico ou alterar a aura do objeto para parecer pertencer a uma escola de magia que você escolher.

Máscara (Criatura). Escolha um tipo de criatura diferente do tipo real do alvo. Magias e outros efeitos mágicos tratam o alvo como se fosse uma criatura do tipo escolhido.

Aura Sagrada
8º Círculo, Abjuração (Clérigo)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (um relicário no valor de 1.000 ou mais PO)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Pela duração, você emite uma aura em uma Emanação de 9 metros. Enquanto estão dentro da aura, criaturas à sua escolha têm Vantagem em todas as salvaguardas, enquanto as outras têm Desvantagem nas jogadas de ataque contra elas. Além disso, se um Ínfero ou um Morto-Vivo atinge uma criatura afetada em uma jogada de ataque corpo a corpo, o atacante deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição ou fica Cego até o final do próximo turno dele.

Auxílio
2º Círculo, Abjuração (Bardo, Clérigo, Druida, Guardião, Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (uma tira de pano branco)
Duração: 8 horas

Escolha até três criaturas no alcance da magia. Os Pontos de Vida máximos e os Pontos de Vida atuais de cada alvo aumentam em 5 pela duração da magia.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Os Pontos de Vida de cada alvo aumentam em 5 para cada círculo de espaço de magia acima de 2.

Badalar Fúnebre
Truque de Necromancia (Clérigo, Bruxo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Você aponta para uma criatura à sua vista e no alcance da magia, então um único toque de um badalar doloroso é audível a até 3 metros do alvo. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria ou sofre 1d8 pontos de dano Necrótico. Caso o alvo tenha



A magia Banquete dos Heróis prepara os aventureiros para a glória.

RALUCA MARINESCU

perdido algum de seus Pontos de Vida, em vez de 1d8, ele sofre 1d12 pontos de dano Necrótico.

Aprimoramento de Truque. O dano aumenta em um dado quando você atinge os níveis 5 (2d8 ou 2d12), 11 (3d8 ou 3d12) e 17 (4d8 ou 4d12).

Banimento

4º Círculo, Abjuração (Bruxo, Clérigo, Feiticeiro, Mago, Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (um pentagrama)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Uma criatura à sua vista e no alcance da magia deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Carisma ou é transportada para um semiplano inofensivo pela duração da magia. Enquanto estiver lá, o alvo tem a condição Incapacitado. Quando a magia encerra, o alvo reaparece no espaço que deixou ou no espaço desocupado mais próximo, se o primeiro espaço estiver ocupado.

Se o alvo for uma Aberração, Celestial, Elemental, Feérico ou Ínfero, o alvo não retorna se a magia durar 1 minuto. Em vez disso, o alvo é transportado para um local aleatório em um plano (à escolha do Mestre) associado ao tipo da criatura.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você pode escolher uma criatura adicional para cada círculo de espaço de magia acima de 4.

Banquete de Heróis

6º Círculo, Invocação (Bardo, Clérigo, Druida)

Tempo de Conjuração: 10 minutos
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (uma tigela incrustada de pedras preciosas no valor de 1.000 ou mais PO, que a magia consome)
Duração: Instantânea

Você conjura um banquete que aparece em uma superfície em um Cubo desocupado de 3 metros de lado próximo a você. O banquete leva 1 hora para ser consumido e desaparece no final dessa duração, e os efeitos benéficos não aparecem até que essa hora passe. Até doze criaturas podem participar do banquete.

Uma criatura que partilha do banquete recebe vários benefícios, que duram 24 horas. A criatura tem Resistência a dano Venenoso e Imunidade às condições Amedrontado e Envenenado. Seus Pontos de Vida máximos também aumentam em 2d10 e recebe o mesmo valor de Pontos de Vida.

Barreira de Lâminas
6º Círculo, Evocação (Clérigo)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 27 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você cria uma barreira de lâminas rodopiantes formadas de energia mágica. A barreira aparece no alcance da magia e permanece pela duração. Você cria uma barreira reta de até 30 metros de comprimento, 6 metros de altura e 1,5 metro de espessura, ou uma barreira circular de até 18 metros de diâmetro, 6 metros de altura e 1,5 metro de espessura. A barreira oferece Cobertura de Três Quartos e seu espaço é considerado Terreno Difícil.

Qualquer criatura no espaço da barreira realiza uma salvaguarda de Destreza, sofrendo 6d10 pontos de dano Energético se falhar, ou metade desse dano em caso de sucesso. Uma criatura também realiza essa salvaguarda se entrar no espaço da barreira ou terminar seu turno lá. Uma criatura realiza essa salvaguarda apenas uma vez por turno.

Bênção
1º Círculo, Encantamento (Clérigo, Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (um Símbolo Sagrado no valor de 5 ou mais PO)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você abençoa até três criaturas no alcance da magia. Sempre que um alvo realiza uma jogada de ataque ou uma salvaguarda antes que a magia termine, o alvo adiciona 1d4 à jogada de ataque ou salvaguarda.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você pode escolher uma criatura adicional para cada círculo de espaço de magia acima de 1.

Boca Encantada
2º Círculo, Ilusão (Bardo, Mago)

Tempo de Conjuração: 1 minuto ou Ritual
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (poeira de jade no valor de 10 ou mais PO, que a magia consome)
Duração: Até ser dissipada

Você implanta uma mensagem em um objeto que esteja no alcance da magia. Essa mensagem é revelada quando uma circunstância de disparo ocorrer. Escolha um objeto à sua vista e que não esteja sendo usado ou carregado por outra criatura. Fale, então, a mensagem, que deve possuir 25 palavras ou menos, embora ela possa ser emitida ao longo de um período de até 10 minutos. Por fim, determine a circunstância de disparo para magia revelar a mensagem.

Quando tal circunstância ocorrer, uma boca encantada aparece no objeto e recita a mensagem com a sua voz e no mesmo volume que você falou. Se o objeto escolhido tiver uma boca ou algo que se assemelhe (por exemplo, a boca de uma estátua), a boca encantada se sobrepõe para parecer que as palavras saem da boca do próprio objeto. Ao conjurar a magia, você determina se ela se encerra após entregar a mensagem ou se permanece para repetir o conteúdo sempre que a circunstância de disparo ocorrer.

A circunstância de disparo pode ser tão abrangente ou específica quanto você quiser, mas deve ser baseada em condições visuais ou auditivas que ocorram a até 9 metros do objeto. Por exemplo, você pode instruir a boca a falar sempre que uma criatura se aproxime a até 9 metros do objeto, ou quando um sino de prata soar a até 9 metros de distância do objeto.

Bola de Fogo
3º Círculo, Evocação (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 45 metros
Componentes: V, S, M (uma bola de guano de morcego e enxofre)
Duração: Instantânea

Uma faixa brilhante emerge de você até um ponto à sua escolha no alcance da magia e, em seguida, desabrocha com um estrondo baixo em uma explosão de fogo. Cada criatura em uma Esfera de 6 metros de raio centrada nesse ponto realiza uma salvaguarda de Destreza, sofrendo 8d6 pontos de dano Ígneo se falhar, ou metade desse dano em caso de sucesso.

Objetos inflamáveis na área que não estão sendo usados ou carregados entram em combustão.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d6 para cada círculo de espaço de magia acima de 3.

Bola de Fogo Adiável
7º Círculo, Evocação (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 45 metros
Componentes: V, S, M (uma bola de guano de morcego e enxofre)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Um feixe de luz amarela dispara de você, depois se condensa em um ponto escolhido no alcance da magia como um grânulo brilhante pela duração da magia. Quando a magia termina, o grânulo explode, e cada criatura em uma Esfera de 6 metros de raio centrada nesse ponto realiza uma salvaguarda de Destreza. Se falhar, uma criatura sofre dano Ígneo igual ao dano total acumulado, ou metade desse dano em caso de sucesso.

O dano base da magia é 12d6, e o dano aumenta em 1d6 sempre que seu turno termina e a magia não se encerra.



Um elfo Mago demonstra o potencial de resolução de problema da magia *Bola de Fogo*.

YUHONG DING

Se uma criatura tocar o grânulo brilhante antes da magia terminar, ela realiza uma salvaguarda de Destreza. Se falhar, a magia se encerra, fazendo com que o grânulo exploda. Em caso de sucesso, a criatura pode arremessar o grânulo até 12 metros. Se o arremesso atingir o espaço de uma criatura ou colidir com um objeto sólido, a magia se encerra e o grânulo explode.

Quando o grânulo explode, objetos inflamáveis na explosão que não estão sendo usados ou carregados entram em combustão.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano base aumenta em 1d6 pontos para cada círculo de espaço de magia acima de 7.

Bolha Ácida

Truque de Evocação (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Você cria uma bolha ácida em um ponto no alcance da magia, onde ela explode em uma Esfera de 1,5 metro de raio. Cada criatura nessa Esfera deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza ou sofre 1d6 pontos de dano Ácido.

Aprimoramento de Truque. O dano aumenta em 1d6 quando você atinge os níveis 5 (2d6), 11 (3d6) e 17 (4d6).

Bom Fruto

1º Círculo, Invocação (Druida, Guardião)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (um ramo de visco)
Duração: 24 horas

Dez frutos aparecem em sua mão e são infundidos mágicamente pela duração da magia. Uma criatura pode executar uma Ação Bônus para comer um fruto. Comer um fruto restaura 1 Ponto de Vida e fornece alimento suficiente para sustentar uma criatura por um dia. Frutos não comidos desaparecem quando a magia termina.

Bordão Místico

Truque de Transmutação (Druida)

Tempo de Conjuração: Ação Bônus
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (um ramo de visco)
Duração: 1 minuto

Um Cajado ou Clava que você está segurando é imbuído com o poder da natureza. Pela duração da magia, você pode usar seu atributo de conjuração em vez de Força para as jogadas de ataque e dano de ataques corpo a corpo com essa arma, e o dado de dano da arma se torna um d8. Se o ataque causar dano, ele pode ser de dano Energético ou do tipo de dano normal da arma (à sua escolha).



Um Golias Bruxo convoca a *Armadura de Agathys* e os *Braços de Hadar* para combater inimigos das profundezas.

A magia encerra se você a conjurar novamente ou se soltar a arma.

Aprimoramento de Truque. O dado de dano muda quando você atinge os níveis 5 (1d10), 11 (1d12) e 17 (2d6).

Braços de Hadar

1º Círculo, Invocação (Bruxo)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Clamando por Hadar, você faz com que tentáculos irrompam em você. Cada criatura em uma Emanação de 3 metros originada em você realiza uma salvaguarda de Força. Se falhar, um alvo sofre 2d6 pontos de dano Necrótico e não pode executar Reações até o início do próximo turno dele. Em caso de sucesso, um alvo sofre apenas metade do dano.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d6 pontos para cada círculo de espaço de magia acima de 1.

Caldeirão Borbulhante de Tasha

6º Círculo, Invocação (Bruxo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 1,5 metro
Componentes: V, S, M (uma colher de mexer caldeirão dourada no valor de 500 ou mais PO)
Duração: 10 minutos

Você conjura um caldeirão com pés de garra cheio de líquido borbulhante. O caldeirão aparece em um espaço desocupado no chão a até 1,5 metro de você e permanece pela duração da magia. O caldeirão não pode ser movido e desaparece quando a magia termina, junto com o líquido borbulhante dentro dele.

O líquido no caldeirão copia as propriedades de uma poção Comum ou Incomum à sua escolha (como uma *Poção de Cura*). Como uma Ação Bônus, você ou um aliado pode alcançar o caldeirão e retirar dele uma poção desse tipo. A poção está contida em um frasco que desaparece quando a poção é consumida. O caldeirão pode produzir um número dessas poções igual ao seu modificador de atributo de conjuração (mínimo 1). Quando a última dessas poções é retirada do caldeirão, o caldeirão desaparece e a magia termina.

Poções obtidas do caldeirão que não são consumidas desaparecem quando você conjura esta magia novamente.

TUAN DUONG CHU, LINDA LITHEN

Caminhar no Vento
6º Círculo, Transmutação (Druida)

Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (uma vela)
Duração: 8 horas

Você e até dez criaturas voluntárias à sua escolha no alcance da magia assumem formas gasosas pela duração da magia, aparecendo como fiapos de nuvem. Enquanto estiver nesta forma de nuvem, um alvo tem um Deslocamento de Voo de 90 metros e pode pairar; tem Imunidade à condição Caído; e tem Resistência a dano Contundente, Cortante e Perfurante. As únicas ações que um alvo pode executar nesta forma são a ação Correr ou Usar Magia para começar a reverter à sua forma normal. Reverter leva 1 minuto, durante o qual o alvo tem a condição Atordoado. Até que a magia termine, o alvo pode voltar à forma de nuvem, o que também requer uma ação Usar Magia seguida de uma transformação de 1 minuto.

Se um alvo estiver em forma de nuvem e voando quando o efeito terminar, ele desce 18 metros por rodada por 1 minuto até pousar, o que faz com segurança. Se não conseguir pousar após 1 minuto, ele cai pela distância restante.

Caminhar Sobre as Águas
3º Círculo, Transmutação (Clérigo, Druida, Feiticeiro, Guardião)

Tempo de Conjuração: Ação ou Ritual
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (um pedaço de cortiça)
Duração: 1 hora

Esta magia concede a capacidade de se mover através de qualquer superfície líquida — como ácido, água, areia movediça, lama, lava ou neve — como se fosse um solo sólido inofensivo (criaturas que cruzam a lava derretida ainda podem sofrer dano devido ao calor). Até dez criaturas voluntárias à sua escolha no alcance da magia recebem essa habilidade pela duração da magia.

Um alvo afetado deve executar uma Ação Bônus para passar da superfície do líquido para dentro dele e vice-versa, mas, se o alvo cair no líquido, ele atravessa a superfície e entra no líquido abaixo.

Campo Antimagia
8º Círculo, Abjuração (Clérigo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (raspas de ferro)
Duração: Concentração, até 1 hora



A lendária bruxa Tasha usa sua magia, o *Caldeirão Borbulhante de Tasha*, para produzir uma poção mágica.

Uma aura de antimagia envolve você em uma Emanação de 3 metros. Ninguém pode conjurar magias, executar a ação Usar Magia ou criar outros efeitos mágicos dentro da aura, e esses efeitos não podem ter como alvo ou afetar qualquer coisa dentro dela. As propriedades mágicas dos itens mágicos não funcionam dentro da aura ou em qualquer coisa dentro dela.

Áreas de efeito criadas por magias ou outros efeitos mágicos não podem se estender para dentro da aura, e ninguém pode se teleportar para dentro ou para fora dela ou usar viagens planares para lá. Os portais se fecham temporariamente enquanto estão na aura.

Magias em andamento, exceto aquelas conjuradas por um Artefato ou por uma divindade, são suprimidas na área. Enquanto um efeito é suprimido, ele não funciona, mas o tempo que ele gasta suprimido conta para sua duração

Dissipar Magia não tem efeito sobre a aura, e as auras criadas por diferentes magias de *Campo Antimagia* não se anulam.

Cão Fiel de Mordenkainen

4º Círculo, Invocação (Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (um apito de prata)
Duração: 8 horas

Você conjura um cão de guarda fantasmagórico em um espaço desocupado à sua vista e no alcance da magia. O cão permanece pela duração magia ou até que vocês dois estejam separados por mais de 90 metros.

Ninguém além de você pode ver o cão, e ele é intangível e invulnerável. Quando uma criatura de tamanho Pequeno ou maior se aproxima a 9 metros dele sem antes falar a senha que você especificou ao conjurar essa magia, o cão começa a latir alto. O cão possui Visão Verdadeira com alcance de 9 metros.

No início de cada um dos seus turnos, o cão tenta morder um inimigo a até 1,5 metro dele. Esse inimigo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza ou sofre 4d8 pontos de dano Energético.

Nos seus turnos subsequentes, você pode executar uma ação Usar Magia para mover o cão até 9 metros.

Cárcere de Energia

7º Círculo, Evocação (Bardo, Bruxo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 30 metros
Componentes: V, S, M (rubi em pó no valor de 1.500 ou mais PO, que a magia consome)
Duração: Concentração, até 1 hora

Uma prisão imóvel, invisível e em forma de Cubo composta de força energética surge em torno de uma área à sua escolha no alcance da magia. A prisão pode ser uma jaula ou uma caixa sólida, à sua escolha.

Uma prisão na forma de uma jaula pode ter até 6 metros de lado e é formada com barras de 1,5 centímetro de diâmetro com espaços de 1,5 centímetro entre elas. Uma prisão na forma de caixa pode ter até 3 metros de lado, criando uma barreira sólida que impede que qualquer matéria passe por ela e bloqueia quaisquer magias conjuradas para dentro ou para fora da área.

Ao conjurar a magia, qualquer criatura que esteja completamente na área da jaula fica presa. Criaturas apenas parcialmente dentro da área, ou aquelas grandes demais para caber dentro dela, são empurradas para longe do centro da área até que estejam completamente fora dela.

Uma criatura na jaula não pode deixá-la por meios não mágicos. Se a criatura tentar usar teleporte ou viagem interplanar para sair, ela deve primeiro realizar uma salvaguarda de Carisma. Em caso de sucesso, a criatura pode usar essa magia para sair da jaula. Se falhar, a criatura não sai da jaula e desperdiça a magia ou o efeito. A jaula também se estende para o Plano Etéreo, bloqueando viagens etéreas.

Esta magia não pode ser dissipada por *Dissipar Magia*.

Cativar

2º Círculo, Encantamento (Bardo, Bruxo)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você tece uma sequência de palavras perturbadoras, fazendo com que criaturas à sua escolha à sua vista e no alcance da magia realizem uma salvaguarda de Sabedoria. Qualquer criatura contra a qual você ou seus companheiros estejam lutando é automaticamente bem-sucedida nesta salvaguarda. Se falhar, um alvo tem uma penalidade de -10 nos testes de Sabedoria (Percepção) e Percepção Passiva até que a magia termine.

Cegueira/Surdez

2º Círculo, Transmutação (Bardo, Clérigo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V
Duração: 1 minuto

Uma criatura à sua vista e no alcance da magia deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição, ou ela tem a condição Cego ou Surdo (à sua escolha) pela duração da magia. O alvo repete a salvaguarda no final de cada um dos turnos dele, encerrando a magia em caso de sucesso.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você pode escolher uma criatura adicional para cada círculo de espaço de magia acima de 2.

Celeridade
3º Círculo, Transmutação (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (uma lasca de raiz de alcaçuz)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Escolha uma criatura voluntária à sua vista e no alcance da magia. Até que a magia termine, o deslocamento do alvo é dobrado, e ele recebe um bônus de +2 na Classe de Armadura, tem Vantagem em salvaguardas de Destreza e recebe uma ação adicional em cada um de seus turnos. Essa ação pode ser utilizada apenas para executar a ação Atacar (apenas um ataque), Correr, Desengajar, Esconder ou Usar Objeto.

Quando a magia termina, o alvo fica Incapacitado e tem Deslocamento 0 até o final do próximo turno dele, quando uma onda de letargia passa por ele.

Chama Contínua
2º Círculo, Evocação (Clérigo, Druida, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (rubi em pó no valor de 50 ou mais PO, que a magia consome)
Duração: Até ser dissipada

Uma chama brota de um objeto que você toca. O efeito conjura Luz Plena em um raio de 6 metros e Meia-luz por mais 6 metros. Ela se parece uma chama comum, mas não cria calor e não consome combustível. A chama pode ser coberta ou escondida, mas não abafada ou extinta.

Chama Sagrada
Truque de Evocação (Clérigo)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Um brilho semelhante a uma chama desce sobre uma criatura à sua vista e no alcance da magia. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza ou sofre 1d8 pontos de dano Radiante. O alvo não recebe nenhum benefício de Cobertura Parcial ou Cobertura de Três Quartos para esta salvaguarda.

Aprimoramento de Truque. O dano aumenta em 1d8 quando você atinge os níveis 5 (2d8), 11 (3d8) e 17 (4d8).

Chicote de Espinhos
Truque de Transmutação (Druida)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (o caule de uma planta espinhosa)
Duração: Instantânea

Você cria um chicote semelhante a uma videira coberto de espinhos que ataca ao seu comando em direção a uma criatura no alcance da magia. Realize um ataque mágico corpo a corpo contra o alvo. Em caso de acerto, o alvo sofre 1d6 pontos de dano Perfurante e, se for Grande ou menor, você pode puxá-lo até 3 metros mais perto de você.

Aprimoramento de Truque. O dano aumenta em 1d6 quando você atinge os níveis 5 (2d6), 11 (3d6) e 17 (4d6).

Chuva de Meteoros
9º Círculo, Evocação (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 1,5 km
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Orbes flamejantes caem do céu em quatro pontos distintos à sua vista e no alcance da magia. Cada criatura em uma Esfera de 12 metros de raio centrada em cada um desses pontos realiza uma salvaguarda de Destreza. Uma criatura sofre 20d6 pontos de dano Ígneo e 20d6 pontos de dano Contundente se falhar, ou metade desse dano em caso de sucesso. Uma criatura na área de mais de uma esfera de fogo é afetada apenas uma vez.

Um objeto não mágico que não esteja sendo usado ou carregado também sofre o dano se estiver na área da magia, e começa a queimar se for inflamável.

Círculo da Morte
6º Círculo, Necromancia (Bruxo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 45 metros
Componentes: V, S, M (o pó de uma pérola negra esmagada no valor de 500 ou mais PO)
Duração: Instantânea

Uma Esfera de 18 metros de raio de energia negativa parte de um ponto à sua escolha no alcance da magia. Cada criatura nessa área realiza uma salvaguarda de Constituição, sofrendo 8d8 pontos de dano Necrótico se falhar ou metade desse dano em caso de sucesso.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 2d8 para cada círculo de espaço de magia acima de 6.

Círculo de Poder
5º Círculo, Abjuração (Clérigo, Mago, Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V
Duração: Concentração, até 10 minutos

Uma aura irradia de você em uma Emanação de 9 metros pela duração da magia. Enquanto estiver na aura, você e seus aliados têm Vantagem em salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos. Quando uma

criatura afetada realiza uma salvaguarda contra uma magia ou efeito mágico que permite que sofra apenas metade do dano, ela não sofre dano em caso de sucesso.

Círculo de Teleporte

5º Círculo, Invocação (Bardo, Bruxo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: 3 metros
Componentes: V, M (tintas raras no valor de 50 ou mais PO, que a magia consome)
Duração: 1 rodada

Ao conjurar a magia, você desenha um círculo de 1,5 metro de raio no chão inscrito com símbolos que ligam sua localização a um círculo de teleporte permanente à sua escolha, cuja sequência de símbolos você conhece e que está no mesmo plano de existência que você. Um portal cintilante se abre dentro do círculo que você desenhou e permanece aberto até o final do seu próximo turno. Qualquer criatura que entre no portal aparece instantaneamente a 1,5 metro do círculo de destino ou no espaço desocupado mais próximo, se esse espaço estiver ocupado.

Muitos dos principais templos, guildas e outros lugares importantes têm círculos de teleporte permanentes. Cada círculo inclui uma sequência de símbolos única — uma sequência de runas dispostas em um determinado padrão.

Ao adquirir a capacidade de conjurar essa magia pela primeira vez, você aprende as sequências de símbolos para dois destinos no Plano Material, escolhidos pelo Mestre. Durante suas aventuras, é possível aprender sequências adicionais. Você pode memorizar um novo símbolo após estudá-lo por 1 minuto.

Você pode criar um círculo de teleporte permanente conjurando essa magia no mesmo local todos os dias por 365 dias.

Círculo Mágico

3º Círculo, Abjuração (Clérigo, Bruxo, Mago, Paladino)

Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: 3 metros
Componentes: V, S, M (sal e prata em pó no valor de 100 ou mais PO, que a magia consome)
Duração: 1 hora

Você cria um Cilindro de energia mágica com 3 metros de raio e 6 metros de altura, centrado em um ponto visível e ao alcance no chão. Runas brilhantes surgem onde o Cilindro toca o chão ou outra superfície.

Escolha um ou mais dos seguintes tipos de criaturas: Celestiais, Elementais, Feéricos, Ínferos ou Mortos-Vivos. O círculo afeta uma criatura do tipo escolhido das seguintes maneiras:

A criatura não pode entrar voluntariamente no Cilindro por meios não mágicos. Se a criatura tentar usar teleporte ou viagem interplanar para fazer isso, ela deve primeiro ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Carisma.

A criatura tem Desvantagem nas jogadas de ataque contra alvos dentro do Cilindro.

Alvos dentro do Cilindro não podem ser possuídos ou ter a condição Amedrontado ou Enfeitiçado pela criatura.

Ao conjurar essa magia, você pode fazer com que ela funcione na direção inversa, impedindo que uma criatura do tipo especificado saia do Cilindro e protegendo alvos fora dele.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. A duração aumenta em 1 hora para cada círculo de espaço de magia acima de 3.

Clarividência

3º Círculo, Adivinhação (Bardo, Clérigo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: 10 minutos
Alcance: 1,5 km
Componentes: V, S, M (um foco no valor de 100 ou mais PO, seja um chifre adornado com joias e usado para escutar, ou um olho de vidro usado para enxergar)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você cria um sensor Invisível no alcance da magia em um local que lhe seja familiar (um lugar que você já viu ou visitou antes) ou em um local óbvio que não lhe seja familiar (como atrás de uma porta, em uma esquina ou em um bosque). O sensor não pode ser atacado e permanece no lugar pela duração da magia.

Ao conjurar a magia, escolha ver ou ouvir. Você pode usar o sentido escolhido através do sensor como se estivesse em seu espaço. Como uma Ação Bônus, você pode alternar entre ver e ouvir.

Uma criatura que veja o sensor (como uma criatura que se beneficia de *Ver o Invisível* ou Visão Verdadeira) enxerga uma esfera luminosa do tamanho do seu punho.

Clone

8º Círculo, Necromancia (Mago)

Tempo de Conjuração: 1 hora
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (um diamante no valor de 1.000 ou mais PO, que a magia consome, e um recipiente vedável no valor de 2.000 ou mais PO que seja grande o suficiente para conter a criatura sendo clonada)
Duração: Instantânea

Você toca uma criatura ou pelo menos 2,5 centímetros cúbicos da carne dela. Uma duplicata inerte dessa criatura se forma dentro do recipiente usado na conjuração da magia e termina de crescer após 120 dias; você escolhe se o clone finalizado tem a mesma idade da criatura ou é mais nova. O clone permanece inerte e dura indefinidamente enquanto o recipiente o contém permanecer intacto.

Se a criatura original morrer após o clone terminar de se formar, a alma da criatura é transferida para o clone se a alma estiver livre e disposta a retornar. O clone é fisicamente idêntico ao original e tem a mesma personalidade, memórias e habilidades, mas nenhum

dos equipamentos do original. Os restos originais da criatura, se houver, tornam-se inertes e não podem ser revividos, uma vez que a alma da criatura está em outro lugar.

Coluna de Chamas
5º Círculo, Evocação (Clérigo)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (uma pitada de enxofre)
Duração: Instantânea

Uma coluna vertical de fogo brilhante emerge de cima para baixo. Cada criatura em um Cilindro de 3 metros de raio e 12 metros de altura, centrada em um ponto no alcance da magia, realiza uma salvaguarda de Destreza, sofrendo 5d6 pontos de dano Ígneo e 5d6 pontos de dano Radiante se falhar, ou metade desse dano em caso de sucesso.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano Ígneo e o dano Radiante aumentam em 1d6 para cada círculo de espaço de magia acima de 5.

Comando
1º Círculo, Encantamento (Bardo, Clérigo, Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V
Duração: Instantânea

Você profere uma palavra única de comando para uma criatura à sua vista e no alcance da magia. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria ou segue o comando no próximo turno dele. Escolha o comando a partir destas opções:

Abaixar. O alvo tem a condição Caído e, em seguida, termina o turno.

Aproximar. O alvo se move em sua direção pela rota mais curta e direta, terminando o turno dele se ele se mover a até 1,5 metro de você.

Fugir. O alvo usa o próprio turno se afastando de você pelos meios mais rápidos disponíveis.

Largar. O alvo solta o que estiver segurando e, em seguida, termina o turno.

Parar. No turno do alvo, ele não se move e não executa nenhuma ação ou Ação Bônus.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você pode escolher uma criatura adicional para cada círculo de espaço de magia acima de 1.

Compreender Idiomas
1º Círculo, Adivinhação (Bardo, Bruxo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação ou Ritual
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (uma pitada de fuligem e sal)
Duração: 1 hora

Pela duração da magia, você entende o significado literal de qualquer idioma que ouça ou veja escrito. Você também entende qualquer escrita que veja, mas deve estar tocando a superfície na qual as palavras estão escritas. Leva cerca de 1 minuto para ler uma página de texto. Esta magia não decodifica símbolos ou mensagens secretas.

Compulsão
4º Círculo, Encantamento (Bardo)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Cada criatura à sua escolha à sua vista e no alcance da magia deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria ou tem a condição Enfeitiçado até que a magia termine.

Pela duração da magia, você pode executar uma Ação Bônus para designar uma direção que seja horizontal para você. Cada alvo Enfeitiçado deve usar o máximo possível do movimento dele para se mover nessa direção no turno dele, seguindo o caminho mais seguro. Após se mover desse modo, um alvo repete a salvaguarda, encerrando a magia em caso de sucesso.

Comunhão
5º Círculo, Adivinhação (Clérigo)

Tempo de Conjuração: 1 minuto ou Ritual
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (incenso)
Duração: 1 minuto

Você entra em contato com uma divindade ou um representante divino e realiza até três perguntas que podem ser respondidas com sim ou não. Você deve realizar suas perguntas antes que a magia termine. Você recebe uma resposta correta para cada pergunta.

Os seres divinos não são necessariamente oniscientes, então você pode receber "indeterminado" como resposta se uma pergunta pertencer a informações que estão além do conhecimento da divindade. Em um caso em que uma resposta de uma palavra possa ser enganosa ou contrária aos interesses da divindade, o Mestre pode oferecer uma frase curta como resposta.

Se você conjurar a magia mais de uma vez antes de terminar um Descanso Longo, há uma chance cumulativa de 25% para cada conjuração após a primeira de que você não receba resposta.

Comunhão com a Natureza
5º Círculo, Adivinhação (Druida, Guardião)

Tempo de Conjuração: 1 minuto ou Ritual
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: Instantânea



O Mago glacimante Otiluke explode monstros com *Cone de Frio*.

Você comunga com os espíritos da natureza adquirindo conhecimento da área circundante. Ao ar livre, a magia lhe dá conhecimento da área a até 5 quilômetros de você. Em cavernas e outros ambientes subterrâneos naturais, o raio é limitado a 90 metros. A magia não funciona onde a natureza foi substituída por construções, como em castelos e povoados.

Escolha três dos seguintes fatos; você aprende esses fatos no que se refere à área da magia:

- Localização de povoados
- Localização de portais para outros planos de existência
- Localização de uma criatura de Nível de Desafio 10 ou maior (à escolha do Mestre) que seja Celestial, Elemental, Feérico, Ínfero ou Morto-vivo
- O tipo mais predominante de planta, mineral ou Fera (você escolhe sobre qual aprender)
- Localização de corpos d'água

Por exemplo, você pode determinar a localização de um monstro poderoso na área, os locais dos corpos d'água e os locais de quaisquer povoados.

Cone de Frio

5º Círculo, Evocação (Druida, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (um pequeno cone de cristal ou vidro)
Duração: Instantânea

Você libera uma rajada de ar frio. Cada criatura em um Cone de 18 metros originado em você realiza uma salvaguarda de Constituição, sofrendo 8d8 pontos de dano Gélido se falhar, ou metade desse dano em caso de sucesso. Uma criatura morta por esta magia se torna uma estátua congelada até descongelar.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d8 para cada círculo de espaço de magia acima de 5.

Confusão

4º Círculo, Encantamento (Bardo, Druida, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 27 metros
Componentes: V, S, M (três cascas de nozes)
Duração: Concentração, até 1 minuto

RANDY VARGAS

Cada criatura em uma Esfera de 3 metros de raio centrada em um ponto à sua escolha no alcance da magia deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria, ou esse alvo não pode executar Ações Bônus ou Reações, e deve jogar 1d10 no início de cada um dos turnos dele para determinar o comportamento nesse turno, consultando a tabela abaixo.

1d10	Comportamento para o Turno
1	O alvo não executa uma ação e usa todo o deslocamento para se mover. Jogue 1d4 para a direção: 1, norte; 2, leste; 3, sul; ou 4, oeste.
2-6	O alvo não se move ou executa ações.
7-8	O alvo não se move e executa a ação Atacar para realizar um ataque corpo a corpo contra uma criatura aleatória ao alcance. Se nenhuma estiver ao alcance, o alvo não executa nenhuma ação.
9-10	O alvo escolhe o comportamento dele.

Ao final de cada um dos turnos dele, um alvo afetado repete a salvaguarda, encerrando a magia em caso de sucesso.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O raio da Esfera aumenta em 1,5 metro para cada círculo de espaço de magia acima de 4.

Consagrar

5º Círculo, Abjuração (Clérigo)

Tempo de Conjuração: 24 horas
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (incenso no valor de 1.000 ou mais PO, que a magia consome)
Duração: Até ser dissipada

Você toca um ponto e infunde uma área ao seu redor com poder sagrado ou profano. A área pode ter um raio de até 18 metros, e a magia falha se o raio incluir uma área já sob o efeito de *Consagrar*. A área afetada tem os seguintes efeitos.

Vigília Consagrada. Escolha um tipo de criatura: Aberração, Celestial, Elemental, Feérico, Ínfero ou Morto-Vivo. Criaturas do tipo escolhido não podem entrar voluntariamente na área, e qualquer criatura que esteja possuída por elas, ou tem a condição Amedrontado ou Enfeitiçado por essas criaturas, não será considerada possuída, nem terá as condições Amedrontado ou Enfeitiçado enquanto enquanto estiver na área.

Efeito Adicional. Você vincula um efeito adicional à área da lista abaixo:

Coragem. Criaturas de qualquer tipo que você escolher não recebem a condição Amedrontado enquanto estiverem na área.

Descanso Pacífico. Cadáveres enterrados na área não podem ser transformados em Mortos-vivos.

Escuridão. Escuridão preenche a área. A luz normal, bem como a luz mágica criada por magias de um círculo inferior a esta magia, não pode iluminar a área.

Idiomas. Criaturas de qualquer tipo que você escolher podem se comunicar com qualquer outra criatura na área, mesmo que não compartilhem um idioma em comum.

Interferência Extradimensional. Criaturas de qualquer tipo que você escolher não podem entrar ou sair da área usando teleporte ou viagem interplanar.

Luz do Dia. Luz Plena preenche a área. Escuridão mágica criada por magias de um círculo inferior a esta magia não pode extinguir a luz.

Medo. Criaturas de qualquer tipo que você escolher tem a condição Amedrontado enquanto estiverem na área.

Resistência. Criaturas de qualquer tipo que você escolher têm Resistência a um tipo de dano à sua escolha enquanto estiverem na área.

Silêncio. Nenhum som pode emanar de dentro da área e nenhum som pode adentrá-la.

Vulnerabilidade. Criaturas de qualquer tipo que você escolher têm Vulnerabilidade a um tipo de dano à sua escolha enquanto estiverem na área.

Contágio

5º Círculo, Necromancia (Clérigo, Druida)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componente: V, S
Duração: 7 dias

Seu toque inflige um contágio mágico. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição ou sofre 11d8 pontos de dano necrótico e tem a condição Envenenado. Além disso, escolha um atributo ao conjurar a magia. Enquanto estiver envenenado, o alvo tem Desvantagem em salvaguardas realizadas com o atributo escolhido.

O alvo deve repetir a salvaguarda no final de cada um dos turnos até obter três sucessos ou fracassos. Se o alvo obtiver três sucessos, a magia encerra para o alvo. Se obter três fracassos, a magia permanece 7 dias sobre ele.

Sempre que o alvo Envenenado receber um efeito que encerre a condição Envenenado, ele deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição, ou a condição Envenenado não encerra nele.

Contato Extraplanar

5º Círculo, Adivinhação (Bruxo, Mago)

Tempo de Conjuração: 1 minuto ou Ritual
Alcance: Pessoal
Componentes: V
Duração: 1 minuto

Você entra em contato mentalmente com um semideus, com o espírito de um sábio morto há muito tempo ou com alguma outra entidade conhecedora de outro plano. Entrar em contato com essa inteligência sobrenatural pode fragmentar sua mente. Ao conjurar essa magia, realize uma salvaguarda de Inteligência CD 15.

Em caso de sucesso, você pode realizar até cinco perguntas à entidade. Você deve realizar suas perguntas antes que a magia termine. O Mestre responde a cada pergunta com uma palavra, como "sim", "não", "talvez", "nunca", "irrelevante" ou "indeterminado" (se a entidade não souber a resposta à pergunta). Se a resposta com uma palavra for enganosa, o Mestre pode, em vez disso, oferecer uma frase curta como resposta.

Se falhar, você sofre 6d6 pontos de dano Psíquico e tem a condição Incapacitado até completar um Descanso Longo. Uma magia *Restauração Maior* conjurada em você encerra esse efeito.

Contingência

6º Círculo, Abjuração (Mago)

Tempo de Conjuração: 10 minutos
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (uma estatueta de si mesmo incrustada de pedras preciosas no valor de 1.500 ou mais PO)
Duração: 10 dias

Escolha uma magia de 5º círculo ou inferior que você possa conjurar, que tenha um tempo de conjuração de uma ação e que possa ter você como alvo. Você conjura essa magia — chamada de magia contingente — como parte da conjuração de *Contingência*, gastando espaços de magia para ambas, mas a magia contingente não entra em efeito. Em vez disso, ela é ativada quando ocorre um determinado gatilho. Você descreve esse gatilho quando conjura as duas magias. Por exemplo, uma *Contingência* conjurada com *Respirar na Água* pode estipular que *Respirar na Água* é ativada quando você é envolvido por água ou um líquido semelhante.

A magia contingente ativa-se imediatamente após o gatilho ocorrer pela primeira vez, quer você queira ou não, e então a *Contingência* termina.

A magia contingente tem efeito apenas em você, mesmo que normalmente possa ter como alvo outros. Você pode usar apenas uma magia *Contingência* por vez. Se você conjurar esta magia novamente, o efeito de outra magia *Contingência* em você encerra. Além disso, a *Contingência* encerra em você se o componente material da magia não estiver em sua pessoa.

Contramagia

3º Círculo, Abjuração (Bruxo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Reação, que você executa quando vê uma criatura a até 18 metros de você conjurando uma magia com componentes Verbais, Somáticos ou Materiais
Alcance: 18 metros
Componentes: S
Duração: Instantânea

Você tenta interromper uma criatura no processo de conjurar uma magia. A criatura realiza uma salvaguarda de Constituição. Se falhar, a magia se dissipa sem efeito, e a ação, Ação Bônus ou Reação usada para conjurá-la é desperdiçada. Se a magia do alvo foi conjurada com um espaço de magia, o espaço de magia da criatura não é gasto.

Controlar Água

4º Círculo, Transmutação (Clérigo, Druida, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 90 metros
Componentes: V, S, M (uma mistura de água e poeira)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Até que a magia termine, você controla qualquer água dentro de uma área escolhida em um Cubo de até 30 metros de lado, usando um dos seguintes efeitos. Como uma ação Usar Magia em seus turnos posteriores, você pode repetir o mesmo efeito ou escolher um diferente.

Dividir Água. Você divide a água na área e cria uma trincheira. A trincheira se estende pela área da magia, e a água separada forma uma parede de cada lado. A trincheira permanece até que a magia termine ou você escolha um efeito diferente. A água então preenche lentamente a trincheira ao longo da próxima rodada até que o nível normal de água seja restaurado.

Inundação. Você faz com que o nível de toda a água parada na área suba em até 6 metros. Se você escolher uma área em um grande corpo d'água, você cria uma onda de 6 metros de altura que viaja de um lado da área para o outro e depois quebra. Quaisquer veículos Enormes ou menores no caminho da onda são carregados com ela para o outro lado. Qualquer veículo Enorme ou menor atingido pela onda tem 25% de chance de emborcar.

O nível da água permanece elevado até que a magia termine ou você escolha um efeito diferente. Se esse efeito produziu uma onda, a onda se repete no início do seu próximo turno enquanto o efeito de inundação permanecer.

Redemoinho. Você faz com que um redemoinho se forme no centro da área, que deve ser pelo menos uma área quadrada de 15 metros de lados e 7,5 metros de profundidade. O redemoinho dura até que você escolha um efeito diferente ou a magia termine. O redemoinho tem 1,5 metro de largura na base, até 15 metros de largura no topo e 7,5 metros de altura. Qualquer criatura na água e a até 7,5 metros do redemoinho é puxada a 3 metros em sua direção. Quando uma criatura entra no redemoinho pela primeira vez em um turno ou termina o turno lá, ela realiza uma salvaguarda de Força. Se falhar, a criatura sofre 2d8 pontos de dano Contundente. Em caso de sucesso, a criatura sofre metade do dano. Uma criatura só pode nadar para longe do redemoinho se primeiro usar uma ação para se afastar e for bem-sucedida em um teste de Força (Atletismo) contra a CD para evitar sua magia.

Redirecionar Fluxo. Você faz com que a água corrente na área se mova na direção que você escolher,



Um Dragão de Latão conjura *Controlar o Clima* para salvar uma comunidade de uma tempestade destrutiva.

ALEXANDRE HONORE

mesmo que a água tenha que fluir sobre obstáculos, paredes ou em outras direções improváveis. A água na área se move à medida que você a direciona, mas uma vez que ela se move além da área da magia, ela retoma seu fluxo com base no terreno. A água continua a se mover na direção que você escolheu até que a magia termine ou você escolha um efeito diferente.

Controlar o Clima

8º Círculo, Transmutação (Clérigo, Druida, Mago)

Tempo de Conjuração: 10 minutos
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (um incenso aceso)
Duração: Concentração, até 8 horas

Você assume o controle do clima a até 8 quilômetros de você pela duração da magia. Você deve estar ao ar livre para conjurar esta magia, e ela encerra se você for para áreas internas.

Ao conjurar a magia, você altera a condição climática atual, determinada pelo Mestre. Você pode alterar a precipitação, a temperatura e o vento. Leva 1d4 x 10 minutos para as novas condições do clima entrarem em vigor. Depois que elas se estabelecerem, você pode alterar as condições novamente. Quando a magia termina, o clima volta gradualmente ao normal.

Ao alterar as condições meteorológicas, encontre uma condição atual nas tabelas a seguir e altere o estágio em um, para cima ou para baixo. Ao mudar o vento, você pode alterar a direção dele.

Precipitação

Estágio	Condição
1	Limpo
2	Nuvens leves
3	Nublado ou com neblina
4	Chuva, granizo ou neve
5	Chuva torrencial, tempestade de granizo ou nevasca

Temperatura

Estágio	Condição
1	Calor insuportável
2	Quente
3	Ameno
4	Fresco
5	Frio
6	Frio extremo

Vento

Estágio	Condição
1	Calmo
2	Vento moderado
3	Vento forte
4	Vendaval
5	Tempestade

Convocar Celestial

5º Círculo, Invocação (Clérigo, Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 27 metros
Componentes: V, S, M (um relicário no valor de 500 ou mais PO)
Duração: Concentração, até 1 hora

Você invoca um Espírito Celestial. Ele se manifesta em uma forma angelical em um espaço desocupado à sua vista e no alcance da magia e usa o bloco de estatísticas do **Espírito Celestial**. Ao conjurar a magia, escolha Defensor ou Vingador. Sua escolha determina certos detalhes no bloco de estatísticas da criatura. A criatura desaparece ao ser reduzida a 0 Pontos de Vida ou quando a magia termina.

A criatura é uma aliada sua e de seus aliados. Em combate, ela compartilha sua contagem de Iniciativa, mas o turno dela é imediatamente após o seu. Ele obedece aos seus comandos verbais (nenhuma ação é necessária). Se você não emitir nenhum, ela executa a ação Esquivar e usa o movimento dela para evitar o perigo.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Use o círculo do espaço de magia para o círculo da magia no bloco de estatísticas.



Espírito Celestial (Vingador)

Espírito Celestial

Celestial Grande, Neutro

CA 11 + o círculo da magia + 2 (apenas Defensor)
PV 40 + 10 para cada círculo de magia acima de 5
Deslocamento 9 m, Voo 12 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	16	+3	+3	**Des**	14	+2	+2	**Con**	16	+3	+3
Int	10	+0	+0	**Sab**	14	+2	+2	**Car**	16	+3	+3

Resistências Radiante
Imunidades Amedrontado, Enfeitiçado
Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção Passiva 12
Idiomas Celestial, compreende os idiomas que você fala
ND Nenhum (XP 0; BP é igual ao seu Bônus de Proficiência)

Ações

Ataques Múltiplos. O espírito realiza um número de ataques igual à metade do círculo da magia (arredondado para baixo).

Arco Radiante (Apenas Vingador). Jogada de Ataque à Distância: Bônus é igual ao seu modificador de ataque mágico, alcance 180 m. Dano: 2d6 + 2 + o círculo da magia pontos de dano Radiante.

Maça Radiante (Apenas Defensor). Jogada de Ataque Corpo a Corpo: Bônus é igual ao seu modificador de ataque mágico, alcance 1,5 m. Dano: 1d10 + 3 + o círculo da magia pontos de dano Radiante, e o espírito pode escolher a si mesmo ou outra criatura à vista dele a até 3 metros do alvo. A criatura escolhida obtém 1d10 Pontos de Vida Temporários.

Toque Curativo (1/Dia). O espírito toca outra criatura. O alvo recupera Pontos de Vida iguais a 2d8 + o círculo da magia.

Convocar Elemental

4º Círculo, Invocação (Druida, Guardião, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 27 metros
Componentes: V, S, M (ar, uma pedra, cinzas e água dentro de um frasco incrustado de ouro no valor de 400 ou mais PO)
Duração: Concentração, até 1 hora

Você invoca um Espírito Elemental. Ele se manifesta em um espaço desocupado à sua vista e no alcance da magia e usa o bloco de estatísticas do **Espírito Elemental**. Ao conjurar a magia, escolha um elemento: Água, Ar, Fogo ou Terra. A criatura se assemelha a uma forma bípede envolta no elemento escolhido, o que determina certas características no bloco de estatísticas da criatura. A criatura desaparece ao ser reduzida a 0 Pontos de Vida ou quando a magia termina.

A criatura é uma aliada sua e de seus aliados. Em combate, ela compartilha sua contagem de Iniciativa, mas o turno dela é imediatamente após o seu. Ela obedece aos seus comandos verbais (nenhuma ação é necessária). Se você não emitir nenhum, ela executa a ação Esquivar e usa o movimento dela para evitar o perigo.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Use o círculo do espaço de magia para o círculo da magia no bloco de estatísticas.

ERIC BELISE

Espíritos invocados por *Convocar Familiar* assumem formas inspiradas pelos magos que os conjuram.



Espírito Elemental

Elemental Médio, Neutro

CA 11 + o círculo da magia
PV 50 + 10 para cada círculo de magia acima de 4
Deslocamento 12 m; Escavação 12 m (apenas Terra); Natação 12 m (apenas Água); Voo 12 m (pairar; apenas Ar)

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	18	+4	+4	**Des**	15	+2	+2	**Con**	17	+3	+3
Int	4	–3	–3	**Sab**	10	+0	+0	**Car**	16	+3	+3

Resistências Ácido (apenas Água), Cortante e Perfurante (apenas Terra), Elétrico e Trovejante (apenas Ar)
Imunidades Ígneo (somente Fogo), Venenoso; Envenenado, Exaustão, Paralisado, Petrificado
Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção Passiva 10
Idiomas Primordial, compreende os idiomas que você fala
ND Nenhum (XP 0; BP é igual ao seu Bônus de Proficiência)

Traços

Estado Amorfo (Apenas Água, Ar e Fogo). O espírito pode se mover por um espaço tão estreito quanto 2,5 centímetros de largura sem contá-lo como Terreno Difícil.

Ações

Ataques Múltiplos. O espírito realiza um número de ataques de Pancada igual à metade do círculo da magia (arredondado para baixo).

Pancada. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* Bônus é igual ao seu modificador de ataque mágico, alcance 1,5 m. *Dano:* 1d10 + 4 + o círculo da magia pontos de dano Contundente (apenas Terra), Elétrico (apenas Ar), Gélido (apenas Água) ou Ígneo (apenas Fogo).

BRIAN VALEZA

Convocar Familiar

1º Círculo, Invocação (Mago)

Tempo de Conjuração: 1 hora ou Ritual
Alcance: 3 metros
Componentes: V, S, M (incenso queimando no valor de 10 ou mais PO, que a magia consome)
Duração: Instantânea

Você adquire o serviço de um familiar, um espírito que assume uma forma animal que você escolhe: **Aranha, Coruja, Corvo, Doninha, Falcão, Gato, Lagarto, Morcego, Polvo, Rato, Sapo** ou outra Fera que tenha um Nível de Desafio 0. Aparecendo em um espaço desocupado no alcance da magia, o familiar tem as estatísticas da forma escolhida (veja o apêndice B), embora seja um Celestial, Feérico ou Ínfero (à sua escolha) em vez de uma Fera. Seu familiar age independentemente de você, mas obedece aos seus comandos.

Conexão Telepática. Enquanto seu familiar estiver a até 30 metros de você, você pode se comunicar telepaticamente com ele. Além disso, como uma Ação Bônus, você pode ver através dos olhos do familiar e ouvir o que ele ouve até o início do seu próximo turno, obtendo os benefícios de quaisquer sentidos especiais que ele tenha.

Por fim, ao conjurar uma magia com um alcance de toque, seu familiar pode entregar o toque. Seu familiar deve estar a até 30 metros de você, e ele deve executar uma Reação para entregar o toque quando você conjurar a magia.

Combate. O familiar é um aliado seu e de seus aliados. Ele joga a Iniciativa dele e age no turno dele. Um familiar não pode atacar, mas pode realizar outras ações normalmente.

Desaparecimento do Familiar. Quando o familiar é reduzido a 0 Pontos de Vida, ele desaparece. Ele reaparece depois que você conjura esta magia novamente. Como uma ação Usar Magia, você pode descartar



Um Guardião conjura Convocar Feérico, conjurando um Espírito Feérico enfurecido para enfrentar um Merrow saqueador.

temporariamente o familiar para uma mini dimensão. Como alternativa, você pode descartá-lo para sempre. Como uma ação Usar Magia enquanto está temporariamente descartado, você pode fazer com que ele reapareça em um espaço desocupado a até 3 metros de você. Sempre que o familiar é reduzido a 0 Pontos de Vida ou desaparece na mini dimensão, ele deixa para trás no espaço que ocupava qualquer coisa que estivesse vestindo ou carregando.

Apenas um Familiar. Você não pode ter mais de um familiar ao mesmo tempo. Ao conjurar esta magia enquanto você tem um familiar, você faz com que ele adote uma nova forma elegível.

Convocar Feérico

3º Círculo, Invocação (Bruxo, Druida, Guardião, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 27 metros
Componentes: V, S, M (uma flor dourada no valor de 300 ou mais PO)
Duração: Concentração, até 1 hora

Você invoca um Espírito Feérico. Ele se manifesta em um espaço desocupado à sua vista e no alcance da magia e usa o bloco de estatísticas do **Espírito Feérico**. Ao conjurar a magia, escolha um humor: Alegre, Enfurecido ou Malandro. A criatura se assemelha a uma criatura Feérica à sua escolha definida pelo humor escolhido, o que determina certos detalhes no bloco de estatísticas da criatura. A criatura desaparece se reduzida a 0 Pontos de Vida ou quando a magia termina.

A criatura é uma aliada sua e de seus aliados. Em combate, ela compartilha sua contagem de Iniciativa, mas o turno dela é imediatamente após o seu. Ela obedece aos seus comandos verbais (nenhuma ação é ne-

Espírito Feérico

Feérico Pequeno, Neutro

CA 12 + o círculo da magia
PV 30 + 10 para cada círculo de magia acima de 3
Deslocamento 9 m, Voo 9 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	13	+1	+1	**Des**	16	+3	+3	**Con**	14	+2	+2
Int	14	+2	+2	**Sab**	11	+0	+0	**Car**	16	+3	+3

Imunidades Enfeitiçado
Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção Passiva 10
Idiomas Silvestre, compreende os idiomas que você fala
ND Nenhum (XP 0; BP é igual ao seu Bônus de Proficiência)

Ações

Ataques Múltiplos. O espírito realiza um número de ataques com Lâmina Feérica igual à metade do círculo da magia (arredondado para baixo).

Lâmina Feérica. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* Bônus é igual ao seu modificador de ataque mágico, alcance 1,5 m. *Dano:* 2d6 + 3 + o círculo da magia pontos de dano Energético.

Ações Bônus

Passo Feérico. O espírito se teleporta magicamente até 9 metros para um espaço desocupado à vista dele. Em seguida, ocorre um dos seguintes efeitos, com base no humor escolhido para o espírito:

Alegre. *Salvaguarda de Sabedoria:* CD é igual a CD para evitar sua magia, uma criatura à vista do espírito e a até 3 metros dele. *Falha:* O alvo fica Enfeitiçado por você e pelo espírito por 1 minuto ou até que o alvo sofra qualquer dano.

Enfurecido. O espírito tem Vantagem na próxima jogada de ataque que realizar antes do final deste turno.

Malandro. O espírito preenche um Cubo de 3 metros de lado a até 1,5 metro dele com Escuridão mágica, que dura até o final do próximo turno dele.

JOSEPH WESTON

cessária). Se você não emitir nenhum, ela executa a ação Esquivar e usa o movimento dela para evitar o perigo.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Use o círculo do espaço de magia para o círculo da magia no bloco de estatísticas.

Convocar Montaria

2º Círculo, Invocação (Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Você convoca um ser sobrenatural que aparece como uma montaria leal em um espaço desocupado à sua escolha no alcance da magia. Essa criatura usa o bloco de estatísticas de **Montaria Sobrenatural**. Se você já tem uma montaria desta magia, a montaria é substituída pela nova.

Montaria Sobrenatural

Celestial Grande, Feérico ou Ínfero (À Sua Escolha), Neutro

CA 10 + 1 por círculo de magia
PV 5 + 10 por círculo de magia (a montaria tem um número de Dados de Vida [d10s] igual ao círculo da magia)
Deslocamento 18 m, Voo 18 m (requer magia de 4º círculo ou superior)

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	18	+4	+4	**Des**	12	+1	+1	**Con**	14	+2	+2
Int	6	–2	–2	**Sab**	12	+1	+1	**Car**	8	–1	–1

Sentidos Percepção Passiva 11
Idiomas Telepatia 1,5 km (funciona apenas com você)
ND Nenhum (XP 0; BP é igual ao seu Bônus de Proficiência)

Traços

Vínculo Vital. Ao recuperar Pontos de Vida de uma magia 1º círculo ou superior, a montaria recupera o mesmo número de Pontos de Vida se você estiver a até 1,5 metro dela.

Ações

Pancada Sobrenatural. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* Bônus é igual ao seu modificador de ataque mágico, alcance 1,5 m. *Dano:* 1d8 mais o círculo da magia de pontos de dano Radiante (Celestial), Psíquico (Feérico) ou Necrótico (Ínfero).

Ações Bônus

Derrubar Brilho (Apenas Ínfero; Recarrega após um Descanso Longo). *Salvaguarda de Sabedoria:* CD é igual a CD para evitar sua magia, uma criatura a até 18 metros à vista da montaria. *Falha:* O alvo tem a condição Amedrontado até o final do seu próximo turno.

Passo Feérico (Apenas Feérico; Recarrega após um Descanso Longo). A montaria se teleporta, junto com seu cavaleiro, para um espaço desocupado à sua escolha a até 18 metros de distância de onde está.

Toque Curativo (Apenas Celestial; Recarrega após um Descanso Longo). Uma criatura a até 1,5 metro da montaria recupera um número de Pontos de Vida igual a 2d8 mais o círculo da magia.

A montaria se assemelha a um animal grande e que se pode montar à sua escolha, como um alce, um camelo, um cavalo ou um lobo atroz. Sempre que conjurar a magia, escolha o tipo de criatura da montaria — Celestial, Feérico ou Ínfero — que determina certas características no bloco de estatísticas.

Combate. A montaria é um aliado seu e de seus aliados. Em combate, ela compartilha sua contagem de Iniciativa e funciona como uma montaria controlada enquanto você a monta (conforme definido nas regras sobre combate montado). Se você tem a condição Incapacitado, a montaria age no turno dela imediatamente após o seu, de forma independente, concentrando-se em protegê-lo.

Desaparecimento da Montaria. A montaria desaparece se é reduzida a 0 Pontos de Vida ou se você morrer. Quando desaparece, deixa para trás qualquer coisa que estivesse vestindo ou carregando. Se você conjurar esta magia novamente, você decide se invoca a montaria que desapareceu ou uma diferente.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Use o círculo do espaço de magia para o círculo da magia no bloco de estatísticas.

Convocar Relâmpagos

3º Círculo, Invocação (Druida)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

Uma nuvem de tempestade aparece em um ponto no alcance da magia à sua vista acima de você. A nuvem tem a forma de um Cilindro com 3 metros de altura e um raio de 18 metros.

Ao conjurar a magia, escolha um ponto à sua vista sob a nuvem. Um relâmpago é disparado da nuvem até aquele ponto. Cada criatura a até 1,5 metro desse ponto realiza uma salvaguarda de Destreza, sofrendo 3d10 pontos de dano Elétrico se falhar ou metade desse dano em caso de sucesso.

Até que a magia termine, você pode executar uma ação Usar Magia para invocar relâmpagos desse modo novamente, escolhendo o mesmo ponto ou um diferente.

Corda Extradimensional

2º Círculo, Transmutação (Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (um pedaço de corda)
Duração: 1 hora

Você toca uma corda. Uma extremidade dela paira para cima até que a corda fique perpendicular ao chão ou alcance um teto. Na extremidade superior da corda, um portal Invisível de 1 metro por 1,5 metro se abre para um espaço extradimensional que permanece até

que a magia termine. Esse espaço pode ser alcançado escalando a corda, que pode ser puxada para dentro ou para fora dele.

O espaço pode conter até oito criaturas Médias ou menores. Ataques, magias e outros efeitos não podem passar para dentro ou para fora do espaço, mas as criaturas dentro dele podem ver através do portal. Qualquer coisa dentro do espaço cai quando a magia termina.

Cordão de Flechas

2º Círculo, Transmutação (Guardião)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (uma trança ornamental)
Duração: 8 horas

Toque até quatro flechas ou virotes não mágicas e finque-os no chão em seu espaço. Até que a magia termine, a munição não pode ser retirada fisicamente. Sempre que uma criatura que não seja você entrar em um espaço a até 9 metros da munição pela primeira vez ou terminar o turno dela lá, uma das peças de munição voa para atingi-la. A criatura deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza ou sofre 2d4 pontos de dano Perfurante. A munição é então destruída. A magia termina quando nenhuma munição permanecer fincada no chão.

Ao conjurar esta magia, você pode designar quaisquer criaturas que escolher, e a magia as ignora.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. A quantidade de munição que pode ser afetada aumenta em dois para cada círculo de espaço de magia acima de 2.

Coroa da Loucura

2º Círculo, Encantamento (Bardo, Bruxo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Uma criatura à sua vista e no alcance da magia deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria ou tem a condição Enfeitiçado pela duração da magia. A criatura é bem-sucedida automaticamente se não for Humanoide.

Uma coroa espectral aparece na cabeça do alvo Enfeitiçado, e ele deve executar uma ação antes de se mover em cada um de seus turnos para realizar um ataque corpo a corpo contra uma criatura diferente dela própria que você escolher mentalmente. O alvo pode agir normalmente no turno dele se você não escolher nenhuma criatura ou se nenhuma criatura estiver ao alcance dele. O alvo repete a salvaguarda no final de cada um dos turnos dele, encerrando a magia em caso de sucesso.

Nos seus turnos subsequentes, você deve executar a ação Usar Magia para manter o controle sobre o alvo, ou a magia encerra.

Corrente de Relâmpagos

6º Círculo, Evocação (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 45 metros
Componentes: V, S, M (três alfinetes de prata)
Duração: Instantânea

Você lança um relâmpago em direção a um alvo à sua vista e no alcance da magia. Três relâmpagos então saltam desse alvo para até três outros alvos à sua escolha, cada um dos quais deve estar a até 9 metros do primeiro alvo. Um alvo pode ser uma criatura ou um objeto, e pode ser alvo de apenas um dos relâmpagos.

Cada alvo realiza uma salvaguarda de Destreza, sofrendo 10d8 pontos de dano Elétrico se falhar, ou metade desse dano em caso de sucesso.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Um raio adicional salta do primeiro alvo para outro alvo para cada círculo de espaço de magia acima de 6.

Crescer Espinhos

2º Círculo, Transmutação (Druida, Guardião)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 45 metros
Componentes: V, S, M (sete espinhos)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Do solo, em uma Esfera de 6 metros de raio centrada em um ponto no alcance da magia, brotam estacas e espinhos duros. A área se torna Terreno Difícil pela duração da magia. Quando uma criatura se move para dentro ou na área da magia, ela sofre 2d4 pontos de dano Perfurante por cada 1,5 metro que percorre.

A transformação do solo é camuflada para parecer natural. Qualquer criatura que não consiga ver a área quando a magia é conjurada deve executar uma ação Procurar e ser bem-sucedida em um teste de Sabedoria (Percepção ou Sobrevivência) contra a CD para evitar sua magia para reconhecer o terreno como perigoso antes de entrar nele.

Crescimento de Plantas

3º Círculo, Transmutação (Bardo, Druida, Guardião)

Tempo de Conjuração: Ação (Crescimento Excessivo) ou 8 horas (Fertilização)
Alcance: 45 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Esta magia canaliza vitalidade para as plantas. O tempo de conjuração que você usa determina se a magia tem o efeito *Crescimento Excessivo* ou *Fertilização*, apresentados a seguir.

Crescimento Excessivo. Escolha um ponto no alcance da magia. Todas as plantas normais em uma Esfera de 30 metros de raio centrada nesse ponto tornam-se espessas e crescem. Uma criatura que se move

por essa área deve gastar 4 metros de deslocamento para cada 1 metro que se move. Você pode anular o efeito em uma ou mais áreas de qualquer tamanho dentro da área da magia.

Fertilização. Todas as plantas em um raio de 800 metros centradas em um ponto no alcance da magia ficam fertilizadas por 365 dias. As plantas produzem o dobro da quantidade normal de alimento quando colhidas. Elas podem se beneficiar de apenas um *Crescimento de Plantas* por ano.

Criação

5º Círculo, Ilusão (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (um pincel)
Duração: Especial

Você puxa mechas de material obscuro do Sombral para criar um objeto no alcance da magia. É um objeto de matéria vegetal (tecido, corda, madeira e algo similar) ou matéria mineral (pedra, cristal, metal e algo similar). O objeto não deve ser maior que um Cubo de 1,5 metro de lado, e deve ter a forma e ser de um material que você já viu.

A duração da magia depende do material do objeto, conforme mostrado na tabela Materiais. Se o objeto for composto por vários materiais, use a duração mais curta. Usar qualquer objeto criado por esta magia como componente Material de outra magia faz com que a outra magia falhe.

Materiais

Materiais	Duração
Matéria vegetal	24 horas
Rocha ou cristal	12 horas
Metais preciosos	1 hora
Pedras preciosas	10 minutos
Adamantina ou mitral	1 minuto

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O Cubo aumenta em 1,5 metro de lado para cada círculo de espaço de magia acima de 5.

Criar Chamas

Truque de Invocação (Druida)

Tempo de Conjuração: Ação Bônus
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: 10 minutos

Uma chama bruxuleante surge em sua mão e permanece lá pela duração da magia. Enquanto estiver lá, a chama não emite calor, não queima nada, e emite Luz Plena em um raio de 6 metros e Meia-luz por mais 6 metros. A magia se encerra se você a conjurar novamente.

Até que a magia termine, você pode executar uma ação Usar Magia para arremessar a chama em uma criatura ou objeto a até 18 metros de você. Realize um ataque mágico à distância. Em caso de acerto, o alvo sofre 1d8 pontos de dano Ígneo.

Aprimoramento de Truque. O dano aumenta em 1d8 quando você atinge os níveis 5 (2d8), 11 (3d8) e 17 (4d8).

Criar Comida e Água

3º Círculo, Invocação (Clérigo, Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Você cria 20 quilos de comida e 120 litros de água potável no chão ou em recipientes no alcance da magia — ambos úteis para afastar os perigos da desnutrição e desidratação. A comida não é temperada, mas nutritiva e se parece com um alimento à sua escolha, e a água é limpa. A comida estraga após 24 horas se não for consumida.

Criar Mortos-Vivos

6º Círculo, Necromancia (Bruxo, Clérigo, Mago)

Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: 3 metros
Componentes: V, S, M (uma pedra de ônix preto de 150 ou mais PO para cada cadáver)
Duração: Instantânea

Você pode conjurar esta magia apenas à noite. Escolha até três cadáveres de Humanoides Médios ou Pequenos no alcance da magia. Cada um se torna um **Carniçal** sob seu controle (veja também o *Livro dos Monstros* para o bloco de estatísticas).

Como uma Ação Bônus em cada um dos seus turnos, você pode comandar mentalmente qualquer criatura que tenha animado com essa magia se a criatura estiver a até 36 metros de você (se você controlar várias criaturas, pode comandar qualquer uma delas ao mesmo tempo, emitindo o mesmo comando para elas). Você decide qual ação a criatura executa e para onde ela se move no próximo turno dela, ou pode emitir um comando geral, como proteger um determinado lugar. Se você não der nenhum comando, a criatura executa a ação Esquivar e move-se apenas para evitar dano. Uma vez dada uma ordem, a criatura continua a seguir a ordem até que a tarefa seja concluída.

A criatura fica sob seu controle por 24 horas, após as quais ela deixa de obedecer a qualquer comando que você tenha dado a ela. Para manter o controle da criatura por mais 24 horas, é necessário conjurar esta magia na criatura antes que o período atual de 24 horas termine. Esse uso da magia reafirma seu controle sobre até três criaturas que você animou com essa magia em vez de animar novas.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Se você usar um espaço de magia de 7º círculo, você pode

animar ou reafirmar o controle sobre quatro **Carniçais**. Se você usar um espaço de magia de 8º círculo, você pode animar ou reafirmar o controle sobre dois **Carneçais** ou **Inumanos** ou cinco **Carniçais**. Se você usar um espaço de magia de 9º círculo, poderá animar ou reafirmar o controle sobre seis **Carniçais**, três **Carneçais** ou **Inumanos**, ou duas **Múmias**. Veja também o *Livro dos Monstros* para esses blocos de estatísticas.

Criar ou Destruir Água

1º Círculo, Transmutação (Clérigo, Druida)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (uma mistura de água e areia)
Duração: Instantânea

Você faz uma das seguintes coisas:

Criar Água. Você cria até 40 litros de água limpa no alcance da magia em um recipiente aberto. Como alternativa, a água cai como chuva em um Cubo de 9 metros de lado no alcance da magia, extinguindo chamas expostas na área.

Destruir Água. Você destrói até 40 litros de água em um recipiente aberto no alcance da magia. Como alternativa, você dispersa uma névoa em um Cubo de 9 metros de lado no alcance da magia.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você cria ou destrói 40 litros adicionais de água, ou o tamanho do Cubo aumenta em 1,5 metro de lado, para cada círculo de espaço de magia acima de 1.

Criar Passagem

5º Círculo, Transmutação (Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (uma pitada de sementes de gergelim)
Duração: 1 hora

Uma passagem aparece em um ponto à sua vista em uma superfície de madeira, gesso ou pedra (como uma parede, teto ou piso) no alcance e pela duração da magia. Você escolhe as dimensões da abertura: até 1,5 metro de largura, 2,5 metros de altura e 6 metros de profundidade. A passagem não cria instabilidade em uma estrutura ao seu redor.

Quando a abertura desaparece, qualquer criatura ou objeto ainda na passagem criada pela magia é ejetado com segurança para um espaço desocupado mais próximo da superfície na qual você conjurou a magia.

Cúpula Antivida

5º Círculo, Abjuração (Druida)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 hora

Uma aura estende-se de você em uma Emanação de 3 metros pela duração da magia. A aura impede que criaturas que não sejam Constructos e Mortos-Vivos passem ou alcancem através dela. Uma criatura afetada pode conjurar magias ou realizar ataques com armas à Distância ou com Extensão através da barreira.

Se você se mover de modo que uma criatura afetada seja forçada a atravessar a barreira, a magia encerra.

Cura Completa

6º Círculo, Abjuração (Clérigo, Druida)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Escolha uma criatura à sua vista e no alcance da magia. Uma energia positiva flui pelo alvo, restaurando 70 Pontos de Vida. Esta magia também remove as condições Cego, Envenenado e Surdo do alvo.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. A cura aumenta em 10 para cada círculo de espaço de magia acima de 6.

Cura Completa em Massa

9º Círculo, Abjuração (Clérigo)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Uma onda de energia curativa flui de você para as criaturas ao seu redor. Você restaura até 700 Pontos de Vida, divididos à sua escolha entre qualquer número de criaturas à sua vista e no alcance da magia. Criaturas curadas por esta magia também têm as condições Cego, Envenenado e Surdo removidas.

Curar Ferimentos

1º Círculo, Abjuração (Bardo, Clérigo, Druida, Guardião, Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Uma criatura que você toca recupera um número de Pontos de Vida igual a 2d8 mais seu modificador de atributo de conjuração.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. A cura aumenta em 2d8 para cada círculo de espaço de magia acima de 1.

Curar Ferimentos em Massa
5º Círculo, Abjuração (Bardo, Clérigo, Druida)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Uma onda de energia curativa sai de um ponto à sua vista e no alcance da magia. Escolha até seis criaturas em uma Esfera de 9 metros de raio centrada nesse ponto. Cada alvo recupera Pontos de Vida iguais a 5d8 mais o seu modificador de atributo de conjuração.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. A cura aumenta em 1d8 para cada círculo de espaço de magia acima de 5.

Danação
1º Círculo, Encantamento (Bruxo)

Tempo de Conjuração: Ação Bônus
Alcance: 27 metros
Componentes: V, S, M (o olho petrificado de uma salamandra)
Duração: Concentração, até 1 hora

Você coloca uma maldição em uma criatura à sua vista e no alcance da magia. Até que a magia termine, você causa 1d6 pontos de dano Necrótico adicional ao alvo sempre que o acertar com uma jogada de ataque. Além disso, escolha um atributo ao conjurar a magia. O alvo tem Desvantagem nos testes de atributo realizados com o atributo escolhido.

Se o alvo é reduzido a 0 Pontos de Vida antes que esta magia termine, você pode executar uma ação Bônus em um turno posterior para amaldiçoar uma nova criatura.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Sua Concentração pode durar mais com um espaço de magia de 2º círculo (em até 4 horas), 3º–4º círculo (em até 8 horas) ou 5º círculo ou superior (em até 24 horas).

Dança Irresistível de Otto
6º Círculo, Encantamento (Bardo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V
Duração: Concentração, até 1 minuto

Uma criatura à sua vista e no alcance da magia deve realizar uma salvaguarda de Sabedoria. Em caso de sucesso, o alvo dança comicamente até o final do próximo turno dele, durante o qual ele deve gastar todo o movimento para dançar no mesmo lugar.

Se falhar, o alvo tem a condição Enfeitiçado pela duração da magia. Enquanto Enfeitiçado, o alvo dança comicamente, deve usar todo o seu movimento para dançar no mesmo lugar e tem Desvantagem em salvaguardas de Destreza e jogadas de ataque, e outras criaturas têm Vantagem em jogadas de ataque contra ele. Em cada um dos turnos do alvo, ele pode executar uma ação para se recompor e repetir a salvaguarda, encerrando a magia em caso de sucesso.

De Carne para Pedra
6º Círculo, Transmutação (Druida, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (uma pena de cocatriz)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você tenta transformar uma criatura à sua vista e no alcance da magia em pedra. O alvo realiza uma salvaguarda de Constituição. Se falhar, ele tem a condição Contido pela duração da magia. Em uma salvaguarda bem-sucedida, o Deslocamento dele é 0 até o início do seu próximo turno. Constructos são bem-sucedidos automaticamente na salvaguarda.

Um alvo Contido realiza outra salvaguarda de Constituição no final de cada um dos turnos dele. Em caso de sucesso por três vezes contra esta magia, ela se encerra. Se falhar por três vezes, ele é transformado em pedra e tem a condição Petrificado pela duração da magia. Os sucessos e fracassos não precisam ser consecutivos; acompanhe ambos até que o alvo alcance três de um tipo.

Se você mantiver sua Concentração nesta magia por toda a duração possível, o alvo tem a condição Petrificado até que a condição seja encerrada por *Restauração Maior* ou efeito mágico semelhante.

Dedo da Morte
7º Círculo, Necromancia (Bruxo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Você libera energia negativa através de uma criatura à sua vista e no alcance da magia. O alvo realiza uma salvaguarda de Constituição, sofrendo 7d8 + 30 pontos de dano Necrótico se falhar ou metade desse dano em caso de sucesso.

Um Humanoide morto por esta magia levanta-se no início do seu próximo turno como um **Zumbi** (veja o apêndice B) que segue suas ordens verbais.

Defensor da Fé
4º Círculo, Invocação (Clérigo)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V
Duração: 8 horas



Um pequenino Clérigo conjura o *Defensor da Fé* para afastar um worg faminto.

Um defensor espectral Grande aparece e paira pela duração da magia em um espaço desocupado à sua vista e no alcance da magia. O defensor ocupa esse espaço e não pode ser atingido, e aparece em uma forma apropriada para sua divindade ou panteão.

Qualquer inimigo que se mova para um espaço a até 3 metros do defensor pela primeira vez em um turno ou inicie o turno lá realiza uma salvaguarda de Destreza, sofrendo 20 pontos de dano Radiante se falhar, ou metade desse dano em caso de sucesso. O defensor desaparece quando causa um total de 60 pontos de dano.

Desejo

9º Círculo, Invocação (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V
Duração: Instantânea

Desejo é a magia mais poderosa que um mortal pode conjurar. Ao simplesmente falar em voz alta, você pode alterar a própria realidade.

O uso básico dessa magia é duplicar qualquer outra magia de 8º círculo ou inferior. Ao usá-la dessa forma, você não precisa atender a nenhum requisito para conjurar essa magia, incluindo Componentes caros. A magia simplesmente surte efeito.

Como alternativa, você pode criar um dos seguintes efeitos à sua escolha:

Aprendizado Repentino. Você substitui um dos seus talentos por outro talento para o qual seja elegível. Você perde todos os benefícios do talento antigo e obtém os benefícios do novo. Não é possível substituir um talento que seja pré-requisito para qualquer um dos seus outros talentos ou características.

Criação de Objeto. Você cria um objeto no valor de até 25.000 PO que não seja um item mágico. O objeto pode ter no máximo 90 metros em qualquer dimensão e aparece em um espaço desocupado à sua vista, no chão.

Imunidade à Magia. Você concede a até dez criaturas à sua vista imunidade a uma única magia ou outro efeito mágico por 8 horas.

Refazer Jogada. Você desfaz um único evento recente, forçando uma nova jogada de qualquer jogada de dado realizada no último turno (incluindo o seu último turno). A realidade se remodela para acomodar o novo resultado. Por exemplo, uma magia *Desejo* pode desfazer uma falha na salvaguarda de um aliado ou um Acerto Crítico de um inimigo. Você pode forçar refazer a jogada com Vantagem ou Desvantagem, e escolher se usa o novo resultado ou a jogada original.

Reformar a Realidade. Você pode expressar um desejo que não se encaixe nos outros efeitos. Para isso, declare seu desejo ao Mestre da maneira mais clara

IRINA NORDSOL

possível. O Mestre possui total liberdade para decidir o que acontece; quanto maior o desejo, maior a chance de algo dar errado. A magia pode falhar, o efeito desejado pode ser apenas parcialmente alcançado ou você pode enfrentar consequências inesperadas devido à forma como formulou seu desejo. Por exemplo, desejar que um vilão esteja morto pode levá-lo a um futuro em que o vilão já não está vivo, removendo o seu personagem do jogo. Desejar um item mágico Lendário ou um Artefato pode transportá-lo imediatamente ao local do atual proprietário. Se o desejo concedido afetar uma comunidade, região ou o mundo, é provável que você atraia inimigos poderosos. Se o desejo impactar uma divindade, os servos dela podem intervir rapidamente para impedir ou encorajar você a formular o desejo de uma determinada maneira. Se o desejo ameaçar o multiverso, a Cidade de Sigil ou a Senhora da Dor, você terá uma visão dela por um instante; ela balança a cabeça e o desejo falha.

Resistência. Você concede a até dez criaturas à sua vista Resistência a um tipo de dano à sua escolha. Essa Resistência é permanente.

Saúde Instantânea. Você permite a si mesmo e a até vinte criaturas à sua vista recuperar todos os Pontos de Vida, além de encerrar todos os efeitos sobre elas listados na magia *Restauração Maior*.

O estresse de conjurar *Desejo* para produzir qualquer efeito além de duplicar outra magia enfraquece você. Após suportar esse estresse, sempre que conjurar uma magia até completar um Descanso Longo, você sofre 1d10 pontos de dano Necrótico por círculo da magia. Esse dano não pode ser reduzido ou evitado de nenhuma maneira. Além disso, seu valor de Força se torna 3 por 2d4 dias. Para cada um desses dias em que você descanse e realize apenas atividades leves, o tempo de recuperação diminui em 2 dias. Por fim, há 33% de chance de que você nunca mais consiga conjurar *Desejo* se sofrer esse estresse.

Desintegrar

6º Círculo, Transmutação (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (uma pedra-ímã e poeira)
Duração: Instantânea

Você dispara um raio verde em um alvo à sua vista e no alcance da magia. O alvo pode ser uma criatura, um objeto não mágico ou uma criação de energia mágica, como a muralha criada por *Muralha de Energia*.

Uma criatura alvo desta magia realiza uma salvaguarda de Destreza. Se falhar, o alvo sofre 10d6 + 40 pontos de dano Energético. Se esse dano reduz o alvo a 0 Pontos de Vida, ele e tudo o que não é mágico que está usando e carregando são desintegrados em pó cinza. O alvo só pode ser revivido por uma magia *Desejo* ou *Ressurreição Verdadeira*.

Esta magia desintegra automaticamente um objeto não mágico Grande ou menor, ou uma criação de energia mágica. Se tal alvo for Enorme ou maior, esta magia desintegra uma porção de um Cubo de 3 metros de lado dele.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 3d6 para cada círculo de espaço de magia acima de 6.

Despedaçar

2º Círculo, Evocação (Bardo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (uma lasca de mica)
Duração: Instantânea

Um barulho alto irrompe de um ponto à sua escolha no alcance da magia. Cada criatura em uma esfera com raio de 3 metros centrada nesse ponto realiza uma salvaguarda de Constituição, sofrendo 3d8 pontos de dano Trovejante se falhar, ou metade desse dano em caso de sucesso. Um Constructo tem Desvantagem na salvaguarda.

Um objeto não mágico que não esteja sendo usado ou carregado também sofre o dano se estiver na área da magia.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d8 para cada círculo de espaço de magia acima de 2.

Despertar

5º Círculo, Transmutação (Bardo, Druida)

Tempo de Conjuração: 8 horas
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (uma ágata no valor de 1.000 ou mais PO, que a magia consome)
Duração: Instantânea

Você passa o tempo de conjuração traçando caminhos mágicos em uma pedra preciosa e, em seguida, toca o alvo. O alvo deve ser uma criatura do tipo Fera ou Planta com uma Inteligência de 3 ou menos, ou uma planta natural que não seja uma criatura. O alvo obtém um valor de Inteligência de 10 e a capacidade de falar um idioma que você conhece. Se o alvo for uma planta natural, ele se torna uma criatura do tipo Planta e recebe a capacidade de mover seus membros, raízes, videiras, trepadeiras e assim por diante, e obtém sentidos semelhantes aos de um humano. O Mestre escolhe as estatísticas apropriadas para a Planta desperta, como as estatísticas do **Arbusto Desperto** ou da **Árvore Desperta** no *Livro dos Monstros*.

O alvo desperto tem a condição Enfeitiçado por 30 dias ou até que você ou seus aliados lhe causem dano. Quando essa condição termina, a criatura despertada decide qual atitude tem em relação a você.

Despistar
5º Círculo, Ilusão (Bardo, Bruxo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: S
Duração: Concentração, até 1 hora

Você tem a condição Invisível ao mesmo tempo que uma cópia ilusória sua aparece onde você está. A cópia permanece pela duração da magia, mas a invisibilidade termina imediatamente após você realizar uma jogada de ataque, causar dano ou conjurar uma magia.

Com uma ação Usar Magia, você pode mover a cópia ilusória até duas vezes o seu Deslocamento e fazer com que ela gesticule, fale e se comporte da forma que você desejar. Ela é intangível e invulnerável.

Você pode ver através dos olhos dela e ouvir pelos ouvidos dela, como se estivesse onde ela está.

Destruição Atordoante
4º Círculo, Encantamento (Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação Bônus, que você realiza imediatamente após atingir uma criatura com uma arma Corpo a Corpo ou um Ataque Desarmado
Alcance: Pessoal
Componente: V
Duração: Instantânea

O alvo sofre 4d6 pontos de dano Psíquico adicionais do ataque e deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria ou tem a condição Atordoado até o final do seu próximo turno.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano adicional aumenta em 1d6 para cada círculo de espaço de magia acima de 4.

Destruição Banidora
5º Círculo, Invocação (Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação Bônus, que você realiza imediatamente após atingir uma criatura com uma arma Corpo a Corpo ou um Ataque Desarmado
Alcance: Pessoal
Componente: V
Duração: Concentração, até 1 minuto

O alvo atingido pela jogada de ataque sofre um adicional de 5d10 pontos de dano Energético do ataque. Se o ataque reduzir o alvo a 50 Pontos de Vida ou menos, o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Carisma ou é transportado para um semiplano inofensivo pela duração da magia. Enquanto estiver lá, o alvo tem a condição Incapacitado. Quando a magia termina, o alvo reaparece no espaço que deixou ou no espaço desocupado mais próximo se esse espaço estiver ocupado.

Destruição Cauterizante
1º Círculo, Evocação (Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação Bônus, que você realiza imediatamente após acertar um alvo com uma arma Corpo a Corpo ou um Ataque Desarmado
Alcance: Pessoal
Componente: V
Duração: 1 minuto

Ao acertar o alvo, o ataque causa 1d6 pontos de dano Ígneo adicional. No início de cada turno do alvo, até que a magia termine, ele sofre 1d6 pontos de dano Ígneo e, então, realiza uma salvaguarda de Constituição. Se falhar, a magia continua; se for bem-sucedido, a magia se encerra.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Todo dano aumenta em 1d6 para cada círculo de espaço de magia acima de 1.

Destruição Cegante
3º Círculo, Evocação (Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação Bônus, que você realiza imediatamente após atingir uma criatura com uma arma Corpo a Corpo ou um Ataque Desarmado
Alcance: Pessoal
Componente: V
Duração: 1 minuto

O alvo atingido pelo ataque sofre 3d8 pontos de dano Radiante adicionais e tem a condição Cego até que a magia termine. No final de cada um dos turnos dele, o alvo Cego realiza uma salvaguarda de Constituição, encerrando a magia em caso de sucesso.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano adicional aumenta em 1d8 para cada círculo de espaço de magia acima de 3.

Destruição Colérica
1º Círculo, Necromancia (Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação Bônus, que você realiza imediatamente após atingir uma criatura com uma arma Corpo a Corpo ou um Ataque Desarmado
Alcance: Pessoal
Componentes: V
Duração: 1 minuto

O alvo sofre 1d6 pontos de dano Necrótico adicionais do ataque e deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria ou tem a condição Amedrontado até que a magia termine. No final de cada um dos turnos dele, o alvo Amedrontado repete a salvaguarda, encerrando a magia em caso de sucesso.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d6 pontos para cada círculo de espaço de magia acima de 1.



Uma anã Paladina fortalece sua arma com *Destruição Divina*, desencadeando a ira sagrada em ínferos Mezzoloths.

BRYAN SOLA

Destruição Divina
1º Círculo, Evocação (Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação Bônus, que você realiza imediatamente após acertar um alvo com uma arma Corpo a Corpo ou um Ataque Desarmado
Alcance: Pessoal
Componentes: V
Duração: Instantânea

O alvo sofre 2d8 pontos de dano Radiante adicionais do ataque. O dano aumenta em 1d8 se o alvo for um Ínfero ou um Morto-vivo.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d8 para cada círculo de espaço de magia acima de 1.

Destruição Estrondosa
1º Círculo, Evocação (Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação Bônus, que você realiza imediatamente após acertar um alvo com uma arma Corpo a Corpo ou um Ataque Desarmado
Alcance: Pessoal
Componente: V
Duração: Instantânea

Seu ataque soa como um trovão audível a até 90 metros de você, e o alvo sofre 2d6 pontos de dano Trovejante adicionais do ataque. Além disso, se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Força ou é empurrado 3 metros para longe de você e tem a condição Caído.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d6 pontos para cada círculo de espaço de magia acima de 1.

Destruição Radiante
2º Círculo, Transmutação (Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação Bônus, que você realiza imediatamente após atingir uma criatura com uma arma Corpo a Corpo ou um Ataque Desarmado
Alcance: Pessoal
Componente: V
Duração: Concentração, até 1 minuto

O alvo atingido pelo ataque sofre um adicional de 2d6 pontos de dano Radiante. Até que a magia termine, o alvo emite Luz Plena em um raio de 1,5 metro, e jogadas de ataque contra ele têm Vantagem e ele não pode se beneficiar da condição Invisível.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d6 para cada círculo de espaço de magia acima de 2.

Detectar Magia

1º Círculo, Adivinhação (Bardo, Bruxo, Clérigo, Druida, Feiticeiro, Guardião, Mago, Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação ou Ritual
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

Pela duração da magia, você sente a presença de efeitos mágicos a até 9 metros de você. Se você sentir tais efeitos, pode executar a ação Usar Magia para ver uma aura fraca ao redor de qualquer criatura ou objeto visível na área que contém a magia, e se um efeito foi criado por uma magia, você descobre a escola dessa magia.

A magia é bloqueada por 30 centímetros de pedra, terra ou madeira, 2,5 centímetros de metal ou uma folha fina de chumbo.

Detectar o Bem e o Mal

1º Círculo, Adivinhação (Clérigo, Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

Pela duração da magia, você sente a localização de qualquer Aberração, Celestial, Elemental, Feérico, Ínfero ou Morto-Vivo a até 9 metros de você. Você também sente se a magia *Consagrar* está ativa lá e, em caso afirmativo, onde.

A magia é bloqueada por 30 centímetros de pedra, terra ou madeira, 2,5 centímetros de metal ou uma folha fina de chumbo.

Detectar Pensamentos

2º Círculo, Adivinhação (Bardo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (1 Peça de Cobre)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você ativa um dos efeitos abaixo. Até que a magia termine, você pode ativar qualquer um dos efeitos como uma ação Usar Magia em seus turnos posteriores.

Sentir Pensamentos. Você sente a presença de pensamentos a até 9 metros de você que pertencem a criaturas que conhecem idiomas ou são telepáticas. Você não lê os pensamentos, mas sabe o que uma criatura presente está pensando.

A magia é bloqueada por 30 centímetros de pedra, terra ou madeira, 2,5 centímetros de metal ou uma folha fina de chumbo.

Ler Pensamentos. Escolha uma criatura à sua vista a até 9 metros de você ou uma criatura a até 9 metros de você que você tenha detectado com a opção Sentir Pensamentos. Você agora descobre o que mais se destaca no pensamento do alvo. Se o alvo não souber nenhum idioma e não for telepático, você não descobre nada.

Como uma ação Usar Magia em seu próximo turno, você pode tentar sondar mais profundamente a mente do alvo. Se você investigar mais profundamente, o alvo realiza uma salvaguarda de Sabedoria. Se falhar, você descobre o raciocínio, as emoções e algo que paira na mente dele (como preocupação, amor ou ódio). Em caso de sucesso, a magia encerra. De qualquer forma, o alvo sabe que você está sondando a mente dele e, até que você desvie sua atenção da mente do alvo, o alvo pode executar uma ação no turno dele para realizar um teste de Inteligência (Arcanismo) contra a CD para evitar sua magia, encerrando a magia em caso de sucesso.

Detectar Veneno e Doença

1º Círculo, Adivinhação (Clérigo, Druida, Guardião, Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação ou Ritual
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (uma folha de teixo)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Pela duração da magia, você sente a localização de venenos, criaturas venenosas ou peçonhentas e contágios mágicos a até 9 metros de você. Você sente o tipo de veneno, criatura ou contágio em cada caso.

A magia é bloqueada por 30 centímetros de pedra, terra ou madeira, 2,5 centímetros de metal ou uma folha fina de chumbo.

Disco Flutuante de Tenser

1º Círculo, Invocação (Mago)

Tempo de Conjuração: Ação ou Ritual
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (uma gota de mercúrio)
Duração: 1 hora

Esta magia cria um disco circular horizontal formado de energia com 1 metro de diâmetro e 2,5 centímetros de altura, que flutua a 1 metro do chão em um espaço desocupado à sua escolha, à sua vista e no alcance da magia. O disco permanece pela duração da magia e pode carregar até 225 quilos. Se mais peso for colocado sobre ele, a magia se encerra e tudo no disco cai no chão.

O disco fica imóvel enquanto você estiver a até 6 metros dele. Se você se mover a mais de 6 metros de distância dele, o disco segue você, permanecendo a até 6 metros de distância. Ele pode atravessar terrenos irregulares, subir ou descer escadas, declives e afins, mas não pode atravessar uma mudança de elevação de 3 metros ou mais. Por exemplo, o disco não pode se mover através de um fosso de 3 metros de profundidade, nem poderia deixar tal fosso se fosse criado no fundo dele.

Se você se mover a mais de 30 metros do disco (normalmente porque ele não pode se mover em torno de um obstáculo para segui-lo), a magia encerra.



Um Mago Vermelho de Thay ordena que servos esqueléticos empilhem tesouros no disco do *Disco Flutuante de Tenser*.

Disfarçar-se

1º Círculo, Ilusão (Bardo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: 1 hora

Você faz com que você mesmo — incluindo suas roupas, armaduras, armas e outros pertences — pareça diferente até que a magia termine. Você pode parecer 30 centímetros mais baixo ou mais alto e pode parecer mais pesado ou mais leve. Você deve adotar uma forma que tenha a mesma disposição básica de membros que você. Caso contrário, a extensão da ilusão depende de você.

As mudanças causadas por esta magia falham em uma inspeção física. Por exemplo, se você usar esta magia para adicionar um chapéu ao seu traje, objetos passarão através do chapéu, e qualquer um que o tocar não sentirá nada.

Para descobrir se você está disfarçado, uma criatura deve executar a ação Analisar para inspecionar sua aparência e ser bem-sucedido em um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD para evitar sua magia.

Dissipar Magia

3º Círculo, Abjuração (Bardo, Bruxo, Clérigo, Druida, Feiticeiro, Guardião, Mago, Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Escolha uma criatura, objeto ou efeito mágico no alcance da magia. Qualquer magia ativa de 3º círculo ou inferior no alvo é encerrada. Para cada magia ativa de 4º círculo ou superior no alvo, realize um teste de atributo usando seu atributo de conjuração (CD 10 mais o círculo da magia alvo). Se falhar, a magia continua; se for bem-sucedido, a magia se encerra.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você encerra automaticamente uma magia no alvo se o círculo da magia for igual ou inferior ao círculo do espaço de magia que você usa.

RALPH HORSLEY



Um tiferino Clérigo conjura *Dissipar o Bem e o Mal* para expulsar um espírito maligno de um inocente possuído.

Dissipar o Bem e o Mal

5º Círculo, Abjuração (Clérigo, Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (prata e ferro em pó)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Pela duração da magia, Celestiais, Elementais, Feéricos, Ínferos e Mortos-Vivos têm Desvantagem em jogadas de ataque contra você. Você pode encerrar a magia mais cedo usando uma das seguintes funções especiais.

Exorcizar. Como uma ação Usar Magia, você tem como alvo uma criatura a sua vista a até 1,5 metro de você e que seja um dos tipos de criatura acima. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Carisma ou é enviado de volta ao seu plano de origem, se ainda não estiver lá. Se não estiverem em seu plano de origem, Feéricos são enviados para Faéria e Mortos-Vivos são enviadas para o Sombral.

Quebrar Encantamento. Como uma ação Usar Magia, toque uma criatura que esteja possuída ou sob os efeitos de Amedrontado ou Enfeitiçado por uma ou mais das criaturas mencionadas. O alvo deixa de estar possuído, Amedrontado ou Enfeitiçado por elas.

Dominar Fera

4º Círculo, Encantamento (Druida, Feiticeiro, Guardião)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Uma Fera à sua vista e no alcance da magia deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria ou tem a condição Enfeitiçado pela duração da magia. O alvo tem Vantagem na salvaguarda se você ou seus aliados estiverem lutando contra ele. Sempre que o alvo sofre dano, ele repete a salvaguarda, encerrando a magia em caso de sucesso.

Você tem um vínculo telepático com o alvo Enfeitiçado enquanto vocês dois estão no mesmo plano de existência. No seu turno, você pode usar este vínculo para emitir comandos para o alvo (nenhuma ação é necessária), como "Ataque essa criatura", "Mova-se para lá" ou "Busque aquele objeto". O alvo faz o possível para obedecer no turno dele. Se ele concluir um pedido e não receber mais instruções de você, ele age e se move como quiser, concentrando-se em se proteger.

Você pode ordenar o alvo a executar uma Reação, mas deve executar sua própria Reação para tanto.

JAVIER CHARRO

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Sua Concentração pode durar mais com um espaço de magia de 5º círculo (em até 10 minutos), 6º círculo (em até 1 hora) ou 7º círculo ou superior (em até 8 horas).

Dominar Monstro

8º Círculo, Encantamento (Bardo, Bruxo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 hora

Uma criatura à sua vista e no alcance da magia deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria ou tem a condição Enfeitiçado pela duração da magia. O alvo tem Vantagem na salvaguarda se você ou seus aliados estiverem lutando contra ele. Sempre que o alvo sofre dano, ele repete a salvaguarda, encerrando a magia em caso de sucesso.

Você tem um vínculo telepático com o alvo Enfeitiçado enquanto vocês dois estão no mesmo plano de existência. No seu turno, você pode usar este vínculo para emitir comandos para o alvo (nenhuma ação é necessária), como "Ataque essa criatura", "Mova-se para lá" ou "Busque aquele objeto". O alvo faz o possível para obedecer no turno dele. Se ele concluir um pedido e não receber mais instruções de você, ele age e se move como quiser, concentrando-se em se proteger.

Você pode ordenar o alvo a executar uma Reação, mas deve executar sua própria Reação para tanto.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Sua Concentração pode durar mais com um espaço de magia de 9º círculo (em até 8 horas).

Dominar Pessoa

5º Círculo, Encantamento (Bardo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Um humanoide à sua vista e no alcance da magia deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria ou tem a condição Enfeitiçado pela duração da magia. O alvo tem Vantagem na salvaguarda se você ou seus aliados estiverem lutando contra ele. Sempre que o alvo sofre dano, ele repete a salvaguarda, encerrando a magia em caso de sucesso.

Você tem um vínculo telepático com o alvo Enfeitiçado enquanto vocês dois estão no mesmo plano de existência. No seu turno, você pode usar este vínculo para emitir comandos para o alvo (nenhuma ação é necessária), como "Ataque essa criatura", "Mova-se para lá" ou "Busque aquele objeto". O alvo faz o possível para obedecer no turno dele. Se ele concluir um pedido e não receber mais instruções de você, ele age e se move como quiser, concentrando-se em se proteger.

Você pode ordenar o alvo a executar uma Reação, mas deve executar sua própria Reação para tanto.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Sua Concentração pode durar mais com um espaço de magia de 6º círculo (até 10 minutos), 7º círculo (até 1 hora) ou 8º círculo ou superior (até 8 horas).

Duelo Compelido

1º Círculo, Encantamento (Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação Bônus
Alcance: 9 metros
Componentes: V
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você tenta obrigar uma criatura a um duelo. Uma criatura à sua vista e no alcance da magia realiza uma salvaguarda de Sabedoria. Se falhar, o alvo tem Desvantagem nas jogadas de ataque contra criaturas que não sejam você, e não pode se mover voluntariamente para um espaço a mais de 9 metros de você.

A magia encerra se você realizar uma jogada de ataque contra uma criatura que não seja o alvo, se você conjurar uma magia em um inimigo que não seja o alvo, se um aliado seu causar dano ao alvo ou se você terminar seu turno a mais de 9 metros de distância do alvo.

Elementalismo

Truque de Transmutação (Druida, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Você exerce controle sobre os elementos, criando um dos seguintes efeitos no alcance da magia.

Convocar Água. Você cria um jato de névoa fria que umedece levemente criaturas e objetos em um Cubo de 1,5 metro de lado. Como alternativa, você cria 1 xícara de água limpa em um recipiente aberto ou em uma superfície, e a água evapora em 1 minuto.

Convocar Brisa. Você cria uma brisa forte o suficiente para ondular um tecido, mexer poeira, farfalhar folhas e fechar portas e persianas abertas, tudo em um Cubo de 1,5 metro de lado. Portas e persianas que estiverem sendo mantidas abertas por alguém ou alguma força não são afetadas.

Convocar Fogo. Você cria uma fina nuvem de brasas inofensivas e fumaça colorida e perfumada em um Cubo de 1,5 metro de lados. Você escolhe a cor e o perfume, e as brasas podem acender velas, tochas ou lâmpadas nessa área. O cheiro da fumaça permanece por 1 minuto.

Convocar Terra. Você cria uma fina camada de poeira ou areia que cobre superfícies em uma área quadrada de 1,5 metro de lado, ou faz com que uma única palavra apareça em sua caligrafia em um pedaço de terra ou areia.

Esculpir Elemento. Você faz com que terra, areia, fogo, fumaça, névoa ou água que caiba em um Cubo de 30 centímetros de lado assuma uma forma rudimentar (como a de uma criatura) por 1 hora.



Um draconato Druida usa *Emaranhar* para conter gnolls em frenesi.

Emaranhar
1º Círculo, Invocação (Druida, Guardião)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 27 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Plantas agarradoras brotam do chão em um quadrado de 6 metros de lado no alcance da magia. Pela duração da magia, essas plantas transformam o terreno em Terreno Difícil. Elas desaparecem quando a magia termina.

Cada criatura (exceto você) na área quando você conjura a magia deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Força ou tem a condição Contido até que a magia termine. Uma criatura Contida pode executar uma ação para realizar um teste de Força (Atletismo) contra a CD para evitar sua magia. Em caso de sucesso, ela se liberta das plantas agarradoras e não está mais Contida por elas.

Encarnação Fantasmagórica
9º Círculo, Ilusão (Bruxo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você tenta criar terrores ilusórios na mente dos outros. Cada criatura à sua escolha em uma Esfera de 9 metros de raio centrada em um ponto no alcance da magia realiza uma salvaguarda de Sabedoria. Se falhar, um alvo sofre 10d10 pontos de dano Psíquico e tem a condição Amedrontado pela duração da magia. Em caso de sucesso, um alvo recebe apenas metade do dano.

Um alvo Amedrontado realiza uma salvaguarda de Sabedoria no final de cada um dos turnos dele. Se falhar, sofre 5d10 pontos de dano Psíquico. Em caso de sucesso, a magia se encerra naquele alvo.

Encontrar Armadilhas
2º Círculo, Adivinhação (Clérigo, Druida, Guardião)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Você sente qualquer armadilha à sua vista e no alcance da magia. Uma armadilha, para o propósito desta magia, inclui qualquer objeto ou mecanismo que tenha sido criado para causar dano ou outro perigo. Assim, a magia sentiria a magia *Alarme* ou *Glifo de Proteção* ou uma armadilha mecânica, mas não revelaria uma fraqueza natural no chão, um teto instável ou um sumidouro escondido.

BRIAN VALEZA

Esta magia revela que uma armadilha está presente, mas não sua localização. Você aprende a natureza geral do perigo representado por uma armadilha que sente.

Encontrar o Caminho

6º Círculo, Adivinhação (Bardo, Clérigo, Druida)

Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (um conjunto de ferramentas de adivinhação — como cartas ou runas — no valor de 100 ou mais PO)
Duração: Concentração, até 1 dia

Você sente magicamente a rota física mais direta para um local que você nomeia. Você deve estar familiarizado com o local, e a magia falha se você declarar um destino em outro plano de existência, um destino em movimento (como uma fortaleza móvel) ou um destino inespecífico (como "o covil de um dragão verde").

Enquanto durar a magia, desde que você esteja no mesmo plano de existência do destino, você sabe a que distância ele está e em que direção se encontra. Sempre que se depara com uma escolha de caminhos ao longo do trajeto, você sabe qual é o caminho mais direto.

Enfeitiçar Monstro

4º Círculo, Encantamento (Bardo, Bruxo, Druida, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S
Duração: 1 hora

Uma criatura à sua vista e no alcance da magia realiza uma salvaguarda de Sabedoria. Ela tem Vantagem se você ou seus aliados estiverem lutando contra ela. Se falhar, o alvo tem a condição Enfeitiçado até que a magia termine ou até que você ou seus aliados causem dano a ele. A criatura Enfeitiçada é Amigável a você. Quando a magia termina, o alvo sabe que foi Enfeitiçado por você.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você pode escolher uma criatura adicional para cada círculo de espaço de magia acima de 4.

Enfeitiçar Pessoa

1º Círculo, Encantamento (Bardo, Bruxo, Druida, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S
Duração: 1 hora

Um Humanoide à sua vista e no alcance da magia realiza uma salvaguarda de Sabedoria. Ele tem Vantagem se você ou seus aliados estiverem lutando contra ele. Se falhar, o alvo tem a condição Enfeitiçado até que a magia termine ou até que você ou seus aliados causem dano a ele. A criatura Enfeitiçada é Amigável a você. Quando a magia termina, o alvo sabe que foi Enfeitiçado por você.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você pode escolher uma criatura adicional para cada círculo de espaço de magia acima de 1.

Escalada de Aranha

2º Círculo, Transmutação (Bruxo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (uma gota de betume e uma aranha)
Duração: Concentração, até 1 hora

Até que a magia termine, uma criatura voluntária que você tocar adquire a capacidade de se mover por superfícies verticais e ao longo de tetos, deixando as mãos livres. O alvo também adquire um Deslocamento de Escalada igual ao Deslocamento dele.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você pode escolher uma criatura adicional para cada círculo de espaço de magia acima de 2.

Escrita Ilusória

1º Círculo, Ilusão (Bardo, Bruxo, Mago)

Tempo de Conjuração: 1 minuto ou Ritual
Alcance: Toque
Componentes: S, M (tinta no valor de 10 ou mais PO, que a magia consome)
Duração: 10 dias

Você escreve em pergaminho, papel ou outro material apropriado e o imbuí com uma ilusão que permanece pela duração. Para você e quaisquer criaturas que escolher ao conjurar a magia, a escrita parece normal, como se estivesse escrita por sua mão, e transmite o significado de sua intenção no momento em que o texto foi redigido. Para os demais, as palavras aparecem como se estivessem em um alfabeto desconhecido ou mágico, tornando-se ininteligíveis. Se preferir, a ilusão pode alterar o significado, a caligrafia e o idioma do texto, embora você deva conhecer o idioma.

Se a magia for dissipada, o texto original e a ilusão desaparecem.

Uma criatura que possui Visão Verdadeira pode ler a mensagem oculta.

Escudo Arcano

1º Círculo, Abjuração (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Reação, que você executa quando é atingido por uma jogada de ataque ou é alvo da magia Mísseis Mágicos
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: 1 rodada

Uma barreira imperceptível de energia mágica o protege. Até o início do seu próximo turno, você recebe um bônus de +5 na CA, incluindo contra o ataque que ativou a magia, e não sofre dano de *Mísseis Mágicos*.

Escudo Ardente

4º Círculo, Evocação (Druida, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (um pouco de fósforo ou um vaga-lume)
Duração: 10 minutos

Chamas finas envolvem seu corpo pela duração da magia, emitindo Luz Plena em um raio de 3 metros e Meia-luz por mais 3 metros.

As chamas fornecem um escudo quente ou frio, como você escolher. O escudo quente concede a você Resistência a dano Gélido, e o escudo frio concede a você Resistência a dano Ígneo.

Além disso, sempre que uma criatura a até 1,5 metro de você o atinge com uma jogada de ataque corpo a corpo, o escudo irrompe em chamas. O atacante sofre 2d8 pontos de dano Ígneo de um escudo quente ou 2d8 pontos de dano Gélido de um escudo frio.

Escudo da Fé

1º Círculo, Abjuração (Clérigo, Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação Bônus
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (um pergaminho de oração)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Um campo cintilante envolve uma criatura à sua escolha no alcance da magia, concedendo um bônus de +2 na CA pela duração da magia.

Escuridão

2º Círculo, Evocação (Bruxo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, M (pelo de morcego e um pedaço de carvão)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Pela duração da magia, uma Escuridão mágica se espalha a partir de um ponto no alcance da magia e preenche uma Esfera de 4,5 metros de raio. Visão no escuro não pode ver através dela, e luz não mágica não pode iluminá-la.

Como alternativa, você conjura a magia em um objeto que não esteja sendo usado ou carregado, fazendo com que a Escuridão preencha uma Emanação de 4,5 metros originada desse objeto. Cobrir esse objeto com algo opaco, como uma tigela ou elmo, bloqueia a Escuridão.

Se qualquer área desta magia se sobrepuser a uma área de Luz Plena ou Meia-luz criada por uma magia de 2º círculo ou inferior, essa outra magia é dissipada.

Esfera Congelante de Otiluke

6º Círculo, Evocação (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 90 metros
Componentes: V, S, M (uma esfera de cristal em miniatura)
Duração: Instantânea

Um globo gelado se estende de você até um ponto à sua escolha no alcance da magia, onde explode em uma Esfera de 18 metros de raio. Cada criatura nessa área realiza uma salvaguarda de Constituição, sofrendo 10d6 pontos de dano Gélido se falhar ou metade desse dano em caso de sucesso.

Se o globo atingir um corpo d'água, ele congela a água a uma profundidade de 15 centímetros sobre uma área de 9 metros quadrados. Esse gelo dura 1 minuto. Criaturas que estavam nadando na superfície da água congelada estão presas no gelo e têm a condição Contido. Uma criatura presa pode executar uma ação para realizar um teste de Força (Atletismo) contra a CD para evitar sua magia para se libertar.

Você pode escolher não disparar o globo após completar a conjuração da magia. Se você fizer isso, um globo do tamanho de uma bala de funda, gelado ao toque, aparece em sua mão. A qualquer momento, você ou uma criatura a quem você dá o globo pode arremessá-lo (até um alcance de 12 metros) ou arremessá-lo com uma funda (até o alcance normal da funda). Ele se estilhaça com o impacto, com o mesmo efeito que uma conjuração normal da magia. Você também pode baixar o globo sem quebrá-lo. Após 1 minuto, se o globo ainda não se estilhaçou, ele explode.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d6 para cada círculo de espaço de magia acima de 6.

Esfera Flamejante

2º Círculo, Invocação (Druida, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (uma bola de cera)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você cria uma esfera de fogo de 1,5 metro de diâmetro em um espaço desocupado no chão no alcance e pela duração da magia. Qualquer criatura que termine o turno a até 1,5 metro da esfera realiza uma salvaguarda de Destreza, sofrendo 2d6 pontos de dano Ígneo se falhar, ou metade desse dano em caso de sucesso.

Como uma Ação Bônus, você pode mover a esfera até 9 metros, rolando-a pelo chão. Se você mover a esfera para o espaço de uma criatura, essa criatura realiza a salvaguarda contra a esfera, e a esfera para de se mover durante o turno.

Ao mover a esfera, você pode direcioná-la sobre barreiras de até 1,5 metro de altura e saltar sobre poços de até 3 metros de largura. Objetos inflamáveis que não



Um tiferino Feiticeiro libera a *Esfera Vitriólica* em nóticos.

estão sendo usados ou carregados entram em combustão se tocados pela esfera, e ela emite Luz Plena em um raio de 6 metros e Meia-luz por mais 6 metros.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d6 para cada círculo de espaço de magia acima de 2.

Esfera Resiliente de Otiluke

4º Círculo, Abjuração (Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (uma esfera de vidro)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Uma Esfera cintilante envolve uma criatura ou objeto Grande ou menor no alcance da magia. Uma criatura involuntária deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza ou é envolta pela duração da magia.

Nada — nem objetos físicos, energia ou outros efeitos de magia — pode atravessar a barreira, para dentro ou para fora, embora uma criatura na Esfera possa respirar lá. A Esfera é imune a todos os tipos de dano, e uma criatura ou objeto dentro dela não pode ser danificado por ataques ou efeitos provenientes de fora, nem uma criatura dentro da Esfera pode causar dano a qualquer coisa fora dela.

A Esfera não tem peso e é grande o suficiente para conter a criatura ou objeto em seu interior. Uma criatura envolta pode executar uma ação para empurrar-se contra as paredes da Esfera e, assim, rolar a Esfera a até metade do Deslocamento da criatura. Da mesma forma, o globo pode ser pego e movido por outras criaturas.

Uma magia *Desintegrar* que tenha o globo como alvo o destrói sem prejudicar nada em seu interior.

Esfera Vitriólica

4º Círculo, Evocação (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 45 metros
Componentes: V, S, M (uma gota de bile)
Duração: Instantânea

Você aponta para um local no alcance da magia, e uma bola de ácido brilhante de 30 centímetros de diâmetro se espalha lá e explode em uma Esfera de 6 metros de raio. Cada criatura nessa área realiza uma salvaguarda de Destreza. Se falhar, uma criatura sofre 10d4 pontos de dano Ácido e outros 5d4 pontos de dano Ácido no final do próximo turno dela. Em caso de sucesso, uma criatura recebe apenas metade do dano inicial.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano inicial aumenta em 2d4 para cada círculo de espaço de magia acima de 4.

IGNATIUS BUDI

Espada de Mordenkainen
7º Círculo, Evocação (Bardo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 27 metros
Componentes: V, S, M (uma espada em miniatura no valor de 250 ou mais PO)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você cria uma espada espectral que fica suspensa no alcance da magia. Ela permanece pela duração da magia.

Quando a espada aparece, você realiza um ataque mágico corpo a corpo contra um alvo a até 1,5 metro da espada. Em um acerto, o alvo sofre um dano Energético igual a 4d12 mais o seu modificador de atributo de conjuração.

Nos turnos seguintes, você pode executar uma Ação Bônus para mover a espada até 9 metros para um ponto à sua vista e repetir o ataque contra o mesmo alvo ou um diferente.

Espinho Mental
2º Círculo, Adivinhação (Bruxo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: S
Duração: Concentração, até 1 hora

Você crava um espinho de energia psíquica na mente de uma criatura à sua vista e no alcance da magia. O alvo realiza uma salvaguarda de Sabedoria, sofrendo 3d8 pontos de dano Psíquico se falhar ou metade desse dano em caso de sucesso. Se falhar na salvaguarda, você também sempre sabe a localização do alvo até que a magia termine, mas apenas enquanto ambos estiverem no mesmo plano de existência. Enquanto você tiver essa informação, o alvo não pode se esconder de você, e se tem a condição Invisível, não obtém nenhum benefício dela contra você.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d8 para cada círculo de espaço de magia acima de 2.

Esquentar Metal
2º Círculo, Transmutação (Bardo, Druida)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (um pedaço de ferro e uma chama)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Escolha um objeto de metal fabricado, como uma arma ou uma armadura de metal pesada ou média, à sua vista e no alcance da magia. Você faz com que o objeto brilhe em brasa. Qualquer criatura em contato físico com o objeto sofre 2d8 pontos de dano ígneo quando você conjura a magia. Enquanto a magia durar, você pode executar uma ação Bônus em cada um dos seus turnos subsequentes para causar esse dano novamente, desde que o objeto esteja no alcance da magia.

Se uma criatura estiver segurando ou usando o objeto e sofrer dano, ela deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição ou soltar o objeto, se puder. Se não soltar o objeto, ela tem Desvantagem em jogadas de ataque e testes de atributo até o início do seu próximo turno.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d8 para cada círculo de espaço de magia acima de 2.

Estática Sináptica
5º Círculo, Encantamento (Bardo, Bruxo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Você faz com que a energia psíquica entre em erupção em um ponto no alcance da magia. Cada criatura em uma Esfera de 6 metros de raio centrada nesse ponto realiza uma salvaguarda de Inteligência, sofrendo 8d6 pontos de dano Psíquico se falhar, ou metade desse dano em caso de sucesso.

Se falhar, um alvo também tem pensamentos confusos por 1 minuto. Durante esse tempo, ele subtrai 1d6 de todas as suas jogadas de ataque e testes de atributo, bem como quaisquer salvaguardas de Constituição para manter a Concentração. A criatura realiza uma salvaguarda de Inteligência no final de cada um dos turnos dela, encerrando o efeito sobre si em caso de sucesso.

Explosão Elemental
Truque de Evocação (Feiticeiro)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componente: V, S
Duração: Instantânea

Você dispara energia arcana contra uma criatura ou objeto no alcance da magia. Realize uma jogada de ataque à distância contra o alvo. Em caso de acerto, o alvo sofre 1d8 pontos de dano de um tipo à sua escolha: Ácido, Elétrico, Gélido, Ígneo, Psíquico, Trovejante ou Venenoso.

Se você tirar um 8 no d8 para esta magia, pode jogar outro d8 e adicionar ao dano. Ao conjurar essa magia, o número máximo de d8 adicionais que você pode somar ao dano da magia é igual ao seu modificador de atributo de conjuração.

Aprimoramento de Truque. O dano aumenta em 1d8 quando você atinge os níveis 5 (2d8), 11 (3d8) e 17 (4d8).

Explosão Solar
8º Círculo, Evocação (Clérigo, Druida, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 45 metros
Componentes: V, S, M (um pedaço de pedra solar)
Duração: Instantânea

Luz solar brilhante lampeja em uma Esfera de 18 metros de raio centrada em um ponto à sua escolha no alcance da magia. Cada criatura na Esfera realiza uma salvaguarda de Constituição. Se falhar, uma criatura sofre 12d6 pontos de dano Radiante e tem a condição Cego por 1 minuto. Em caso de sucesso, ela sofre apenas metade do dano.

Uma criatura Cega por esta magia realiza outra salvaguarda de Constituição no final de cada um dos turnos dela, encerrando o efeito em caso de sucesso.

Esta magia dissipa Escuridão criada por qualquer magia em sua área.

Fabricar
4º Círculo, Transmutação (Mago)

Tempo de Conjuração: 10 minutos
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Você converte matérias-primas em produtos do mesmo material. Por exemplo, você pode fabricar uma ponte de madeira a partir de um grupo de árvores, uma corda a partir de um pedaço de cânhamo ou roupas a partir de linho ou lã.

Escolha as matérias-primas à sua vista e no alcance da magia. Você pode fabricar um objeto Grande ou menor (que caiba em um Cubo de 3 metros de lado ou oito Cubos de 1,5 metro de lado conectados) com uma quantidade suficiente de material. Contudo, se você estiver trabalhando com metal, pedra ou outra substância mineral, o objeto fabricado não pode ser maior do que Médio (que caiba em um Cubo de 1,5 metro de lado). A qualidade de quaisquer objetos fabricados é baseada na qualidade das matérias-primas.

Criaturas e itens mágicos não podem ser criados por esta magia. Você também não pode usá-la para criar itens que exijam um alto grau de habilidade — como armas e armaduras — a menos que você tenha proficiência com o tipo de Ferramentas de Artesão usadas para criar tais objetos.

Faca de Gelo
1º Círculo, Invocação (Druida, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: S, M (uma gota de água ou um pedaço de gelo)
Duração: Instantânea



Você cria um fragmento de gelo e o arremessa em uma criatura no alcance da magia. Realize um ataque mágico à distância contra o alvo. Se o ataque for bem-sucedido, o alvo sofre 1d10 pontos de dano Perfurante. Independentemente de ter acertado ou não, o fragmento explode. O alvo e cada criatura a até 1,5 metro dele devem ser bem-sucedidos em uma salvaguarda de Destreza ou sofrem 2d6 pontos de dano Gélido.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano Gélido aumenta em 1d6 para cada círculo de espaço de magia acima de 1.

Fagulha Estelar
Truque de Evocação (Bardo, Druida)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Você lança uma faísca de luz em uma criatura ou objeto no alcance da magia. Realize um ataque mágico à distância contra o alvo. Em caso de acerto, o alvo sofre 1d8 pontos de dano Radiante e, até o final do seu próximo turno, emite Meia-luz em um raio de 3 metros e não pode se beneficiar da condição Invisível.

Aprimoramento de Truque. O dano aumenta em 1d8 quando você atinge os níveis 5 (2d8), 11 (3d8) e 17 (4d8).

Falar com Animais
1º Círculo, Adivinhação (Bardo, Bruxo, Druida, Guardião)

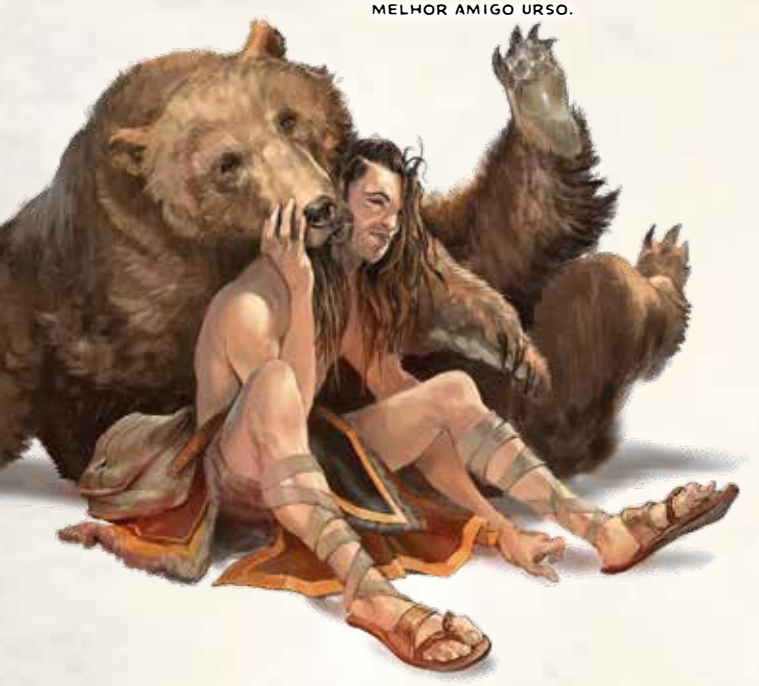
Tempo de Conjuração: Ação ou Ritual
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: 10 minutos

Pela duração da magia, você pode compreender e se comunicar verbalmente com Feras, e pode usar com elas qualquer uma das opções de perícia da ação Influenciar.

A maioria das Feras oferece pouca informação sobre assuntos que não estejam diretamente ligados à sobrevivência ou ao companheirismo mas, no mínimo, uma Fera pode fornecer informações sobre áreas vizinhas e monstros, incluindo o que percebeu no último dia.

CALDER MOORE

Um Druida humano usa *Falar com Animais* para conversar com seu melhor amigo urso.



Falar com Mortos
3º Círculo, Necromancia (Bardo, Clérigo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 3 metros
Componentes: V, S, M (um incenso aceso)
Duração: 10 minutos

Você confere uma aparência de vida a um cadáver à sua escolha que esteja no alcance da magia, permitindo que ele responda às perguntas que você fizer. O cadáver precisa ter boca, e a magia falha se a criatura morta era um Morto-Vivo quando pereceu ou se foi o alvo desta magia nos últimos 10 dias.

Até que a magia termine, você pode fazer até cinco perguntas ao cadáver. O cadáver sabe apenas o que sabia em vida, incluindo os idiomas que conhecia. As respostas geralmente são breves, enigmáticas ou repetitivas, e o cadáver não tem obrigação de oferecer uma resposta verdadeira se você for hostil a ele ou se ele o reconhecer como um inimigo. Esta magia não devolve a alma da criatura ao corpo dela, apenas o espírito animado. Assim, o cadáver não pode aprender novas informações, não compreende nada do que aconteceu desde que morreu e não pode discorrer sobre eventos futuros.

Falar com Plantas
3º Círculo, Transmutação (Bardo, Druida, Guardião)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: 10 minutos

Você imbuí plantas em uma Emanação imóvel de 9 metros com razão e intelecto limitado, permitindo que elas se comuniquem com você e sigam seus comandos simples. Você pode questionar as plantas sobre eventos na área da magia nas últimas 24 horas, obtendo informações sobre criaturas que passaram, clima e outras circunstâncias.

Além disso, você pode transformar Terreno Difícil causado pelo crescimento vegetal (como moitas e vegetação densa) em terreno comum pela duração da magia. Como alternativa, você pode transformar terreno comum onde há plantas em Terreno Difícil, também pela duração da magia.

A magia não permite que as plantas se desloquem, mas elas podem mover seus galhos, cipós e caules para você.

Caso haja uma criatura do tipo Planta na área, você pode se comunicar com ela como se compartilhassem um idioma em comum.

Favor Divino
1º Círculo, Transmutação (Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação Bônus
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: 1 minuto

Até que a magia termine, seus ataques com armas causam 1d4 pontos de dano Radiante adicionais em um acerto.

Flecha Ácida de Melf
2º Círculo, Evocação (Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 27 metros
Componentes: V, S, M (folha de ruibarbo em pó)
Duração: Instantânea

Uma flecha verde brilhante dispara em direção a um alvo no alcance da magia, explodindo em um borrifo de ácido. Realize um ataque mágico à distância contra o alvo. Em caso de acerto, o alvo sofre 4d4 pontos de dano Ácido e 2d4 pontos de dano Ácido no final do próximo turno dele. Se falhar, a flecha respinga ácido no alvo, causando somente metade do dano inicial.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano (inicial e posterior) aumenta em 1d4 para cada círculo de espaço de magia acima de 2.

Flecha Relâmpago
3º Círculo, Transmutação (Guardião)

Tempo de Conjuração: Ação Bônus, que você realiza imediatamente após atingir ou errar um alvo com um ataque à distância usando uma arma
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

JESPER EJSING



O ousado Mago Melf mira em um troll furioso com a *Flecha Ácida de Melf*.

Quando seu ataque atinge ou erra o alvo, a arma ou munição que você está usando se transforma em um relâmpago. Em vez de sofrer qualquer dano ou outros efeitos do ataque, o alvo sofre 4d8 pontos de dano Elétrico em um acerto ou metade desse dano em um erro. Cada criatura em um raio de 3 metros do alvo deve então realizar uma salvaguarda de Destreza, sofrendo 2d8 pontos de dano Elétrico se falhar ou metade desse dano em caso de sucesso.

A arma ou munição retorna então à sua forma normal.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano para ambos os efeitos da magia aumenta em 1d8 para cada círculo de espaço de magia acima de 3.

Fogo das Fadas

1º Círculo, Evocação (Bardo, Druida)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V
Duração: Concentração, até 1 minuto

Objetos em um Cubo de 6 metros de lado no alcance da magia são delineados por luz azul, verde ou violeta (à sua escolha). Cada criatura no Cubo também é delineada se falhar em uma salvaguarda de Destreza. Pela duração da magia, objetos e criaturas afetadas emitem Meia-Luz em um raio de 3 metros e não podem se beneficiar da condição Invisível.

Jogadas de ataque contra uma criatura ou objeto afetado têm Vantagem se o atacante puder vê-la.

Fome de Hadar

3º Círculo, Invocação (Bruxo)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 45 metros
Componentes: V, S, M (um tentáculo em conserva)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você abre uma porta de entrada para o Reino Distante, uma região infestada de horrores indizíveis. Uma Esfera de Escuridão de 6 metros de raio aparece, centrada em um ponto no alcance e pela duração da magia. A Esfera é considerada Terreno Difícil, e está cheia de sussurros estranhos e sons de sucção que podem ser ouvidos a até 9 metros de distância. Nenhuma luz, seja mágica ou não, pode iluminar a área, e criaturas totalmente dentro da área têm a condição Cego.

Qualquer criatura que comece seu turno na área sofre 2d6 pontos de dano Gélido. Qualquer criatura que termine seu turno na área deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza ou sofre 2d6 pontos de dano Ácido enquanto tentáculos esbranquiçados de outro mundo se esfregam nela.

MARTIN MOTTET



Um Aasimar Bruxo expõe inimigos à *Fome de Hadar*, que tudo consome.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano Ácido ou Gélido (à sua escolha) aumenta em 1d6 para cada círculo de espaço de magia acima de 3.

Fonte do Luar

4º Círculo, Evocação (Bardo, Druida)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

Uma luz fria envolve seu corpo pela duração da magia, emitindo Luz Plena em um raio de 6 metros e Meia-luz por mais 6 metros.

Até que a magia termine, você tem Resistência a dano Radiante e seus ataques corpo a corpo causam 2d6 pontos de dano Radiante adicionais em caso de acerto.

Além disso, imediatamente após sofrer dano de uma criatura à sua vista a até 18 metros de si, você pode executar uma Reação para forçar a criatura a realizar uma salvaguarda de Constituição. Se falhar, a criatura tem a condição Cego até o final do seu próximo turno.

Força Espectral

2º Círculo, Ilusão (Bardo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (um pouco de lã)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você tenta criar uma ilusão na mente de uma criatura à sua vista e no alcance da magia. O alvo realiza uma salvaguarda de Inteligência. Se falhar, você cria um objeto, criatura ou outro fenômeno espectral que não seja maior do que um cubo de 3 metros de lado e que seja perceptível apenas para o alvo pela duração da magia. O espectro inclui som, temperatura e outros estímulos.

O alvo pode executar uma ação Analisar para examinar o espectro com um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD para evitar sua magia. Em caso de sucesso, o alvo percebe que o espectro é uma ilusão e a magia se encerra.

Enquanto afetado pela magia, o alvo trata o espectro como se fosse real e racionaliza quaisquer resultados ilógicos da interação com ele. Por exemplo, um alvo que esteja tentando atravessar uma ponte espectral e sobreviva à queda acredita na existência da ponte e tenta achar alguma explicação para a própria queda.

JOSEPH WESTON

Um alvo afetado pode até sofrer dano da ilusão se o espectro representar uma criatura ou risco. Em cada um dos seus turnos, tal espectro pode causar 2d8 pontos de dano Psíquico ao alvo se estiver na área do espectro ou a até 1,5 metro do espectro. O alvo percebe o dano como um tipo apropriado para a ilusão.

Forma Etérea

7º Círculo, Invocação (Bardo, Bruxo, Clérigo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: Até 8 horas

Você entra nas regiões de fronteira do Plano Etéreo, onde ele se sobrepõe ao seu plano atual.

Você permanece na Fronteira Etérea pela duração da magia. Durante esse período, você pode se mover em qualquer direção. Se você se mover para cima ou para baixo, cada metro de movimento custa um metro adicional. Você pode ver o plano que você deixou, que parece cinza, e você não pode ver nada lá a mais de 18 metros de distância.

Enquanto estiver no Plano Etéreo, você pode afetar e ser afetado apenas por criaturas, objetos e efeitos nesse plano. Criaturas que não estão no Plano Etéreo não podem perceber ou interagir com você, a menos que uma característica lhes dê a capacidade de fazê-lo.

Quando a magia termina, você retorna ao plano que deixou no local que corresponde ao seu espaço na Fronteira Etérea. Se você aparecer em um espaço ocupado, você é direcionado para o espaço desocupado mais próximo e sofre dano Energético igual a 10 pontos para cada 1,5 metro que é movido.

Esta magia se encerra instantaneamente se você a conjurar enquanto estiver no Plano Etéreo ou em um plano que não faz fronteira com ele, como um dos Planos Externos.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você pode escolher até três criaturas voluntárias (incluindo você) para cada círculo de espaço de magia acima de 7. As criaturas devem estar a até 3 metros de você quando você conjurar a magia.

Forma Gasosa

3º Círculo, Transmutação (Bruxo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (um pouco de gaze)
Duração: Concentração, até 1 hora

Uma criatura voluntária que você toca multimorfa-se, junto com tudo o que está vestindo e carregando, em uma nuvem de neblina durante a duração da magia. A magia se encerra no alvo se ele for reduzido a 0 Pontos de Vida ou se executar uma ação Usar Magia para encerrá-la.

Enquanto estiver nesta forma, o único método de movimento do alvo é um Deslocamento de Voo de 3 metros, e ele pode pairar. O alvo pode entrar e ocupar o espaço de outra criatura. O alvo tem Resistência a dano Contundente, Cortante e Perfurante; tem Imunidade à condição Caído; e tem Vantagem em salvaguardas de Força, Destreza e Constituição. O alvo pode passar por aberturas estreitas, mas considera líquidos como se fossem superfícies sólidas.

O alvo não pode falar ou manipular objetos, e qualquer objeto que ele estava carregando ou segurando não pode ser derrubado, usado ou interagido de outra forma. Por fim, o alvo não pode atacar ou conjurar magias.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você pode escolher uma criatura adicional para cada círculo de espaço de magia acima de 3.

Formas Animais

8º Círculo, Transmutação (Druida)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S
Duração: 24 horas

Escolha qualquer número de criaturas voluntárias à vista e no alcance da magia. Cada alvo se multimorfa em uma Fera Grande ou menor à sua escolha e que tenha um Nível de Desafio igual ou inferior a 4. Você pode escolher uma forma diferente para cada alvo. Em turnos posteriores, você pode executar uma ação Usar Magia para transformar os alvos novamente.

As estatísticas de jogo de um alvo são substituídas pelas estatísticas da Fera escolhida, mas o alvo mantém seu tipo de criatura, Pontos de Vida, Dados de Pontos de Vida, alinhamento, capacidade de comunicação, e valores de atributo de Inteligência, Sabedoria e Carisma. As ações do alvo são limitadas pela anatomia da forma da Fera, e ele não pode conjurar magias. O equipamento do alvo se funde com a nova forma, e o alvo não pode usar nenhum desses equipamentos enquanto estiver nesta forma.

O alvo adquire um número de Pontos de Vida Temporários igual aos Pontos de Vida da forma da Fera. A transformação permanece pela duração da magia para cada alvo, até que o alvo não tenha mais Pontos de Vida Temporários ou até que o alvo saia da forma como uma Ação Bônus.

Gargalhada Nefasta de Tasha

1º Círculo, Encantamento (Bardo, Bruxo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (uma torta e uma pena)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Uma criatura à sua escolha à sua vista e no alcance da magia realiza uma salvaguarda de Sabedoria. Se falhar, ela está com as condições Caído e Incapacitado pela

duração da magia. Durante esse tempo, ela ri incontrolavelmente se for capaz de rir, e não pode encerrar a condição Caído por si só.

No final de cada um dos turnos dela e cada vez que sofrer dano, a criatura realiza outra salvaguarda de Sabedoria. O alvo tem Vantagem na salvaguarda se a salvaguarda for acionada por dano. Em caso de sucesso, a magia encerra.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você pode escolher uma criatura adicional para cada círculo de espaço de magia acima de 1.

Glifo de Proteção

3º Círculo, Abjuração (Bardo, Clérigo, Mago)

Tempo de Conjuração: 1 hora
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (um diamante em pó no valor de 200 ou mais PO, que a magia consome)
Duração: Até ser dissipada ou acionada

Você inscreve um glifo que mais tarde aciona um efeito mágico. Você o inscreve em uma superfície (como uma mesa ou uma seção de piso no chão) ou dentro de um objeto que pode ser fechado (como um livro ou baú) para ocultar o glifo. O glifo pode cobrir uma área não superior a 3 metros de diâmetro. Se a superfície ou objeto for movido a mais de 3 metros de onde você conjurou esta magia, o glifo é quebrado e a magia encerra sem ser acionada.

O glifo é quase imperceptível e requer um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) contra a CD para evitar sua magia para ser notado.

Quando inscreve o glifo, você define o gatilho dele e escolhe se ele é uma runa explosiva ou um glifo de magia, conforme explicado abaixo.

Defina o Gatilho. Você decide o que aciona o glifo quando conjura a magia. Para glifos inscritos em uma superfície, os gatilhos comuns incluem tocar ou pisar no glifo, remover outro objeto que o cubra ou se aproximar a uma certa distância dele. Para glifos inscritos em um objeto, os gatilhos comuns incluem abrir esse objeto ou ver o glifo. Uma vez que um glifo é acionado, esta magia se encerra.

Você pode ajustar o gatilho para que apenas criaturas de certos tipos o ativem (por exemplo, o glifo pode ser definido para afetar Aberrações). Você também pode definir condições para criaturas que não acionam o glifo, como aquelas que dizem uma determinada senha.

Runa Explosiva. Quando acionado, o glifo irrompe com energia mágica em uma Esfera de 6 metros de raio centrada no glifo. Cada criatura na área realiza uma salvaguarda de Destreza. Se falhar, uma criatura sofre 5d8 pontos de dano Ácido, Elétrico, Gélido, Ígneo ou Trovejante (à sua escolha ao criar o glifo), ou metade desse dano em caso de sucesso.

Glifo de Magia. Você pode armazenar uma magia preparada de 3º círculo ou inferior no glifo, conjurando-a como parte da criação do glifo. A magia deve ter como alvo uma única criatura ou uma área. A magia que está sendo armazenada não tem efeito imediato quando conjurada desse modo.

Quando o glifo é acionado, a magia armazenada entra em efeito. Se a magia tiver um alvo, ela tem como alvo a criatura que acionou o glifo. Se a magia afetar uma área, a área está centrada nessa criatura. Se a magia invocar criaturas hostis ou criar objetos ou armadilhas prejudiciais, elas aparecem o mais próximo possível do intruso e o atacam. Se a magia exigir Concentração, ela dura até o final da duração total da magia.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano de uma runa explosiva aumenta em 1d8 para cada círculo de espaço de magia acima de 3. Se você criar um glifo de magia, você pode armazenar qualquer magia de até o mesmo círculo que o espaço de magia que você usa para o *Glifo de Proteção*.

Globo de Invulnerabilidade

6º Círculo, Abjuração (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (uma conta de vidro)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Uma barreira imóvel e cintilante aparece em uma Emanação de 3 metros ao seu redor e permanece pela duração da magia.

Qualquer magia de 5º círculo ou inferior conjurada de fora da barreira não pode afetar nada dentro dela. Tal magia pode ter como alvo criaturas e objetos dentro da barreira, mas a magia não tem efeito sobre eles. Da mesma forma, a área dentro da barreira é excluída das áreas de efeito criadas por tais magias.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. A barreira bloqueia magias de 1º círculo ou superior para cada círculo de espaço de magia acima de 6.

Golpe Certeiro

Truque de Adivinhação (Bardo, Bruxo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: S, M (uma arma com a qual você tem proficiência e que vale 1 ou mais PP)
Duração: Instantânea

Guiado pelo lampejo de uma intuição mágica, você realiza um ataque com a arma usada na conjuração da magia. O ataque usa seu atributo de conjuração para as jogadas de ataque e dano em vez de usar Força ou Destreza. Se o ataque causar dano, ele pode ser Radiante ou do tipo de dano normal da arma (à sua escolha).

Aprimoramento de Truque. Seja o dano Radiante ou o tipo de dano normal da arma, o ataque causa dano Radiante adicional quando você atinge os níveis 5 (1d6), 11 (2d6) e 17 (3d6).

Golpe Constritor
1º Círculo, Invocação (Guardião)

Tempo de Conjuração: Ação Bônus, que você realiza imediatamente após atingir uma criatura com uma arma
Alcance: Pessoal
Componentes: V
Duração: Concentração, até 1 minuto

Ao acertar o alvo, vinhas agarradoras aparecem nele e ele realiza uma salvaguarda de Força. Uma criatura Grande ou maior tem Vantagem nesta salvaguarda. Se falhar, o alvo está com a condição Contido até que a magia termine. Em caso de sucesso, as videiras murcham e a magia se encerra.

Enquanto Contido desse modo, o alvo sofre 1d6 pontos de dano Perfurante no início de cada um dos turnos dele. O alvo ou uma criatura ao alcance dele pode executar uma ação para realizar um teste de Força (Atletismo) contra a CD para evitar sua magia. Em caso de sucesso, as videiras desaparecem.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d6 pontos para cada círculo de espaço de magia acima de 1.

Golpe de Arço
5º Círculo, Invocação (Guardião, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: S, M (uma arma Corpo a Corpo que vale 1 ou mais PP)
Duração: Instantânea

Você brande a arma usada na conjuração e então desaparece para atacar com rapidez. Escolha até cinco criaturas à sua vista e no alcance da magia. Realize um ataque mágico corpo a corpo contra cada alvo. Em caso de acerto, o alvo sofre 6d10 pontos de dano Energético.

Você então se teleporta para um espaço desocupado à sua vista a até 1,5 metro de um dos alvos.

Graxa
1º Círculo, Invocação (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (um pouco de banha de porco ou manteiga)
Duração: 1 minuto

Uma graxa não inflamável cobre o solo em um quadrado de 3 metros de lados centrado em um ponto no alcance da magia e o transforma em Terreno Difícil pela duração da magia.

Quando a graxa aparece, cada criatura em pé e na área da magia deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza ou tem a condição Caído. Uma criatura que entra na área ou termina o turno nela também deve ser bem-sucedida nessa salvaguarda ou fica Caída.

Guardiões Espirituais
3º Círculo, Invocação (Clérigo)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (um pergaminho de oração)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Espíritos protetores voam ao seu redor em uma Emanação de 4,5 metros pela duração da magia. Se você for bom ou neutro, a forma espectral deles parece angelical ou feérica (à sua escolha). Se você é mau, eles parecem ínferos.

Ao conjurar esta magia, você pode escolher criaturas que não serão afetadas. O Deslocamento de quaisquer outras criaturas é reduzido pela metade na Emanação. Sempre que a Emanação entrar no espaço de uma criatura ou uma criatura entrar na Emanação, ou terminar seu turno nela, ela deve realizar uma salvaguarda de Sabedoria.. Se falhar, a criatura sofre 3d8 pontos de dano Radiante (se você for bom ou neutro) ou 3d8 pontos de dano Necrótico (se for mau). Em caso de sucesso, a criatura sofre metade do dano. Cada criatura realiza essa salvaguarda apenas uma vez por turno.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d8 para cada círculo de espaço de magia acima de 3.

Heroísmo
1º Círculo, Encantamento (Bardo, Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você toca uma criatura voluntária que se torna imbuída de bravura. Até que a magia termine, a criatura é imune à condição Amedrontado e recebe Pontos de Vida Temporários igual ao seu modificador de atributo de conjuração no início de cada um dos turnos dela.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você pode escolher uma criatura adicional para cada círculo de espaço de magia acima de 1.

Identificar
1º Círculo, Adivinhação (Bardo, Mago)

Tempo de Conjuração: 1 minuto ou Ritual
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (uma pérola no valor de 100 ou mais PO)
Duração: Instantânea

Você toca um objeto durante a conjuração da magia. Se for um item mágico ou algum outro objeto mágico, você descobre suas propriedades e como usá-las, se ele requer Sintonização e quantas cargas possui, se houver. Você também descobre se alguma magia está afetando o item e quais são elas. Se o item foi criado por uma magia, você identifica o nome dessa magia.

Se em vez disso você tocar uma criatura durante a conjuração, você descobre quais magias a estão afetando, caso estejam.

Ilusão Menor

Truque de Ilusão (Bardo, Bruxo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: S, M (um pouco de lã)
Duração: 1 minuto

Você cria um som ou uma imagem de um objeto no alcance da magia que permanece pela duração da magia. Veja as descrições abaixo para os efeitos de cada um. A ilusão encerra se você conjurar essa magia novamente.

Se uma criatura executar uma ação Analisar para examinar o som ou a imagem, ela pode determinar que é uma ilusão com um teste bem-sucedido de Inteligência (Investigação) contra a CD para evitar sua magia. Se a criatura perceber a ilusão pelo que ela realmente é, a ilusão se torna tênue para essa criatura.

Som. Se você criar um som, o volume pode variar de um sussurro a um grito. Pode ser sua voz, a voz de outra pessoa, o rugido de um leão, o bater de tambores ou qualquer outro som que você escolher. O som continua ininterrupto pela duração da magia, ou você pode criar sons distintos em diferentes momentos antes que a magia termine.

Imagem. Se você criar a imagem de um objeto — como uma cadeira, pegadas enlameadas ou um pequeno baú — ela não pode ter dimensões superiores a um cubo de 1,5 metro de lados. A imagem não pode gerar som, luz, cheiro ou qualquer outro efeito sensorial. A interação física com a imagem demonstra que se trata de uma ilusão, pois os objetos podem atravessá-la.

Ilusão Programada

6º Círculo, Ilusão (Bardo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S, M (pó de jade no valor de 25 ou mais PO)
Duração: Até ser dissipada

Você cria a ilusão de um objeto, criatura ou outro fenômeno visível no alcance da magia, ativada por um gatilho específico. A ilusão permanece imperceptível até o gatilho ocorrer. Ela não pode ser maior que um Cubo de 9 metros de lado. Ao conjurar a magia, você define o comportamento da ilusão e os sons que ela emite, com duração máxima de 5 minutos.

Quando o gatilho especificado ocorre, a ilusão aparece e age conforme você a descreveu. Após a conclusão, ela desaparece e permanece inativa por 10 minutos, podendo ser ativada novamente depois desse período.

O gatilho pode ser tão geral ou detalhado quanto você desejar, mas deve se basear em fenômenos visuais ou audíveis que ocorram a até 9 metros da área. Por exemplo, você pode criar uma ilusão de si mesmo que aparece para alertar aqueles que tentarem abrir uma porta com armadilha.

Um conjurador pode usar *Ilusão Programada* para fazer com que um cão de guarda apareça e peça gentilmente para que intrusos saiam.



Interação física com a imagem revela sua natureza ilusória, já que objetos podem atravessá-la. Uma criatura que executa a ação Analisar para examinar a imagem pode determinar que se trata de uma ilusão com um teste bem-sucedido de Inteligência (Investigação) contra a CD para evitar sua magia. Se uma criatura perceber a ilusão, ela pode ver através da imagem, e qualquer som que a ilusão emita parece vago para essa criatura.

Imagem Maior

3º Círculo, Ilusão (Bardo, Bruxo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S, M (um pouco de lã)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você cria a imagem de um objeto, uma criatura ou algum outro fenômeno visível que não seja maior do que um Cubo de 6 metros. A imagem aparece em um local à sua vista e no alcance da magia e permanece pela duração. A imagem parece real, incluindo sons, cheiros e temperatura apropriados para a coisa representada, mas não pode causar danos ou condições.

Se você estiver dentro do alcance da imagem, pode usar a ação Usar Magia para movê-la para outro ponto no alcance da magia. Durante essa movimentação, você pode alterar sua aparência para que os movimentos pareçam naturais. Por exemplo, ao mover a imagem de uma criatura, pode fazê-la parecer que está andando. Além disso, você pode fazer com que a imagem emita sons diferentes em momentos distintos, como continuar uma conversa.

A interação física com a imagem revela que ela é uma ilusão, pois as coisas podem passar por ela. Uma

JUSTINE CRUZ

criatura que executa uma ação Analisar para examinar a imagem pode determinar que ela é uma ilusão com um teste bem-sucedido de Inteligência (Investigação) contra a CD para evitar sua magia. Se uma criatura perceber a ilusão pelo que ela é, ela pode ver através da imagem, e suas outras qualidades sensoriais tornam-se fracas para a criatura.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. A magia dura até ser dissipada, sem exigir Concentração, se conjurada com um espaço de magia de 4º círculo ou superior.

Imagem Silenciosa

1º Círculo, Ilusão (Bardo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (um pouco de lã)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você cria a imagem de um objeto, uma criatura ou algum outro fenômeno visível que não seja maior do que um Cubo de 4,5 metros de lado. A imagem aparece em um local pela duração e no alcance da magia. A imagem é puramente visual; não é acompanhada por som, cheiro ou outros efeitos sensoriais.

Como uma ação Usar Magia, você pode mover a imagem para qualquer ponto no alcance da magia. À medida que a imagem muda de local, você pode alterar a aparência da imagem para que os movimentos dela pareçam naturais para a imagem. Por exemplo, se você criar a imagem de uma criatura e movê-la, pode alterá-la para que pareça estar andando.

A interação física com a imagem revela que ela é uma ilusão, pois as coisas podem passar por ela. Uma criatura que executa uma ação Analisar para examinar a imagem pode determinar que ela é uma ilusão com um teste bem-sucedido de Inteligência (Investigação) contra a CD para evitar sua magia. Se uma criatura perceber a ilusão pelo que ela é, a criatura pode ver através da imagem.

Indetectável

3º Círculo, Abjuração (Bardo, Guardião, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (uma pitada de poeira de diamante no valor de 25 ou mais PO, que a magia consome)
Duração: 8 horas

Pela duração da magia, você protege um alvo que tocar contra magias de Adivinhação. O alvo pode ser uma criatura voluntária, um local ou um objeto que não exceda 3 metros em qualquer dimensão. O alvo não pode ser afetado por nenhuma magia de Adivinhação nem percebido através de sensores mágicos de vidência.



Imagem Silenciosa pode criar ilusões mundanas e excêntricas.

Infligir Ferimentos

1º Círculo, Necromancia (Clérigo)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Uma criatura que você tocar realiza uma salvaguarda de Constituição, sofrendo 2d10 pontos de dano Necrótico se falhar ou metade desse dano em caso de sucesso.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d10 para cada círculo de espaço de magia acima de 1.

Inseto Gigante

4º Círculo, Invocação (Druida)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você invoca uma aranha, centopeia ou vespa gigante (escolhida ao conjurar a magia). Ela se manifesta em um espaço desocupado à sua vista e no alcance da magia e usa o bloco de estatísticas do **Inseto Gigante**. A forma escolhida determina certos detalhes no bloco de estatísticas da criatura. A criatura desaparece ao ser reduzida a 0 Pontos de Vida ou quando a magia termina.

A criatura é uma aliada sua e de seus aliados. Em combate, ela compartilha sua contagem de Iniciativa, mas o turno dela é imediatamente após o seu. Ele obedece aos seus comandos verbais (nenhuma ação é necessária). Se você não emitir nenhum, ela executa a ação Esquivar e usa o movimento dela para evitar o perigo.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Use o círculo do espaço de magia para o círculo da magia no bloco de estatísticas.

CALDER MOORE

Inseto Gigante

Fera Grande, Sem Alinhamento

CA 11 + o círculo da magia
PV 30 + 10 para cada círculo de magia acima do 4
Deslocamento 12 m, Escalada 12 m, Voo 12 m (apenas Vespa)

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	17	+3	+3	**Des**	15	+0	+0	**Con**	14	+2	+2
Int	13	+1	+1	**Sab**	3	–3	–3	**Car**	3	–4	–4

Sentidos: Visão no Escuro 18 m, Percepção Passiva 12
Idiomas Compreende os idiomas que você conhece
ND Nenhum (XP 0; BP é igual ao seu Bônus de Proficiência)

Traços

Escalada de Aranha. O inseto pode escalar superfícies difíceis, inclusive ao longo de tetos, sem precisar realizar um teste de atributo.

Ações

Ataques Múltiplos. O inseto realiza um número de ataques igual à metade do círculo da magia (arredondado para baixo).

Punição Venenosa. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo.* Bônus é igual ao seu modificador de ataque mágico, alcance 3 m. *Dano:* 1d6 + 3 mais o círculo da magia em pontos de dano Perfurante mais 1d4 pontos de dano Venenoso.

Raio de Teia (Apenas Aranha). *Jogada de Ataque à Distância.* Bônus é igual ao seu modificador de ataque mágico, alcance 18 m. *Dano:* 1d10 + 3 mais o círculo da magia em pontos de dano Contundente, e o Deslocamento do alvo é reduzido a 0 até o início do próximo turno do inseto.

Ações Bônus

Cuspe Venenoso (Apenas Centopeia). *Salvaguarda de Constituição.* Sua CD para evitar magia, uma criatura à vista do inseto a até 3 metros. *Falha:* O alvo tem a condição Envenenado até o início do próximo turno do inseto.

Inverter a Gravidade

7º Círculo, Transmutação (Druida, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 30 metros
Componentes: V, S, M (uma pedra-ímã e raspas de ferro)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Esta magia inverte a gravidade em um Cilindro de 15 metros de raio e 30 metros de altura, centrado em um ponto ao alcance da magia. Todas as criaturas e objetos na área que não estão fixos ao chão são levados para cima até o topo do Cilindro. Uma criatura pode realizar uma salvaguarda de Destreza para agarrar um objeto fixo que possa alcançar, evitando assim a queda ascendente.

Se um teto ou objeto ancorado for encontrado nessa subida, criaturas e objetos colidem com ele como em uma queda normal. Se chegarem ao topo do Cilindro sem colidir com nada, pairam lá pela duração da magia. Quando a magia termina, criaturas e objetos afetados caem.

Invisibilidade

2º Círculo, Ilusão (Bardo, Bruxo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (um cílio envolto em goma arábica)
Duração: Concentração, até 1 hora

Uma criatura que você toca tem a condição Invisível até que a magia termine. A magia se encerra antes se o alvo realizar uma jogada de ataque, causar dano ou conjurar uma magia.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você pode escolher uma criatura adicional para cada círculo de espaço de magia acima de 2.

Invisibilidade Maior

4º Círculo, Ilusão (Bardo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Uma criatura que você toca tem a condição Invisível até que a magia termine.

Invocação Instantânea de Drawmij

6º Círculo, Invocação (Mago)

Tempo de Conjuração: 1 minuto ou Ritual
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (uma safira no valor de 1.000 ou mais PO)
Duração: Até ser dissipada

Você toca a safira usada na conjuração e um objeto pesando 3 quilos ou menos, cuja dimensão mais longa é de 2 metros ou menos. A magia deixa uma marca invisível nesse objeto e inscreve invisivelmente o nome do objeto na safira. Cada vez que você conjura essa magia, deve usar uma safira diferente.

Depois disso, você pode executar uma ação Usar Magia para proferir o nome do objeto e esmagar a safira. O objeto aparece instantaneamente em sua mão, independentemente das distâncias físicas ou planares, e a magia termina.

Se outra criatura estiver segurando ou carregando o objeto, esmagar a safira não a transporta, mas, em vez disso, você descobre quem é essa criatura e onde ela está localizada no momento.

Invocar Aberração

4º Círculo, Invocação (Bruxo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 27 metros
Componentes: V, S, M (um tentáculo em conserva e um globo ocular em um frasco incrustado de platina no valor de 400 ou mais PO)
Duração: Concentração, até 1 hora

Você invoca um Espírito Aberrante. Ele se manifesta em um espaço desocupado à sua vista e no alcance da magia e usa o bloco de estatísticas do **Espírito Aberrante**. Ao conjurar a magia, escolha entre Devorador de Mentes, Pseudo-observador ou Slaad. A criatura se assemelha a uma Aberração desse tipo, o que determina certos detalhes no bloco de estatísticas da criatura. A criatura desaparece ao ser reduzida a 0 Pontos de Vida ou quando a magia termina.

A criatura é uma aliada sua e de seus aliados. Em combate, ela compartilha sua contagem de Iniciativa, mas o turno dela é imediatamente após o seu. Ela obedece aos seus comandos verbais (nenhuma ação é necessária). Se você não emitir nenhum, ela executa a ação Esquivar e usa o movimento dela para evitar o perigo.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Use o círculo do espaço de magia para o círculo da magia no bloco de estatísticas.

Espírito Aberrante

Aberração Média, Neutra

CA 11 + o círculo da magia
PV 40 + 10 para cada círculo de magia acima de 4
Deslocamento 9 m; Voo 9 m (pairar; apenas Pseudo-observador)

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	16	+3	+3	**Des**	10	+0	+0	**Con**	15	+2	+2
Int	16	+3	+3	**Sab**	10	+0	+0	**Car**	6	–2	–2

Imunidades Psíquico
Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção Passiva 10
Idiomas Dialeto Obscuro, entende os idiomas que você fala
ND Nenhum (XP 0; BP é igual ao seu Bônus de Proficiência)

Traços

Aura Sussurrante (Apenas Devorador de Mentes). No início de cada turno do espírito, ele emite energia psiônica se não tem a condição Incapacitado. *Salvaguarda de Sabedoria:* CD é igual a CD para evitar sua magia, cada criatura (exceto você) a até 1,5 metro do espírito. *Falha:* 2d6 pontos de dano Psíquico.

Regeneração (Apenas Slaad). O espírito recupera 5 Pontos de Vida no início do turno dele se tiver pelo menos 1 Ponto de Vida.

Ações

Ataques Múltiplos. O espírito realiza um número de ataques igual à metade do círculo da magia (arredondado para baixo).

Garras (Apenas Slaad). *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* Bônus é igual ao seu modificador de ataque mágico, alcance 1,5 m. *Dano:* 1d10 + 3 mais o círculo da magia em pontos de dano Cortante, e o alvo não pode recuperar Pontos de Vida até o início do próximo turno do espírito.

Pancada Psíquica (Apenas Devorador de Mentes). *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* Bônus é igual ao seu modificador de ataque mágico, alcance 1,5 m. *Dano:* 1d8 + 3 mais o círculo da magia em pontos de dano Psíquico.

Raio Ocular (Somente Pseudo-observador). *Jogada de Ataque à Distância:* Bônus é igual ao seu modificador de ataque mágico, alcance 45 m. *Dano:* 1d8 + 3 mais o círculo da magia em pontos de dano Psíquico.



Espírito Aberrante (Pseudo-observador)

Invocar Animais

3º Círculo, Invocação (Druida, Guardião)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você conjura espíritos da natureza que aparecem como um grande bando de animais espectrais e intangíveis em um espaço desocupado à sua vista e no alcance da magia. O bando permanece pela duração da magia e você escolhe a forma animal dos espíritos, como lobos, serpentes ou pássaros.

Você tem Vantagem em salvaguardas de Força enquanto estiver a até 1,5 metro do bando e, quando se mover no seu turno, também pode mover o bando até 9 metros para um espaço desocupado à sua vista.

Sempre que o bando se mover até 3 metros de uma criatura à sua vista ou quando uma criatura à sua vista entrar ou terminar seu turno a até 3 metros do bando, você pode forçá-la a realizar uma salvaguarda de Destreza. Se falhar, a criatura sofre 3d10 pontos de dano Cortante. Cada criatura só realiza essa salvaguarda uma vez por turno.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d10 para cada círculo de espaço de magia acima de 3.

Invocar Barragem

3º Círculo, Invocação (Guardião)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (uma arma Corpo a Corpo ou à Distância que vale pelo menos 1 PP)
Duração: Instantânea

JUSTINE CRUZ

Você brande a arma usada para conjurar a magia e invoca armas espectrais semelhantes (ou munição apropriada para a arma) que são lançadas adiante e depois desaparecem. Cada criatura à sua escolha à sua vista em um Cone de 18 metros realiza uma salvaguarda de Destreza, sofrendo 5d8 pontos de dano Energético se falhar, ou metade desse dano em caso de sucesso.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d8 para cada círculo de espaço de magia acima de 3.

Invocar Celestial

7º Círculo, Invocação (Clérigo)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 27 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você conjura um espírito dos Planos Superiores, que se manifesta como um pilar de luz em um Cilindro de 3 metros de raio e 12 metros de altura centrado em um ponto no alcance da magia. Para cada criatura à sua vista no Cilindro, escolha qual dessas luzes brilha sobre ela:

Luz Curativa. O alvo recupera Pontos de Vida iguais a 4d12 mais seu modificador de atributo de conjuração.

Luz Ardente. O alvo realiza uma salvaguarda de Destreza, sofrendo 6d12 pontos de dano Radiante se falhar, ou metade desse dano em caso de sucesso.

Até que a magia termine, Luz Plena preenche o Cilindro e, quando você se mover no seu turno, também pode mover o Cilindro até 9 metros.

Sempre que o Cilindro se mover para o espaço de uma criatura à sua vista e sempre que uma criatura à sua vista entrar no Cilindro ou terminar seu turno lá, você pode envolvê-lo com uma das luzes. Uma criatura pode ser afetada por esta magia apenas uma vez por turno.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. A cura e o dano aumentam em 1d12 para cada círculo de espaço de magia acima de 7.

Invocar Constructo

4º Círculo, Invocação (Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 27 metros
Componentes: V, S, M (um cofre no valor de 400 ou mais PO)
Duração: Concentração, até 1 hora

Você invoca o espírito de um Construto. Ele se manifesta em um espaço desocupado à sua vista e no alcance da magia e usa o bloco de estatísticas do **Espírito do Constructo**. Ao conjurar a magia, escolha um material: Argila, Metal ou Pedra. A criatura se assemelha a uma estátua animada (você determina a aparência) composto do material escolhido, que determina certos detalhes no bloco de estatísticas da criatura. A criatura desaparece ao ser reduzida a 0 Pontos de Vida ou quando a magia termina.

A criatura é uma aliada sua e de seus aliados. Em combate, ela compartilha sua contagem de Iniciativa, mas o turno dela é imediatamente após o seu. Ela obedece aos seus comandos verbais (nenhuma ação é necessária). Se você não emitir nenhum, ela executa a ação Esquivar e usa o movimento dela para evitar o perigo.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Use o círculo do espaço de magia para o círculo da magia no bloco de estatísticas.

Espírito do Constructo

Constructo Médio, Neutro

CA 13 + o círculo da magia
PV 40 + 15 para cada círculo de magia acima de 4
Deslocamento 9 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	18	+4	+4	**Des**	10	+0	+0	**Con**	18	+4	+4
Int	14	+2	+2	**Sab**	11	+0	+0	**Car**	5	–3	–3

Resistências Venenoso
Imunidades Amedrontado, Enfeitiçado, Envenenado, Exaustão, Paralisado
Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção Passiva 10
Idiomas Compreende os idiomas que você fala
ND Nenhum (XP 0; BP é igual ao seu Bônus de Proficiência)

Traços

Corpo Aquecido (Apenas Metal). Uma criatura que atinge o espírito com um ataque corpo a corpo ou que inicia seu turno imobilizando o espírito sofre 1d10 pontos de dano Ígneo.

Letargia Empedernida (Apenas Pedra). Quando uma criatura começa o turno dela a até 3 metros do espírito, o espírito pode atacá-la com energia mágica se o espírito puder vê-la. *Salvaguarda de Sabedoria:* CD é igual a CD para evitar sua magia. *Falha:* Até o início do próximo turno do espírito, o alvo não pode realizar Ataques de Oportunidade e seu Deslocamento é reduzido pela metade.

Ações

Ataques Múltiplos. O espírito realiza um número de ataques de Pancada igual à metade do círculo da magia (arredondado para baixo).

Pancada. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* Bônus é igual ao seu modificador de ataque mágico, alcance 1,5 m. *Dano:* 1d8 + 4 + o círculo da magia pontos de dano Contundente.

Reações

Reação Violenta (Apenas Argila). *Gatilho:* O espírito sofre dano de uma criatura. *Reação:* O espírito realiza um ataque de Pancada contra essa criatura, se possível, ou o espírito se move até metade do seu Deslocamento em direção a essa criatura sem provocar Ataques de Oportunidade.



Espírito do Constructo (Pedra)



Espírito Dracônico (Frio)

Invocar Dragão

5º Círculo, Invocação (Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (um objeto com a imagem de um dragão gravado nele no valor de 500 ou mais PO)
Duração: Concentração, até 1 hora

Você invoca um Espírito Dracônico. Ele se manifesta em um espaço desocupado à sua vista e no alcance da magia e usa o bloco de estatísticas do **Espírito Dracônico**. A criatura desaparece ao ser reduzida a 0 Pontos de Vida ou quando a magia termina.

A criatura é uma aliada sua e de seus aliados. Em combate, ela compartilha sua contagem de Iniciativa, mas o turno dela é imediatamente após o seu. Ele obedece aos seus comandos verbais (nenhuma ação é necessária). Se você não emitir nenhum, ela executa a ação Esquivar e usa o movimento dela para evitar o perigo.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Use o círculo do espaço de magia para o círculo da magia no bloco de estatísticas.

Invocar Elementais Menores

4º Círculo, Invocação (Druida, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

Espírito Dracônico

Dragão Grande, Neutro

CA 14 + o círculo da magia
PV 50 + 10 para cada círculo de magia acima de 5
Deslocamento 9 m, Natação 9 m; Voo 18 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	19	+4	+4	**Des**	14	+2	+2	**Con**	17	+3	+3
Int	10	+0	+0	**Sab**	14	+2	+2	**Car**	14	+2	+2

Resistências Ácido, Elétrico, Gélido, Ígneo, Venenoso
Imunidades Amedrontado, Enfeitiçado, Envenenado
Sentidos Visão às Cegas 9 m, Visão no Escuro 18 m, Percepção Passiva 12
Idiomas Dracônico, compreende os idiomas que você fala
ND Nenhum (XP 0; BP é igual ao seu Bônus de Proficiência)

Traços

Resistências Compartilhadas. Ao invocar o espírito, escolha uma das resistências dele. Você tem Resistência ao tipo de dano escolhido até que a magia termine.

Ações

Ataques Múltiplos. O espírito realiza um número de ataques de Dilacerar igual à metade do círculo da magia (arredondado para baixo) e usa o Ataque de Sopro.

Ataque de Sopro. *Salvaguarda de Destreza:* CD é igual a CD para evitar sua magia, cada criatura em um Cone de 9 metros. *Falha:* 2d6 pontos de dano de um tipo ao qual o espírito tem Resistência (à sua escolha quando você conjura a magia). *Sucesso:* Metade do dano.

Dilacerar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* Bônus é igual ao seu modificador de ataque mágico, alcance 3 m. *Dano:* 1d6 + 4 + o círculo da magia pontos de dano Perfurante.

HECTOR ORTIZ, POLAR ENGINE

Você conjura espíritos dos Planos Elementais que voam ao seu redor em uma Emanação de 4,5 metros pela duração da magia. Até que a magia termine, qualquer ataque que você realizar causa 2d8 pontos de dano adicional quando você atinge uma criatura na Emanação. Este dano é Ácido, Elétrico, Gélido ou Ígneo (à sua escolha quando realizar o ataque).

Além disso, o terreno da Emanação é Terreno Difícil para seus inimigos.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 2d8 para cada círculo de espaço de magia acima de 4.

Invocar Elemental

5º Círculo, Invocação (Druida, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você conjura um espírito Grande e intangível dos Planos Elementais que aparece em um espaço desocupado no alcance da magia. Escolha o elemento do espírito, que determina o tipo de dano que ele causa: água (Gélido), ar (Elétrico), fogo (Ígneo) ou terra (Trovejante). O espírito permanece pela duração da magia.

Sempre que uma criatura à sua vista entrar no espaço do espírito ou iniciar o turno a até 1,5 metro do espírito, você pode forçá-la a realizar uma salvaguarda de Destreza se o espírito não tiver nenhuma criatura Contida. Se falhar, o alvo sofre 8d8 pontos de dano do tipo do espírito, e tem a condição Contido até que a magia termine. No início de cada um dos turnos do alvo Contido, ele repete a salvaguarda. Se falhar, o alvo sofre 4d8 pontos de dano do tipo do espírito. Em caso de sucesso, o alvo não é Contido pelo espírito.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 2d8 para cada círculo de espaço de magia acima de 5.

Invocar Feérico

6º Círculo, Invocação (Druida)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você conjura um espírito Médio de Faéria em um espaço desocupado à sua vista e no alcance da magia. O espírito permanece pela duração da magia e se assemelha a uma criatura Feérica à sua escolha. Quando o espírito aparece, você pode realizar um ataque mágico corpo a corpo contra uma criatura a até 1,5 metro dele. Em caso de acerto, o alvo sofre dano Psíquico igual a 3d12 mais o seu modificador de atributo de conjuração, e o alvo tem a condição Amedrontado até o início do seu próximo turno, com você e o espírito como a fonte do medo.

Como uma Ação Bônus em seus turnos posteriores, você pode teleportar o espírito para um espaço desocupado à sua vista a até 9 metros do espaço restante e realizar o ataque contra uma criatura a até 1,5 metro dele.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 2d12 para cada círculo de espaço de magia acima de 6.

Invocar Fera

2º Círculo, Invocação (Druida, Guardião)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 27 metros
Componentes: V, S, M (uma pluma, tufo de pele e rabo de peixe dentro de uma bolota dourada no valor de 200 ou mais PO)
Duração: Concentração, até 1 hora

Você invoca um Espírito Bestial. Ele se manifesta em um espaço desocupado à sua vista e no alcance da magia e usa o bloco de estatísticas do **Espírito Bestial**. Ao conjurar a magia, escolha um ambiente: Água, Ar ou Terra. A criatura se assemelha a um animal à sua escolha que é nativo do ambiente escolhido, o que determina certos detalhes no bloco de estatísticas da criatura. A criatura desaparece ao ser reduzida a 0 Pontos de Vida ou quando a magia termina.

A criatura é uma aliada sua e de seus aliados. Em combate, ela compartilha sua contagem de Iniciativa, mas o turno dela é imediatamente após o seu. Ele obedece aos seus comandos verbais (nenhuma ação é necessária). Se você não emitir nenhum, ela executa a ação Esquivar e usa o movimento dela para evitar o perigo.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Use o círculo do espaço de magia para o círculo da magia no bloco de estatísticas.

Invocar Ínfero

6º Círculo, Invocação (Bruxo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 27 metros
Componentes: V, S, M (um frasco com sangue no valor de 600 ou mais PO)
Duração: Concentração, até 1 hora

Você invoca um Espírito Ínfero. Ele se manifesta em um espaço desocupado à sua vista e no alcance da magia e usa o bloco de estatísticas do **Espírito Ínfero**. Ao conjurar a magia, escolha Demônio, Diabo ou Yugoloth.

A criatura se assemelha a um Ínfero do tipo escolhido, o que determina certos detalhes no bloco de estatísticas da criatura. A criatura desaparece ao ser reduzida a 0 Pontos de Vida ou quando a magia termina.

A criatura é uma aliada sua e de seus aliados. Em combate, ela compartilha sua contagem de Iniciativa, mas o turno dela é imediatamente após o seu. Ela obedece aos seus comandos verbais (nenhuma ação é necessária). Se você não emitir nenhum, ela executa a ação Esquivar e usa o movimento dela para evitar o perigo.

Espírito Bestial

Fera Pequena, Neutra

CA 11 + o círculo da magia
PV 20 (apenas Ar) ou 30 (apenas Água e Terra) + 5 para cada círculo de magia acima de 2
Deslocamento 9 m; Escalada 9 m (Apenas Terra); Natação 9 m (Apenas água); Voo 18 m (Apenas Ar)

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	18	+4	+4	**Des**	11	+0	+0	**Con**	16	+3	+3
Int	4	–3	–3	**Sab**	14	+2	+2	**Car**	5	–3	–3

Sentidos: Visão no Escuro 18 m, Percepção Passiva 12
Idiomas: Compreende os idiomas que você fala
ND Nenhum (XP 0; BP é igual ao seu Bônus de Proficiência)

Traços

Respirar na Água (Apenas Água). O espírito só pode respirar debaixo d'água.

Sobrevoo (Apenas Ar). O espírito não provoca Ataques de Oportunidade quando voa para fora do alcance de um inimigo.

Táticas de Grupo (Apenas Água e Terra). O espírito tem Vantagem em uma jogada de ataque contra uma criatura se pelo menos um dos aliados do espírito estiver a até 1,5 metro da criatura e o aliado não tem a condição Incapacitado.

Ações

Ataques Múltiplos. O espírito realiza um número de ataques de Dilacerar igual à metade do círculo da magia (arredondado para baixo).

Dilacerar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* Bônus é igual ao seu modificador de ataque mágico, alcance 1,5 m. *Dano:* 1d8 + 4 mais o círculo da magia em pontos de dano Perfurante.

Espírito Ínfero (Diabo)



Espírito Ínfero

Ínfero Grande, Neutro

CA 12 + o círculo da magia
PV 50 (apenas Demônio) ou 40 (apenas Diabo) ou 60 (apenas Yugoloth) + 15 para cada círculo de magia acima de 6
Deslocamento 12 m; Escalada 12 m (apenas Demônio); Voo 18 m (apenas Diabo)

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	13	+1	+1	**Des**	16	+3	+3	**Con**	16	+2	+2
Int	10	+0	+0	**Sab**	10	+0	+0	**Car**	16	+3	+3

Resistências Ígneo
Imunidades Venenoso; Envenenado
Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção Passiva 10
Idiomas Abissal, Infernal, Telepatia 18 m
ND Nenhum (XP 0; BP é igual ao seu Bônus de Proficiência)

Traços

Espasmos da Morte (Apenas Demônio). Quando o espírito é reduzido a 0 Pontos de Vida ou a magia terminar, o espírito explode. *Salvaguarda de Destreza:* CD é igual a CD para evitar sua magia, cada criatura em uma Emanação de 3 metros originada a partir do espírito. *Falha:* 2d10 mais o círculo da magia em pontos de dano Ígneo. *Sucesso:* Metade do dano.

Resistência à Magia. O espírito tem Vantagem em salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Visão Diabólica (Apenas Diabo). Escuridão Mágica não impede a Visão no Escuro do espírito.

Ações

Ataques Múltiplos. O espírito realiza um número de ataques igual à metade do círculo da magia (arredondado para baixo).

Arremesso de Chamas (Apenas Diabo). *Jogada de Ataque à Distância:* Bônus é igual ao seu modificador de ataque mágico, alcance 1,5 m ou alcance 45 m. *Dano:* 2d6 + 3 mais o círculo da magia em pontos de dano pontos de dano Ígneo.

Garras (Apenas Yugoloth). *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* Bônus é igual ao seu modificador de ataque mágico, alcance 1,5 m. *Dano:* 1d8 + 3 mais o círculo da magia em pontos de dano Cortante. Imediatamente após o ataque acertar ou errar, o espírito pode se teleportar até 9 metros para um espaço desocupado à vista dele.

Mordida (Apenas Demônio). *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* Bônus é igual ao seu modificador de ataque mágico, alcance 1,5 m. *Dano:* 1d12 + 3 mais o círculo da magia em pontos de dano Necrótico.

ALEXANDRE HONORE

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Use o círculo do espaço de magia para o círculo da magia no bloco de estatísticas.

Invocar Morto-Vivo

3º Círculo, Necromancia (Bruxo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 27 metros
Componentes: V, S, M (um crânio dourado no valor de 300 ou mais PO)
Duração: Concentração, até 1 hora

Você invoca um Espírito Morto-Vivo. Ele se manifesta em um espaço desocupado à sua vista e no alcance da magia e usa o bloco de estatísticas do **Espírito Morto-vivo**. Ao conjurar a magia, escolha a forma da criatura: Esquelético, Fantasmagórico ou Pútrido. O espírito se assemelha a uma criatura Morta-viva com a forma escolhida, o que determina certos detalhes no bloco de estatísticas da criatura. A criatura desaparece ao ser reduzida a 0 Pontos de Vida ou quando a magia termina.

A criatura é uma aliada sua e de seus aliados. Em combate, ela compartilha sua contagem de Iniciativa, mas o turno dela é imediatamente após o seu. Ele obedece aos seus comandos verbais (nenhuma ação é necessária). Se você não emitir nenhum, ela executa a ação Esquivar e usa o movimento dela para evitar o perigo.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Use o círculo do espaço de magia para o círculo da magia no bloco de estatísticas.



Espírito Morto-vivo (Fantasmagórico)

Espírito Morto-Vivo

Morto-vivo Médio, Neutro

CA 11 + o círculo da magia
PV 30 (apenas Fantasmagórico e Pútrido) ou 20 (apenas Esquelético) + 10 para cada círculo de magia acima de 3
Deslocamento 9 m; Voo 12 m (pairar; apenas Fantasmagórico)

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	12	+1	+1	**Des**	16	+3	+3	**Con**	15	+2	+2
Int	4	–3	–3	**Sab**	10	+0	+0	**Car**	9	–1	–1

Imunidades Necrótico, Venenoso; Amedrontado, Envenenado, Exaustão, Paralisado
Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção Passiva 10
Idiomas Compreende os idiomas que você fala
ND Nenhum (XP 0; BP é igual ao seu Bônus de Proficiência)

Traços

Aura Purulenta (Apenas Pútrido). *Salvaguarda de Constituição:* CD é igual a CD para evitar sua magia, qualquer criatura (exceto você) que inicie o turno dentro de uma Emanação de 1,5 metro originada a partir do espírito. *Falha:* A criatura tem a condição Envenenado até o início de seu próximo turno.

Passagem Incorpórea (Apenas Fantasmagórico). O espírito pode se mover através de outras criaturas e objetos como se fossem Terreno Difícil. Se ele terminar o turno dentro de um objeto, ele é desviado para o espaço desocupado mais próximo e sofre 1d10 pontos de dano Energético por cada 1,5 metro percorrido.

Ações

Ataques Múltiplos. O espírito realiza um número de ataques igual à metade do círculo da magia (arredondado para baixo).

Garra Podre (Apenas Pútrido). *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* Bônus é igual ao seu modificador de ataque mágico, alcance 1,5 m. *Dano:* 1d6 + 3 mais o círculo da magia em pontos de dano Cortante. Se o alvo tem a condição Envenenado, ele tem a condição Paralisado até o final do próximo turno dele.

Raio da Cova (Somente Esquelético). *Jogada de Ataque à Distância:* Bônus é igual ao seu modificador de ataque mágico, alcance 45 m. *Dano:* 2d4 + 3 mais o círculo da magia em pontos de dano Necrótico.

Toque Mortal (Apenas Fantasmagórico). *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* Bônus é igual ao seu modificador de ataque mágico, alcance 1,5 m. *Dano:* 1d8 + 3 mais o círculo da magia em pontos de dano Necrótico, e o alvo tem a condição Amedrontado até o final do próximo turno dele.

JUSTIN SWEET

Invocar Saraivada
5º Círculo, Invocação (Guardião)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 45 metros
Componentes: V, S, M (uma arma Corpo a Corpo ou à Distância no valor de 1 ou mais PP)
Duração: Instantânea

Você brande a arma usada para conjurar a magia e escolhe um ponto no alcance da magia. Centenas de armas espectrais similares (ou munição apropriada para a arma) caem em uma saraivada e depois desaparecem.

Cada criatura à sua escolha à sua vista em um Cilindro de 12 metros de raio e 6 metros de altura, centrada nesse ponto, realiza uma salvaguarda de Destreza. Uma criatura sofre 8d8 pontos de dano Energético se falhar, ou metade desse dano em caso de sucesso.

Invocar Seres da Floresta
4º Círculo, Invocação (Druida, Guardião)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você conjura espíritos da natureza que voam ao seu redor em uma Emanação de 3 metros pela duração da magia. Quando a Emanação invade o espaço de uma criatura à sua vista, ou quando uma criatura à sua vista entra ou termina o turno na Emanação, você pode forçá-la a realizar uma salvaguarda de Sabedoria. Se falhar, a criatura sofre 5d8 pontos de dano Energético ou metade desse dano se tiver sucesso. A criatura realiza essa salvaguarda apenas uma vez por turno.

Além disso, você pode executar a ação Desengajar como uma Ação Bônus pela duração da magia.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d8 para cada círculo de espaço de magia acima de 4.

Labirinto
8º Círculo, Invocação (Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você bane uma criatura à sua vista e no alcance da magia para um semiplano labiríntico. O alvo permanece lá pela duração ou até escapar do labirinto.

O alvo pode executar uma ação Analisar para tentar escapar. Quando isso acontece, ele realiza um teste de Inteligência (Investigação) CD 20. Em caso de sucesso, ele escapa e a magia se encerra.

Quando a magia termina, o alvo reaparece no espaço que deixou ou, se esse espaço estiver ocupado, no espaço desocupado mais próximo.

Lâmina Flamejante
2º Círculo, Evocação (Druida, Feiticeiro)

Tempo de Conjuração: Ação Bônus
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (uma folha de sumagre)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você evoca uma lâmina flamejante em sua mão livre. A lâmina é semelhante em tamanho e forma a uma cimitarra e permanece pela duração da magia. Se você soltar a lâmina, ela desaparece, mas você pode evocá-la novamente como uma Ação Bônus.

Como uma ação Usar Magia, você pode realizar um ataque mágico corpo a corpo com a lâmina flamejante. Em caso de acerto, o alvo sofre 3d6 pontos de dano Ígneo mais o seu modificador de atributo de conjuração.

A lâmina flamejante emite Luz Plena em um raio de 3 metros e Meia-luz por mais 3 metros.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d6 para cada círculo de espaço de magia acima de 2.

Lendas e Histórias
5º Círculo, Adivinhação (Bardo, Clérigo, Mago)

Tempo de Conjuração: 10 minutos
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (incenso no valor de 250 ou mais PO, que a magia consome, e quatro tiras de marfim no valor de 50 ou mais PO cada)
Duração: Instantânea

Nomeie ou descreva uma pessoa, lugar ou objeto famoso. A magia traz à sua mente um breve resumo do conhecimento significativo sobre essa coisa famosa, conforme descrito pelo Mestre.

O conhecimento pode incluir detalhes significativos, revelações intrigantes ou até mesmo informações secretas que nunca foram amplamente divulgadas. Quanto mais você já sabe sobre o assunto, mais precisas e detalhadas se tornam as informações que recebe. Essas informações são exatas, mas podem ser expressas em linguagem figurada ou poesia, conforme determinado pelo Mestre. Se a coisa famosa que você escolheu não for realmente famosa, você ouve notas musicais tristes tocadas em um trombone, e a magia falha.

Lentidão
3º Círculo, Transmutação (Bardo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S, M (uma gota de melaço)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você altera a passagem do tempo em torno de até seis criaturas à sua escolha em um Cubo de 12 metros de lado no alcance da magia. Cada alvo deve ser bem-su-

cedido em uma salvaguarda de Sabedoria ou é afetado por esta magia pela sua duração.

O Deslocamento de um alvo afetado é reduzido pela metade, sofre uma penalidade de -2 em salvaguardas de Destreza e na CA e não pode executar Reações. Nos turnos do alvo, ele pode executar uma ação ou uma Ação Bônus, não ambas, e pode realizar apenas um ataque se executar a ação Atacar. Se conjurar uma magia com um componente Somático, há uma chance de 25% da magia falhar como resultado do alvo fazer os gestos da magia muito lentamente.

Um alvo afetado repete a salvaguarda no final de cada um dos turnos dele, encerrando a magia em caso de sucesso.

Leque Cromático

1º Círculo, Ilusão (Bardo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (uma pitada de areia colorida)
Duração: Instantânea

Você lança uma série deslumbrante de luzes ofuscantes e coloridas. Cada criatura em um Cone de 4,5 metros originado em você deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição ou tem a condição Cego até o final do seu próximo turno.

Levitação

2º Círculo, Transmutação (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (uma mola de metal)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Uma criatura ou objeto solto à sua escolha, à sua vista e no alcance da magia sobe verticalmente até 6 metros e permanece suspenso pela duração. A magia pode levitar um objeto que pesa até 200 quilos. Uma criatura involuntária que seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição não é afetada.

O alvo pode se mover apenas empurrando ou puxando um objeto ou superfície fixa ao alcance dele (como uma parede ou um teto), o que permite que ele se mova como se estivesse escalando. No seu turno, você pode mudar a altitude do alvo em até 6 metros em qualquer direção. Se você for o alvo, pode se mover para cima ou para baixo como parte de seu movimento. Caso contrário, você pode executar uma ação Usar Magia para mover o alvo, que deve permanecer no alcance da magia.

Quando a magia termina, o alvo flutua suavemente até o chão se ainda estiver no alto.

Ligação Telepática de Rary

5º Círculo, Adivinhação (Bardo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação ou Ritual
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (dois ovos)
Duração: 1 hora

Você cria uma ligação telepática entre até oito criaturas voluntárias à sua escolha no alcance da magia, vinculando psiquicamente cada criatura a todas as outras pela duração da magia. Criaturas que não podem se comunicar em nenhum idioma não são afetadas por esta magia.

Até que a magia termine, os alvos podem se comunicar telepaticamente através da ligação, mesmo que não compartilhem um idioma. A comunicação é possível a qualquer distância, embora não possa se estender para outros planos de existência.

Limpar a Mente

8º Círculo, Abjuração (Bardo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: 24 horas

Até que a magia termine, uma criatura voluntária que você toca adquire Imunidade a dano Psíquico e à condição Enfeitiçado. O alvo também fica imune a qualquer coisa que possa detectar suas emoções ou alinhamento, ler seus pensamentos, detectar magicamente sua localização, e nenhuma magia — nem mesmo Desejo — pode obter informações sobre o alvo, observá-lo remotamente ou controlar sua mente.

Línguas

3º Círculo, Adivinhação (Bardo, Bruxo, Clérigo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, M (um zigurate em miniatura)
Duração: 1 hora

Esta magia concede à criatura que você toca a capacidade de entender qualquer idioma falado ou com linguagem de sinais que ela ouça ou veja. Além disso, quando o alvo se comunica falando ou usando sinais, qualquer criatura que conheça pelo menos um idioma pode entendê-lo se essa criatura puder ouvir as palavras ou ver os sinais.

Localizar Animais ou Plantas
2º Círculo, Adivinhação (Bardo, Druida, Guardião)

Tempo de Conjuração: Ação ou Ritual
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (pelo de um cão de caça)
Duração: Instantânea

Descreva ou nomeie uma criatura do tipo Fera, Planta ou planta não mágica. Você descobre a direção e a distância até a criatura ou planta mais próxima desse tipo a até 8 quilômetros, se houver alguma presente.

Localizar Criatura
4º Círculo, Adivinhação (Bardo, Clérigo, Druida, Guardião, Mago, Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (pelo de um cão de caça)
Duração: Concentração, até 1 hora

Descreva ou nomeie uma criatura que você conheça bem. Você descobre a direção e a localização da criatura se ela estiver a até 300 metros de distância. Se a criatura estiver se movendo, você sabe em que direção.

A magia pode localizar uma criatura específica que você conheça ou a criatura mais próxima de um tipo específico (como um humano ou um unicórnio) se você tiver visto tal criatura de perto — a até 9 metros — ao menos uma vez. Se a criatura que você descreveu ou nomeou estiver em uma forma diferente, como sob os efeitos de uma magia *De Carne para Pedra* ou *Polimorfia*, esta magia não localiza a criatura.

Esta magia não pode localizar uma criatura se qualquer espessura de chumbo bloquear um caminho direto entre você e a criatura.

Localizar Objeto
2º Círculo, Adivinhação (Bardo, Clérigo, Druida, Guardião, Mago, Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (um galho bifurcado)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Descreva ou nomeie um objeto que você conheça bem. Você descobre a direção e a localização do objeto se ele estiver a até 300 metros de você. Se o objeto estiver se movendo, você sabe em que direção.

A magia pode localizar um objeto específico que você conheça se você o tiver visto de perto — a até 9 metros — ao menos uma vez. Se preferir, a magia pode localizar o objeto mais próximo de um tipo específico, como um certo tipo de traje, joias, mobília, ferramentas ou armas.

Esta magia não pode localizar um objeto se qualquer espessura de chumbo bloquear um caminho direto entre você e o objeto.

Loquacidade
8º Círculo, Encantamento (Bardo, Bruxo)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V
Duração: 1 hora

Até que a magia termine, ao realizar um teste de Carisma, você pode substituir o número que você tirou por um 15. Além disso, não importa o que você diga, a magia que determinaria se você está dizendo a verdade indica que você está sendo verdadeiro.

Lufada de Vento
2º Círculo, Evocação (Druida, Feiticeiro, Guardião, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (a semente de um legume)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você sopra uma Linha com um vento forte de 18 metros de comprimento e 3 metros de largura em uma direção à sua escolha pela duração da magia. Cada criatura na Linha deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Força ou é empurrada 4,5 metros para longe de você em uma direção seguindo a Linha. Uma criatura que termine o turno na Linha deve realizar a mesma salvaguarda.

Qualquer criatura na Linha deve gastar 3 metros de movimento para cada 1,5 metro que se move ao se aproximar de você.

A lufada dispersa gás ou vapor e extingue velas e chamas desprotegidas similares na área. Isso faz com que as chamas protegidas, como as de lanternas, dancem descontroladamente e possuem 50% de chance de serem extinguidas.

Como uma Ação Bônus em seus turnos posteriores, você pode alterar a direção da Linha soprada por você.

Luz
Truque de Evocação (Bardo, Clérigo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, M (um vaga-lume ou musgo fosforescente)
Duração: 1 hora

Você toca em um objeto Grande ou menor que não está sendo usado ou carregado por outra pessoa. Até que a magia termine, o objeto emite Luz Plena em um raio de 6 metros e Meia-luz por mais 6 metros. A luz pode ter a cor que você desejar.

Cobrir o objeto com algo opaco bloqueia a luz. A magia se encerra se você a conjurar novamente.



Um elfo Clérigo usa a magia *Luz do Dia* para trazer a luz do amanhecer para uma corte de vampiros.

DAVID ASTRUGA

Luz do Dia

3º Círculo, Evocação (Clérigo, Druida, Feiticeiro, Guardião, Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: 1 hora

Pela duração da magia, a luz do sol se espalha de um ponto no alcance da magia e preenche uma Esfera de 18 metros de raio. A área da luz do sol é Luz Plena e emite Meia-luz por mais 18 metros.

Como alternativa, você conjura a magia em um objeto que não esteja sendo usado ou carregado, fazendo com que a luz do sol preencha uma Emanação de 18 metros originada desse objeto. Cobrir esse objeto com algo opaco, como uma tigela ou elmo, bloqueia a luz do sol.

Se qualquer área desta magia se sobrepuser a uma área de Escuridão criada por uma magia de 3º círculo ou inferior, essa outra magia é dissipada.

Luzes Dançantes

Truque de Ilusão (Bardo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S, M (um pouco de fósforo)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você cria até quatro luzes do tamanho de tochas no alcance da magia, fazendo com que elas pareçam tochas, lanternas ou esferas brilhantes que pairam pela duração da magia. Como alternativa, você combina as quatro luzes em uma forma Média, brilhante, a qual é vagamente humanoide. Seja qual for a forma que você escolher, cada luz emite Meia-luz em um raio de 3 metros.

Como uma Ação Bônus, você pode mover as luzes até 18 metros para um espaço no alcance da magia. Uma luz deve estar a até 6 metros de outra luz criada por esta magia, e uma luz desaparece se ultrapassar o alcance da magia.

Malogro

4º Círculo, Necromancia (Bruxo, Druida, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea



O Mago Mordenkainen recebe os hóspedes em sua residência mágica, a *Mansão Magnífica de Mordenkainen*.

Uma criatura à sua vista e no alcance da magia realiza uma salvaguarda de Constituição, sofrendo 8d8 pontos de dano Necrótico se falhar ou metade desse dano em caso de sucesso. Uma criatura do tipo Planta falha automaticamente na salvaguarda.

Como alternativa, escolha como alvo uma planta não mágica que não seja uma criatura, como uma árvore ou um arbusto. Ela não realiza uma salvaguarda; ela simplesmente murcha e morre.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d8 para cada círculo de espaço de magia acima de 4.

Mansão Magnífica de Mordenkainen

7º Círculo, Invocação (Bardo, Mago)

Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: 90 metros
Componentes: V, S, M (uma porta em miniatura no valor de 15 ou mais PO)
Duração: 24 horas

Você conjura uma porta cintilante no alcance da magia que permanece por toda a duração da magia. A porta leva a uma moradia extradimensional e tem 1,5 metro de largura e 3 metros de altura. Você e qualquer criatura que você designe ao conjurar a magia podem entrar na residência extradimensional enquanto a porta permanecer aberta. Você pode abri-la ou fechá-la (nenhuma ação é necessária) se estiver a até 9 metros de distância dela. Quando fechada, a porta é imperceptível.

Além da porta, há um magnífico saguão com várias câmaras ao fundo. A atmosfera da moradia é limpa, fresca e aquecida.

Você pode criar qualquer projeto que desejar para a moradia, mas ela não pode exceder 50 Cubos contíguos de 3 metros de lado. O local é mobiliado e decorado à sua escolha. Contém comida suficiente para servir um banquete de nove pratos para até 100 pessoas. Mobílias e outros objetos criados por essa magia se dissipam em fumaça se removidos dela.

Uma equipe de 100 servos quase transparentes atende a todos que entrarem. Você determina a aparência desses servos e as vestes deles. Eles são invulneráveis e obedecem aos seus comandos. Cada servo pode realizar tarefas que um humano poderia realizar, mas eles não podem atacar ou realizar qualquer ação que cause dano direto a outra criatura. Assim, os servos podem buscar coisas, limpar, remendar, dobrar roupas, acender fogos, servir comida, servir vinho, entre outras atividades. Os servos não podem deixar a moradia.

Quando a magia termina, qualquer criatura ou objeto deixado no espaço extradimensional é expulso para os espaços desocupados mais próximos à entrada.

HELGE C BALZER



O Mago Bigby usa sua magia autoral, *Mão de Bigby*, para evitar interrupções em sua pesquisa.

Manto do Cruzado

3º Círculo, Evocação (Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você irradia uma aura mágica em uma Emanação de 9 metros. Enquanto estiver na aura, você e seus aliados causam 1d4 pontos de dano Radiante adicionais ao atingir com uma arma ou um Ataque Desarmado.

Mão de Bigby

5º Círculo, Evocação (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S, M (uma casca de ovo e uma luva)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você cria uma mão Grande de energia mágica cintilante em um espaço desocupado à sua vista e no alcance da magia. A mão permanece pela duração da magia e se move ao seu comando, imitando os movimentos da sua própria mão.

A mão é um objeto que tem CA 20 e Pontos de Vida iguais aos seus Pontos de Vida máximos. Se a mão é reduzida a 0 Pontos de Vida, a magia encerra. A mão não ocupa um espaço.

Ao conjurar a magia e como uma Ação Bônus em seus turnos posteriores, você pode mover a mão até 18 metros e causar um dos seguintes efeitos:

Mão Esmagadora. A mão tenta imobilizar uma criatura Enorme ou menor a até 1,5 metro dela. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza ou tem a condição Imobilizado, com uma CD para escapar igual à CD para evitar sua magia. Enquanto a mão imobiliza o alvo, você pode executar uma ação Bônus para fazer com que a mão o esmague, causando ao alvo 4d6 pontos de dano Contundente mais seu modificador de atributo de conjuração.

Mão Interposta. A mão concede a você Cobertura Parcial contra ataques e outros efeitos originados do espaço da mão ou que passem por ele. Além disso, o espaço da mão conta como Terreno Difícil para seus inimigos.

Mão Vigorosa. A mão tenta empurrar uma criatura Enorme ou menor a até 1,5 metro dela. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Força, ou a mão empurra o alvo até 1,5 metro mais 1,5 metro multiplicado pelo valor de seu modificador de atributo de conjuração. A mão se move com o alvo, permanecendo a até 1,5 metro dele.

Punho Cerrado. A mão atinge um alvo a até 1,5 metro dela. Realize um ataque mágico corpo a corpo.

BRIAN VALEZA

Em caso de acerto, o alvo sofre 5d8 pontos de dano Energético.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano do Punho Cerrado aumenta em 2d8 e o dano da Mão Esmagadora aumenta em 2d6 para cada círculo de espaço de magia acima de 5.

Mãos Flamejantes

1º Círculo, Evocação (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Uma fina camada de chamas parte de você. Cada criatura em um Cone de 4,5 metros realiza uma salvaguarda de Destreza, sofrendo 3d6 pontos de dano Ígneo se falhar, ou metade desse dano em caso de sucesso.

Objetos inflamáveis no Cone que não estão sendo usados ou carregados entram em combustão.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d6 pontos para cada círculo de espaço de magia acima de 1.

Mãos Mágicas

Truque de Invocação (Bardo, Bruxo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S
Duração: 1 minuto

Uma mão espectral flutuante aparece em um ponto que você escolher no alcance da magia. A mão permanece pela duração. A mão desaparece se estiver a mais de 9 metros de você ou se você conjurar esta magia novamente.

Ao conjurar a magia, você pode usar a mão para manipular um objeto, abrir uma porta ou um recipiente destrancado, guardar ou recolher itens de recipientes abertos, ou despejar o conteúdo de um frasco.

Como uma ação Usar Magia em seus próximos turnos, você pode controlar a mão novamente. Como parte dessa ação, você pode mover a mão até 9 metros.

A mão não pode atacar, ativar itens mágicos ou carregar mais de 5 quilos.

Marca do Predador

1º Círculo, Adivinhação (Guardião)

Tempo de Conjuração: Ação Bônus
Alcance: 27 metros
Componentes: V
Duração: Concentração, até 1 hora

Você marca magicamente como sua presa uma criatura à sua vista e no alcance da magia. Até que a magia termine, você causa 1d6 pontos de dano Energético adicionais ao alvo sempre que o acertar com uma jogada de ataque. Você também tem Vantagem em qualquer teste de Sabedoria (Percepção ou Sobrevivência) que realizar para encontrá-lo.

Se o alvo é reduzido a 0 Pontos de Vida antes que esta magia termine, você pode executar uma ação Bônus para mover a marca para uma nova criatura à sua vista e no alcance da magia.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Sua Concentração pode durar mais com um espaço de magia de 3º–4º círculo (em até 8 horas) ou 5º círculo ou superior (em até 24 horas).

Mau Olhado

6º Círculo, Necromancia (Bardo, Bruxo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Pela duração da magia, seus olhos se tornam um vazio escuro. Uma criatura à sua escolha à sua vista e a até 18 metros de você deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria ou é afetada por um dos seguintes efeitos à sua escolha pela duração da magia.

Em cada um dos seus turnos até que a magia termine, você pode executar uma ação Usar Magia para atingir outra criatura, mas não pode atingir uma criatura novamente se ela tiver sido bem-sucedida em uma salvaguarda contra a conjuração desta magia.

Adoecer. O alvo tem a condição Envenenado.

Adormecer. O alvo tem a condição Inconsciente. Ele acorda se sofrer algum dano ou se outra criatura executar uma ação para sacudi-la.

Apavorar. O alvo tem a condição Amedrontado. Em cada um dos turnos dele, o alvo Amedrontado deve executar a ação Correr e se afastar de você pela rota mais segura e curta disponível. Se o alvo se mover para um espaço a pelo menos 18 metros de distância de você onde não possa vê-lo, esse efeito encerra.

Medo

3º Círculo, Ilusão (Bardo, Bruxo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (uma pena branca)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Cada criatura em um Cone de 9 metros deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria ou larga o que estiver segurando e tem a condição Amedrontado pela duração da magia.

Uma criatura Amedrontada executa a ação Correr e se afasta de você pela rota mais segura em cada um dos turnos dela, a menos que não haja para onde se mover. Se a criatura encerrar o turno dela em um espaço onde não tenha linha de visão para você, a criatura realiza uma salvaguarda de Sabedoria. Em caso de sucesso, a magia encerra naquela criatura.

Mensageiro Animal
2º Círculo, Encantamento (Bardo, Druida, Guardião)

Tempo de Conjuração: Ação ou Ritual
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (um bocado de comida)
Duração: 24 horas

Uma Besta Minúscula à sua escolha à sua vista e no alcance da magia deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Carisma, ou ela tenta entregar uma mensagem por você (se o Nível de Desafio do alvo não for 0, ele é automaticamente bem-sucedido). Você especifica um local que visitou e um destinatário que corresponda a uma descrição geral, como "uma pessoa vestida com o uniforme da guarda da cidade" ou "um anão ruivo usando um chapéu pontudo". Você também comunica uma mensagem de até vinte e cinco palavras. A Fera viaja pela duração da magia em direção ao local especificado, cobrindo cerca de 40 quilômetros a cada 24 horas ou 80 quilômetros se a Fera puder voar.

Quando a Fera chega, ela entrega sua mensagem à criatura que você descreveu, imitando sua comunicação. Se a Fera não chegar ao seu destino antes que a magia termine, a mensagem é perdida e a Besta retorna para onde você conjurou a magia.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. A duração da magia aumenta em 48 horas para cada círculo de espaço de magia acima de 2.

Mensagem
Truque de Transmutação (Bardo, Druida, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: S, M (um fio de cobre)
Duração: 1 rodada

Você aponta para uma criatura no alcance da magia e sussurra uma mensagem. Somente o alvo ouve a mensagem e pode responder em um sussurro que apenas você consegue ouvir.

Você pode conjurar essa magia através de objetos sólidos se estiver familiarizado com o alvo e souber que ele está além da barreira. Silêncio mágico, 30 centímetros de pedra, metal ou madeira, ou uma fina folha de chumbo bloqueiam a magia.

Mesclar-se às Rochas
3º Círculo, Transmutação (Clérigo, Druida, Guardião)

Tempo de Conjuração: Ação ou Ritual
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: 8 horas

Você adentra em um objeto ou superfície rochosa grande o suficiente para caber completamente seu corpo, fundindo a si e seu equipamento com a pedra pela duração. Você deve tocar a pedra para fazer isso. Nada da sua presença permanece visível ou detectável por sentidos não mágicos.

Enquanto estiver fundido com a rocha, você não pode ver o que ocorre fora dela, e quaisquer testes de Sabedoria (Percepção) que você realize para ouvir *sons* fora dela são realizados com Desvantagem. Você permanece ciente da passagem do tempo e pode conjurar magias em si mesmo enquanto está fundido à pedra. Você pode usar 1,5 metro de movimento para sair da rocha onde entrou, o que encerra a magia. Caso contrário, você não pode se mover.

Danos físicos menores à rocha não o afetam, mas a destruição parcial ou mudança na forma dela (a ponto de você não caber mais nela) o expulsa e causa 6d6 pontos de dano Energético a você. A destruição completa da rocha (ou a transmutação dela em outra substância) o expulsa e causa 50 pontos de dano Energético.

Se expulso, você é movido para o espaço desocupado mais próximo de onde entrou e tem a condição Caído.

Metamorfose
9º Círculo, Transmutação (Druida, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (uma argola de jade no valor de 1.500 ou mais PO)
Duração: Concentração, até 1 hora

Você se multimorfa em outra criatura pela duração da magia ou até executar uma ação Usar Magia para se multimorfa em uma criatura diferente. A nova forma deve ser de uma criatura com um Nível de Desafio igual ou inferior ao seu nível ou ao seu Nível de Desafio. Você deve ter visto esse tipo de criatura antes, e ela não pode ser um Constructo ou um Morto-vivo.

Ao se multimorfar, você recebe um número de Pontos de Vida Temporários igual aos Pontos de Vida da nova forma. A magia encerra se você perder todos os Pontos de Vida Temporários.

As suas estatísticas de jogo são substituídas pelo bloco de estatísticas da nova forma, mas você mantém seu tipo de criatura, alinhamento, personalidade, valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma, Pontos de Vida, Dados de Vida, proficiências e capacidade de comunicação. Se você possuir a característica Conjuração, também a mantém.

Ao se multimorfar, você decide se seu equipamento cai no chão ou se altera em tamanho e forma para se ajustar à nova forma enquanto você a mantém.

Miragem Arcana
7º Círculo, Ilusão (Bardo, Druida, Mago)

Tempo de Conjuração: 10 minutos
Alcance: À sua vista
Componentes: V, S
Duração: 10 dias



Magos rivais usam *Metamorfose* para se transformar em um Observador e um Beír durante um duelo mágico.

Você faz com que o terreno em uma área de até 2,5 quilômetros quadrados pareça, soe, cheire e até mesmo seja sentido como algum outro tipo de terreno. Campos abertos ou uma estrada podem ser transformados em um pântano, colina, fenda ou qualquer outro tipo de terreno irregular ou intransitável. Um lago pode ser formado para parecer um prado gramado, um precipício como uma suave encosta ou uma ravina cheia de pedras como uma estrada larga e lisa.

Da mesma forma, você pode alterar a aparência de estruturas ou adicioná-las onde não há nenhuma presente. A magia não disfarça, oculta ou adiciona criaturas.

A ilusão inclui elementos audíveis, visuais, táteis e olfativos, podendo transformar terreno desimpedido em Terreno Difícil (ou vice-versa) ou, de outra forma, dificultar o movimento pela área. Qualquer parte do terreno ilusório (como uma pedra ou um galho) que for removida da área da magia desaparece imediatamente.

Criaturas com Visão Verdadeira podem ver através da ilusão e discernir a verdadeira forma do terreno; no entanto, todos os outros elementos da ilusão permanecem, de modo que, embora a criatura esteja ciente da ilusão, ainda pode interagir fisicamente com ela.

Missão

5º Círculo, Encantamento (Bardo, Clérigo, Druida, Paladino, Mago)

Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: 18 metros
Componentes: V
Duração: 30 dias

Você dá um comando verbal a uma criatura à sua vista no alcance da magia, ordenando que ela realize algum serviço ou não realize uma ação ou um curso de atividade conforme você decidir. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria ou tem a condição Enfeitiçado pela duração da magia. O alvo é bem-sucedido automaticamente se não conseguir entender seu comando.

Enquanto Enfeitiçada, a criatura sofre 5d10 pontos de dano Psíquico se agir de maneira diretamente contrária ao seu comando. Ela não sofre esse dano mais do que uma vez por dia.

Você pode dar qualquer comando à sua escolha, exceto uma atividade que resultaria em morte certa. Se você der um comando suicida, a magia se encerra.

Uma magia *Desejo*, *Remover Maldição* ou *Restauração Maior* encerra esta magia.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Se você usar um espaço de magia de 7º ou 8º círculo, a duração é de 365 dias. Se você usar um espaço de magia de 9º círculo, a magia dura até que seja encerrada por uma das magias mencionadas acima.

MICHAEL BROUSSARD



Um Mago humano afasta o perigo com a *Armadura Arcana* e os raios infalíveis dos *Mísseis Mágicos*.

Mísseis Mágicos

1º Círculo, Evocação (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Você cria três dardos brilhantes feitos de pura energia mágica. Cada dardo acerta uma criatura à sua escolha, à sua vista e no alcance da magia. Um dardo causa 1d4 + 1 pontos de dano Energético ao alvo. Os dardos acertam ao mesmo tempo, e você pode direcioná-los para uma mesma criatura ou várias.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. A magia cria um dardo adicional para cada círculo de espaço de magia acima de 1.

Modificar Memória

5º Círculo, Encantamento (Bardo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você tenta remodelar as memórias de outra criatura. Uma criatura à sua vista e no alcance da magia realiza uma salvaguarda de Sabedoria. Se você estiver lutando contra a criatura, ela tem Vantagem na salvaguarda. Se falhar na salvaguarda, o alvo tem a condição Enfeitiçado pela duração da magia. Enquanto estiver Enfeitiçado desse modo, o alvo também tem a condição Incapacitado e fica sem perceber o que acontece ao seu redor, embora possa ouvir você. Se sofrer qualquer dano ou for alvo de outra magia, a magia se encerra, e nenhuma memória é modificada.

Enquanto essa magia durar, você pode influenciar a memória do alvo sobre um evento que ele tenha vivenciado nas últimas 24 horas e que tenha durado no máximo 10 minutos. Você pode eliminar permanentemente toda a memória do evento, permitir que o alvo recorde o evento com total clareza, alterar os detalhes da memória do evento ou criar uma memória de outro evento.

Você deve falar com o alvo para descrever como as memórias dele serão afetadas, e ele deve conseguir entender seu idioma para as memórias modificadas criarem raízes. A mente do alvo preenche qualquer lacuna dos detalhes da sua descrição. Se a magia encerrar antes que você termine de descrever as memórias modificadas, a memória da criatura não é alterada.

AARON J. RILEY

Caso contrário, as memórias modificadas se consolidam quando a magia termina.

Uma memória modificada não afeta necessariamente o comportamento de uma criatura, especialmente se a memória contradiz as inclinações naturais, o alinhamento ou as crenças da criatura. Uma memória modificada ilógica, como uma falsa memória de quanto a criatura gostava de nadar em ácido, é descartada como um pesadelo. O Mestre pode considerar uma memória modificada absurda demais para afetar uma criatura.

Uma magia *Remover Maldição* ou *Restauração Maior* conjurada sobre o alvo restaura a memória verdadeira da criatura.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você pode alterar as memórias do alvo em relação a um evento que ocorreu há até 7 dias (espaço de magia de 6º círculo), 30 dias (espaço de magia de 7º círculo), 365 dias (espaço de magia de 8º círculo) ou em qualquer momento do passado da criatura (espaço de magia de 9º círculo).

Moldar Rochas

4º Círculo, Transmutação (Clérigo, Druida, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (argila mole)
Duração: Instantânea

Você toca um objeto de pedra de tamanho Médio ou menor, ou uma seção de pedra com no máximo 1,5 metro em qualquer dimensão e o molda na forma que desejar. Por exemplo, você pode moldar uma rocha grande em uma arma, estátua ou baú, ou criar uma pequena passagem por uma parede com até 1,5 metro de espessura. Também é possível moldar uma porta de pedra ou seu batente para selar a porta. O objeto criado pode ter até duas dobradiças e uma fechadura, mas detalhes mecânicos mais finos não são possíveis.

Moléstia

6º Círculo, Necromancia (Clérigo)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Você libera magia virulenta em uma criatura à sua vista e no alcance da magia. O alvo deve realizar uma salvaguarda de Constituição. Se falhar, sofre 14d6 de dano Necrótico e seus Pontos de Vida máximos são reduzidos em um valor igual ao dano sofrido. Em caso de sucesso, sofre apenas metade do dano. Esta magia não pode reduzir os Pontos de Vida máximos de um alvo abaixo de 1.

Montaria Fantasmagórica



Montaria Fantasmagórica

3º Círculo, Ilusão (Mago)

Tempo de Conjuração: 1 minuto ou Ritual
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S
Duração: 1 hora

Uma criatura Grande, quase real e semelhante a um cavalo aparece no chão em um espaço desocupado à sua escolha no alcance da magia. Você decide a aparência da criatura e ela é equipada com uma sela, rédea e freio. Qualquer equipamento criado pela magia desaparece em uma nuvem de fumaça se for carregado a mais de 3 metros de distância da montaria.

Pela duração da magia, você ou uma criatura à sua escolha pode usar a montaria. A montaria usa o bloco de estatísticas do **Cavalo de Montaria** (veja também o apêndice B), exceto que ele tem um Deslocamento de 30 metros e pode viajar 20 quilômetros em uma hora. Quando a magia termina, a montaria desaparece gradualmente, dando ao cavaleiro 1 minuto para desmontar. A magia se encerra se a montaria sofrer algum dano.

NIKKI DAWES

Mover Terra
6º Círculo, Transmutação (Druida, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S, M (uma pá em miniatura)
Duração: Concentração, até 2 horas

Escolha uma área de terreno no alcance da magia, com até 12 metros de lados. Você pode remodelar terra, areia ou argila na área da maneira que desejar pela duração. Você pode aumentar ou diminuir a elevação da área, criar ou preencher uma trincheira, erguer ou aplanar uma parede, ou formar um pilar. A extensão dessas mudanças não pode exceder metade da maior dimensão da área. Por exemplo, se você afetar um quadrado de 12 metros, pode criar um pilar de até 6 metros de altura, aumentar ou diminuir a elevação do quadrado em até 6 metros, cavar uma trincheira de até 6 metros de profundidade, e assim por diante. Essas mudanças demoram 10 minutos para serem concluídas. Como a transformação do terreno ocorre lentamente, criaturas na área geralmente não ficam presas ou feridas pelo movimento do solo.

Ao final de cada 10 minutos que gastar se concentrando na magia, você pode escolher uma nova área de terreno para afetar.

Essa magia não pode manipular pedra natural ou construção de pedra. Rochas e estruturas se ajustam para acomodar o novo terreno. Se a forma que você moldar o terreno tornar uma estrutura instável, ela pode desmoronar.

Da mesma forma, essa magia não afeta diretamente o crescimento de plantas. A terra movida carrega qualquer planta junto com ela.

Movimentação Livre
4º Círculo, Abjuração (Bardo, Clérigo, Druida, Guardião)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (uma alça de couro)
Duração: 1 hora

Você toca uma criatura voluntária. Pela duração da magia, o movimento do alvo não é afetado por Terreno Difícil, e magias e outros efeitos mágicos não podem reduzir o Deslocamento do alvo nem fazer com que ele tenha as condições Contido ou Paralisado. O alvo também tem um Deslocamento de Natação igual ao Deslocamento de caminhada.

Além disso, o alvo pode gastar 1,5 metro de movimento para escapar automaticamente de restrições não mágicas, como grilhões ou uma criatura impondo a condição Imobilizado.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você pode escolher uma criatura adicional para cada círculo de espaço de magia acima de 4.

Muralha de Energia
5º Círculo, Evocação (Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S, M (um caco de vidro)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Uma muralha de energia invisível surge em um ponto à sua escolha no alcance da magia. A muralha aparece em qualquer direção que você escolher, como uma barreira horizontal, vertical ou inclinação. Pode flutuar livremente ou repousar sobre uma superfície sólida. Você pode moldá-la em um domo hemisférico ou em um globo com um raio de até 3 metros, ou em uma superfície plana composta por dez painéis de 3 metros de lados. Cada painel deve ser contíguo a outro painel. De qualquer forma, a parede tem 6 milímetros de espessura e permanece pela duração da magia. Ao surgir, se a muralha passar por um espaço ocupado por uma criatura, a criatura é empurrada para um dos lados da muralha (à sua escolha).

Nada pode passar fisicamente pela muralha. Ela é imune a todo tipo de dano e não pode ser anulada por *Dissipar Magia*. Entretanto, a magia *Desintegrar* a destrói instantaneamente. A muralha também se estende para o Plano Etéreo, e bloqueia viagens etéreas através dela.

Muralha de Espinhos
6º Círculo, Invocação (Druida)

Tempo de Conjuração: Uma ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S, M (um punhado de espinhos)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você cria uma muralha com um emaranhado de espinhos que parecem agulhas. A muralha aparece em uma superfície sólida, à sua vista e no alcance da magia e permanece pela duração. É possível escolher entre uma muralha de até 18 metros de comprimento, 3 metros de altura e 1,5 metro de espessura ou um círculo que tenha até 6 metros de diâmetro, 6 metros de altura e 1,5 metro de espessura. A muralha bloqueia a linha de visão.

Quando a muralha aparece, cada criatura na área dela realiza uma salvaguarda de Destreza, sofrendo 7d8 pontos de dano Perfurante se falhar, ou metade desse dano em caso de sucesso.

Uma criatura pode se mover através da parede, embora lenta e dolorosamente. Para cada 1,5 metro que uma criatura atravessa a parede, ela deve gastar 6 metros de movimento. Além disso, a primeira vez que uma criatura entra em um espaço na muralha ou termina o turno dela lá, a criatura realiza uma salvaguarda de Destreza, sofrendo 7d8 pontos de dano Cortante se falhar ou metade desse dano em caso de sucesso. Uma criatura realiza essa salvaguarda apenas uma vez por turno.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Ambos os tipos de dano aumentam em 1d8 para cada círculo de espaço de magia acima de 6.

Muralha de Fogo

4º Círculo, Evocação (Druida, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S, M (um pedaço de carvão)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você cria uma muralha de fogo em uma superfície sólida no alcance da magia. Você pode construir uma parede de até 18 metros de comprimento, 6 metros de altura e 30 centímetros de espessura, ou uma parede circular de até 6 metros de diâmetro, 6 metros de altura e 30 metros de espessura. A parede é opaca e permanece pela duração da magia

Quando a muralha aparece, cada criatura na área dela realiza uma salvaguarda de Destreza, sofrendo 5d8 pontos de dano Ígneo se falhar, ou metade desse dano em caso de sucesso.

Um lado da muralha, escolhido por você quando conjura esta magia, causa 5d8 pontos de dano Ígneo a cada criatura que termina o turno nela até de 3 metros desse lado ou dentro da muralha. Uma criatura sofre o mesmo dano quando entra na muralha pela primeira vez em termina o turno dela lá. O outro lado da parede não causa dano.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d8 pontos para cada círculo de espaço de magia acima de 4.

Muralha de Gelo

6º Círculo, Evocação (Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S, M (um pedaço de quartzo)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você cria uma muralha de gelo em uma superfície sólida no alcance da magia. Você pode moldá-la em uma cúpula hemisférica, em um globo com um raio de até 3 metros ou em uma superfície plana composta por dez painéis de 3 metros de lados. Cada painel deve ser contíguo a outro painel. De qualquer forma, a parede tem 30 centímetros de espessura e permanece pela duração da magia.

Ao surgir, se a muralha ocupar um espaço de uma criatura, a criatura é empurrada para um dos lados e deve realizar uma salvaguarda de Destreza. Se falhar, sofre 10d6 pontos de dano Gélido ou metade desse dano em caso de sucesso.

A muralha é um objeto que pode ser danificado e, portanto, rompido. Tem CA 12 e 30 Pontos de Vida por painel, e tem Imunidade dano Gélido, Psíquico e Venenoso e Vulnerabilidade a dano Ígneo. Reduzir uma seção de 3 metros da muralha a 0 Pontos de Vida a destrói e deixa para trás uma camada de ar gélido no espaço que a muralha ocupava.

Uma criatura que se move através da camada de ar gélido pela primeira vez em um turno realiza uma salvaguarda de Constituição, sofrendo 5d6 pontos de dano Gélido se falhar, ou metade desse dano em caso de sucesso.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano que a muralha causa quando aparece aumenta em 2d6 e o dano ao passar pela camada de ar gélido aumenta em 1d6 para cada círculo de espaço de magia acima de 6.

Muralha de Pedra

5º Círculo, Evocação (Druida, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S, M (um cubo de granito)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Uma muralha não-mágica, constituída de pedra maciça, surge em um ponto à sua vista e no alcance da magia. Ela tem 15 centímetros de espessura e é composta de 10 painéis de 3 metros de lados. Cada painel deve ser contíguo ao outro. Se preferir, você pode criar painéis de 3 por 6 metros que têm apenas 7,5 centímetros de espessura.

Ao surgir, se a muralha passar por um espaço ocupado por uma criatura, esta última é empurrada para um dos lados da muralha (à sua escolha). Se uma criatura estiver cercada por todos os lados pela muralha (ou pela muralha e outra superfície sólida), essa criatura realiza uma salvaguarda de Destreza. Em caso de sucesso, ela pode usar a Reação dela para mover-se até o máximo do Deslocamento, de modo que não esteja mais cercada pela muralha.

A muralha pode ter qualquer forma que você desejar, apesar de não poder ocupar o mesmo espaço que uma criatura ou objeto. Ela não precisa ser vertical ou se apoiar inteiramente em uma fundação sólida. Entretanto, necessita se fundir e ser solidamente suportada por rochas já existentes. Assim, é possível usar esta magia para criar uma ponte sobre um abismo ou criar uma rampa. Se for criado algo de amplitude superior a 6 metros de comprimento, é necessário dividir pela metade o tamanho de cada painel, para criar suportes. É possível fazer com que a muralha tenha, de forma bruta, ameias, parapeitos etc.

A muralha é um objeto de pedra que pode ser danificado e rompido. Cada painel tem CA 15 e 30 Pontos de Vida para cada 2,5 centímetros de espessura e tem Imunidade dano Gélido, Psíquico e Venenoso. Reduzir um painel a 0 Ponto de Vida o destrói e pode fazer com que painéis conectados entrem em colapso, a critério do Mestre.

Se você mantiver sua Concentração nesta magia por toda a duração, a muralha se torna permanente e não pode ser dissipada. Caso contrário, a muralha desaparece quando a magia termina.

Muralha de Vento

3º Círculo, Evocação (Druida, Guardião)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S, M (um leque e uma pena)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Uma muralha de vento forte sobe do chão em um ponto à sua escolha no alcance da magia. Você pode realizar uma parede de até 15 metros de comprimento, 4,5 metros de altura e 30 centímetros de espessura. Você pode moldar a parede da maneira que quiser, desde que ela faça um caminho contínuo ao longo do chão. A muralha permanece pela duração da magia.

Quando a muralha surge, cada criatura na área dela realiza uma salvaguarda de Força, sofrendo 4d8 pontos de dano Contundente se falhar, ou metade desse dano em caso de sucesso.

O vento forte mantém névoa, fumaça e outros gases afastados. Criaturas ou objetos Pequenos ou menores não podem atravessar a muralha. Materiais soltos e leves que entrem na muralha são lançados para cima. Flechas, virotes e outros projéteis comuns disparados contra alvos atrás da muralha são desviados para cima e erram automaticamente. Pedras arremessadas por Gigantes ou máquinas de cerco, assim como projéteis semelhantes, não são afetados. Criaturas em forma gasosa não conseguem atravessar a muralha.

Muralha Prismática

9º Círculo, Abjuração (Bardo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: 10 minutos

Uma superfície cintilante e multicolorida forma uma parede vertical opaca de até 27 metros de comprimento, 9 metros de altura e 2,5 centímetros de espessura centrada em um ponto no alcance da magia. Como alternativa, você molda a parede em um globo de até 9 metros de diâmetro centrado em um ponto no alcance da magia. A parede permanece pela duração. Se você posicionar a parede em um espaço ocupado por uma criatura, a magia encerra instantaneamente sem efeito.

A parede emite Luz Plena por 30 metros e Meia-luz por mais 30 metros. Você e as criaturas que você escolher ao conjurar a magia podem passar e ficar perto da muralha sem sofrer dano. Se outra criatura que possa ver a parede se mover a até 6 metros dela ou começar o turno nela, a criatura deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição ou tem a condição Cego por 1 minuto.

A parede possui sete camadas, cada uma de uma cor diferente. Uma criatura que atravessa ou entra na parede passa uma camada por vez e deve realizar uma salvaguarda de Destreza ou é afetada pelas propriedades da camada, conforme descrito na tabela Camadas Prismáticas.

A parede tem CA 10 e pode ser destruída uma camada por vez, em ordem do vermelho ao violeta, por meios específicos para cada camada. Se uma camada for destruída, ela desaparece pela duração da magia. *Campo Antimagia* não tem efeito na parede, e *Dissipar Magia* pode afetar apenas a camada violeta.

Camadas Prismáticas

Ordem	Efeitos
1	**Vermelho.** *Se falhar:* 12d6 pontos de dano Ígneo. *Em caso de sucesso:* metade do dano. *Efeitos Adicionais:* Ataques à distância não mágicos não podem atravessar esta camada, que é destruída se sofrer ao menos 25 pontos de dano Gélido.
2	**Laranja.** *Se falhar:* 12d6 pontos de dano Ácido. *Em caso de sucesso:* metade do dano. *Efeitos Adicionais:* Ataques mágicos à distância não podem passar por esta camada, que é destruída por um vento forte (como o criado por *Lufada de Vento*).
3	**Amarelo.** *Se falhar:* 12d6 pontos de dano Elétrico. *Em caso de sucesso:* metade do dano. *Efeitos Adicionais:* A camada é destruída se sofrer ao menos 60 pontos de dano Energético.
4	**Verde.** *Se falhar:* 12d6 pontos de dano Venenoso. *Em caso de sucesso:* metade do dano. *Efeitos Adicionais:* Uma magia *Criar Passagem* ou outra magia de círculo igual ou superior, que possa abrir um portal em uma superfície sólida, destrói esta camada.
5	**Azul.** *Se falhar:* 12d6 pontos de dano Gélido. *Em caso de sucesso:* metade do dano. *Efeitos Adicionais:* A camada é destruída se sofrer ao menos 25 pontos de dano Ígneo.
6	**Anil.** *Se falhar:* O alvo tem a condição Contido e realiza uma salvaguarda de Constituição no final de cada um dos turnos dele. Se bem-sucedido três vezes, a condição encerra. Se falhar três vezes, ele tem a condição Petrificado até ser liberado por um efeito como a magia *Restauração Maior*. Os sucessos e fracassos não precisam ser consecutivos; acompanhe ambos até que o alvo alcance três de um tipo. *Efeitos Adicionais:* Magias não podem ser conjuradas através desta camada, que é destruída pela Luz Plena conjurada pela magia *Luz do Dia*.

Ordem	Efeitos
7	**Violeta.** *Se falhar:* O alvo tem a condição Cego e realiza uma salvaguarda de Sabedoria no início do seu próximo turno. Em caso de sucesso a condição encerra. Se falhar, a condição encerra e a criatura se teleporta para outro plano de existência (à escolha do Mestre). *Efeitos Adicionais:* Esta camada é destruída por *Dissipar Magia*.

Nevasca
3º Círculo, Invocação (Druida, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 45 metros
Componentes: V, S, M (um guarda-chuva em miniatura)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Até que a magia termine, granizo cai em um Cilindro de 12 metros de altura e 6 metros de raio centrado em um ponto à sua escolha no alcance da magia. A área está Totalmente Obscurecida e as chamas expostas na área são apagadas.

O Solo no Cilindro é Terreno Difícil. Quando uma criatura entra no Cilindro pela primeira vez em um turno ou começa o turno dela nele, deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza ou está Caída e perde a Concentração.

Névoa Mortal
5º Círculo, Invocação (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você cria uma Esfera de 6 metros de raio constituída de uma névoa amarelo esverdeada centrada em um ponto no alcance da magia. A névoa permanece pela duração da magia ou até que um vento forte (como o criado pela magia *Lufada de Vento)* a disperse, encerrando a magia. A área da névoa é Totalmente Obscurecida.

Cada criatura na Esfera realiza uma salvaguarda de Constituição, sofrendo 5d8 pontos de dano Venenoso se falhar, ou metade desse dano em caso de sucesso. Uma criatura deve realizar essa salvaguarda quando a Esfera se mover para seu espaço e quando entrar na Esfera ou terminar o turno dela nela. Uma criatura realiza essa salvaguarda apenas uma vez por turno.

A Esfera se afasta 3 metros de você no início de cada um dos seus turnos.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d8 para cada círculo de espaço de magia acima de 5.

Névoa Obscurecente
1º Círculo, Invocação (Druida, Feiticeiro, Guardião, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 hora

Você cria uma Esfera de névoa de 6 metros de raio centrada em um ponto no alcance da magia. A Esfera é Totalmente Obscurecida. Ela permanece pela duração da magia ou até que um vento forte (como um criado por *Lufada de Vento*) a disperse.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O raio da névoa aumenta em 6 metros para cada círculo de espaço de magia acima de 1.

Nuvem de Adagas
2º Círculo, Invocação (Bardo, Bruxo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (um caco de vidro)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você conjura adagas rodopiantes em um Cubo de 1,5 metro de lado centrado em um ponto no alcance da magia. Cada criatura nessa área sofre 4d4 pontos de dano Cortante. Uma criatura também sofre esse dano se entrar no Cubo, terminar o turno nele ou se o Cubo se mover para o espaço dela. Uma criatura sofre esse dano apenas uma vez por turno.

Nos seus turnos subsequentes, você pode executar uma ação Usar Magia para teleportar o Cubo até 9 metros.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 2d4 para cada círculo de espaço de magia acima de 2.

Nuvem Fétida
3º Círculo, Invocação (Bardo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 27 metros
Componentes: V, S, M (um ovo podre)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você cria uma Esfera de 6 metros de raio de gás amarelo nauseante centrada em um ponto no alcance da magia. A nuvem é Totalmente Obscurecida. A nuvem permanece no ar pela duração da magia ou até que um vento forte (como o criado por *Lufada de Vento*) a disperse.

Cada criatura que começa seu turno na Esfera deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição ou tem a condição Envenenado até o final do turno atual. Enquanto Envenenada desse modo, a criatura não pode executar uma ação ou uma Ação Bônus.

Nuvem Incendiária
8º Círculo, Invocação (Druida, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 45 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Uma nuvem rodopiante de brasas e fumaça preenche uma Esfera de 6 metros de raio centrada em um ponto no alcance da magia. A área da nuvem é Totalmente Obscurecida. Ela permanece pela duração ou até que um vento forte (como o criado pela *Lufada de Vento*) a disperse.

Quando a nuvem aparece, cada criatura dentro dela realiza uma salvaguarda de Destreza e, se falhar, sofre 10d8 pontos de dano Ígneo, ou metade desse dano em caso de sucesso. Uma criatura também deve realizar essa salvaguarda quando a Esfera se mover para seu espaço e quando terminar seu turno nela. Uma criatura realiza essa salvaguarda apenas uma vez por turno.

A nuvem se afasta 3 metros de você na direção que você escolher no início de cada um dos seus turnos.

Olho Arcano
4º Círculo, Adivinhação (Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (um pouco de pele de morcego)
Duração: Concentração, até 1 hora

Você cria um olho invisível e invulnerável no alcance da magia que fica pairando pela duração. Você recebe mentalmente do olho informações visuais, que pode ver em todas as direções. Ele também tem Visão no Escuro com um alcance de 9 metros.

Como uma Ação Bônus, você pode mover o olho até 9 metros em qualquer direção. Uma barreira sólida bloqueia o movimento do olho, mas o olho pode passar por uma abertura de até 2,5 centímetros de diâmetro.

Onda Destrutiva
5º Círculo, Evocação (Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V
Duração: Instantânea

Uma energia destrutiva ondula a partir de você em uma Emanação de 9 metros. Cada criatura à sua escolha na Emanação realiza uma salvaguarda de Constituição. Se falhar, um alvo sofre 5d6 pontos de dano Trovejante e 5d6 pontos de dano Necrótico ou Radiante (à sua escolha) e tem a condição Caído. Em caso de sucesso, um alvo recebe apenas metade do dano.

Onda Trovejante
1º Círculo, Evocação (Bardo, Druida, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Você libera uma onda de energia estrondosa. Cada criatura em um Cubo de 4,5 metros originado em você realiza uma salvaguarda de Constituição. Se falhar, uma criatura sofre 2d8 pontos de dano Trovejante e é empurrada a 3 metros de distância de você. Em caso de sucesso, uma criatura sofre apenas metade do dano.

Além disso, objetos soltos que estão totalmente dentro do Cubo são empurrados 3 metros para longe de você, e um estrondo trovejante é audível a até 90 metros.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d8 para cada círculo de espaço de magia acima de 1.

Oração de Cura
2º Círculo, Abjuração (Clérigo, Paladino)

Tempo de Conjuração: 10 minutos
Alcance: 9 metros
Componentes: V
Duração: Instantânea

Até cinco criaturas à sua escolha que permanecerem no alcance da magia por toda a conjuração obtêm os benefícios de um Descanso Curto e recuperam 2d8 Pontos de Vida. Uma criatura não pode ser afetada por esta magia novamente até ela completar um Descanso Longo.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. A cura aumenta em 1d8 para cada círculo de espaço de magia acima de 2.

Orbe Cromático
1º Círculo, Evocação (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 27 metros
Componentes: V, S, M (um diamante no valor de 50 ou mais PO)
Duração: Instantânea

Você arremessa um orbe de energia em um alvo no alcance da magia. Escolha Ácido, Elétrico, Gélido, Ígneo, Trovejante ou Venenoso para o tipo de orbe que você criar e, em seguida, realize um ataque mágico à distância contra o alvo. Em caso de acerto, o alvo sofre 3d8 pontos de dano do tipo escolhido.

Se você jogar o mesmo número em dois ou mais dos dados d8, o orbe salta para outro alvo à sua escolha dentro de 9 metros do alvo. Realize uma jogada de ataque contra o novo alvo e realize uma nova jogada de dano. A esfera não pode saltar novamente, a menos que você conjure a magia usando um espaço de magia de 2º círculo ou superior.



Um humano Feiticeiro repreende carniçais com a energia imprevisível do *Orbe Cromático*.

ZUZANNA WUZYK

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d8 para cada círculo de espaço de magia acima de 1. O orbe pode saltar um número máximo de vezes igual ao círculo do espaço de magia utilizado, e uma criatura pode ser atingida apenas uma vez por cada conjuração desta magia.

Orientação

Truque de Adivinhação (Clérigo, Druida)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você toca uma criatura voluntária e escolhe uma perícia. Até que a magia termine, a criatura adiciona 1d4 a qualquer teste de atributo usando a perícia escolhida.

Padrão Hipnótico

3º Círculo, Ilusão (Bardo, Bruxo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: S, M (uma pitada de confete)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você cria um padrão distorcido de cores em um cubo de 9 metros de lado no alcance da magia. O padrão aparece por um momento e desaparece. Cada criatura na área, que pode ver o padrão, deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria ou tem a condição Enfeitiçado pela duração. Enquanto Enfeitiçado, a criatura tem a condição Incapacitado e Deslocamento 0.

A magia se encerra para uma criatura afetada se ela sofrer algum dano ou se outra pessoa executar uma ação para sacudi-la, removendo-a de seu estupor.

Palavra Curativa

1º Círculo, Abjuração (Bardo, Clérigo, Druida)

Tempo de Conjuração: Ação Bônus
Alcance: 18 metros
Componentes: V
Duração: Instantânea

Uma criatura à sua escolha, à sua vista e no alcance da magia recupera Pontos de Vida iguais a 2d4 mais seu modificador de atributo de conjuração.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. A cura aumenta em 2d4 para cada círculo de espaço de magia acima de 1.

Palavra Curativa em Massa
3º Círculo, Abjuração (Bardo, Clérigo)

Tempo de Conjuração: Ação Bônus
Alcance: 18 metros
Componentes: V
Duração: Instantânea

Até seis criaturas à sua escolha, à sua vista e no alcance da magia, recuperam Pontos de Vida iguais a 2d4 mais o seu modificador de atributo de conjuração.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. A cura aumenta em 1d4 para cada círculo de espaço de magia acima de 3.

Palavra de Poder: Atordoar
8º Círculo, Encantamento (Bardo, Bruxo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componente: V
Duração: Instantânea

Você domina a mente de uma criatura à sua vista e no alcance da magia. Se o alvo tiver 150 Pontos de Vida ou menos, ele tem a condição Atordoado. Caso contrário, o Deslocamento dele é 0 até o início do seu próximo turno.

O alvo Atordoado realiza uma salvaguarda de Constituição no final de cada um dos turnos dele, encerrando a condição em caso de sucesso.

Palavra de Poder: Fortificar
7º Círculo, Encantamento (Bardo, Clérigo)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componente: V
Duração: Instantânea

Você fortalece até seis criaturas à sua vista e no alcance da magia. A magia concede 120 Pontos de Vida Temporários, que você divide entre os alvos da magia.

Palavra de Poder: Matar
9º Círculo, Encantamento (Bardo, Bruxo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componente: V
Duração: Instantânea

Você obriga uma criatura à sua vista e no alcance da magia a morrer. Se o alvo tiver 100 Pontos de Vida ou menos, ele morre. Caso contrário, sofre 12d12 pontos de dano Psíquico.

Palavra de Poder: Salvar
9º Círculo, Encantamento (Bardo, Clérigo)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componente: V
Duração: Instantânea

Uma onda de energia curativa percorre uma criatura à sua vista e no alcance da magia. O alvo recupera todos os Pontos de Vida. Se a criatura tem a condição Amedrontado, Atordoado, Enfeitiçado, Envenenado ou Paralisado, a condição encerra. Se a criatura tem a condição Caído, ela pode usar sua Reação para se levantar.

Palavra de Radiância
Truque de Evocação (Clérigo)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, M (um símbolo com um raio de sol)
Duração: Instantânea

Uma radiância ardente irrompe de você em uma Emanação de 1,5 metro. Cada criatura à sua escolha à sua vista nela deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição ou sofre 1d6 pontos de dano Radiante.

Aprimoramento de Truque. O dano aumenta em 1d6 quando você atinge os níveis 5 (2d6), 11 (3d6) e 17 (4d6).

Palavra de Regresso
6º Círculo, Invocação (Clérigo)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 1,5 metro
Componentes: V
Duração: Instantânea

Você e até cinco criaturas voluntárias a até 1,5 metro de você se teleportam instantaneamente para um santuário previamente designado. Você e quaisquer criaturas que se teleportem com você aparecem no espaço desocupado mais próximo do local designado quando você preparou seu santuário (veja abaixo). Se você conjurar esta magia sem primeiro preparar um santuário, a magia não tem efeito.

Você deve designar um local, como um templo, como um santuário, conjurando esta magia lá.

Palavra Sagrada
7º Círculo, Evocação (Clérigo)

Tempo de Conjuração: Ação Bônus
Alcance: 9 metros
Componentes: V
Duração: Instantânea

Você pronuncia uma palavra imbuída de poder dos Planos Superiores. Cada criatura à sua escolha no alcance da magia realiza uma salvaguarda de Carisma.

Se falhar, um alvo com 50 Pontos de Vida ou menos sofre um efeito com base nos Pontos de Vida atuais dele, conforme mostrado na tabela Efeitos de Palavra Sagrada. Independentemente dos Pontos de Vida, um alvo Celestial, Elemental, Feérico ou Ínfero que falhar na salvaguarda é forçado a voltar ao seu plano de origem (se ainda não estiver lá) e não pode retornar ao plano atual por 24 horas por qualquer meio que não seja uma magia *Desejo*.

Efeitos de Palavra Sagrada

Pontos de Vida	Efeito
0–20	O alvo morre.
21–30	O alvo está com as condições Atordoado, Cego e Surdo por 1 hora.
31–40	O alvo está com as condições Cego e Surdo por 10 minutos.
41–50	O alvo tem a condição Surdo por 1 minuto.

Paralisar Monstro

5º Círculo, Encantamento (Bardo, Bruxo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 27 metros
Componentes: V, S, M (um pedaço reto de ferro)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Escolha uma criatura à sua vista e no alcance da magia. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria ou tem a condição Paralisado pela duração da magia. No final de cada um dos turnos do alvo, ele realiza uma nova salvaguarda, encerrando a magia em caso de sucesso.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você pode escolher uma criatura adicional para cada círculo de espaço de magia acima de 5.

Paralisar Pessoa

2º Círculo, Encantamento (Bardo, Bruxo, Clérigo, Druida, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (um pedaço reto de ferro)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Escolha um Humanoide à sua vista e no alcance da magia. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria ou tem a condição Paralisado pela duração da magia. No final de cada um dos turnos dele, o alvo realiza uma nova salvaguarda, encerrando a magia em caso de sucesso.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você pode escolher um Humanoide adicional para cada círculo de espaço de magia acima de 2.

Parar o Tempo

9º Círculo, Transmutação (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V
Duração: Instantânea

Você interrompe brevemente o fluxo do tempo para todos, menos para si. O tempo não passa para outras criaturas, enquanto você faz 1d4 +1 turnos consecutivos, durante os quais você pode usar ações e se mover normalmente.

Esta magia encerra se uma das ações que você usar durante este período, ou quaisquer efeitos que você criar durante ela, afetar uma criatura que não seja você ou um objeto que esteja sendo usado ou carregado por alguém que não seja você. Além disso, a magia encerra se você se mover para um lugar a mais de 300 metros do local onde a conjurou.

Passo Arbóreo

5º Círculo, Invocação (Druida, Guardião)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você adquire a capacidade de entrar em uma árvore e se mover de dentro dela para dentro de outra árvore do mesmo tipo a até 150 metros. Ambas as árvores devem ser vivas e pelo menos do mesmo tamanho que você. Você deve usar 1,5 metro de movimento para entrar em uma árvore. Você sabe instantaneamente a localização de todas as outras árvores do mesmo tipo a até 150 metros e, como parte do movimento usado para entrar na árvore, pode tanto passar por uma dessas árvores quanto sair da árvore em que você está. Você aparece em um local à sua escolha a até 1,5 metro da árvore-destino, usando outro 1,5 metro de movimento. Se você não tiver mais nenhum movimento, aparece a menos de 1,5 metro da árvore em que entrou.

Você pode usar essa habilidade de transporte apenas uma vez em cada um dos seus turnos. Você deve terminar cada turno fora de uma árvore.

Passo Nebuloso

2º Círculo, Invocação (Bruxo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação Bônus
Alcance: Pessoal
Componentes: V
Duração: Instantânea

Brevemente cercado por uma névoa prateada, você se teleporta até 9 metros para um espaço desocupado à sua vista.

Passo Sem Rastro
2º Círculo, Abjuração (Druida, Guardião)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (cinzas de ramo de visco queimado)
Duração: Concentração, até 1 hora

Você irradia uma aura de ocultação em uma Emanação de 9 metros pela duração da magia. Enquanto estiver na aura, você e cada criatura escolhida têm um bônus de +10 em testes de Destreza (Furtividade) e não deixam rastros.

Passos Largos
1º Círculo, Transmutação (Bardo, Druida, Guardião, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (uma pitada de poeira)
Duração: 1 hora

Você toca uma criatura. O Deslocamento do alvo aumenta em 3 metros até que a magia termine.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você pode escolher uma criatura adicional para cada círculo de espaço de magia acima de 1.

Pele-Casca
2º Círculo, Transmutação (Druida, Guardião)

Tempo de Conjuração: Ação Bônus
Alcance: Toque
Componente: V, S, M (um punhado de casca de árvore)
Duração: 1 hora

Você toca uma criatura voluntária. Até que a magia termine, a pele do alvo assume uma aparência de casca de árvore, e o alvo tem uma Classe de Armadura de 17 se sua CA for menor que isso.

Pele-Rocha
4º Círculo, Transmutação (Druida, Feiticeiro, Guardião, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (poeira de diamante no valor de 100 ou mais PO, que a magia consome)
Duração: Concentração, até 1 hora

Até que a magia termine, uma criatura voluntária que você toque tem Resistência a dano Contundente, Cortante e Perfurante.

Pequeno Refúgio de Leomund
3º Círculo, Evocação (Bardo, Mago)

Tempo de Conjuração: 1 minuto ou Ritual
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (uma conta de cristal)
Duração: 8 horas

Uma Emanação de 3 metros surge ao seu redor e permanece estacionária pela duração. A magia falha quando você a conjura se a Emanação não for grande o suficiente para envolver totalmente todas as criaturas em sua área.

Criaturas e objetos dentro da Emanação quando você conjura a magia podem se mover livremente através dela. Todas as outras criaturas e objetos são impedidos de atravessá-la. Magias de 3º círculo ou inferior não podem ser conjuradas através dela, e os efeitos dessas magias não podem se estender para dentro dela.

A atmosfera no interior da Emanação é confortável e seca, independentemente do clima externo. Até que a magia termine, você pode determinar se no interior há Meia-luz ou Escuridão (nenhuma ação é necessária). A Emanação é opaca por fora e de qualquer cor que você escolher, mas é transparente por dentro.

A magia encerra se você sair da Emanação ou se a conjurar novamente.

Perdição
1º Círculo, Encantamento (Bardo, Bruxo, Clérigo)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (uma gota de sangue)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Até três criaturas à sua escolha à sua vista e no alcance da magia devem realizar uma salvaguarda de Carisma. Sempre que um alvo que falhar nesta salvaguarda realizar uma jogada de ataque ou uma salvaguarda antes da magia terminar, o alvo deve subtrair 1d4 da jogada de ataque ou salvaguarda.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você pode escolher uma criatura adicional para cada círculo de espaço de magia acima de 1.

Piscar
3º Círculo, Transmutação (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: 1 minuto

Jogue 1d6 no final de cada um dos seus turnos pela duração da magia. Em um resultado de 4–6, você desaparece do seu plano de existência atual e aparece no Plano Etéreo (a magia termina instantaneamente se você já estiver nesse plano). Enquanto estiver no Plano Etéreo, você pode ver o plano que você deixou, que aparece em tons de cinza, mas você não pode ver nada nele a mais de 18 metros de distância. Você só pode afetar e ser afetado por criaturas que estejam no Plano Etéreo, e criaturas no outro plano não podem percebê-lo, a menos que tenham uma habilidade específica que lhes permita perceber coisas no Plano Etéreo.

Você retorna ao outro plano no início do seu próximo turno e quando a magia termina se você estiver no

Plano Etéreo. Você retorna a um espaço desocupado à sua escolha à sua vista e a até 3 metros do espaço que deixou. Se nenhum espaço desocupado estiver disponível dentro desse intervalo, você aparece no espaço desocupado mais próximo.

Polimorfia

4º Círculo, Transmutação (Bardo, Druida, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (um casulo de lagarta)
Duração: Concentração, até 1 hora

Você tenta transformar uma criatura à sua vista e no alcance da magia em uma Fera. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria ou se multimorfa em uma Fera pela duração da magia. Essa forma pode ser qualquer Fera com Nível de Desafio igual ou menor que o do alvo (ou igual ao seu nível se não tiver Nível de Desafio). As estatísticas do alvo são substituídas pelas da Fera escolhida, mas o alvo mantém seu alinhamento, personalidade, tipo de criatura, Pontos de Vida e Dados de Pontos de Vida. Veja também o apêndice B para amostras dos blocos de estatísticas das Feras.

O alvo recebe um número de Pontos de Vida Temporários igual aos Pontos de Vida da forma de Fera. A magia se encerra no alvo se ele não tiver Pontos de Vida Temporários restantes.

O alvo é limitado às ações que pode realizar pela anatomia de sua nova forma, e não pode falar ou conjurar magias.

O equipamento do alvo se funde com a nova forma. A criatura não pode usar ou se beneficiar de nenhum desses equipamentos.

Polimorfia Total

9º Círculo, Transmutação (Bardo, Bruxo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (uma porção de mercúrio, uma dose de goma arábica e um fiapo de fumaça)
Duração: Concentração, até 1 hora

Escolha uma criatura ou objeto não mágico à sua vista e no alcance da magia. A criatura se multimorfa para uma criatura diferente, um objeto não mágico, ou o objeto se multimorfa para uma criatura (o objeto não pode estar sendo usado nem carregado). A transformação permanece pela duração da magia ou até que o alvo morra ou seja destruído, mas se você mantiver a Concentração nesta magia pela duração completa, a magia permanece até ser dissipada.

Uma criatura involuntária pode realizar uma salvaguarda de Sabedoria e, se for bem-sucedida, não é afetada por esta magia.

Criatura em Criatura. Se você transformar uma criatura em outro tipo de criatura, a nova forma pode ser qualquer tipo que você escolher que tenha um Nível de Desafio igual ou menor do que o Nível de Desafio ou nível do alvo. As estatísticas de jogo do alvo são substituídas pelo bloco de estatísticas da nova forma, mas ele mantém seus Pontos de Vida, Dados de Pontos de Vida e alinhamento.

O alvo obtém um número de Pontos de Vida Temporários igual aos Pontos de Vida da nova forma. A magia encerra no alvo se ele não tiver Pontos de Vida Temporários restantes.

O alvo é limitado às ações que pode realizar pela anatomia de sua nova forma, e não pode falar ou conjurar magias.

O equipamento do alvo se funde com a nova forma. A criatura não pode usar ou se beneficiar de nenhum desses equipamentos.

Objeto em Criatura. Você pode transformar um objeto em qualquer tipo de criatura, desde que o tamanho da criatura não seja maior que o tamanho do objeto e a criatura tenha um Nível de Desafio de 9 ou menor. A criatura é Amigável a você e seus aliados. Em combate, ela age imediatamente após o seu turno e obedece aos seus comandos.

Se a magia durar mais de uma hora, você não controla mais a criatura. Ela pode permanecer Amigável a você, dependendo de como você a tratou.

Criatura em Objeto. Se você transformar uma criatura em um objeto, ela se transforma junto com o que quer que esteja vestindo e carregando nessa forma, desde que o tamanho do objeto não seja maior do que o tamanho da criatura. As estatísticas da criatura se tornam as do objeto, ela não tem memórias do período que passou em forma de objeto e volta ao normal após a magia terminar.

Porta Dimensional

4º Círculo, Invocação (Bardo, Bruxo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 150 metros
Componentes: V
Duração: Instantânea

Você se teleporta para um local no alcance da magia. Você chega exatamente ao local desejado. Pode ser um lugar que você pode ver, um que você pode visualizar ou um que você pode descrever indicando distância e direção, como "60 metros para baixo" ou "90 metros para cima em direção ao noroeste em um ângulo de 45 graus".

Você também pode teleportar uma criatura voluntária. A criatura deve estar a até 1,5 metro de você quando você se teleporta, e ela se teleporta para um espaço a até 1,5 metro do seu espaço de destino.

Se você, a outra criatura ou ambas chegarem a um espaço ocupado por uma criatura, ou completamente preenchido por um ou mais objetos, você e qualquer criatura viajando com você sofre 4d6 pontos de dano Energético, e o teleporte falha.



Otto, o Bardo, conjura *Portal* para abrir um portal para as Terras Além.

Portais Arcanos

6º Círculo, Invocação (Bruxo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 150 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você cria portais de teleporte vinculados. Escolha dois espaços grandes e desocupados no chão à sua vista, um espaço no alcance da magia e o outro a até 3 metros de você. Um portal circular se abre em cada um desses espaços e permanece pela duração da magia.

Os portais são anéis brilhantes bidimensionais cheios de névoa que bloqueiam a visão. Eles pairam a centímetros do chão e são perpendiculares a ele.

Um portal fica aberto apenas de um lado (à sua escolha). Qualquer coisa que entre no lado aberto de um portal sai do lado aberto do outro portal como se os dois fossem adjacentes um ao outro. Como uma Ação Bônus, você pode alterar a face dos lados abertos.

Portal

9º Círculo, Invocação (Bruxo, Clérigo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (um diamante no valor de 5.000 ou mais PO)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você conjura um portal que liga um espaço desocupado à sua vista e no alcance da magia a um local preciso em um plano de existência diferente. O portal é uma abertura circular, que você pode criar com 1,5 a 6 metros de diâmetro. Você pode orientar o portal em qualquer direção que escolher. O portal permanece pela duração da magia e o destino para o qual ele leva é visível através dele.

O portal tem uma frente e um verso em cada plano onde aparece. Se deslocar pelo portal só é possível movendo-se pela frente. Qualquer coisa que o faça é instantaneamente transportada para o outro plano, aparecendo no espaço desocupado mais próximo do portal.

Divindades e outros governantes dos planos podem impedir que portais criados por esta magia se abram em sua presença ou em qualquer lugar dentro de seus domínios.

Ao conjurar esta magia, você pode proferir o nome de uma criatura específica (não funciona com um pseudônimo, título ou apelido). Se essa criatura estiver

MICHELE GIORGI

em um plano diferente daquele em que você está, o portal se abre ao lado da criatura nomeada e a transporta para o espaço desocupado mais próximo do seu lado do portal. Você não recebe nenhum poder especial sobre a criatura, e ela é livre para agir conforme o Mestre julgar apropriado. Ela pode ir embora, atacar você ou ajudá-lo.

Praga de Insetos

5º Círculo, Invocação (Clérigo, Druida, Feiticeiro)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 90 metros
Componentes: V, S, M (um gafanhoto)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Um enxame de gafanhotos preenche uma Esfera de 6 metros de raio centrada em um ponto à sua escolha no alcance da magia. A Esfera permanece pela duração, e sua área é Parcialmente Obscurecida e Terreno Difícil.

Quando o enxame aparece, cada criatura dentro dele realiza uma salvaguarda de Constituição, sofrendo 4d10 pontos de dano Perfurante se falhar, ou metade desse dano em caso de sucesso. Uma criatura também realiza essa salvaguarda quando entra na área da magia pela primeira vez em um turno ou encerra o turno nela. Uma criatura realiza essa salvaguarda apenas uma vez por turno.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d10 para cada círculo de espaço de magia acima de 5.

Presença Régia de Yolande

5º Círculo, Encantamento (Bardo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (uma tiara em miniatura)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você se envolve com uma majestade sobrenatural em uma Emanação de 3 metros. Sempre que a Emanação entra no espaço de uma criatura à sua vista, ou quando uma criatura à sua vista entra na Emanação ou termina seu turno nela, você pode forçar essa criatura a realizar uma salvaguarda de Sabedoria. Se falhar, o alvo sofre 4d6 pontos de dano Psíquico e tem a condição Caído, e você pode empurrá-lo até 3 metros para longe de você. Em caso de sucesso, o alvo sofre apenas metade do dano. Uma criatura realiza essa salvaguarda apenas uma vez por turno.

Presságio

4º Círculo, Adivinhação (Clérigo, Druida, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação ou Ritual
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (incenso no valor de 25 ou mais PO, que a magia consome)
Duração: Instantânea

Esta magia coloca você em contato com um deus ou com os servos de um deus. Você faz uma pergunta sobre um objetivo, evento ou atividade específica que ocorrerá em até 7 dias. O Mestre oferece uma resposta verdadeira, que pode ser uma frase curta ou uma rima enigmática. A magia não leva em conta circunstâncias que podem alterar a resposta, como a conjuração de outras magias.

Se você conjurar a magia mais de uma vez antes de completar um Descanso Longo, há uma chance cumulativa de 25% para cada conjuração após a primeira de que você não receba resposta.

Prestidigitação Arcana

Truque de Transmutação (Bardo, Bruxo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 3 metros
Componentes: V, S
Duração: Até 1 hora

Você cria um efeito mágico no alcance da magia. Escolha o efeito entre as opções abaixo. Se conjurar esta magia várias vezes, você pode ter até três de seus efeitos não instantâneos ativos ao mesmo tempo.

Brincar com Fogo. Você instantaneamente acende ou apaga uma vela, uma tocha ou uma pequena fogueira.

Criação Menor. Você cria uma bugiganga não mágica, sem valor monetário e incapaz de causar dano, ou uma imagem ilusória, sendo que ambas devem caber na sua mão. Ela dura até o final do seu próximo turno.

Efeito Sensorial. Você cria um efeito sensorial instantâneo e inofensivo, como uma chuva de faíscas, um sopro de vento, notas musicais suaves ou um odor estranho.

Limpar ou Sujar. Você limpa ou suja instantaneamente um objeto com menos de 30 centímetros cúbicos.

Marca Mágica. Você faz aparecer uma cor, uma pequena marca ou um símbolo em um objeto ou superfície por 1 hora.

Sensação Ideal. Você esfria, aquece ou dá sabor a um material não vivo com menos de 30 centímetros cúbicos por 1 hora.

Proibição

6º Círculo, Abjuração (Clérigo)

Tempo de Conjuração: 10 minutos ou Ritual
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (rubi em pó no valor de 1.000 ou mais PO)
Duração: 1 dia

Você cria uma proteção contra viagens mágicas que protege até 3.700 metros quadrados de espaço a uma altura de 9 metros acima do chão. Pela duração da magia, as criaturas não podem se teleportar para a área ou usar portais, como aqueles criados pela magia *Portal*, para entrar na área. A magia bloqueia a área contra viagens planares e, portanto, impede que criaturas acessem a área pelo Plano Astral, Plano Etéreo, Faéria, Sombral ou pela magia *Transição Planar*.

Além disso, a magia causa dano aos tipos de criaturas, entre um ou mais, que você escolhe ao conjurá-la: Aberrações, Celestiais, Elementais, Feéricos, Ínferos e Mortos-Vivos. Quando uma criatura de um dos tipos escolhidos entra pela primeira vez na área da magia ou termina seu turno nela, sofre 5d10 pontos de dano Necrótico ou Radiante (à sua escolha ao conjurar esta magia).

Você pode definir uma senha ao conjurar a magia. Uma criatura que profere a senha ao entrar na área não sofre dano da magia.

A área da magia não pode se sobrepor à área de outra magia *Proibição*. Se você conjurar *Proibição* todos os dias por 30 dias no mesmo local, a magia permanece até ser dissipada e os componentes Materiais são consumidos na última conjuração.

Projeção Astral

9º Círculo, Necromancia (Clérigo, Bruxo, Mago)

Tempo de Conjuração: 1 hora
Alcance: 3 metros
Componentes: V, S, M (para cada um dos alvos da magia, um zircão no valor de 1.000 ou mais PO e uma barra de prata no valor de 100 ou mais PO, que a magia consome)
Duração: Até ser dissipada

Você e até oito criaturas voluntárias no alcance da magia projetam seus corpos astrais no Plano Astral (a magia se encerra instantaneamente se você já estiver nesse plano). O corpo de cada alvo é deixado para trás em um estado de animação suspensa; ele tem a condição Inconsciente, não precisa comer ou respirar e não envelhece.

A forma astral de um alvo se assemelha ao seu corpo em quase todos os aspectos, replicando suas estatísticas de jogo e pertences. A principal diferença é a adição de um cordão prateado que se arrasta entre as omoplatas da forma astral. O cordão desaparece de vista após 30 centímetros. Se o cordão for cortado — algo que só pode acontecer quando um efeito especificamente declarar isto — tanto o corpo quanto a forma astral do alvo morrem.

A forma astral de um alvo pode viajar pelo Plano Astral. No momento em que uma forma astral deixa aquele plano, o corpo e os pertences do alvo viajam ao longo do cordão prateado, fazendo com que o alvo reentre em seu corpo no novo plano.

Qualquer dano ou efeito aplicável a uma forma astral não afeta o corpo do alvo e vice-versa. Se o corpo ou a forma astral de um alvo for reduzido a 0 Pontos de Vida, a magia se encerra para esse alvo. A magia se encerra para todos os alvos se você executar uma ação Usar Magia para descartá-la.

Quando a magia termina para um alvo que não está morto, o alvo reaparece em seu corpo e sai do estado de animação suspensa.

Projetar Imagem

7º Círculo, Ilusão (Bardo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 800 quilômetros
Componentes: V, S, M (uma estatueta de si mesmo no valor de 5 ou mais PO)
Duração: Concentração, até 1 dia

Você cria uma cópia ilusória de si mesmo que dura enquanto a magia estiver ativa. A cópia pode surgir em qualquer lugar que você já tenha visto e que esteja no alcance da magia, ignorando obstáculos. A ilusão se parece e soa como você, mas é intangível. Se a ilusão sofrer qualquer dano, ela desaparece e a magia se encerra.

Você pode ver através dos olhos da ilusão e ouvir através dos ouvidos dela, como se você estivesse no espaço dela. Com uma ação Usar Magia, você pode movê-la até 18 metros e fazer com que ela gesticule, fale e se comporte da maneira que desejar. Ela imita seus maneirismos perfeitamente.

Interação física com a imagem revela sua natureza ilusória, já que objetos podem atravessá-la. Uma criatura que executa a ação Analisar para examinar a imagem pode determinar que se trata de uma ilusão com um teste bem-sucedido de Inteligência (Investigação) contra a CD para evitar sua magia. Se uma criatura perceber a ilusão, ela pode ver através da imagem, e qualquer som que a ilusão emita parece vago para essa criatura.

Proteção Contra a Morte

4º Círculo, Abjuração (Clérigo, Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: 8 horas

Você toca uma criatura e concede a ela uma medida de proteção contra a morte. Na primeira vez que o alvo é reduzido a 0 Pontos de Vida antes que a magia termine, em vez disso o alvo fica com 1 Ponto de Vida e a magia termina.

Se a magia ainda estiver ativa quando o alvo for submetido a um efeito que o mate instantaneamente sem causar dano, esse efeito é negado contra o alvo e a magia se encerra.

Proteção Contra Energia

3º Círculo, Abjuração (Clérigo, Druida, Feiticeiro, Guardião, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 hora

Pela duração da magia, a criatura voluntária que você tocar tem Resistência a um tipo de dano à sua escolha: Ácido, Elétrico, Gélido, Ígneo ou Trovejante.

Proteção Contra Lâminas

Truque de Abjuração (Bardo, Bruxo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Sempre que uma criatura realizar uma jogada de ataque contra você antes que a magia termine, o atacante subtrai 1d4 da jogada de ataque.

Proteção Contra o Bem e o Mal

1º Círculo, Abjuração (Clérigo, Bruxo, Druida, Mago, Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (um pote de Água Benta no valor de 25 ou mais PO, que a magia consome)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Até que a magia termine, uma criatura voluntária que você tocar está protegida contra criaturas que são Aberrações, Celestiais, Elementais, Feéricos, Ínferos ou Mortos-Vivos. A proteção concede vários benefícios. Criaturas desses tipos têm Desvantagem em jogadas de ataque contra o alvo. O alvo também não pode ser possuído por essas criaturas nem adquirir as condições de Amedrontado ou Enfeitiçado por elas. Se o alvo já estiver possuído, Amedrontado ou Enfeitiçado por uma dessas criaturas, ele tem Vantagem em qualquer nova salvaguarda contra o efeito relevante.

Proteção Contra Veneno

2º Círculo, Abjuração (Clérigo, Druida, Guardião, Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: 1 hora

Você toca uma criatura e encerra nela a condição Envenenado. Pela duração da magia, o alvo tem Vantagem nas salvaguardas para evitar ou encerrar a condição Envenenado e tem Resiste a dano Venenoso.

Proteger Fortaleza

6º Círculo, Abjuração (Bardo, Mago)

Tempo de Conjuração: 1 hora
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (um cetro de prata no valor de 10 ou mais PO)
Duração: 24 horas

Você cria uma proteção que protege até 225 metros quadrados de espaço. A área protegida pode ter até 6 metros de altura e você a molda como um quadrado de 15 metros de lado, cem quadrados de 1,5 metro de lado que são contíguos ou vinte e cinco quadrados de 3 metros de lado que são contíguos.

Ao conjurar esta magia, você pode especificar indivíduos que não são afetados pelos efeitos da magia. Você também pode especificar uma senha que, quando proferida em voz alta a até 1,5 metro da área protegida, torne o orador imune aos efeitos da magia.

A magia cria os efeitos abaixo dentro da área protegida. *Dissipar Magia* não tem efeito sobre *Proteger Fortaleza* em si, mas cada um dos seguintes efeitos pode ser dissipado. Se todos os quatro forem dissipados, *Proteger Fortaleza* se encerra. Se você conjurar a magia todos os dias por 365 dias na mesma área, a magia permanece até que todos os seus efeitos sejam dissipados.

Corredores. A névoa preenche todos os corredores protegidos, tornando a área Totalmente Obscurecida. Além disso, em cada interseção ou passagem ramificada que oferece uma escolha de direção, há uma chance de 50% de que uma criatura diferente de você acredite que está indo na direção oposta à que escolheu.

Escadas. Teias preenchem todas as escadas na área protegida de cima para baixo, como na magia *Teia*. Esses fios voltam a crescer em 10 minutos se forem destruídos enquanto *Proteger Fortaleza* durar.

Portas. Todas as portas da área protegida estão magicamente trancadas, como se estivessem seladas pela magia *Tranca Arcana*. Além disso, você pode cobrir até dez portas com uma ilusão para fazê-las parecer seções simples de parede.

Outro Efeito Mágico. Coloque um dos seguintes efeitos mágicos dentro da área protegida:

Luzes Dançantes em quatro corredores, com um padrão simples que as luzes repetem enquanto durar *Proteger Fortaleza*

Boca Encantada em dois locais

Nuvem Fétida em dois locais (os vapores retornam dentro de 10 minutos se dispersos enquanto *Proteger Fortaleza* durar)

Lufada de Vento em um corredor ou sala (o vento sopra continuamente enquanto a magia durar)

Sugestão em um quadrado de 1,5 metro de lados; qualquer criatura que entre nesse quadrado recebe a sugestão mentalmente

Purificar Alimentos e Bebidas

1º Círculo, Transmutação (Clérigo, Druida, Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação ou Ritual
Alcance: 3 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Você remove veneno e podridão de alimentos e bebidas não mágicos em uma Esfera de 1,5 metro de raio centrada em um ponto no alcance da magia.



Um pequenino Bruxo atinge um zumbi com o arco elétrico do *Raio de Bruxa*.

Queda Suave
1º Círculo, Transmutação (Bardo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Reação, que você executa quando você ou uma criatura à sua vista a até 18 metros de você entra em queda
Alcance: 18 metros
Componentes: V, M (uma pequena pena ou pedaço de penugem)
Duração: 1 minuto

Escolha até cinco criaturas em queda no alcance da magia. A taxa de queda de cada uma diminui para 18 metros por rodada até que a magia termine. Se uma criatura pousar antes do fim da magia, não sofre dano da queda e a magia se encerra para ela.

Raio Ardente
2º Círculo, Evocação (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Você dispara três raios flamejantes. Você pode disparálos em um ou vários alvos no alcance da magia. Realize um ataque mágico à distância para cada raio. Em caso de acerto, o alvo sofre 2d6 pontos de dano Ígneo.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você cria um raio adicional para cada círculo de espaço de magia acima de 2.

Raio de Bruxa
1º Círculo, Evocação (Bruxo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (um galho atingido por um raio)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Um feixe de energia crepitante é lançado em direção a uma criatura no alcance da magia, formando um arco sustentado de relâmpago entre você e o alvo. Realize um ataque mágico à distância contra ele. Em caso de acerto, o alvo sofre 2d12 pontos de dano Elétrico.

Em cada um dos seus turnos posteriores, você pode executar uma ação Bônus para causar 1d12 pontos de dano Elétrico automaticamente ao alvo, mesmo que o primeiro ataque tenha falhado.

A magia encerra se o alvo estiver fora do alcance da magia ou se tiver Cobertura Total em relação a você.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano inicial aumenta em 1d12 para cada círculo de espaço de magia acima de 1.

HELGE C BALZER

Raio de Fogo
Truque de Evocação (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Você arremessa uma partícula de fogo em uma criatura ou objeto no alcance da magia. Realize um ataque mágico à distância contra o alvo. Em caso de acerto, o alvo sofre 1d10 pontos de dano Ígneo.

Um objeto inflamável atingido por esta magia entra em combustão se não estiver sendo usado ou carregado.

Aprimoramento de Truque. O dano aumenta em 1d10 quando você atinge os níveis 5 (2d10), 11 (3d10) e 17 (4d10).

Raio de Gelo
Truque de Evocação (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Um feixe congelante de luz azul-esbranquiçada parte em direção a uma criatura no alcance da magia. Realize um ataque mágico à distância contra o alvo. Se acertar, a criatura sofre 1d8 pontos de dano Gélido e seu Deslocamento é reduzido em 3 metros até o início do seu próximo turno.

Aprimoramento de Truque. O dano aumenta em 1d8 quando você atinge os níveis 5 (2d8), 11 (3d8) e 17 (4d8).

Raio do Enfraquecimento
2º Círculo, Necromancia (Bruxo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Um feixe de energia enfraquecedora parte de você em direção a uma criatura no alcance da magia. A criatura deve realizar uma salvaguarda de Constituição. Em caso de sucesso, a criatura tem Desvantagem na próxima jogada de ataque que realizar até o início do seu próximo turno.

Se falhar, a criatura tem Desvantagem em Testes de D20 baseados em Força pela duração da magia. Nesse período, ela também subtrai 1d8 de todas as jogadas de dano que fizer. A criatura repete a salvaguarda no final de cada um dos turnos dela, encerrando a magia sobre si em caso de sucesso.

Raio Guia
1º Círculo, Evocação (Clérigo)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: 1 rodada

Você lança um raio de luz em direção a uma criatura no alcance da magia. Realize um ataque mágico à distância contra o alvo. Em caso de acerto, ele sofre 4d6 pontos de dano Radiante, e a próxima jogada de ataque realizado contra ele antes do final do seu próximo turno tem Vantagem.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d6 pontos para cada círculo de espaço de magia acima de 1.

Raio Lunar
2º Círculo, Evocação (Druida)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S, M (uma folha de dama-da-noite)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Um feixe prateado de luz pálida brilha em um Cilindro com 1,5 metro de raio e 12 metros de altura, centrado em um ponto no alcance da magia. Até que a magia termine, Meia-luz preenche o Cilindro, e você pode executar uma ação Usar Magia nos turnos subsequentes para mover o Cilindro até 18 metros.

Quando o Cilindro surge, cada criatura em seu interior deve realizar uma salvaguarda de Constituição. Em caso de falha, a criatura sofre 2d10 pontos de dano Radiante e, se estiver multimorfada (como resultado da magia *Polimorfia*, por exemplo), reverte-se à sua forma verdadeira e não pode se multimorfar novamente até sair do Cilindro. Em caso de sucesso, a criatura recebe apenas metade do dano. Uma criatura também realiza essa salvaguarda quando a área da magia se move para o espaço dela, quando ela entra na área da magia ou quando encerra o próprio turno nela. A criatura realiza essa salvaguarda apenas uma vez por turno.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d10 para cada círculo de espaço de magia acima de 2.

Raio Místico
Truque de Evocação (Bruxo)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Você emite um feixe de energia crepitante. Realize um ataque mágico à distância contra uma criatura ou objeto no alcance da magia. Em caso de acerto, o alvo sofre 1d10 pontos de dano Energético.

Aprimoramento de Truque. A magia cria dois feixes no nível 5, três feixes no nível 11 e quatro feixes no nível 17. Você pode direcionar os feixes para o mesmo alvo ou para alvos diferentes. Realize uma jogada de ataque separada para cada feixe.

Raio Nauseante

1º Círculo, Necromancia (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Você dispara um raio esverdeado em uma criatura no alcance da magia. Realize um ataque mágico à distância contra o alvo. Em caso de acerto, o alvo sofre 2d8 pontos de dano Venenoso e tem a condição Envenenado até o final do seu próximo turno.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d8 para cada círculo de espaço de magia acima de 1.

Raio Solar

6º Círculo, Evocação (Clérigo, Druida, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (uma lupa)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você lança um feixe de luz em uma linha de 1,5 metro de largura e 18 metros de comprimento. Cada criatura na Linha realiza uma salvaguarda de Constituição. Se falhar, uma criatura sofre 6d8 pontos de dano Radiante e tem a condição Cego até o início do seu próximo turno. Em caso de sucesso, ela sofre apenas metade do dano.

Até que a magia termine, você pode executar uma ação Usar Magia para criar uma nova Linha de radiância.

Pela duração da magia, uma fagulha de radiância brilha acima de você. Ela emite Luz Plena em um raio de 9 metros e Meia-luz por mais 9 metros. Essa luz é a luz do sol.

Rajada de Veneno

Truque de Necromancia (Bruxo, Druida, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Você projeta uma névoa tóxica em uma criatura no alcance da magia. Realize um ataque mágico à distância contra o alvo. Em caso de acerto, o alvo sofre 1d12 pontos de dano Venenoso.

Aprimoramento de Truque. O dano aumenta em 1d12 quando você atinge os níveis 5 (2d12), 11 (3d12) e 17 (4d12).

Rajada Prismática

7º Círculo, Evocação (Bardo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Oito raios luminosos partem de você em um Cone de 18 metros. Cada criatura no Cone realiza uma salvaguarda de Destreza. Para cada alvo, jogue 1d8 para determinar qual raio colorido o afeta, consultando a tabela Raios Prismáticos.

Raios Prismáticos

1d8	Raio
1	**Vermelho**. *Se falhar:* 12d6 pontos de dano Ígneo. *Em caso de sucesso:* metade do dano.
2	**Laranja.** *Se falhar:* 12d6 pontos de dano Ácido. *Em caso de sucesso:* metade do dano.
3	**Amarelo.** *Se falhar:* 12d6 pontos de dano Elétrico. *Em caso de sucesso:* metade do dano.
4	**Verde.** *Se falhar:* 12d6 pontos de dano Venenoso. *Em caso de sucesso:* metade do dano.
5	**Azul.** *Se falhar:* 12d6 pontos de dano Gélido. *Em caso de sucesso:* metade do dano.
6	**Anil.** *Se falhar:* O alvo tem a condição Contido e realiza uma salvaguarda de Constituição no final de cada um dos turnos dele. Se bem-sucedido três vezes, a condição encerra. Se falhar três vezes, ele tem a condição Petrificado até ser liberado por um efeito como a magia *Restauração Maior*. Os sucessos e fracassos não precisam ser consecutivos; acompanhe ambos até que o alvo alcance três de um tipo.
7	**Violeta.** *Se falhar:* O alvo tem a condição Cego e realiza uma salvaguarda de Sabedoria no início do seu próximo turno. Em uma salvaguarda bem-sucedida, a condição encerra. Se falhar, a condição encerra e a criatura se teleporta para outro plano de existência (à escolha do Mestre).
8	**Especial.** O alvo é atingido por dois raios. Jogue duas vezes, jogando novamente quaisquer 8.



Um anão teve um encontro infeliz com o raio anil da *Rajada Prismática*.

Receptáculo Arcano
6º Círculo, Necromancia (Mago)

Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (uma gema, cristal ou relicário no valor de 500 ou mais PO)
Duração: Até ser dissipada

Seu corpo entra em um estado catatônico enquanto sua alma se desprende dele e adentra o receptáculo que você utilizou como componente Material da magia. Enquanto sua alma habita o receptáculo, você percebe os arredores como se estivesse no espaço ocupado por ele. Você não pode se mover ou usar Reações. A única ação que pode realizar é projetar sua alma a até 30 metros do receptáculo, seja retornando ao seu corpo vivo (e encerrando a magia) ou tentando possuir um corpo Humanoide.

Você pode tentar possuir qualquer criatura Humanoide a até 30 metros do seu alcance e que esteja à sua vista (criaturas protegidas pela magia *Círculo Mágico* ou *Proteção contra o Bem e o Mal* não podem ser possuídas). O alvo deve realizar uma salvaguarda de Carisma. Se falhar, a sua alma projeta-se do receptáculo para dentro do corpo do alvo, expulsando a alma dele, que agora fica aprisionada no receptáculo. Em caso de sucesso, o alvo resiste aos seus esforços para possuí-lo, e você não pode tentar novamente por 24 horas.

Uma vez que possua o corpo de uma criatura, você a controla. Seus Pontos de Vida, Dados de Vida, Força, Destreza, Constituição, Deslocamento e sentidos são substituídos pelos da criatura. Por outro lado, você mantém suas estatísticas de jogo.

Enquanto isso, a alma da criatura possuída pode perceber a partir do receptáculo usando seus próprios sentidos, mas ela não pode se mover e está Incapacitada.

Enquanto estiver possuindo um corpo, você pode usar uma de suas ações para retornar do corpo do hospedeiro para o receptáculo, desde que este esteja a até 30 metros de distância, devolvendo a alma do hospedeiro ao corpo dela. Se o corpo do hospedeiro morrer enquanto você estiver nele, a criatura morre e você deve realizar uma salvaguarda de Carisma contra a CD do seu próprio atributo de conjuração. Em caso de sucesso, e se o receptáculo estiver a até 30 metros de distância, sua alma retorna a ele. Caso contrário, você morre.

Se o receptáculo for destruído ou a magia terminar, sua alma retorna imediatamente ao seu corpo. Se o seu corpo estiver a mais de 30 metros de distância ou se ele estiver morto quando sua alma tentar retornar, você morre. Se a alma de outra criatura estiver no receptáculo quando ele for destruído, ela retorna ao corpo dela se este estiver vivo e a até 30 metros de distância. Caso contrário, a criatura morre.

Quando a magia termina, o receptáculo é destruído.

Reencarnar
5º Círculo, Necromancia (Druida)

Tempo de Conjuração: 1 hora
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (óleos raros no valor de 1.000 ou mais PO, que a magia consome)
Duração: Instantânea

Você toca um Humanoide morto ou parte dele. Se a criatura estiver morta há, no máximo, 10 dias, a magia cria um novo corpo para ela e chama a alma para habitar esse corpo. Jogue 1d10 e consulte a tabela abaixo para determinar a espécie do novo corpo ou o Mestre escolhe outra espécie jogável.

1d10	Espécies	1d10	Espécies
1	Aasimar	6	Golias
2	Draconato	7	Pequenino
3	Anão	8	Humano
4	Elfo	9	Orc
5	Gnomo	10	Tiferino

A criatura reencarnada faz quaisquer escolhas que a descrição de sua nova espécie oferece e mantém as memórias de sua vida anterior. Ela conserva as capacidades que possuía em sua forma original, mas perde os traços da espécie anterior e adquire os traços da nova espécie.

Reflexos
2º Círculo, Ilusão (Bardo, Bruxo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: 1 minuto

RANDALL MACKEY

Três cópias ilusórias suas aparecem em seu espaço. Até que a magia termine, as cópias se movem com você e imitam suas ações, mudando de posição de forma que seja impossível rastrear qual imagem é a verdadeira.

Cada vez que uma criatura atinge você com uma jogada de ataque pela duração da magia, jogue um d6 para cada uma das cópias restantes. Se qualquer um dos d6s resultar em 3 ou mais, uma das cópias é atingida em seu lugar e é destruída. As cópias ignoram todos os outros danos e efeitos. A magia se encerra quando as três cópias são destruídas.

Uma criatura não é afetada por esta magia se tem a condição Cego, ou se possuir Visão às Cegas ou Visão Verdadeira.

Refugiar

7º Círculo, Transmutação (Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (poeira de uma pedra preciosa no valor de 5.000 ou mais PO, que a magia consome)
Duração: Até ser dissipada

Com um toque, você magicamente oculta um objeto ou uma criatura voluntária. Pela duração da magia, o alvo tem a condição Invisível, não pode ser alvo de magias de Adivinhação, detectado por magia ou observado remotamente por meios mágicos.

Se o alvo for uma criatura, ela entra em um estado de animação suspensa, tem a condição Inconsciente, não envelhece e não necessita de alimento, água ou ar.

Você pode definir uma condição para que a magia encerre previamente. A condição pode ser qualquer coisa à sua escolha, mas deve ocorrer ou ser visível em um raio de 1,5 quilômetro do alvo. Exemplos incluem "após 1.000 anos" ou "quando o tarrasque despertar". A magia também encerra se o alvo sofrer qualquer dano.

Regeneração

7º Círculo, Transmutação (Bardo, Clérigo, Druida)

Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (uma conta de oração)
Duração: 1 hora

Uma criatura que você toca recupera 4d8 + 15 Pontos de Vida. Pela duração da magia, o alvo recupera 1 Ponto de Vida no início de cada um dos turnos dele, e quaisquer partes do corpo cortadas voltam a crescer após 2 minutos.

Relâmpago

3º Círculo, Evocação (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (um pouco de pelo e um cajado de cristal)
Duração: Instantânea

Um relâmpago formando uma Linha de 30 metros de comprimento e 1,5 metro de largura dispara a partir de você em uma direção à sua escolha. Cada criatura na Linha realiza uma salvaguarda de Destreza, sofrendo 8d6 pontos de dano Elétrico se falhar ou metade desse dano em caso de sucesso.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d6 para cada círculo de espaço de magia acima de 3.

Remeter

3º Círculo, Adivinhação (Bardo, Clérigo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Ilimitado
Componentes: V, S, M (um fio de cobre)
Duração: Instantânea

Você envia uma mensagem curta de 25 palavras ou menos para uma criatura que você já encontrou ou que foi descrita a você por alguém que a tenha conhecido. O alvo ouve a mensagem na mente, reconhece você como remetente se o conhecer e pode responder da mesma forma imediatamente. A magia permite que o alvo compreenda o significado da sua mensagem.

Você pode enviar a mensagem através de qualquer distância e até para outros planos de existência, mas se o alvo estiver em um plano diferente do seu, há uma chance de 5% de que a mensagem não chegue. Você sabe se a entrega falha.

Ao receber sua mensagem, a criatura pode bloquear sua capacidade de contactá-la novamente com essa magia por 8 horas. Se você tentar enviar outra mensagem durante esse período, descobre que está bloqueado e a magia falha.

Remover Maldição

3º Círculo, Abjuração (Clérigo, Bruxo, Mago, Paladino)

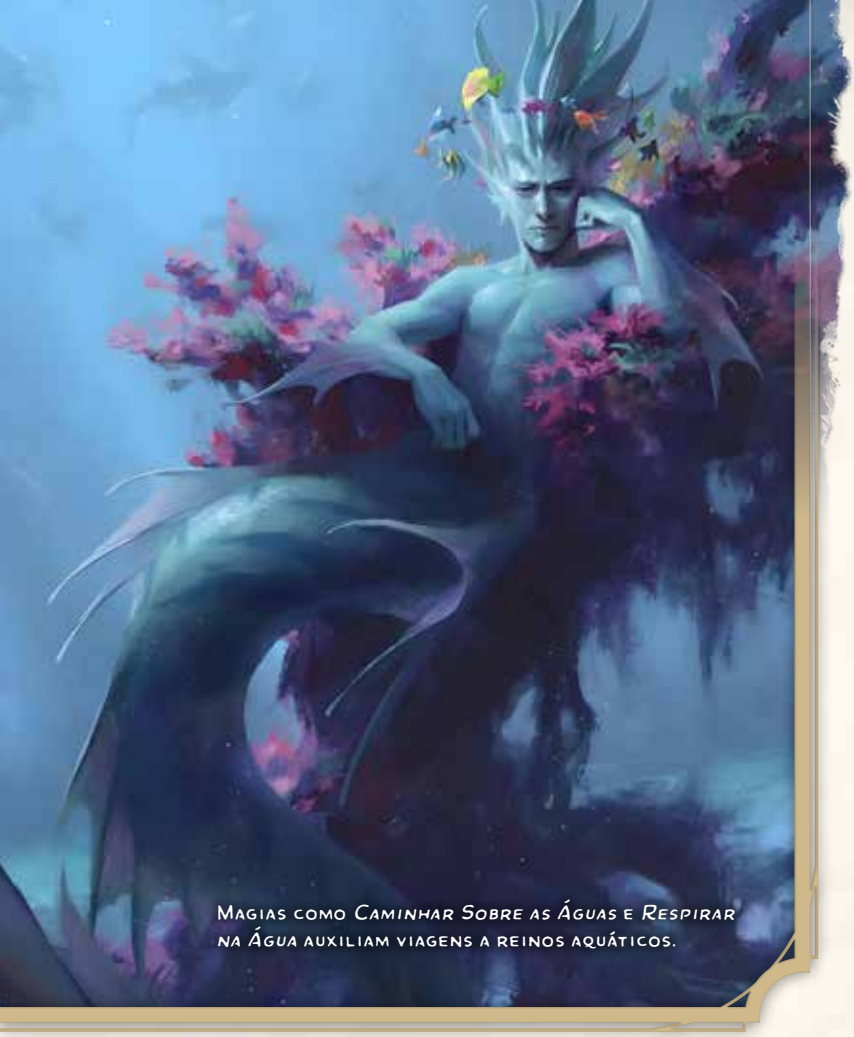
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Ao seu toque, todas as maldições que afetam uma criatura ou objeto se encerram. Se o objeto for um item mágico amaldiçoado, a maldição permanece, mas a magia quebra a Sintonização do dono com o objeto, permitindo que ele seja removido ou descartado.

Reparar

Truque de Transmutação (Bardo, Clérigo, Druida, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (duas pedras-ímã)
Duração: Instantânea



Magias como *Caminhar Sobre as Águas* e *Respirar na Água* auxiliam viagens a reinos aquáticos.

Essa magia repara uma única ruptura ou rasgo em um objeto que você tocar, como um elo de corrente quebrado, partes de uma chave partida, uma capa rasgada ou um odre furado. Se a ruptura ou rasgo não ultrapassar 30 centímetros em qualquer dimensão, ela é reparada sem deixar vestígios do dano anterior.

Essa magia pode reparar fisicamente um item mágico, mas não pode restaurar a magia de tal objeto.

Repouso Tranquilo

2º Círculo, Necromancia (Clérigo, Mago, Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação ou Ritual
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (2 Peças de Cobre, que a magia consome)
Duração: 10 dias

Você toca um cadáver ou outros restos mortais. Pela duração da magia, o alvo é protegido da decomposição e não pode se tornar um Morto-Vivo.

A magia também estende efetivamente o limite de tempo para ressuscitar o alvo dos mortos, uma vez que os dias passados sob a influência desta magia não contam contra o limite de tempo de magias como *Reviver os Mortos*.

Repreensão Diabólica

1º Círculo, Evocação (Bruxo)

Tempo de Conjuração: Reação, que você realiza ao receber dano de uma criatura à sua vista e a até 18 metros de você
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

A criatura que lhe causou dano é momentaneamente cercada por chamas verdes. Ela realiza uma salvaguarda de Destreza, sofrendo 2d10 pontos de dano Ígneo se falhar, ou metade desse dano em caso de sucesso.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d10 para cada círculo de espaço de magia acima de 1.

Resistência

Truque de Abjuração (Clérigo, Druida)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componente: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você toca uma criatura voluntária e escolhe um tipo de dano: Ácido, Contundente, Cortante, Elétrico, Gélido, Ígneo, Necrótico, Perfurante, Radiante, Trovejante ou Venenoso. Quando a criatura sofre dano do tipo escolhido antes que a magia termine, a criatura reduz o dano total sofrido em 1d4 pontos. Uma criatura pode se beneficiar desta magia apenas uma vez por turno.

Respirar na Água

3º Círculo, Transmutação (Druida, Feiticeiro, Guardião, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação ou Ritual
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (um pedaço de junco)
Duração: 24 horas

Esta magia concede a até dez criaturas voluntárias à sua escolha no alcance da magia a capacidade de respirar debaixo d'água até que a magia termine. As criaturas afetadas também mantêm seu modo normal de respiração.

Ressurreição

7º Círculo, Necromancia (Bardo, Clérigo)

Tempo de Conjuração: 1 hora
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (um diamante no valor de 1.000 ou mais PO, que a magia consome)
Duração: Instantânea

Com um toque, você revive uma criatura morta há no máximo um século, que não faleceu de velhice nem era um Morto-Vivo.

ANDREW MAR

A criatura retorna à vida com todos os seus Pontos de Vida, e a magia neutraliza quaisquer venenos que a afetavam na hora da morte, fecha feridas letais e restaura partes do corpo ausentes.

Voltar à vida é um processo difícil. O alvo sofre uma penalidade de -4 em Testes de D20. Sempre que o alvo completar um Descanso Longo, a penalidade é reduzida em 1 até se tornar 0.

Conjurar essa magia para reviver uma criatura morta há 365 dias ou mais sobrecarrega você. Até completar um Descanso Longo, você não pode conjurar magias novamente e tem Desvantagem nos Testes de D20.

Ressurreição Verdadeira

9º Círculo, Necromancia (Clérigo, Druida)

Tempo de Conjuração: 1 hora
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (diamantes no valor de 25.000 ou mais PO, que a magia consome)
Duração: Instantânea

Você toca uma criatura morta há no máximo 200 anos e que morreu por qualquer motivo, exceto velhice. A criatura retorna à vida com todos os seus Pontos de Vida.

Esta magia fecha todas as feridas, neutraliza qualquer veneno, cura todos os contágios mágicos e elimina quaisquer maldições afetando a criatura quando ela morreu. A magia substitui órgãos e membros danificados ou ausentes. Se a criatura era Morto-Vivo, ela é restaurada à sua forma não Morta-Viva.

A magia pode criar um novo corpo se o original não existir mais; nesse caso, você deve pronunciar o nome da criatura. A criatura então aparece em um espaço desocupado à sua escolha, a até 3 metros de você.

Restauração Maior

5º Círculo, Abjuração (Bardo, Clérigo, Druida, Guardião, Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (poeira de diamante no valor de 100 ou mais PO, que a magia consome)
Duração: Instantânea

Você toca uma criatura e magicamente remove um dos seguintes efeitos:

- 1 nível de Exaustão
- A condição Enfeitiçado ou Petrificado
- Uma maldição, incluindo a Sintonização do alvo com um item mágico amaldiçoado
- Qualquer redução em um dos valores de atributo do alvo
- Qualquer redução nos Pontos de Vida máximos do alvo



Um Druida humano conjura *Restauração Menor* para aliviar o sofrimento de um amigo que foi envenenado em batalha.



Um Clérigo humano conjura *Reviver os Mortos* para trazer um camarada caído de volta à vida.

Restauração Menor

2º Círculo, Abjuração (Bardo, Clérigo, Druida, Guardião, Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação Bônus
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Você toca uma criatura e remove uma condição: Cego, Envenenado, Paralisado ou Surdo.

Retirada Acelerada

1º Círculo, Transmutação (Bruxo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação Bônus
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você executa a ação Correr e, até que a magia termine, pode executar essa ação novamente como uma Ação Bônus.

Reviver os Mortos

5º Círculo, Necromancia (Bardo, Clérigo, Paladino)

Tempo de Conjuração: 1 hora
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (um diamante no valor de 500 ou mais PO, que a magia consome)
Duração: Instantânea

Com um toque, você revive uma criatura morta, se tiver falecido há no máximo 10 dias e não era um Morto-Vivo quando morreu.

A criatura retorna à vida com 1 Ponto de Vida. Esta magia também neutraliza quaisquer venenos que afetavam a criatura no momento da morte.

Esta magia fecha todas as feridas fatais, mas não restaura membros ou partes do corpo faltantes. Se a criatura estiver sem partes do corpo ou órgãos essenciais para sua sobrevivência — como a cabeça, por exemplo — a magia falha automaticamente.

Voltar à vida é um processo difícil. O alvo sofre uma penalidade de -4 em Testes de D20. Sempre que o alvo completar um Descanso Longo, a penalidade é reduzida em 1 até se tornar 0.

MARTIN MOTTET, POLAR ENGINE

Revivificar
3º Círculo, Necromancia (Clérigo, Druida, Guardião, Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (um diamante no valor de 300 ou mais PO, que a magia consome)
Duração: Instantânea

Você toca uma criatura que morreu no último minuto. Essa criatura revive com 1 Ponto de Vida. Esta magia não pode reviver uma criatura que morreu de velhice, nem restaura partes do corpo ausentes.

Rogar Maldição
3º Círculo, Necromancia (Bardo, Clérigo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você toca uma criatura, que deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria ou fica amaldiçoada pela duração da magia. Até que a maldição termine, o alvo sofre um dos seguintes efeitos à sua escolha:

- Escolha um atributo. O alvo tem Desvantagem em testes de atributo e salvaguardas realizadas com esse atributo.
- O alvo tem Desvantagem em jogadas de ataque contra você.
- Em combate, o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria no início de cada um dos turnos dele ou ele é forçado a executar a ação Esquivar neste turno.
- Se você causar dano ao alvo com uma jogada de ataque ou uma magia, o alvo sofre 1d8 pontos de dano Necrótico adicionais.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Se você conjurar esta magia usando um espaço de magia de 4º círculo, você pode manter a Concentração nela por até 10 minutos. Se você usar um espaço de magia de 5º círculo ou superior, a magia não requer Concentração, e a duração se torna 8 horas (espaço de 5º e 6º círculo) ou 24 horas (espaço de 7º ou 8º círculo). Se você usar um espaço de magia de 9º círculo, a magia permanece até ser dissipada.

Salto
1º Círculo, Transmutação (Druida, Feiticeiro, Guardião, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação Bônus
Alcance: Toque
Componente: V, S, M (perna traseira de um gafanhoto)
Duração: 1 minuto

Você toca uma criatura voluntária. Uma vez em cada um dos turnos dela até que a magia encerre, essa criatura pode saltar até 9 metros gastando 3 metros de movimento.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você pode escolher uma criatura adicional para cada círculo de espaço de magia acima de 1.

Santuário
1º Círculo, Abjuração (Clérigo)

Tempo de Conjuração: Ação Bônus
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (o caco de um espelho)
Duração: 1 minuto

Você protege uma criatura no alcance da magia. Até que a magia termine, qualquer criatura que tenha como alvo a criatura protegida com uma jogada de ataque ou uma magia que cause dano deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria, ou deve escolher um novo alvo ou perder o ataque ou a magia. Esta magia não protege contra áreas de efeito. A magia se encerra se a criatura protegida realizar uma jogada de ataque, conjurar uma magia ou causar dano.

Santuário Particular de Mordenkainen
4º Círculo, Abjuração (Mago)

Tempo de Conjuração: 10 minutos
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S, M (uma folha fina de chumbo)
Duração: 24 horas

Você torna uma área no alcance da magia magicamente segura. A área é um Cubo que pode ter de 1,5 metro a 30 metros de lado. A magia permanece pela duração.

Ao conjurar a magia, você determina o tipo de proteção que a magia oferece, escolhendo qualquer uma das seguintes propriedades:

- O som não pode atravessar a barreira na borda da área protegida.
- A barreira da área protegida aparece escura e enevoada, impedindo a visão (incluindo Visão no Escuro) através dela.
- Sensores criados por magias de Adivinhação não podem aparecer dentro da área protegida nem atravessar a barreira em seu perímetro.
- Criaturas na área não podem ser alvo de magias de Adivinhação.
- Nada pode se teleportar para dentro ou fora da área protegida.
- Viagens planares são bloqueadas dentro da área protegida.

Conjurar essa magia no mesmo local todos os dias por 365 dias faz com que a magia dure até ser dissipada.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você pode aumentar o tamanho do Cubo em 30 metros para cada círculo de espaço de magia acima de 4.

Saraivada de Espinhos
1º Círculo, Invocação (Guardião)

Tempo de Conjuração: Ação Bônus, que você realiza imediatamente após atingir uma criatura com um ataque com arma à Distância
Alcance: Pessoal
Componentes: V
Duração: Instantânea

Ao atingir uma criatura, essa magia faz surgir uma chuva de espinhos a partir da sua arma à distância ou munição. O alvo e cada criatura em um raio de 1,5 metro devem realizar uma salvaguarda de Destreza, sofrendo 1d10 pontos de dano perfurante se falharem ou metade desse dano em caso de sucesso.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d10 para cada círculo de espaço de magia acima de 1.

Semiplano
8º Círculo, Invocação (Bruxo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: S
Duração: 1 hora

Você cria uma porta Média de sombras em uma superfície sólida e plana à sua vista e no alcance da magia. Essa porta pode ser aberta e fechada, levando a uma sala vazia de 9 metros em cada dimensão, feita de madeira ou pedra à sua escolha, em semiplano.

Quando a magia termina, a porta desaparece e os objetos dentro do semiplano permanecem nele. Qualquer criatura dentro dele também permanece nele, a menos que escolha passar pela porta enquanto ela desaparece, saindo com a condição Caído e nos espaços desocupados mais próximos do espaço que a porta ocupava anteriormente.

Ao conjurar esta magia, você pode criar um novo semiplano ou conectar a porta de sombras a um semiplano que você criou em uma conjuração anterior desta magia. Além disso, se souber a natureza e o conteúdo de um semiplano criado por outra criatura com esta magia, você pode conectar a porta de sombras a esse semiplano.

Sentido Feral
2º Círculo, Adivinhação (Druida, Guardião)

Tempo de Conjuração: Ação ou Ritual
Alcance: Toque
Componentes: S
Duração: Concentração, até 1 hora

Você toca uma Fera voluntária. Pela duração da magia, você pode perceber através dos sentidos da Fera, bem como dos seus próprios. Ao perceber através dos sentidos da Fera, você se beneficia de quaisquer sentidos especiais que ela tenha.

Servo Invisível
1º Círculo, Invocação (Bardo, Bruxo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação ou Ritual
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (um pedaço de barbante e de madeira)
Duração: 1 hora

Esta magia cria uma força Invisível, sem mente, disforme e Média que executa tarefas simples ao seu comando até que a magia termine. O servo nasce em um espaço desocupado no chão no alcance da magia. Ele tem CA 10, 1 Ponto de Vida e Força 2, e não pode atacar. Se ele é reduzido a 0 Pontos de Vida, a magia encerra.

Uma vez em cada um de seus turnos como uma Ação Bônus, você pode comandar mentalmente o servo a se mover até 4,5 metros e interagir com um objeto. O servo pode realizar tarefas simples que um humano poderia fazer, como buscar coisas, limpar, consertar, dobrar roupas, acender fogueiras, servir comida e bebidas. Depois de dar o comando, o servo executa a tarefa da melhor forma possível até que conclua a tarefa e, em seguida, aguarda seu próximo comando.

Ao ordenar ao servo que realize uma tarefa que o mova a mais de 18 metros de distância de você, a magia se encerra.

Sexto Sentido
9º Círculo, Adivinhação (Bardo, Bruxo, Druida, Mago)

Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (uma pena de beija-flor)
Duração: 8 horas

Você toca uma criatura voluntária e concede a ela a capacidade de ver o futuro imediato. Pela duração da magia, o alvo tem Vantagem em Testes de D20, enquanto outras criaturas têm Desvantagem em jogadas de ataque contra ele. A magia se encerra se você a conjurar novamente.

Silêncio
2º Círculo, Ilusão (Bardo, Clérigo, Guardião)

Tempo de Conjuração: Ação ou Ritual
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

Pela duração da magia, nenhum som pode ser criado dentro ou passar através de uma esfera com raio de 6 metros centrada em um ponto à sua escolha no alcance da magia. Qualquer criatura ou objeto totalmente dentro da esfera é imune a dano Trovejante, e as criaturas têm a condição Surdo enquanto estiverem totalmente dentro dela. É impossível conjurar uma magia que incluia um componente *Verbal* neste local.

Símbolo

7º Círculo, Abjuração (Bardo, Clérigo, Druida, Mago)

Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (um diamante em pó no valor de 1.000 ou mais PO, que a magia consome)
Duração: Até ser dissipada ou acionada

Você inscreve um glifo prejudicial em uma superfície (como uma seção do chão ou parede) ou dentro de um objeto que pode ser fechado (como um livro ou baú). O glifo pode cobrir uma área não superior a 3 metros de diâmetro. Se você escolher um objeto, ele deve permanecer no lugar; se for movido a mais de 3 metros de onde você conjurou esta magia, o glifo é quebrado e a magia se encerra sem ser acionada.

O glifo é quase imperceptível e requer um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) contra a CD para evitar sua magia para ser notado.

Quando inscreve o glifo, você define seu gatilho e escolhe qual efeito o símbolo possui: Atordoamento, Discórdia, Dor, Medo, Morte ou Sono. Cada um é explicado abaixo.

Defina o Gatilho. Você decide o que aciona o glifo quando conjura a magia. Para glifos inscritos em uma superfície, os gatilhos comuns incluem tocar ou ficar em pé sobre o glifo, remover outro objeto que o cubra, aproximar-se a uma certa distância ou manipular o objeto que o contém. Para glifos inscritos em um objeto, os gatilhos comuns incluem abrir esse objeto ou ver o glifo. Você pode ajustar o gatilho para que apenas criaturas de certos tipos o ativem (por exemplo, o glifo pode ser definido para afetar Aberrações). Você também pode definir condições para criaturas que não acionam o glifo, como aquelas que dizem uma determinada senha.

Uma vez acionado, o glifo brilha, preenchendo uma Esfera de 18 metros de raio com Meia-Luz por 10 minutos, após os quais a magia termina. Cada criatura na Esfera quando o glifo é ativado é alvo de seu efeito, assim como uma criatura que entra na Esfera pela primeira vez em um turno ou termina o turno nela. Uma criatura é atingida apenas uma vez por turno.

Atordoamento. Cada alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria ou tem a condição Atordoado por 1 minuto.

Discórdia. Cada alvo realiza uma salvaguarda de Sabedoria. Se falhar, um alvo discute com outras criaturas por 1 minuto. Durante esse tempo, é incapaz de se comunicar efetivamente e tem Desvantagem em jogadas de ataque e testes de atributo.

Dor. Cada alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição ou tem a condição Incapacitado por 1 minuto.

Medo. Cada alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria ou tem a condição Amedrontado por 1 minuto. Enquanto Amedrontado, o alvo deve se mover pelo menos 9 metros para longe do glifo em cada um dos turnos dele, se possível.

Morte. Cada alvo realiza uma salvaguarda de Constituição, sofrendo 10d10 pontos de dano Necrótico se falhar, ou metade desse dano em caso de sucesso.

Sono. Cada alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria ou tem a condição Inconsciente por 10 minutos. Uma criatura desperta se sofrer dano ou se alguém executar uma ação para sacudi-la.

Similaridade

5º Círculo, Ilusão (Bardo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S
Duração: 8 horas

Você dá uma aparência ilusória a cada criatura à sua escolha à sua vista e no alcance da magia. Um alvo involuntário pode realizar uma salvaguarda de Carisma e, se for bem-sucedido, não é afetado por esta magia.

Você pode dar a mesma aparência ou aparências diferentes aos alvos. A magia pode alterar a aparência dos corpos e equipamentos dos alvos, fazendo com que cada criatura pareça até 30 centímetros mais alta ou mais baixa e mais pesada ou mais leve. A nova aparência deve manter os aspectos básicos de membros do corpo do alvo, mas o restante da ilusão fica a seu critério. Os efeitos permanecem pela duração da magia.

As mudanças causadas por esta magia falham mediante uma inspeção física. Por exemplo, se você usar a magia para adicionar um chapéu ao traje de uma criatura, objetos passam através do chapéu.

Uma criatura que executa a ação Analisar para examinar um alvo pode realizar um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD para evitar sua magia. Em caso de sucesso, a criatura percebe que o alvo está disfarçado.

Simulacro

7º Círculo, Ilusão (Mago)

Tempo de Conjuração: 12 horas
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (rubi em pó no valor de 1.500 ou mais PO, que a magia consome)
Duração: Até ser dissipada

Você cria uma duplicata ilusória de uma Fera ou Humanoide que esteja a até 3 metros de você durante toda a conjuração da magia. Você encerra a conjuração tocando tanto a criatura quanto uma pilha de gelo ou neve do mesmo tamanho da criatura, e a pilha se transforma na duplicata, que é uma criatura. A duplicata utiliza as estatísticas da criatura original no momento da conjuração, exceto que ela é um Constructo, seus Pontos de Vida máximos são reduzidos pela metade e ela não pode conjurar esta magia.

A duplicata é Amigável a você e às criaturas que você escolher. Ele obedece aos seus comandos e age no seu

turno durante o combate e não pode adquirir níveis, nem realizar Descansos Curtos ou Longos.

Se a duplicata sofrer dano, a única forma de restaurar seus Pontos de Vida é repará-la durante um Descanso Longo, no qual você deve gastar componentes no valor de 100 PO por Ponto de Vida restaurado e deve permanecer a até 1,5 metro de você para ser reparada.

A duplicata dura até ser reduzida a 0 Pontos de Vida, momento em que ela retorna a ser neve e derrete. Se você conjurar esta magia novamente, qualquer duplicata criada anteriormente por esta magia é destruída instantaneamente.

Simular Morte

3º Círculo, Necromancia (Bardo, Clérigo, Druida, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação ou Ritual
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (uma pitada de terra de cemitério)
Duração: 1 hora

Você toca uma criatura voluntária e a coloca em um estado cataléptico que é indistinguível da morte.

Pela duração da magia, o alvo parece morto em uma inspeção externa e para magias usadas para determinar a situação do alvo. O alvo está com as condições Cego e Incapacitado, e o Deslocamento dele é 0.

O alvo também tem Resistência a todos os tipos de dano, exceto dano Psíquico, e tem Imunidade à condição Envenenado.

Sinal de Esperança

3º Círculo, Abjuração (Clérigo)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Escolha qualquer número de criaturas no alcance da magia. Pela duração da magia, cada alvo tem Vantagem em salvaguardas de Sabedoria e Salvaguarda contra Morte e recupera o número de Pontos de Vida máximos possíveis de qualquer cura.

Sonho

5º Círculo, Ilusão (Bardo, Bruxo, Mago)

Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: Especial
Componentes: V, S, M (um punhado de areia)
Duração: 8 horas

Você tem como alvo uma criatura que você conhece no mesmo plano de existência. Você ou uma criatura voluntária que você toca entra em um estado de transe para agir como um mensageiro dos sonhos. Enquanto estiver em transe, o mensageiro está Incapacitado e tem Deslocamento 0.

Se o alvo estiver dormindo, o mensageiro aparece nos sonhos do alvo e pode conversar com ele enquanto ele permanecer dormindo, pela duração da magia. O mensageiro também pode moldar o ambiente do sonho, criando paisagens, objetos e outras imagens. O mensageiro pode emergir do transe a qualquer momento, encerrando a magia. O alvo se lembra do sonho perfeitamente ao acordar.

Se o alvo estiver acordado quando você conjurar a magia, o mensageiro sabe disso e pode encerrar o transe (e a magia) ou esperar que o alvo durma, momento em que o mensageiro entra nos sonhos do alvo.

Você pode tornar o mensageiro aterrorizante para o alvo. Se você fizer isso, o mensageiro pode entregar uma mensagem de no máximo dez palavras e, em seguida, o alvo realiza uma salvaguarda de Sabedoria. Se falhar, o alvo não recebe nenhum benefício do descanso e sofre 3d6 pontos de dano Psíquico quando acordar.

Sono

1º Círculo, Encantamento (Bardo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (uma pitada de areia ou pétalas de rosa)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Cada criatura à sua escolha em uma Esfera de 1,5 metro de raio centrada em um ponto no alcance da magia deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria ou tem a condição Incapacitado até o final do próximo turno dela, quando deve repetir a salvaguarda. Se o alvo falhar na segunda salvaguarda, ele tem a condição Inconsciente pela duração da magia. A magia encerra em um alvo se ele sofrer dano ou se alguém a até 1,5 metro dele executar uma ação para sacudi-lo, liberando-o do efeito da magia.

Criaturas que não dormem, como elfos, ou que têm Imunidade à condição Exaustão, são automaticamente bem-sucedidas nas salvaguardas contra esta magia.

Sopro de Dragão

2º Círculo, Transmutação (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação Bônus
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (uma pimenta)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você toca uma criatura voluntária e escolhe Ácido, Elétrico, Gélido, Ígneo ou Venenoso. Até que a magia termine, o alvo pode executar uma ação Usar Magia para exalar um Cone de 4,5 metros. Cada criatura nessa área realiza uma salvaguarda de Destreza, sofrendo 3d6 pontos de dano do tipo escolhido se falhar, ou metade desse dano em caso de sucesso.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d6 para cada círculo de espaço de magia acima de 2.

Sugestão
2º Círculo, Encantamento (Bardo, Bruxo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, M (uma gota de mel)
Duração: Concentração, até 8 horas

Você sugere um curso de ação — descrito em no máximo 25 palavras — para uma criatura à sua vista e no alcance da magia e que possa ouvi-lo e entendê-lo. A sugestão deve parecer razoável e não envolver nada que obviamente cause dano ao alvo ou aos aliados dele. Por exemplo, você poderia dizer: "Pegue a chave do cofre do tesouro do culto e a traga para mim" ou "Pare de lutar, saia desta biblioteca em paz e não volte".

O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria ou tem a condição Enfeitiçado pela duração da magia ou até que você ou seus aliados causem dano a ele. O alvo Enfeitiçado executa a sugestão da melhor forma possível. A atividade sugerida pode durar enquanto a magia estiver ativa, mas se puder ser concluída mais rapidamente, a magia se encerra ao finalizá-la.

Sugestão em Massa
6º Círculo, Encantamento (Bardo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, M (a língua de uma cobra)
Duração: 24 horas

Você sugere um curso de ação — descrito em não mais de 25 palavras — para até doze criaturas à sua vista e no alcance da magia que possam ouvi-lo e entendê-lo. A sugestão deve parecer acessível e não envolver nada que obviamente cause dano a qualquer um dos alvos ou seus aliados. Por exemplo, você poderia dizer: "Caminhe até a aldeia por essa estrada e auxilie os aldeões a realizar a colheita até o pôr do sol" ou dizer: "Agora não é hora para violência. Larguem as armas e dancem! Parem em uma hora".

Cada alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria ou tem a condição Enfeitiçado pela duração da magia ou até que você ou seus aliados causem dano ao alvo. Cada alvo Enfeitiçado cumpre a sugestão com o melhor de sua capacidade. A atividade sugerida pode continuar por toda a duração da magia, mas se a atividade sugerida puder ser concluída em um tempo mais curto, a magia encerra para um alvo que a complete.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. A duração é maior com um espaço de magia 7º círculo (10 dias), 8º círculo (30 dias) ou 9º círculo (366 dias).

Suplício
8º Círculo, Encantamento (Bardo, Bruxo, Druida, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 45 metros
Componentes: V, S, M (um chaveiro sem chaves)
Duração: Instantânea

Você sobrecarrega a mente de uma criatura à sua vista e no alcance da magia. O alvo realiza uma salvaguarda de Inteligência.

Se falhar, o alvo sofre 10d12 pontos de dano Psíquico e não pode conjurar magias ou executar a ação Usar Magia. Ao final de cada 30 dias, o alvo repete a salvaguarda, encerrando o efeito em caso de sucesso. O efeito também pode ser encerrado pela magia *Cura Completa*, *Desejo* ou *Restauração Maior*.

Em uma salvaguarda bem-sucedida, o alvo recebe apenas metade do dano.

Sussurros Dissonantes
1º Círculo, Encantamento (Bardo)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V
Duração: Instantânea

Uma criatura à sua escolha à sua vista no alcance da magia escuta uma melodia dissonante na mente. O alvo deve realizar uma salvaguarda de Sabedoria. Se falhar, sofre 3d6 pontos de dano Psíquico e deve usar imediatamente a Reação, se disponível, para se mover o mais longe possível de você, usando a rota mais segura. Em caso de sucesso, o alvo sofre apenas metade do dano.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d6 pontos para cada círculo de espaço de magia acima de 1.

Talho Mental
Truque de Encantamento (Bruxo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V
Duração: 1 rodada

Você tenta fragmentar temporariamente a mente de uma criatura à sua vista e no alcance da magia. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Inteligência ou sofre 1d6 pontos de dano Psíquico e subtrai 1d4 da próxima salvaguarda que realizar antes do final do seu próximo turno.

Aprimoramento de Truque. O dano aumenta em 1d6 quando você atinge os níveis 5 (2d6), 11 (3d6) e 17 (4d6).

Taumaturgia

Truque de Transmutação (Clérigo)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V
Duração: Até 1 minuto

Você conjura uma pequena maravilha mágica no alcance da magia, criando um dos efeitos abaixo. Se usar esta magia várias vezes, pode ter até três efeitos de 1 minuto ativos simultaneamente.

Manipular Fogo. Você faz com que as chamas pisquem, iluminem, escureçam ou mudem de cor por 1 minuto.

Mão Invisível. Você faz instantaneamente com que uma porta ou janela destrancada se abra ou se feche.

Olhos Alterados. Você altera a aparência dos seus olhos por 1 minuto.

Som Fantasmagórico. Você cria um som instantâneo que se origina em um ponto à sua escolha no alcance da magia, como um estrondo de trovão, o grito de um corvo ou sussurros sinistros.

Voz Retumbante. Sua voz aumenta até três vezes mais do que o normal por 1 minuto. Pela duração da magia, você tem Vantagem em testes de Carisma (Intimidação).

Tremores. Você causa tremores inofensivos no chão por 1 minuto.

Teia

2º Círculo, Invocação (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (um pouco de teia de aranha)
Duração: Concentração, até 1 hora

Você conjura uma massa de teias pegajosas em um ponto no alcance da magia. As teias enchem um Cubo de 6 metros de lado pela duração da magia, são Terreno Difícil e a área dentro delas é Parcialmente Obscurecida.

Se as teias não estiverem sustentadas entre duas massas sólidas (como paredes ou árvores) ou em camadas no chão, parede ou teto, a teia colapsa sobre si mesma e a magia se encerra no início do seu próximo turno. As teias em camadas sobre uma superfície plana têm uma profundidade de 1,5 metro.

A primeira vez que uma criatura entra nas teias em um turno ou começa o turno nelas, deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza ou tem a condição Contido enquanto está nas teias ou até se libertar.

Uma criatura Contida pelas teias pode executar uma ação para realizar um teste de Força (Atletismo) contra a CD para evitar sua magia. Em caso de sucesso, a criatura não está mais Contida.

As teias são inflamáveis. Qualquer Cubo de 1,5 metro de lado com teias expostas ao fogo queima em 1 rodada, causando 2d4 pontos de dano Ígneo a qualquer criatura que inicie seu turno no fogo.

Telecinese

5º Círculo, Transmutação (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você adquire a capacidade de mover ou manipular criaturas ou objetos através do pensamento. Ao conjurar a magia e como uma ação Usar Magia em seus turnos posteriores antes que a magia termine, você pode exercer sua vontade sobre uma criatura ou objeto à sua vista e no alcance da magia, causando o efeito apropriado abaixo. Você pode afetar o mesmo alvo rodada após rodada ou escolher um novo a qualquer momento. Se você trocar de alvo, o alvo anterior não é mais afetado pela magia.

Criatura. Você pode tentar mover uma criatura Enorme ou menor. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Força, ou você move o alvo até 9 metros em qualquer direção no alcance da magia. Até o final do seu próximo turno, a criatura tem a condição Contido e, se você a levantar no ar, ela fica suspensa, entra em queda no final do seu próximo turno, a menos que você use essa opção novamente e ela falhe na salvaguarda.

Objeto. Você pode tentar mover um objeto Enorme ou menor. Se o objeto não estiver sendo usado ou carregado, você o move automaticamente até 9 metros em qualquer direção no alcance da magia.

Se o objeto estiver sendo usado ou carregado por uma criatura, essa criatura deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Força, ou você empurra o objeto para longe e o move até 9 metros em qualquer direção no alcance da magia.

Você pode exercer um controle preciso sobre objetos com sua pegada telecinética, como manipular uma ferramenta simples, abrir uma porta ou um recipiente, guardar ou retirar um item de um recipiente aberto, ou despejar o conteúdo de um frasco.

Telepatia

8º Círculo, Adivinhação (Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Ilimitado
Componentes: V, S, M (um par de anéis de prata interligados)
Duração: 24 horas

Você cria um elo telepático entre você e uma criatura voluntária com a qual está familiarizado. A criatura pode estar em qualquer lugar no mesmo plano de existência que você. A magia encerra se você ou o alvo não estiverem mais no mesmo plano.

Até que a magia termine, você e o alvo podem compartilhar instantaneamente palavras, imagens, sons e outras mensagens sensoriais entre si através do elo, e o alvo o reconhece como a criatura com a qual está se comunicando. A magia permite que uma criatura compreenda o significado de suas palavras e quaisquer mensagens sensoriais que você enviar a ela.

Teleporte

7º Círculo, Invocação (Bardo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 3 metros
Componentes: V
Duração: Instantânea

Esta magia transporta instantaneamente você e até oito criaturas voluntárias ou um único objeto à sua vista e no alcance da magia, para um destino à sua escolha. Se você escolher um objeto, ele deve ser Grande ou menor e não pode estar sendo segurado ou carregado por uma criatura involuntária.

O destino que você escolheu deve ser de seu conhecimento e deve estar no mesmo plano de existência que você. Sua familiaridade com o destino determina se você chega lá com sucesso. O Mestre joga 1d100 e consulta a tabela Resultado do Teleporte e as explicações posteriores.

Resultado do Teleporte

Familiaridade	Azar	Área Similar	Fora do Alvo	No Alvo
Círculo permanente	—	—	—	01–100
Objeto associado	—	—	—	01–100
Muito familiar	01–05	06–13	14–24	25–100
Visto casualmente	01–33	34–43	44–53	54–100
Visto uma vez ou descrito	01–43	44–53	54–73	74–100
Destino falso	01–50	51–100	—	—

Familiaridade. Aqui estão os significados dos termos na coluna Familiaridade da tabela:

"Círculo permanente" significa um círculo de teleporte permanente cuja sequência de símbolos você conhece.

"Objeto associado" significa que você possui um objeto retirado do destino desejado nos últimos seis meses, como um livro da biblioteca de um mago.

"Muito familiar" é um lugar que você visitou com frequência, um lugar que você estudou cuidadosamente ou um lugar à sua vista ao conjurar a magia.

"Visto casualmente" é um lugar que você já viu mais de uma vez, mas com o qual não está muito familiarizado.

"Visto uma vez ou descrito" é um lugar que você já viu uma vez, possivelmente usando magia, ou um lugar que você conhece através da descrição de outra pessoa, talvez através de um mapa.

"Destino falso" é um lugar que não existe. Talvez você tenha tentado visualizar o santuário de um inimigo, mas em vez disso viu uma ilusão, ou está tentando se teleportar para um local que não existe mais.

Azar. A natureza imprevisível da magia resulta em uma jornada difícil. Cada criatura se teleportando (ou o objeto alvo) sofre 3d10 pontos de dano Energético, e o Mestre joga novamente a tabela para ver onde você parou (mais de um azar pode acontecer, causando dano a cada vez).

Área Similar. Você e seu grupo (ou o objeto de destino) aparecem em uma área diferente que é visual ou tematicamente semelhante à área de destino. Você aparece no lugar semelhante mais próximo. Se você estiver indo para seu laboratório, por exemplo, pode aparecer no laboratório de outra pessoa na mesma cidade.

Fora do Alvo. Você e seu grupo (ou o objeto alvo) aparecem a 2d12 x 1,5 quilômetros da distância do destino em uma direção aleatória. Jogue 1d8 para a direção: 1, leste; 2, sudeste; 3, sul; 4, sudoeste; 5, oeste; 6, noroeste; 7, norte; ou 8, nordeste.

No Alvo. Você e seu grupo (ou o objeto alvo) aparecem onde você pretendia.

Tempestade da Vingança

9º Círculo, Invocação (Druida)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 1,5 km
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Uma nuvem de tempestade agitada se forma, centrada pela duração em um ponto no alcance da magia, se espalhando para um raio de 90 metros. Cada criatura sob a nuvem quando ela aparecer deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição ou sofre 2d6 pontos de dano Trovejante e tem a condição Surdo pela duração da magia.

No início de cada um dos seus turnos posteriores, a tempestade produz efeitos diferentes, conforme detalhado abaixo:

Turno 2: Chuva ácida cai. Cada criatura e objeto sob a nuvem sofre 4d6 pontos de dano Ácido.

Turno 3: Você convoca seis relâmpagos da nuvem para atingir seis criaturas ou objetos diferentes abaixo dela. Cada alvo realiza uma salvaguarda de Destreza, sofrendo 10d6 pontos de dano Elétrico se falhar ou metade desse dano em caso de sucesso.

Turno 4: Chuva de pedras de granizo. Cada criatura sob a nuvem sofre 2d6 pontos de dano Contundente.

Turnos 5–10: Rajadas de vento e chuva gelada surgem sob a nuvem. Cada criatura na área sofre 1d6 pontos de dano Gélido. Até que a magia termine, a área é Terreno Difícil e está Totalmente Obscurecida, ataques à distância com armas são impossíveis nela e ventos fortes sopram por toda a área.

Tempestade de Fogo

7º Círculo, Evocação (Clérigo, Druida, Feiticeiro)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 45 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea



Com sua magia Tempestade Radiante de Jallarzi, a Bruxa Jallarzi faz vrocks se arrependerem de deixar o Abismo.

Uma tempestade de fogo aparece no alcance da magia. A área da tempestade consiste em até dez cubos de 3 metros, que você organiza como preferir. Cada Cubo deve ser contíguo a pelo menos um outro Cubo. Cada criatura na área realiza uma salvaguarda de Destreza, sofrendo 7d10 pontos de dano Ígneo se falhar, ou metade desse dano em caso de sucesso.

Objetos inflamáveis na área que não estão sendo usados ou carregados entram em combustão.

Tempestade Glacial

4º Círculo, Evocação (Druida, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 90 metros
Componentes: V, S, M (uma luva)
Duração: Instantânea

Granizo cai em um Cilindro de 6 metros de raio e 12 metros de altura, centrado em um ponto no alcance da magia. Cada criatura no Cilindro realiza uma salvaguarda de Destreza. Se falhar, uma criatura sofre 2d10 pontos de dano Contundente e 4d6 pontos de dano Gélido, ou metade desse dano em caso de sucesso.

Pedras de granizo transformam o solo no Cilindro em Terreno Difícil até o final do seu próximo turno.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano Contundente aumenta em 1d10 para cada círculo de espaço de magia acima de 4.

Tempestade Radiante de Jallarzi

5º Círculo, Evocação (Bruxo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componente: V, S, M (uma pitada de fósforo)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você desencadeia uma tempestade de luz intermitente e trovões furiosos em um Cilindro de 3 metros de raio e 12 metros de altura centrado em um ponto à sua vista e no alcance da magia. Enquanto estiverem nesta área, criaturas têm as condições Cego e Surdo, e não podem conjurar magias com um componente Verbal.

Quando a tempestade aparece, cada criatura dentro dela realiza uma salvaguarda de Constituição, sofrendo 2d10 pontos de dano Radiante e 2d10 pontos de dano Trovejante se falhar, ou metade desse dano em caso de sucesso. Uma criatura também realiza essa salvaguarda quando entra na área da magia pela primeira vez em um turno ou termina o turno dela nela. Uma criatura realiza essa salvaguarda apenas uma vez por turno.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano Radiante e Trovejante aumentam em 1d10 para cada círculo de espaço de magia acima de 5.

JOSEPH WESTON



O Mago Evard invoca sua infame magia, os *Tentáculos Negros de Evard*, para ensinar uma lição aos bandidos imprudentes.

Tentáculos Negros de Evard

4º Círculo, Invocação (Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 27 metros
Componentes: V, S, M (um tentáculo)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Tentáculos pretos contorcendo-se enchem um quadrado de 6 metros de lados no chão à sua vista e no alcance da magia. Pela duração da magia, esses tentáculos transformam o terreno nessa área em Terreno Difícil.

Cada criatura nessa área realiza uma salvaguarda de Força. Se falhar, ela sofre 3d6 pontos de dano Contundente e tem a condição Contido até que a magia termine. Uma criatura também realiza essa salvaguarda se entrar na área ou terminar o turno nela. Uma criatura realiza essa salvaguarda apenas uma vez por turno.

Uma criatura Contida pode executar uma ação para realizar um teste de Força (Atletismo) contra a CD para evitar sua magia, encerrando a condição em si mesma em caso de sucesso.

Terremoto

8º Círculo, Transmutação (Clérigo, Druida, Feiticeiro)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 150 metros
Componentes: V, S, M (uma rocha rachada)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Escolha um ponto no chão à sua vista e no alcance da magia. Pela duração da magia, um tremor intenso rasga o chão em um círculo de 30 metros de raio centrado neste ponto. O terreno é Terreno Difícil.

Ao conjurar esta magia e no final de cada um dos seus turnos pela duração da magia, cada criatura no chão na área realiza uma salvaguarda de Destreza. Se falhar, uma criatura tem a condição Caído e a Concentração dela é quebrada.

Você também pode causar os efeitos abaixo.

Estruturas. O tremor causa 50 pontos de dano Contundente em qualquer estrutura em contato com o chão na área quando você conjura a magia e no final de cada um dos seus turnos até que a magia termine. Se uma estrutura é reduzida a 0 Pontos de Vida, ela desaba.

Uma criatura a uma distância de uma estrutura desabando igual à metade da altura da estrutura realiza uma salvaguarda de Destreza. Se falhar, a criatura sofre 12d6 pontos de dano Contundente, tem a condição Caído e é soterrada pelos escombros, exigindo um teste de Força (Atletismo) CD 20 como uma ação para escapar. Em caso de sucesso, a criatura recebe apenas metade do dano.

Fissuras. Um total de 1d6 fissuras se abrem na área da magia ao final do turno que você a conjura. Você escolhe os locais das fissuras, que não podem estar sob estruturas. Cada fissura tem 1d10 × 3 metros de profundidade e 3 metros de largura, e se estende de uma borda da área da magia para outra borda. Uma criatura no mesmo espaço que uma fissura deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza ou cai na fissura. Uma criatura bem-sucedida se move com a borda da fissura à medida que ela se abre.

CRAIG J SPEARING

Terreno Alucinatório
4º Círculo, Ilusão (Bardo, Bruxo, Druida, Mago)

Tempo de Conjuração: 10 minutos
Alcance: 90 metros
Componentes: V, S, M (um cogumelo)
Duração: 24 horas

Você cria um terreno natural em um cubo de 45 metros de comprimento que possui a aparência, o som e o cheiro de outro tipo de terreno natural. Assim, campos abertos ou uma estrada podem ser moldados para se assemelhar a um pântano, colina, fenda ou algum outro terreno difícil ou intransitável. Uma lagoa pode ser formada para parecer um prado verdejante, um precipício como uma encosta suave ou um barranco pedregoso como uma estrada larga e plana. Criaturas, estruturas e equipamentos manufaturados dentro da área não são alterados.

As características táteis do terreno permanecem inalteradas, portanto, é provável que as criaturas que entram na área percebam a ilusão. Se a diferença não for evidente ao toque, uma criatura que examina a ilusão pode executar a ação Analisar para realizar um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD para evitar sua magia, a fim de não acreditar nela. Se uma criatura perceber que o terreno é ilusório, ela vê uma imagem vaga sobreposta ao terreno real.

Toque Chocante
Truque de Evocação (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Raios saltam de você em direção a uma criatura que você tenta tocar. Realize uma jogada de ataque mágico corpo a corpo contra o alvo. Em caso de acerto, o alvo sofre 1d8 pontos de dano Elétrico e não pode realizar Ataques de Oportunidade até o início do próximo turno dele.

Aprimoramento de Truque. O dano aumenta em 1d8 quando você atinge os níveis 5 (2d8), 11 (3d8) e 17 (4d8).

Toque Necrótico
Truque de Necromancia (Bruxo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Canalizando o frio da sepultura, realize um ataque mágico corpo a corpo contra um alvo no alcance da magia. Em caso de acerto, o alvo sofre 1d10 pontos de dano Necrótico e não pode recuperar Pontos de Vida até o final do seu próximo turno.

Aprimoramento de Truque. O dano aumenta em 1d10 quando você atinge os níveis 5 (2d10), 11 (3d10) e 17 (4d10).

Toque Vampírico
3º Círculo, Necromancia (Bruxo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

O toque da sua mão envolta em sombras pode sugar a força vital dos outros para curar suas feridas. Realize um ataque mágico corpo a corpo contra uma criatura no alcance da magia. Em caso de acerto, o alvo sofre 3d6 pontos de dano Necrótico e você recupera Pontos de Vida iguais à metade da quantidade do dano Necrótico causado.

Até que a magia termine, você pode realizar o ataque novamente em cada um dos seus turnos como uma ação Usar Magia, atingindo a mesma criatura ou uma diferente.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d6 para cada círculo de espaço de magia acima de 3.

Tranca Arcana
2º Círculo, Abjuração (Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (pó de ouro no valor de 25 ou mais PO, que a magia consome)
Duração: Até ser dissipada

Você toca uma porta, janela, portão, contêiner ou escotilha fechada e a tranca magicamente pela duração da magia. Esta fechadura não pode ser destrancada por nenhum meio não mágico. Você e quaisquer criaturas que você designar ao conjurar a magia podem abrir e fechar o objeto apesar da tranca. Você também pode definir uma senha que, quando proferida a até 1,5 metro do objeto, o destranca por 1 minuto.

Transição Planar
7º Círculo, Invocação (Bruxo, Clérigo, Druida, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (uma haste de metal bifurcada no valor de 250 ou mais PO e sintonizada a um plano de existência)
Duração: Instantânea

Você e até oito criaturas voluntárias que dão as mãos em um círculo são transportadas para um plano de existência diferente. Você pode especificar um destino-alvo em termos gerais, como a Cidade de Latão no Plano Elemental do Fogo ou o palácio de Dispater no segundo nível dos Nove Infernos, e você aparece dentro ou perto desse destino, conforme determinado pelo Mestre.



O Transporte via Plantas e Passo Arbóreo transformam as árvores em uma rede de transporte.

Como alternativa, se você souber a sequência de símbolos de um círculo de teleporte em outro plano de existência, esta magia pode levá-lo a esse círculo. Se o círculo de teleporte for pequeno demais para caber todas as criaturas que você transportou, elas aparecem nos espaços desocupados mais próximos ao círculo.

Transporte via Plantas

6º Círculo, Invocação (Druida)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 3 metros
Componentes: V, S
Duração: 1 minuto

Esta magia cria um elo mágico entre uma planta inanimada Grande ou maior no alcance da magia e outra planta, a qualquer distância, no mesmo plano de existência. Você deve ter visto ou tocado na planta-alvo pelo menos uma vez antes. Pela duração da magia, qualquer criatura pode entrar na planta-alvo e sair da planta-destino usando 1,5 metro de movimento.

Trovão

Truque de Evocação (Bardo, Bruxo, Druida, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: S
Duração: Instantânea

Cada criatura em uma Emanação de 1,5 metro originada em você deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição ou sofre 1d6 pontos de dano Trovejante. O som estrondoso da magia pode ser ouvido a até 30 metros de distância.

Aprimoramento de Truque. O dano aumenta em 1d6 quando você atinge os níveis 5 (2d6), 11 (3d6) e 17 (4d6).

Tsunami

8º Círculo, Invocação (Druida)

Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: 1,5 km
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 6 rodadas

Uma muralha de água surge em um ponto à sua escolha no alcance da magia. Você pode fazer a muralha com até 90 metros de comprimento, 90 metros de altura e 15 metros de espessura. A muralha permanece pela duração da magia.

Quando a muralha aparece, cada criatura na área realiza uma salvaguarda de Força, sofrendo 6d10 pontos de dano Contundente se falhar, ou metade desse dano em caso de sucesso.

No início de cada um dos seus turnos após o aparecimento da muralha, ela se move 15 metros para longe de você, juntamente com quaisquer criaturas que estejam dentro dela. Qualquer criatura de tamanho Enorme ou menor dentro da muralha, ou cujo espaço a muralha adentre ao se mover, deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Força ou sofre 5d10 pontos de dano Contundente. Uma criatura pode sofrer esse dano apenas uma vez por rodada. No final de cada turno, a altura da muralha é reduzida em 15 metros, e o dano que a muralha causa nas rodadas subsequentes é reduzido em 1d10. Quando a muralha atinge 0 metros de altura, a magia termina.

Uma criatura apanhada pela muralha pode se mover nadando. No entanto, devido à força da onda, a criatura deve ser bem-sucedida em um teste de Força (Atletismo) contra a CD para evitar sua magia para se mover. Se falhar no teste, ela não pode se mover. Uma criatura que sair da muralha cai no chão.

CRAIG J SPEARING



A magia Vidência ajuda um gnomo Bardo a manter contato com amigos e familiares em todo o mundo.

ROB ALEXANDER

Turvar

2º Círculo, Ilusão (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V
Duração: Concentração, até 1 minuto

Seu corpo fica desfocado. Pela duração da magia, qualquer criatura tem Desvantagem em jogadas de ataque contra você. Um atacante é imune a esse efeito se perceber você com Visão às Cegas ou Visão Verdadeira.

Ver o Invisível

2º Círculo, Adivinhação (Bardo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (uma pitada de talco)
Duração: 1 hora

Pela duração da magia, você vê criaturas e objetos que têm a condição Invisível como se estivessem visíveis e pode ver o Plano Etéreo. Criaturas e objetos nele tem aparência fantasmagórica.

Vidência

5º Círculo, Adivinhação (Bardo, Bruxo, Clérigo, Druida, Mago)

Tempo de Conjuração: 10 minutos
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (um foco no valor de 1.000 ou mais PO, como uma bola de cristal, espelho ou fonte cheia de água)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você pode ver e ouvir uma criatura que você escolheu e que está no mesmo plano de existência que você. O alvo realiza uma salvaguarda de Sabedoria, que é modificada (veja as tabelas abaixo) por quão bem você conhece o alvo e o tipo de conexão física que você tem com ele. O alvo não sabe contra o que está realizando a salvaguarda, apenas que se sente desconfortável.

Seu Conhecimento do Alvo É...	Modificador
De segunda mão (ouviu falar do alvo)	+5
De primeira mão (conhece o alvo)	+0
Amplo (conhece bem o alvo)	–5

Você Possui Algo do Alvo...	Modificador
Retrato ou outra imagem	–2
Roupa ou outra posse	–4
Parte do corpo, mecha de cabelo ou pedaço de unha	–10

Em caso de sucesso, o alvo não é afetado e você não pode usar esta magia nele novamente por 24 horas.

Se falhar, a magia cria um sensor Invisível e intangível a até 3 metros do alvo. Você pode ver e ouvir através do sensor como se estivesse lá. O sensor se move com o alvo, permanecendo a 3 metros dele pela duração da magia. Se algo puder ver o sensor, ele aparece como uma esfera luminosa do tamanho do seu punho.

Em vez de uma criatura, você pode escolher um local que viu. Ao fazer isso, o sensor aparece nesse local e não se move.

Vigor Arcano

2º Círculo, Abjuração (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação Bônus
Alcance: Pessoal
Componente: V, S
Duração: Instantânea

Você usa sua energia vital para se curar. Jogue um ou dois de seus Dados de Pontos de Vida não gastos e recupera um número de Pontos de Vida igual ao total do teste mais seu modificador de atributo de conjuração. Esses dados são, então, gastos.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O número de Dados de Vida não gastos que você pode jogar aumenta em um para cada círculo de espaço de magia acima de 2.

Vínculo de Proteção

2º Círculo, Abjuração (Clérigo, Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (um par de anéis de platina no valor de 50 ou mais PO cada, que você e o alvo devem usar pela duração da magia)
Duração: 1 hora

Você toca outra criatura voluntária e cria uma conexão mística entre você e o alvo até que a magia termine. Enquanto o alvo estiver a até 18 metros de você, ele obtém um bônus de +1 na CA e nas salvaguardas e tem Resistência a todos os tipos de dano. Além disso, cada vez que ele sofrer dano, você sofre a mesma quantidade de dano.

A magia se encerra se você for reduzido a 0 Pontos de Vida, se você e o alvo ficarem a mais de 18 metros de distância ou se for conjurada novamente em qualquer uma das criaturas conectadas.

Vinha Agarradora

4º Círculo, Invocação (Druida, Guardião)

Tempo de Conjuração: Ação Bônus
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você conjura uma vinha que brota de uma superfície em um espaço desocupado à sua vista e no alcance da magia. A vinha permanece pela duração da magia.

Realize um ataque mágico corpo a corpo contra uma criatura a até 9 metros da vinha. Em caso de acerto, o alvo sofre 4d8 pontos de dano Contundente e é puxado até 9 metros em direção à vinha; se o alvo for Enorme ou menor, ele tem a condição Imobilizado (CD para escapar é igual à sua CD para evitar sua magia). A vinha pode imobilizar apenas uma criatura de cada vez, e você pode fazer com que a vinha libere uma criatura Imobilizada (nenhuma ação é necessária).

Como uma Ação Bônus em seus turnos posteriores, você pode repetir o ataque contra uma criatura a até 9 metros da vinha.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O número de criaturas que a vinha pode imobilizar aumenta em um para cada círculo de espaço de magia acima de 4.

Visão da Verdade

6º Círculo, Adivinhação (Bardo, Bruxo, Clérigo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (cogumelo em pó no valor de 25 ou mais PO, que a magia consome)
Duração: 1 hora

Você toca uma criatura voluntária que recebe Visão Verdadeira com um alcance de 36 metros pela duração da magia.

Visão no Escuro

2º Círculo, Transmutação (Druida, Feiticeiro, Guardião, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (uma cenoura seca)
Duração: 8 horas

Pela duração da magia, uma criatura voluntária que você tocar tem Visão no Escuro com um alcance de 45 metros.

Vitalidade Vazia

1º Círculo, Necromancia (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (uma gota de álcool)
Duração: Instantânea

Você obtém 2d4 + 4 Pontos de Vida Temporários.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você obtém 5 Pontos de Vida Temporários adicionais para cada círculo de espaço de magia acima de 1.



Um gnomo Bardo conjura *Zombaria Perversa* para aborrecer um kobold com insultos mágicos.

IGOR GRECHANYI

Voo
3º Círculo, Transmutação (Bruxo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (uma pena)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você toca uma criatura voluntária. Pela duração da magia, o alvo ganha um Deslocamento de Voo de 18 metros e pode pairar. Quando a magia termina, o alvo entra em queda se ainda estiver no alto, a menos que possa impedir a queda.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você pode escolher uma criatura adicional para cada círculo de espaço de magia acima de 3.

Zombaria Perversa
Truque de Encantamento (Bardo)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V
Duração: Instantânea

Você libera uma série de insultos carregados com encantamentos sutis em uma criatura que pode ouvir você e que esteja à sua vista e no alcance da magia. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria ou sofre 1d6 pontos de dano Psíquico e tem Desvantagem na próxima jogada de ataque que realizar antes do final do próximo turno dele.

Aprimoramento de Truque. O dano aumenta em 1d6 quando você atinge os níveis 5 (2d6), 11 (3d6) e 17 (4d6).

Zona da Verdade
2º Círculo, Encantamento (Bardo, Clérigo, Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: 10 minutos

Você cria uma zona mágica que protege contra engana-nação em uma Esfera de 4,5 metros de raio centrada em um ponto no alcance da magia. Até que a magia termine, uma criatura que entra na área da magia pela primeira vez ou começa o turno dela nela realiza uma salvaguarda de Carisma. Se falhar, uma criatura não pode mentir deliberadamente enquanto estiver no raio de efeito. Você sabe se uma criatura é bem-sucedida ou falha nessa salvaguarda.

Uma criatura afetada está ciente da magia e pode evitar responder a perguntas às quais responderia normalmente com uma mentira. Tal criatura pode ser evasiva, mas deve ser verdadeira.

APÊNDICE A

O Multiverso

Este apêndice oferece uma visão geral do multiverso, a realidade abrangente que engloba os inúmeros mundos e aventuras de D&D. Esses reinos são explorados em mais detalhes no *Livro do Mestre*, junto com outros planos como o Reino Distante, o Plano Negativo e o Plano Positivo.

Os Reinos Materiais

As forças filosóficas e elementais da realidade convergem para criar os seguintes planos de existência:

Plano Material. A maioria das aventuras de D&D ocorre no Plano Material, que contém os mundos de cenários como Dragonlance, Eberron, Forgotten Realms e Greyhawk. Também há espaço para qualquer mundo que seu grupo criar. Leis mágicas e físicas moldam os diversos mundos deste plano.

Faéria. Este reino vibrante e idealizado transborda de vida e emoção, que são mais intensas nos reinos do Domínios do Deleite.

Sombral. Este reino assombrado pela escuridão contém terras sombrias, ruínas assombradas e os infames Domínios do Pavor.

Planos Transitivos

Os planos transitivos servem como caminhos entre os planos:

Plano Astral. Esta extensão infinita e prateada liga o Plano Material e os Planos Externos. Civilizações inteiras surgiram nesta vastidão cintilante, enquanto outras navegam pelo cosmos mágico em naus magipropelidas.

Plano Etéreo. Este reino fantasmagórico conecta o Plano Material e os Planos Internos. A região onde o Plano Etéreo se sobrepõe a outros planos é chamada de Fronteira Etérea, um lugar onde as criaturas podem vislumbrar visões de planos afora.

Os Planos Internos

Forças elementais e os blocos de construção da realidade se originam desses Planos Internos:

Plano Elemental da Água. Este oceano sem fundo borbulha com misteriosa vida marinha.

Plano Elemental da Terra. Este labirinto de cavernas serpenteia por meio de pedras e riquezas minerais incalculáveis.

Plano Elemental do Ar. Ventos sopram nuvens e ilhas flutuantes através deste céu infinito.

Plano Elemental do Fogo. Um inferno eterno, este reino arde com a vida em ilhas vulcânicas.

Caos Elemental. Aqui, nas margens dos Planos Internos, forças elementais se chocam de forma imprevisível.

Planos Inter-Elementais. Nessas fronteiras entre os Planos Elementais, as forças elementais se combinam em reinos de cinzas, gelo, lama e magma.

Planos Externos

Reinos onde as ideias tomam forma e os espíritos passam suas pós-vidas, os Planos Externos são os lares dos imortais. Os seguintes locais compõem os Planos Externos:

Sigil. Sigil, a Cidade das Portas, é uma metrópole, não um plano central nos Planos Externos. Seus portais conectam-se a todo o multiverso e a enigmática Senhora da Dor assegura a ordem.

Outros Planos Externos. Esses planos são apresentados na tabela Planos Externos. Alguns são paraísos, alguns são reinos de pesadelo e alguns são mais bizarros. Cada um é dominado por forças que incorporam um ou mais dos alinhamentos descritos no capítulo 2.

Terras Além. Influências dos outros Planos Externos convergem nas Terras Além, onde portais levam a esses planos. No centro das Terras Além ergue-se o Pináculo, um pilar no topo onde flutua Sigil.

Planos Externos

Plano Externo	Alinhamento
Abismo	Caótico e Mau
Aqueronte	Ordeiro e Mau, Ordeiro e Neutro
Arbórea	Caótico e Bom
Arcádia	Ordeiro e Bom, Ordeiro e Neutro
Bitopia	Ordeiro e Bom, Neutro e Bom
Cárceri	Caótico e Mau, Neutro e Mau
Elísio	Neutro e Bom
Gehenna	Ordeiro e Mau, Neutro e Mau
Hades	Neutro e Mau
Limbo	Caótico e Neutro
Mecânos	Ordeiro e Neutro
Monte Celéstia	Ordeiro e Bom
Nove Infernos de Baator	Ordeiro e Mau
Pandemônio	Caótico e Mau, Caótico e Neutro
Terras Além	Neutro
Terras Ferais	Caótico e Bom, Neutro e Bom
Ysgard	Caótico e Bom, Caótico e Neutro


Planos Internos
Plano da Água
Plano do Gelo
Plano da Lama
Faéria
Plano do Ar
Plano Material
Plano da Terra
Sombral
Plano das Cinzas
Plano do Fogo
Plano do Magma
Caos Elemental
Plano Etéreo
Plano Astral
Elísio
Bitopia
Terras Ferais
Monte Celéstia
Arbórea
Arcádia
Ysgard
Sigil
Mecânos
Limbo
Outros Planos Externos
Aqueronte
Pandemônio
Nove Infernos
Abismo
Gehenna
Cárceri
Hades
Planos Externos

Estatísticas de Criaturas

Este apêndice fornece blocos de estatísticas para criaturas mencionadas em outras partes do livro, particularmente nos capítulos de classe, equipamento e magia. Veja também o glossário de regras para saber como ler um bloco de estatísticas e o *Livro dos Monstros* para ainda mais criaturas.

Os seguintes blocos de estatísticas são apresentados em ordem alfabética. Quando o Mestre usa um bloco de estatísticas, ele pode alterar os detalhes no bloco.

Alce

Fera Grande, Sem Alinhamento

CA 10 **Iniciativa** +0 (10)
PV 11 (2d10)
Deslocamento 15 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	16	+3	+3	**Des**	10	+0	+0	**Con**	11	+0	+0
Int	2	–4	–4	**Sab**	10	+0	+0	**Car**	6	–4	–2

Perícias Percepção +2
Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção Passiva 12
Idiomas —
ND 1/4 (XP 50; BP +2)

Ações

Cabeçada Aríete. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m. Dano: 6 (1d6 + 3) Contundente. Se o alce tiver se movido pelo menos 6 metros em linha reta em direção ao alvo imediatamente antes do ataque, o alvo sofre 3 (1d6) pontos de dano Contundente adicionais e, se for Enorme ou menor, tem a condição Caído.

Aranha

Fera Minúscula, Sem Alinhamento

CA 12 **Iniciativa** +2 (12)
PV 1 (1d4 - 1)
Deslocamento 6 m, Escalada 6 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	2	–4	–4	**Des**	14	+2	+2	**Con**	8	–1	–1
Int	1	–5	–5	**Sab**	10	+0	+0	**Car**	2	–4	–4

Perícias Furtividade +4
Sentidos Visão no Escuro 9 m, Percepção Passiva 10
Idiomas —
ND 0 (XP 10; BP +2)

Traços

Andar na Teia. A aranha ignora restrições de movimento causadas por teias e sabe a localização de qualquer outra criatura em contato com a mesma teia.

Escalada de Aranha. A aranha pode escalar superfícies difíceis, inclusive ao longo de tetos, sem precisar realizar um teste de atributo.

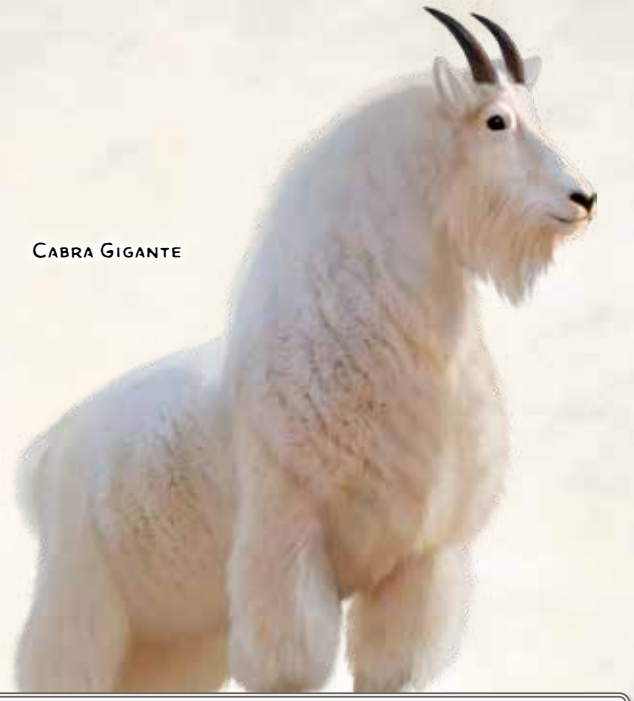
Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m. Dano: 1 Perfurante mais 2 (1d4) Venenoso.



Aranhas Gigantes

MICHELE GIORGI



Cabra Gigante

Aranha Gigante

Fera Grande, Sem Alinhamento

CA 14 **Iniciativa** +3 (13)
PV 26 (4d10 + 4)
Deslocamento 9 m, Escalada 9 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	14	+2	+2	**Des**	16	+3	+3	**Con**	12	+1	+1
Int	2	–4	–4	**Sab**	11	+0	+0	**Car**	4	–3	–3

Perícias Furtividade +7, Percepção +4
Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção Passiva 14
Idiomas —
ND 1 (XP 200; BP +2)

Traços

Andar na Teia. A aranha ignora restrições de movimento causadas por teias e sabe a localização de qualquer outra criatura em contato com a mesma teia.

Escalada de Aranha. A aranha pode escalar superfícies difíceis, inclusive ao longo de tetos, sem precisar realizar um teste de atributo.

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m. Dano: 7 (1d8 + 3) Perfurante mais 7 (2d6) Venenoso.

Teia (Recarga 5–6). *Salvaguarda de Destreza:* CD 13, uma criatura à vista da aranha a até 18 metros. Falha: O alvo tem a condição Contido até que a teia seja destruída (CA 10; PV 5; Vulnerabilidade a dano Ígneo; Imunidade a dano Psíquico e Venenoso).

Cabra

Fera Média, Sem Alinhamento

CA 10 **Iniciativa** +0 (10)
PV 4 (1d8)
Deslocamento 12 m, Escalada 9 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	11	+0	+2	**Des**	10	+0	+0	**Con**	11	+0	+0
Int	2	–5	–5	**Sab**	10	+0	+0	**Car**	5	–3	–3

Perícias Percepção +2
Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção Passiva 12
Idiomas —
ND 0 (XP 10; BP +2)

Ações

Cabeçada Aríete. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +2 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 1 Contundente, ou a cabra causa 2 (1d4) Contundente se ela tiver se movido pelo menos 6 metros em linha reta na direção do alvo imediatamente antes do ataque.

Cabra Gigante

Fera Grande, Sem Alinhamento

CA 11 **Iniciativa** +1 (11)
PV 19 (3d10 + 3)
Deslocamento 12 m, Escalada 9 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	17	+3	+5	**Des**	13	+1	+1	**Con**	12	+1	+1
Int	3	–4	–4	**Sab**	12	+1	+1	**Car**	6	–2	–2

Perícias Percepção +3
Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção Passiva 13
Idiomas —
ND 1/2 (XP 100; BP +2)

Ações

Cabeçada Aríete. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 6 (1d6 + 3) Contundente. Se a cabra tiver se movido pelo menos 6 metros em linha reta em direção ao alvo imediatamente antes do ataque, o alvo sofre 5 (2d4) pontos de dano Contundente adicionais e, se for Enorme ou menor, tem a condição Caído.

Camelo

Fera Grande, Sem Alinhamento

CA 10 **Iniciativa** -1 (9)
PV 17 (2d10 + 6)
Deslocamento 15 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	15	+2	+2	**Des**	8	–4	–1	**Con**	17	+3	+5
Int	2	–4	–4	**Sab**	11	+0	+0	**Car**	5	–3	–3

Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção Passiva 10
Idiomas —
ND 1/8 (XP 25; BP +2)

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 4 (1d4 + 2) Contundente.

JONATHAN KUO

Caranguejo

Fera Minúscula, Sem Alinhamento

CA 11 **Iniciativa** +0 (10)
PV 3 (1d4 + 1)
Deslocamento 6 m, Natação 6 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	6	–2	–2	**Des**	11	+0	+0	**Con**	12	+1	+1
Int	1	–5	–5	**Sab**	8	–1	–1	**Car**	2	–4	–4

Perícias Furtividade +2
Sentidos Visão às Cegas 9 m, Percepção Passiva 9
Idiomas —
ND 0 (XP 10; BP +2)

Traços

Anfíbio. O caranguejo pode respirar ar e água.

Ações

Garra. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +2 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 1 Contundente.

Caranguejo Gigante

Fera Média, Sem Alinhamento

CA 15 **Iniciativa** +1 (11)
PV 13 (3d8)
Deslocamento 9 m, Natação 9 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	13	+1	+1	**Des**	13	+1	+1	**Con**	11	+0	+0
Int	1	–5	–5	**Sab**	9	–1	–1	**Car**	3	–4	–4

Perícias Furtividade +3
Sentidos Visão às Cegas 9 m, Percepção Passiva 9
Idiomas —
ND 1/8 (XP 25; BP +2)

Traços

Anfíbio. O caranguejo pode respirar ar e água.

Ações

Garra. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 4 (1d6 + 1) Contundente. Se o alvo for Médio ou menor, ele tem a condição Imobilizado (CD 11 para escapar). O caranguejo tem duas garras, cada uma das quais pode agarrar um alvo.

Cavalo de Carga

Fera Grande, Sem Alinhamento

CA 10 **Iniciativa** +0 (10)
PV 15 (2d10 + 4)
Deslocamento 12 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	18	+4	+4	**Des**	10	+0	+0	**Con**	15	+2	+2
Int	2	–4	–4	**Sab**	11	+0	+0	**Car**	7	–2	–2

Sentidos Percepção Passiva 10
Idiomas —
ND 1/4 (XP 50; BP +2)

Ações

Cascos. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 6 (1d4 + 4) Contundente.



Cavalo de Guerra

Cavalo de Montaria

Fera Grande, Sem Alinhamento

CA 11 **Iniciativa** +1 (11)
PV 13 (2d10 + 2)
Deslocamento 18 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	16	+3	+3	**Des**	13	+1	+1	**Con**	12	+1	+1
Int	2	–4	–4	**Sab**	11	+0	+0	**Car**	7	–2	–2

Sentidos Percepção Passiva 10
Idiomas —
ND 1/4 (XP 50; BP +2)

Ações

Cascos. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 7 (1d8 + 3) Contundente.

Cavalo de Guerra

Fera Grande, Sem Alinhamento

CA 11 **Iniciativa** +1 (11)
PV 19 (3d10 + 3)
Deslocamento 18 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	18	+4	+4	**Des**	12	+1	+1	**Con**	13	+1	+1
Int	2	–4	–4	**Sab**	12	+1	+1	**Car**	7	–2	–2

Sentidos Percepção Passiva 11
Idiomas —
ND 1/2 (XP 100; BP +2)

Ações

Cascos. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 9 (2d4 + 4) Contundente. Se o cavalo tiver se movido pelo menos 6 metros em linha reta em direção ao alvo imediatamente antes do ataque, o alvo sofre 5 (2d4) pontos de dano Contundente adicionais e, se for Enorme ou menor, tem a condição Caído.

WAYNE ENGLAND

Cavalo Marinho Gigante

Fera Grande, Sem Alinhamento

CA 14 **Iniciativa** +1 (11)
PV 16 (3d10)
Deslocamento 1,5 m, Natação 12 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	16	+2	+2	**Des**	12	+1	+1	**Con**	11	+0	+0
Int	2	–4	–4	**Sab**	12	+1	+1	**Car**	5	–3	–3

Sentidos Percepção Passiva 11
Idiomas —
ND 1/2 (XP 100; BP +2)

Traços

Respirar na Água. O cavalo-marinho só pode respirar debaixo d'água.

Ações

Cabeçada Aríete. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 9 (2d6 + 2) Contundente ou o cavalo-marinho causa 11 (2d8 + 2) pontos de dano Contundente se ele tiver se movido pelo menos 6 metros em linha reta na direção do alvo imediatamente antes do ataque.

Ações Bônus

Propulsão. Enquanto estiver debaixo d'água, o cavalo-marinho se move até metade do seu Deslocamento de Natação sem provocar Ataques de Oportunidade.

Cobra Constritora

Fera Grande, Sem Alinhamento

CA 13 **Iniciativa** +2 (12)
PV 13 (2d10 + 2)
Deslocamento 9 m, Natação 9 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	15	+2	+2	**Des**	14	+2	+2	**Con**	12	+1	+1
Int	1	–5	–5	**Sab**	10	+0	+0	**Car**	3	–4	–4

Perícias Furtividade +4, Percepção +2
Sentidos: Visão às Cegas 3 m, Percepção Passiva 12
Idiomas —
ND 1/4 (XP 50; BP +2)

Ações

Constrição. *Salvaguarda de Força:* CD 12, uma criatura Média ou menor à vista da cobra a até 1,5 metro. *Falha:* 7 (3d4) pontos de dano Contundente, e o alvo tem a condição Imobilizado (CD 12 para escapar).

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 6 (1d8 + 2) Perfurante.



Cavalo Marinho Gigante

Cobra Peçonhenta

Fera Minúscula, Sem Alinhamento

CA 12 **Iniciativa** +2 (12)
PV 5 (2d4)
Deslocamento 9 m, Natação 9 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	2	–4	–4	**Des**	15	+2	+2	**Con**	11	+0	+0
Int	1	–5	–5	**Sab**	10	+0	+0	**Car**	3	–4	–4

Sentidos Visão às Cegas 3 m, Percepção Passiva 10
Idiomas —
ND 1/8 (XP 25; BP +2)

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 4 (1d4 + 2) Perfurante mais 3 (1d6) Venenoso.

Coruja

Fera Minúscula, Sem Alinhamento

CA 11 **Iniciativa** +1 (11)
PV 1 (1d4 - 1)
Deslocamento 1,5 m, Voo 18 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	3	–4	–4	**Des**	13	+1	+1	**Con**	8	–1	–1
Int	2	–4	–4	**Sab**	12	+1	+1	**Car**	7	–2	–2

Perícias Furtividade +5, Percepção +5
Sentidos Visão no Escuro 36 m, Percepção Passiva 15
Idiomas —
ND 0 (XP 10; BP +2)

Traços

Sobrevoo. A coruja não provoca Ataques de Oportunidade ao voar para fora do alcance de um inimigo.

Ações

Garras. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 1 Cortante.

BORJA PINDADO



Diabrete

Crocodilo

Fera Grande, Sem Alinhamento

CA 12
Iniciativa +0 (10)
PV 13 (2d10 + 2)
Deslocamento 6 m, Natação 9 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	15	+2	+2	**Des**	10	+0	+0	**Con**	13	+1	+1
Int	2	–4	–4	**Sab**	10	+0	+0	**Car**	5	–3	–3

Perícias Furtividade +2
Sentidos Percepção Passiva 10
Idiomas —
ND 1/2 (XP 100; BP +2)

Traços

Prender a Respiração. O crocodilo pode prender a respiração por 1 hora.

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 6 (1d8 + 2) Perfurante. Se o alvo for Médio ou menor, ele tem a condição Imobilizado (CD 12 para escapar). Enquanto estiver Imobilizado, o alvo tem a condição Contido.

Corvo

Fera Minúscula, Sem Alinhamento

CA 12
Iniciativa +2 (12)
PV 2 (1d4)
Deslocamento 3 m, Voo 15 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	2	–4	–4	**Des**	14	+2	+2	**Con**	10	+0	+0
Int	5	–3	–3	**Sab**	13	+1	+1	**Car**	6	–2	–2

Perícias Percepção +3
Sentidos Percepção Passiva 13
Idiomas —
ND 0 (XP 10; BP +2)

Traços

Mímica. O corvo pode imitar sons simples que ouviu, como um sussurro ou piado. Um ouvinte pode discernir que os sons são imitações com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Intuição) CD 10.

Ações

Bico. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 1 Perfurante.

Diabrete

Ínfero Minúsculo (Diabo), Ordeiro e Mau

CA 13 **Iniciativa** +3 (13)
PV 21 (6d4 + 6)
Deslocamento 6 m, Voo 12 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	6	–2	–2	**Des**	17	+3	+3	**Con**	13	+1	+1
Int	11	+0	+0	**Sab**	12	+1	+1	**Car**	14	+2	+2

Perícias Enganação +4, Furtividade +5, Intuição +3
Resistências Gélido
Imunidades Ígneo, Venenoso; Envenenado
Sentidos Visão no Escuro 36 m, Percepção Passiva 11
Idiomas Comum, Infernal
ND 1 (XP 200; BP +2)

Traços

Resistência à Magia. O diabrete tem Vantagem em salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Visão Diabólica. Escuridão Mágica não impede a Visão no Escuro do diabrete.

Ações

Alterar Forma. O diabrete se multimorfa em uma forma que se assemelha a uma aranha (Deslocamento 6 m, Escalada 6 m), um corvo (6 m, Voo 18 m) ou um rato (6 m), ou ele retorna à sua verdadeira forma. Suas estatísticas são as mesmas em cada forma, exceto por seu Deslocamento. Qualquer equipamento que esteja usando ou carregando não é transformado. O diabrete reverte para sua verdadeira forma se morrer.

Ferroada. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 6 (1d6 + 3) Perfurante mais 7 (2d6) Venenoso.

Invisibilidade. O diabrete conjura Invisibilidade em si, não exigindo componentes de magia e usando Carisma como atributo de conjuração.

PATRIK HELL

Doninha

Fera Minúscula, Sem Alinhamento

CA 13 **Iniciativa** +3 (13)
PV 1 (1d4 - 1)
Deslocamento 9 m, Escalada 9 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	3	–4	–4	**Des**	16	+3	+3	**Con**	8	–1	–1
Int	2	–4	–4	**Sab**	12	+1	+1	**Car**	3	–4	–4

Perícias Acrobacia +5, Furtividade +5, Percepção +3
Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção Passiva 13
Idiomas —
ND 0 (XP 10; BP +2)

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 1 Perfurante.

Doninha Gigante

Fera Média, Sem Alinhamento

CA 13 **Iniciativa** +3 (13)
PV 9 (2d8)
Deslocamento 12 m, Escalada 9 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	11	+0	+0	**Des**	17	+3	+3	**Con**	10	+0	+0
Int	4	–3	–3	**Sab**	12	+1	+1	**Car**	5	–3	–3

Perícias Acrobacia +5, Furtividade +5, Percepção +3
Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção Passiva 13
Idiomas —
ND 1/8 (XP 25; BP +2)

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 5 (1d4 + 3) Perfurante.

Elefante

Fera Enorme, Sem Alinhamento

CA 12 **Iniciativa** -1 (9)
PV 76 (8d12 + 24)
Deslocamento 12 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	22	+6	+6	**Des**	9	–1	–1	**Con**	17	+3	+3
Int	3	–4	–4	**Sab**	11	+0	+0	**Car**	6	–2	–2

Sentidos Percepção Passiva 10
Idiomas —
ND 4 (XP 1.100; BP +2)

Ações

Ataques Múltiplos. O elefante realiza dois ataques usando Investida.

Investida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 15 (2d8 + 6) Perfurante. Se o elefante tiver se movido pelo menos 6 metros em linha reta em direção ao alvo imediatamente antes do ataque, o alvo também tem a condição Caído.

Ações Bônus

Pisão. *Salvaguarda de Destreza:* CD 16, uma criatura a até 1,5 metro que tem a condição Caído. *Falha:* 17 (2d10 +6) pontos de dano Contundente. *Sucesso:* Metade do dano.



Escorpião

Escorpião

Fera Minúscula, Sem Alinhamento

CA 11 **Iniciativa** +0 (10)
PV 1 (1d4 - 1)
Deslocamento 3 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	2	–4	–4	**Des**	11	+0	+0	**Con**	8	–1	–1
Int	1	–5	–5	**Sab**	8	–1	–1	**Car**	2	–4	–4

Sentidos Visão às Cegas 3 m, Percepção Passiva 9
Idiomas —
ND 0 (XP 10; BP +2)

Ações

Ferroada. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +2 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 1 Perfurante mais 3 (1d6) Venenoso.

Esfinge Maravilhosa

Celestial Minúsculo, Ordeiro e Bom

CA 13 **Iniciativa** +3 (13)
PV 24 (7d4 + 7)
Deslocamento 6 m, Voo 12 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	6	–2	–2	**Des**	17	+3	+3	**Con**	13	+1	+1
Int	15	+2	+2	**Sab**	12	+1	+1	**Car**	11	+0	+0

Perícias Arcanismo +4, Furtividade +5, Religião +4
Resistências Necrótico, Psíquico, Radiante
Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção Passiva 11
Idiomas Celestial, Comum
ND 1 (XP 200; BP +2)

Traços

Resistência à Magia. A esfinge tem Vantagem em salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Dilacerar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 5 (1d4 + 3) Cortante mais 7 (2d6) Radiante.

Reações

Ampliar Engenhosidade (2/Dia). *Gatilho:* A esfinge ou outra criatura a até 9 metros realiza um teste de atributo ou uma salvaguarda. *Resposta:* A esfinge adiciona 2 ao resultado.

CONCEPTOPOLIS



Gavião

Esqueleto

Morto-Vivo Médio, Ordeiro e Mau

CA 13 **Iniciativa** +3 (13)
PV 13 (2d8 + 4)
Deslocamento 9 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	10	+0	+0	**Des**	16	+3	+3	**Con**	15	+2	+2
Int	6	–2	–2	**Sab**	8	–1	–1	**Car**	5	–3	–3

Vulnerabilidades Contundente
Imunidades Venenoso; Envenenado, Exaustão
Equipamento Arco Curto, Espada Curta
Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção Passiva 9
Idiomas Compreende os idiomas que conhecia em vida, mas não consegue falar
ND 1/4 (XP 50; BP +2)

Ações

Arco Curto. *Jogada de Ataque à Distância:* +5 para acertar, alcance 24/96 m. *Dano:* 6 (1d6 + 3) Perfurante.

Espada Curta. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 6 (1d6 + 3) Perfurante.

Gato

Fera Minúscula, Sem Alinhamento

CA 12 **Iniciativa** +2 (12)
PV 2 (1d4)
Deslocamento 12 m, Escalada 12 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	3	–4	–4	**Des**	15	+2	+4	**Con**	10	+0	+0
Int	3	–4	–4	**Sab**	12	+1	+1	**Car**	7	–2	–2

Perícias Furtividade +4, Percepção +3
Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção Passiva 13
Idiomas —
ND 0 (XP 10; BP +2)

Traços

Saltador. A distância de salto do gato é determinada usando a Destreza em vez da Força.

Ações

Arranhar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 1 Cortante.

Gavião

Fera Minúscula, Sem Alinhamento

CA 13 **Iniciativa** +3 (13)
PV 1 (1d4 - 1)
Deslocamento 3 m, Voo 18 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	5	–3	–3	**Des**	16	+3	+3	**Con**	8	–1	–1
Int	2	–4	–4	**Sab**	14	+2	+2	**Car**	6	–2	–2

Perícias Percepção +6
Sentidos Percepção Passiva 16
Idiomas —
ND 0 (XP 10; BP +2)

Ações

Garras. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 1 Cortante.

Gorila

Fera Média, Sem Alinhamento

CA 12 **Iniciativa** +2 (12)
PV 19 (3d8 + 6)
Deslocamento 9 m, Escalada 9 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	16	+3	+3	**Des**	14	+2	+2	**Con**	14	+2	+2
Int	6	–2	–2	**Sab**	12	+1	+1	**Car**	7	–2	–2

Perícias Atletismo +5, Percepção +3
Sentidos Percepção Passiva 13
Idiomas —
ND 1/2 (XP 100; BP +2)

Ações

Ataques Múltiplos. O gorila realiza dois ataques usando Punho.

Punho. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 5 (1d4 + 3) Contundente.

Rocha (Recarga 6). *Jogada de Ataque à Distância:* +5 para acertar, alcance 7,5/15 m. *Dano:* 10 (2d6 + 3) Contundente.

ADAM VEHIGE



Javali

Javali

Fera Média, Sem Alinhamento

CA 11 **Iniciativa** +0 (10)
PV 13 (2d8 + 4)
Deslocamento 12 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	13	+1	+1	**Des**	11	+0	+0	**Con**	14	+2	+2
Int	2	–4	–4	**Sab**	9	–1	–1	**Car**	5	–3	–3

Sentidos Percepção Passiva 9
Idiomas —
ND 1/4 (XP 50; BP +2)

Traços

Fúria Sangrenta. Enquanto estiver Sangrando, o javali tem Vantagem em jogadas de ataque.

Ações

Investida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 4 (1d6 + 1) Perfurante. Se o javali tiver se movido pelo menos 6 metros em linha reta em direção ao alvo imediatamente antes do ataque, o alvo sofre 3 (1d6) pontos de dano Perfurante adicionais e, se for Grande ou menor, tem a condição Caído.

Lagarto

Fera Minúscula, Sem Alinhamento

CA 10 **Iniciativa** +0 (10)
PV 2 (1d4)
Deslocamento 6 m, Escalada 6 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	2	–4	–4	**Des**	11	+0	+0	**Con**	10	+0	+0
Int	1	–5	–5	**Sab**	8	–1	–1	**Car**	3	–4	–4

Sentidos Visão no Escuro 9 m, Percepção Passiva 9
Idiomas —
ND 0 (XP 10; BP +2)

Traços

Escalada de Aranha. O lagarto pode escalar superfícies difíceis, inclusive ao longo de tetos, sem precisar realizar um teste de atributo.

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +2 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 1 Perfurante.



Leão

Leão

Fera Grande, Sem Alinhamento

CA 12 **Iniciativa** +2 (12)
PV 22 (4d10)
Deslocamento 15 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	17	+3	+3	**Des**	15	+2	+2	**Con**	11	+0	+0
Int	3	–4	–4	**Sab**	12	+1	+1	**Car**	8	–1	–1

Perícias Furtividade +4, Percepção +3
Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção Passiva 13
Idiomas —
ND 1 (XP 200; BP +2)

Traços

Salto com Impulso. Ao se deslocar pelo menos 3 metros, o leão pode realizar um Salto em Distância de até 7,5 metros.

Táticas de Grupo. O leão tem Vantagem em uma jogada de ataque contra uma criatura se pelo menos um dos aliados do leão está a até 1,5 metro da criatura e o aliado não tem a condição Incapacitado.

Ações

Ataques Múltiplos. O leão realiza dois ataques usando Dilacerar. Ele pode substituir um desses ataques pelo uso de Rugido.

Dilacerar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 7 (1d8 + 3) Cortante.

Rugido. *Salvaguarda de Sabedoria:* CD 11, uma criatura a até 4,5 metros. *Falha:* O alvo tem a condição Amedrontado até o início do próximo turno do leão.

BORJA PINDADO, DANEEN WILKERSON

Lobo

Fera Média, Sem Alinhamento

CA 12 **Iniciativa** +2 (12)
PV 11 (2d8 + 2)
Deslocamento 12 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	14	+2	+2	**Des**	15	+2	+2	**Con**	12	+1	+1
Int	3	–4	–4	**Sab**	12	+1	+1	**Car**	6	–2	–2

Perícias Furtividade +4, Percepção +5
Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção Passiva 15
Idiomas —
ND 1/4 (XP 50; BP +2)

Traços

Táticas de Grupo. O lobo tem Vantagem em jogadas de ataque contra uma criatura se pelo menos um dos aliados do lobo está a até 1,5 metro da criatura e o aliado não tem a condição Incapacitado.

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 5 (1d6 + 2) Perfurante e o alvo tem a condição Caído se for Médio ou menor.

Lobo Atroz

Fera Grande, Sem Alinhamento

CA 14 **Iniciativa** +2 (12)
PV 22 (3d10 + 6)
Deslocamento 15 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	17	+3	+3	**Des**	15	+2	+2	**Con**	15	+2	+2
Int	3	–4	–4	**Sab**	12	+1	+1	**Car**	7	–2	–2

Perícias Furtividade +4, Percepção +5
Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção Passiva 15
Idiomas —
ND 1 (XP 200; BP +2)

Traços

Táticas de Grupo. O lobo tem Vantagem em uma jogada de ataque contra uma criatura se pelo menos um dos aliados do lobo está a até 1,5 metro da criatura e o aliado não tem a condição Incapacitado.

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 8 (1d10 + 3) Perfurante, e o alvo tem a cndição Caído se for Enorme ou menor.

Mastim



Mastim

Fera Média, Sem Alinhamento

CA 12 **Iniciativa** +2 (12)
PV 5 (1d8 + 1)
Deslocamento 12 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	13	+1	+1	**Des**	14	+2	+2	**Con**	12	+1	+1
Int	3	–4	–4	**Sab**	12	+1	+1	**Car**	7	–2	–2

Perícias Percepção +5
Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção Passiva 15
Idiomas —
ND 1/8 (XP 25; BP +2)

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 4 (1d6 + 1) Perfurante, e o alvo tem a condição Caído se for Grande ou menor.

Morcego

Fera Minúscula, Sem Alinhamento

CA 12 **Iniciativa** +2 (12)
PV 1 (1d4 - 1)
Deslocamento 1,5 m, Voo 9 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	2	–4	–4	**Des**	15	+2	+2	**Con**	8	–1	–1
Int	2	–4	–4	**Sab**	12	+1	+1	**Car**	4	–3	–3

Sentidos Visão às Cegas 18 m, Percepção Passiva 11
Idiomas —
ND 0 (XP 10; BP +2)

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 1 Perfurante.

CONCEPTOPOLIS

Mula

Fera Média, Sem Alinhamento

CA 10 **Iniciativa** +0 (10)
PV 11 (2d8 + 2)
Deslocamento 12 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	14	+2	+4	**Des**	10	+0	+0	**Con**	13	+1	+1
Int	2	–4	–4	**Sab**	10	+0	+0	**Car**	5	–3	–3

Sentidos Percepção Passiva 10
Idiomas —
ND 1/8 (XP 25; BP +2)

Traços

Animal de Carga. A mula conta como um tamanho maior para determinar sua capacidade de carga.

Ações

Cascos. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 4 (1d4 + 2) Contundente.

Pantera

Fera Média, Sem Alinhamento

CA 12 **Iniciativa** +2 (12)
PV 13 (3d8)
Deslocamento 15 m, Escalada 12 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	14	+2	+2	**Des**	15	+2	+2	**Con**	10	+0	+0
Int	3	–4	–4	**Sab**	14	+2	+2	**Car**	7	–2	–2

Perícias Furtividade +6, Percepção +4
Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção Passiva 14
Idiomas —
ND 1/4 (XP 50; BP +2)

Ações

Ataques Múltiplos. A pantera realiza um ataque usando Bote e usa Rondar.

Bote. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 4 (1d4 + 2) Cortante, ou a pantera causa 7 (2d4 + 2) pontos de dano Cortante se teve Vantagem na jogada de ataque.

Rondar. A pantera se move até metade do seu Deslocamento sem provocar Ataques de Oportunidade. No final deste movimento, a pantera pode executar a ação Esconder.

Polvo

Fera Pequena, Sem Alinhamento

CA 12 **Iniciativa** +2 (12)
PV 3 (1d6)
Deslocamento 1,5 m, Natação 9 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	4	–3	–3	**Des**	15	+2	+2	**Con**	11	+0	+0
Int	3	–4	–4	**Sab**	10	+0	+0	**Car**	4	–3	–3

Perícias Furtividade +6, Percepção +2
Sentidos Visão no Escuro 9 m, Percepção Passiva 12
Idiomas —
ND 0 (XP 10; BP +2)

Traços

Compressão. O polvo pode se mover por um espaço tão estreito quanto 2,5 cm sem gastar movimento adicional para fazê-lo.

Respirar na Água. O polvo só pode respirar debaixo d'água.

Ações

Tentáculos. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 1 Contundente.

Reações

Nuvem de Tinta (1/Dia). *Gatilho:* Uma criatura termina o turno a até 1,5 metro do polvo enquanto estiver debaixo d 'água. *Resposta:* O polvo libera tinta, que preenche um Cubo de 1,5 metro de lado centrado em si, e o polvo se desloca o máximo de seu Deslocamento de Natação. O Cubo fica Totalmente Obscurecido por 1 minuto ou até que uma corrente forte ou efeito semelhante disperse a tinta.



Polvo

DANEEN WILKERSON

Pônei

Fera Média, Sem Alinhamento

CA 10 **Iniciativa** +0 (10)
PV 11 (2d8 + 2)
Deslocamento 12 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	15	+2	+4	**Des**	10	+0	+0	**Con**	13	+1	+1
Int	2	–4	–4	**Sab**	11	+0	+0	**Car**	7	–2	–2

Sentidos Percepção Passiva 10
Idiomas —
ND 1/8 (XP 25; BP +2)

Ações

Cascos. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 4 (1d4 + 2) Contundente.

Pseudodragão

Dragão Minúsculo, Neutro e Bom

CA 14 **Iniciativa** +2 (12)
PV 10 (3d4 + 3)
Deslocamento 4,5 m, Voo 18 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	6	–2	–2	**Des**	15	+2	+2	**Con**	13	+1	+1
Int	10	+0	+0	**Sab**	12	+1	+1	**Car**	10	+0	+0

Perícias Furtividade +4, Percepção +5
Sentidos Visão às Cegas 3 m, Visão no Escuro 18 m, Percepção Passiva 15
Idiomas Compreende Comum e Dracônico, mas não consegue falar
ND 1/4 (XP 50; BP +2)

Traços

Resistência à Magia. O pseudodragão tem Vantagem em salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O pseudodragão realiza dois ataques usando Mordida.

Ferroada. *Salvaguarda de Constituição:* CD 12, uma criatura à vista do pseudodragão a até 1,5 metro. *Falha:* 5 (2d4) Venenoso, e o alvo tem a condição Envenenado por 1 hora. Falha por 5 ou Mais: O alvo Envenenado também tem a condição Inconsciente até sofrer dano ou outra criatura executar uma ação para sacudi-la.

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 4 (1d4 + 2) Perfurante.



Quasit

Quasit

Ínfero Minúsculo (Demônio), Caótico e Mau

CA 13 **Iniciativa** +3 (13)
PV 25 (10d4)
Deslocamento 12 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	5	–3	–3	**Des**	17	+3	+3	**Con**	10	+0	+0
Int	7	–2	–2	**Sab**	10	+0	+0	**Car**	10	+0	+0

Perícias Furtividade +5
Resistências Elétrico, Gélido, Ígneo
Imunidades Venenoso; Envenenado
Sentidos Visão no Escuro 36 m, Percepção Passiva 10
Idiomas Abissal, Comum
ND 1 (XP 200; BP +2)

Traços

Resistência à Magia. O quasit tem Vantagem em salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Alterar Forma. O quasit se multimorfa em uma forma que se assemelha a uma centopeia (12 m., Escalada 12 m.), um morcego (Deslocamento 3 m., Voo 12 m.) ou um sapo (12 m., Natação 12 m.), ou ele retorna à sua verdadeira forma. Suas estatísticas são as mesmas em cada forma, exceto por seu Deslocamento. Qualquer equipamento que esteja usando ou carregando não é transformado. O quasit reverte para sua verdadeira forma se morrer.

Assustar (1/Dia). *Salvaguarda de Sabedoria:* CD 10, uma criatura a até 6 metros. *Falha:* O alvo tem a condição Amedrontado. No final de cada um dos próprios turnos, o alvo repete a salvaguarda, encerrando o efeito em si em caso de sucesso. Após 1 minuto, ele é automaticamente bem-sucedido.

Dilacerar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 5 (1d4 + 3) Cortante, e o alvo tem a condição Envenenado até o início do próximo turno do quasit.

Invisibilidade. O quasit conjura Invisibilidade em si, não exigindo componentes de magia e usando Carisma como atributo de conjuração.

BORJA PINDADO

Rã

Fera Minúscula, Sem Alinhamento

CA 11 **Iniciativa** +1 (11)
PV 1 (1d4 - 1)
Deslocamento 6 m, Natação 6 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	1	–5	–5	**Des**	13	+1	+1	**Con**	8	–1	–1
Int	1	–5	–5	**Sab**	8	–1	–1	**Car**	3	–4	–4

Perícias Furtividade +3, Percepção +1
Sentidos Visão no Escuro 9 m, Percepção Passiva 11
Idiomas —
ND 0 (XP 10; BP +2)

Traços

Anfíbio. A rã pode respirar ar e água.

Salto Parado. O Salto em Distância da rã é de até 3 metros e o Salto em Altura é de até 1,5 metro com ou sem uma corrida inicial.

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 1 Perfurante.

Rato

Fera Minúscula, Sem Alinhamento

CA 10 **Iniciativa** +0 (10)
PV 1 (1d4 - 1)
Deslocamento 6 m, Escalada 6 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	2	–4	–4	**Des**	11	+0	+0	**Con**	9	–1	–1
Int	2	–4	–4	**Sab**	10	+0	+0	**Car**	4	–3	–3

Perícias Percepção +2
Sentidos Visão no Escuro 9 m, Percepção Passiva 12
Idiomas —
ND 0 (XP 10; BP +2)

Traços

Ágil. O rato não provoca Ataques de Oportunidade ao se mover para fora do alcance de um inimigo.

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +2 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 1 Perfurante.



Slaad Girino

Slaad Girino

Aberração Minúscula, Caótico e Neutro

CA 12 **Iniciativa** +2 (12)
PV 7 (3d4)
Deslocamento 9 m, Escavação 3 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	7	–2	–2	**Des**	15	+2	+2	**Con**	10	+0	+0
Int	3	–4	–4	**Sab**	5	–3	–3	**Car**	3	–4	–4

Perícias Furtividade +4
Resistências Ácido, Elétrico, Gélido, Ígneo, Trovejante
Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção Passiva 7
Idiomas Compreende Slaad, mas não consegue falar
ND 1/8 (XP 25; BP +2)

Traços

Resistência à Magia. O slaad tem Vantagem em salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 5 (1d6 + 2) Perfurante.

DAVID ASTRUGA

Sprite

Feérico Minúsculo, Neutro e Bom

CA 15 **Iniciativa** +4 (14)
PV 10 (4d4)
Deslocamento 3 m, Voo 12 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	3	–4	–4	**Des**	18	+4	+4	**Con**	10	+0	+0
Int	14	+2	+2	**Sab**	13	+1	+1	**Car**	11	+0	+0

Perícias Furtividade +8, Percepção +3
Sentidos Percepção Passiva 13
Idiomas Comum, Élfico, Silvestre
ND 1/4 (XP 50; BP +2)

Ações

Agulha-Espada. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 6 (1d4 + 4) Perfurante.

Arco Encantado. *Jogada de Ataque à Distância:* +6 para acertar, alcance 12/48 m. *Dano:* 1 Perfurante e o alvo tem a condição Enfeitiçado até o início do próximo turno do sprite.

Invisibilidade. O sprite conjura *Invisibilidade* em si, não exigindo componentes de magia e usando Carisma como atributo de conjuração.

Ver o Coração. *Salvaguarda de Carisma:* CD 10, uma criatura a até 1,5 metro à vista do sprite. Celestiais, Ínferos e Mortos-Vivos falham automaticamente na salvaguarda. *Falha:* O sprite conhece as emoções e o alinhamento do alvo.

Texugo

Fera Minúscula, Sem Alinhamento

CA 11 **Iniciativa** +0 (10)
PV 5 (1d4 + 3)
Deslocamento 6 m, Escavação 1,5 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	10	+0	+0	**Des**	11	+0	+0	**Con**	16	+3	+3
Int	2	–4	–4	**Sab**	12	+1	+1	**Car**	5	–3	–3

Perícias Percepção +3
Resistências Venenoso
Sentidos: Visão no Escuro 9 m, Percepção Passiva 13
Idiomas —
ND 0 (XP 10; BP +2)

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +2 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 1 Perfurante.



Sprite

Texugo Gigante

Fera Média, Sem Alinhamento

CA 13 **Iniciativa** +0 (10)
PV 15 (2d8 + 6)
Deslocamento 9 m, Escavação 3 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	13	+1	+1	**Des**	10	+0	+0	**Con**	17	+3	+3
Int	2	–4	–4	**Sab**	12	+1	+1	**Car**	5	–3	–3

Perícias Percepção +3
Resistências Venenoso
Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção Passiva 13
Idiomas —
ND 1/4 (XP 50; BP +2)

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 6 (2d4 + 1) Perfurante.

Tigre

Fera Grande, Sem Alinhamento

CA 13 **Iniciativa** +3 (13)
PV 22 (3d10 + 6)
Deslocamento 12 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	17	+3	+3	**Des**	16	+3	+3	**Con**	14	+2	+2
Int	3	–4	–4	**Sab**	12	+1	+1	**Car**	8	–1	–1

Perícias Furtividade +7, Percepção +3
Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção Passiva 13
Idiomas —
ND 1 (XP 200; BP +2)

Ações

Ataques Múltiplos. O tigre realiza um ataque usando Bote e usa Rondar.

Bote. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 6 (1d6 + 3) Cortante. Se o tigre teve Vantagem na jogada de ataque, o alvo sofre 3 (1d6) pontos de dano Cortante adicionais e, se for Enorme ou menor, tem a condição Caído.

Rondar. O tigre se move até metade do próprio Deslocamento sem provocar Ataques de Oportunidade. No final deste movimento, o tigre pode executar a ação Esconder.

PATRIK HELL



Urso Pardo

Tubarão do Recife

Fera Média, Sem Alinhamento

CA 12 **Iniciativa** +2 (12)
PV 22 (4d8 + 4)
Deslocamento 1,5 m, Natação 9 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	14	+2	+2	**Des**	15	+2	+2	**Con**	13	+1	+1
Int	1	–5	–5	**Sab**	10	+0	+0	**Car**	4	–3	–3

Perícias Percepção +2
Sentidos Visão às Cegas 9 m, Percepção Passiva 12
Idiomas —
ND 1/2 (XP 100; BP +2)

Traços

Respirar na Água. O tubarão só pode respirar debaixo d'água.

Táticas de Grupo. O tubarão tem Vantagem em uma jogada de ataque contra uma criatura se pelo menos um dos aliados do tubarão está a até 1,5 metro da criatura e o aliado não tem a condição Incapacitado.

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 7 (2d4 + 2) Perfurante.

Urso Negro

Fera Média, Sem Alinhamento

CA 11 **Iniciativa** +1 (11)
PV 19 (3d8 + 6)
Deslocamento 9 m, Escalada 9 m, Natação 9 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	15	+2	+2	**Des**	12	+1	+1	**Con**	14	+2	+2
Int	2	–4	–4	**Sab**	12	+1	+1	**Car**	7	–2	–2

Perícias Percepção +5
Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção Passiva 15
Idiomas —
ND 1/2 (XP 100; BP +2)

Ações

Ataques Múltiplos. O urso realiza dois ataques usando Dilacerar.

Dilacerar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m *Dano:* 5 (1d6 + 2) Cortante.

Urso Pardo

Fera Grande, Sem Alinhamento

CA 11 **Iniciativa** +1 (11)
PV 22 (3d10 + 6)
Deslocamento 12 m, Escalada 9 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	17	+3	+3	**Des**	12	+1	+1	**Con**	15	+2	+2
Int	2	–4	–4	**Sab**	13	+1	+1	**Car**	7	–2	–2

Perícias Percepção +3
Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção Passiva 13
Idiomas —
ND 1 (XP 200; BP +2)

Ações

Ataques Múltiplos. O urso realiza um ataque usando Mordida e um ataque usando Garras.

Garras. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 5 (1d4 + 3) Cortante, e o alvo tem a condição Caído se for Enorme ou menor.

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 7 (1d8 + 3) Perfurante.

Zumbi

Morto-vivo Médio, Neutro e Mau

CA 8 **Iniciativa** -2 (8)
PV 15 (2d8 + 6)
Deslocamento 6 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
For	13	+1	+1	**Des**	6	–2	–2	**Con**	16	+3	+3
Int	3	–4	–4	**Sab**	6	–2	+0	**Car**	5	–3	–3

Imunidades Venenoso; Envenenado, Exaustão
Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção Passiva 8
Idiomas Compreende os idiomas que conhecia em vida, mas não consegue falar
ND 1/4 (XP 50; BP +2)

Traços

Fortitude de Morto-Vivo. Se o dano reduzir o zumbi a 0 Pontos de Vida, ele deve realizar uma salvaguarda de Constituição CD 5 mais o dano sofrido, a menos que o dano seja Radiante ou de um Acerto Crítico. Em caso de sucesso, o zumbi tem 1 Ponto de Vida.

Ações

Pancada. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5 m. *Dano:* 4 (1d6 + 1) Contundente.

BORJA PINDADO

APÊNDICE C

Glossário de Regras

Convenções do Glossário

O glossário utiliza as seguintes convenções:

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

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

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

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

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

BP	Bônus de Proficiência
C	Concentração
CA	Classe de Armadura
Car	Carisma
CB	Caótico e Bom
CD	Classe de Dificuldade
CM	Caótico e Mau
CN	Caótico e Neutro
Con	Constituição
Des	Destreza
DM	Dungeon Master (ou Mestre ou Narrador)
For	Força
Int	Inteligência
M	Componente Material
N	Neutro
NB	Neutro e Bom
ND	Nível de Desafio
NM	Neutro e Mau
OB	Ordeiro e Bom
OM	Ordeiro e Mau
ON	Ordeiro e Neutro
PC	Peça(s) de Cobre
PE	Peça(s) de Electro
PL	Peça(s) de Platina
PNJ	Personagens Não Jogadores
PO	Peça(s) de Ouro
PP	Peça(s) de Prata
PV	Ponto(s) de Vida
R	Ritual
S	Componente Somático
Sab	Sabedoria
V	Componente Verbal
XP	Ponto(s) de Experiência

Definições de Regras

Ação

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

Ajudar	Correr	Esquivar	Procurar
Analisar	Desengajar	Influenciar	Usar Objeto
Atacar	Esconder-se	Preparar	

Ação Bônus

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

Acerto Crítico

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

Ajudar [Ação]

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

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

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

Aliado

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

Alinhamento

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

Alvo

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

Amedrontado [Condição]

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

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

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

Amigável [Atitude]

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

Analisar [Ação]

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

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

Áreas de Conhecimento

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

Área de Efeito

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

Cilindro	Cubo	Esfera
Cone	Emanação	Linha

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

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

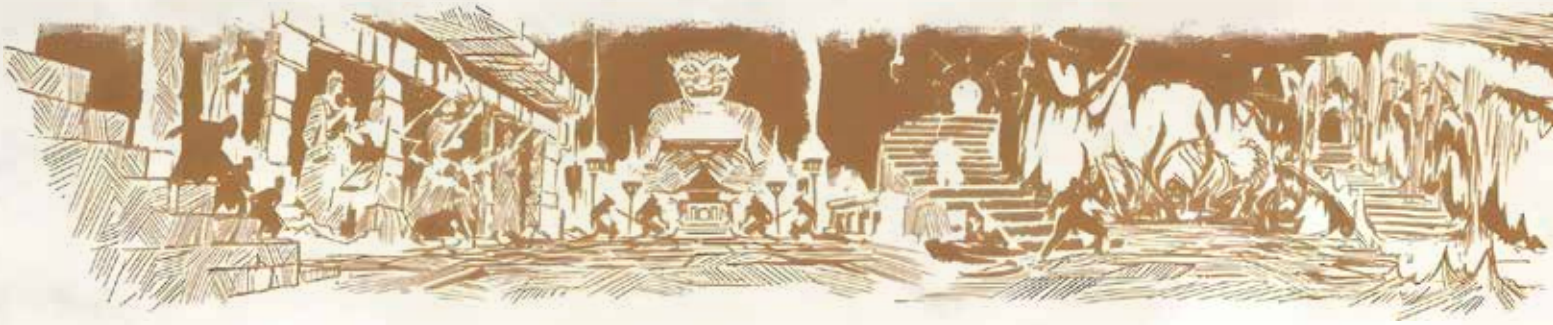
Arma

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

Armas Improvisadas

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

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



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

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

Arredondar para Baixo

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

Asfixia [Risco]

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

Atacar [Ação]

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

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

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

Ataque Armado

Um ataque armado é uma jogada de ataque realizada com uma arma. *Veja também* "Arma".

Ataque Desarmado

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

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

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

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

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

Ataque Mágico

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

Ataques de Oportunidade

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

NOOR BAHMAN



Atitude

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

Atordoado [Condição]

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

Incapacitado. Você tem a condição Incapacitado.

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

Ataques Afetados. Jogadas de ataque contra você têm Vantagem.

Aventura

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

Bloco de Estatísticas

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

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

Tipo de Criatura. Esta descrição indica a família de seres à qual o monstro pertence, juntamente com quaisquer marcadores descritivos. *Veja também* "Tipo de Criatura".

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

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

Deslocamento. Aqui é fornecido o Deslocamento do monstro, juntamente com qualquer deslocamento especial. *Veja também* "Deslocamento de Escalada", "Deslocamento de Escavação", "Deslocamento de Natação" e "Deslocamento de Voo".

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

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

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

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

Equipamento. Se o monstro possui algum equipamento que pode ser dado ou recuperado, ele é apresentado nesta descrição. Sentidos. Esta descrição lista os equipamentos especiais do monstro, como Percepção Passiva e sua Visão no Escuro. *Veja também* "Percepção Passiva".

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

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

Traços. Os traços do monstro, se existirem, são características que permanecem ativas o tempo todo ou em determinadas situações. Ações. O monstro pode executar essas ações, além das que estão detalhadas neste glossário. *Veja também* o capítulo 1 ("Ações").

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

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

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

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

das criaturas que devem realizar a salvaguarda e o que ocorre em caso de falha ou sucesso na salvaguarda.

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

Caído [Condição]

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

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

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

Campanha

Uma campanha é uma série de aventuras. *Veja também* "Aventura".

Capacidade de Carga

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

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

Capacidade de Carga

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

Cego [Condição]

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

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

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

Cilindro [Área de Efeito]

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

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

Classe de Armadura

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

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

Classe de Dificuldade

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

Cobertura

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

Combustão [Risco]

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

Concentração

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

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

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

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

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

Condição

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

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

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

Cone [Área de Efeito]

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

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

Contido [Condição]

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

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

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

Salvaguardas Afetadas. Você tem Desvantagem em salvaguardas de Destreza.

Correr [Ação]

Quando você executa a Ação Correr, recebe movimento adicional para o turno atual. O aumento é igual ao seu Deslocamento após aplicar quaisquer modificadores. Com um Deslocamento de 9 metros, por exemplo, você pode se mover até 18 metros no seu turno ao usar Correr. Se seu Deslocamento de 9 metros for reduzido para 4,5 metros, você pode se mover até 9 metros neste turno ao usar Correr.

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

Criatura

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

Cubo [Área de Efeito]

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

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

Cura

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

Dados de Pontos de Vida

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

Dano

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

Descanso Curto

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

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

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



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

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

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

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

Um Descanso Curto interrompido não concede benefícios.

Descanso Longo

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

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

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

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

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

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

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

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

- Jogar Iniciativa
- Conjurar uma magia que não seja um truque
- Receber qualquer dano
- 1 hora de caminhada ou outro esforço físico.

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

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

Desengajar [Ação]

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

Desidratação [Risco]

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

Necessidade de Água por Dia

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

Deslocamento

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

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

NOOR BAHMAN



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

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

Deslocamento de Escalada

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

Deslocamento de Escavação

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

Deslocamento de Natação

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

Deslocamento de Voo

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

Desnutrição [Risco]

Uma criatura necessita de uma quantidade de comida por dia com base em seu tamanho, conforme mostrado na tabela Necessidade de Comida por Dia. Uma criatura que consome menos da metade da comida necessária para um dia deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 10 ou adquire 1 nível de Exaustão ao final do dia. Uma criatura que não consome nada por 5 dias adquire automaticamente 1 nível de Exaustão ao final do quinto dia, além de um nível adicional ao final de cada dia subsequente sem comida.

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

Necessidade de Comida por Dia

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

Desvantagem

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

Efeito Mágico

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

Efeitos Simultâneos

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

Emanação [Área de Efeito]

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

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

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

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

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

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

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

Envenenado [Condição]
Enquanto tem a condição Envenenado, você sofre os seguintes efeitos.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Exaustão [Condição]
Enquanto tem a condição Exaustão, você sofre os seguintes efeitos.

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

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

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

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

Ficha de Personagens

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

Foco de Conjuração

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

Hostil [Atitude]

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

Ilusões

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

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

Imobilizado [Condição]

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

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

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

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

Imobilizando

Uma criatura pode imobilizar outra. Personagens geralmente imobilizam utilizando um Ataque Desarmado. Muitos monstros possuem ataques especiais que permitem imobilizar rapidamente suas presas. Sempre que uma imobilização é iniciada, ela segue estas regras. *Veja também* "Ataque Desarmado" e "Imobilizado".

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

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

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

Imunidade

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

Incapacitado [Condição]

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

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

Sem Concentração. Sua Concentração é interrompida.

Sem Fala. Você não pode falar.

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

Inconsciente [Condição]

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

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

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

Ataques Afetados. Jogadas de ataque contra você têm Vantagem.

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

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

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



Indiferente [Atitude]
Uma criatura Indiferente não tem o desejo de ajudar ou atrapalhar você. Indiferente é a atitude padrão de um monstro. *Veja também* "Influenciar".

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

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

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

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

Testes de Influência

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

NOOR BAHMAN



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

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

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

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

Luz Plena
Luz Plena é uma iluminação normal. *Veja também* o capítulo 1 ("Exploração").

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Nível de Desafio

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

Nocauteando uma Criatura

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

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

Objeto

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

Pairar

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

Paralisado [Condição]

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

Incapacitado. Você adquire a condição Incapacitado.

Deslocamento 0. Seu Deslocamento é 0 e não pode aumentar. Salvaguardas Afetadas. Você falha automaticamente em salvaguardas de Força e Destreza.

Ataques Afetados. Jogadas de ataque contra você têm Vantagem.

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

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

Parcialmente Obscurecido

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

Percepção Passiva

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

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

Perícia

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

Personagem do Jogador

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

Personagem Não Jogador

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

Petrificado [Condição]

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

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

Incapacitado. Você adquire a condição Incapacitado.

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

Ataques Afetados. Jogadas de ataque contra você têm Vantagem.

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

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

Imunidade a Veneno. Você tem Imunidade à condição Envenenado.

Pontos de Experiência

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

Pontos de Vida

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

Pontos de Vida Temporários

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

Por Dia

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

Possessão

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

Preparar [Ação]

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

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

Quando prepara uma magia, você a conjura normalmente (gastando os recursos necessários para isso), mas retém sua energia, que libera com sua Reação quando o gatilho ocorre. Para ser preparada, uma magia deve ter um tempo de conjuração de uma ação, e manter a magia preparada requer Concentração, que você pode sustentar até o início do seu próximo turno. Se sua Concentração for interrompida, a magia se dissipa sem efeito.

Procurar [Ação]

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

Procurar

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

Proficiência

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

Quebrando Objetos

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

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

Classe de Armadura de Objetos

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

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



Pontos de Vida de Objetos

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

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

Limiar de Dano. Objetos Grandes, como paredes de castelos, frequentemente apresentam resiliência extra, representada por um limiar de dano. *Veja também* "Limiar de Dano".

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

Queda [Risco]

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

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

Rastejar

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

Reação

Uma Reação é uma ação especial que você executa em resposta a um gatilho descrito na sua descrição. Você pode executar uma Reação durante o turno de outra criatura. Mesmo que você execute uma Ação, uma Ação Bônus ou ambas no seu turno, ainda pode executar uma Reação. No entanto, após utilizar uma Reação, você deve esperar até o início do seu próximo turno para executar outra. O Ataque de Oportunidade é um exemplo de Reação disponível para todas as criaturas. *Veja também* "Ataques de Oportunidade" e o capítulo 1 ("Ações") para mais informações.

Resistência

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

Risco

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

Ritual

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

Saltar

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

Salto em Altura

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

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

NOOR BAHMAN



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

Salto em Distância

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

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

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

Salvaguarda

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

Salvaguarda Contra Morte

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

Sangrando

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

SG

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

Sintonização

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

Sismiconsciência

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

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

Surdo [Condição]

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

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

Surpresa

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

Tamanho

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

Telepatia

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

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

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

Teleporte

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

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

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

Terreno Difícil

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

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

- Uma criatura que não seja Minúscula ou sua aliada
- Móveis projetados para criaturas do seu tamanho ou maiores
- Neve pesada, gelo, escombros ou vegetação rasteira
- Líquido que esteja entre a altura da canela e da cintura
- Abertura estreita dimensionada para uma criatura de um tamanho menor que o seu
- Uma inclinação de 20 graus ou mais

Teste de Atributo

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

Tipo de Criatura

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

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

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

Teste de D20

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

Tipos de Dano

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

Tipos de Dano

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

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

Totalmente Obscurecido

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

Treinamento com Armadura

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

Truque

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

Usar Magia [Ação]

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

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

Usar Objeto [Ação]

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

Valor de Atributo e Modificador

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

Vantagem

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

Visão às Cegas

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

Visão no Escuro

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

Visão Verdadeira

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

Escuridão. Você pode ver na Escuridão normal e mágica.

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

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

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

Plano Etéreo. Você vê no Plano Etéreo. *Veja também o apêndice* A ("Planos Transitivos").

Voar

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

Vulnerabilidade

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

Índice

1 natural, 12
20 natural, 12
Aasimar, 186
Abastado (estilo de vida), 231
Aberração (tipo de criatura), 376
Abismo, 344
Abissal (idioma), 37
Abjurador (subclasse), 154
abreviações, 360
Acadêmico (característica de classe), 148
Acalmar Emoções (magia), 239
Ação Ardilosa (característica de classe), 137
Ação Bônus, 15, 360
Ação, 15, 360
  Ajudar, 360
  Analisar, 361
  Atacar, 362
  Correr, 365
  Desengajar, 366
  Esconder, 368
  Esquivar, 368
  Influenciar, 370
  Preparar, 373
  Procurar, 373
  Usar Magia, 377
  Usar Objeto, 377
Acertos Críticos, 28, 360
Ácido (tipo de dano), 376
Ácido, 222
Ações (tabela), 15
Acólito (antecedente), 178
Acrobacia (perícia), 14
Acudir os Moribundos (magia), 239
Acuidade (propriedade de arma), 213
Adaga Espiritual (subclasse), 139
Adaga, 215
Adepto de Ritual (característica de classe), 147
Adepto Elemental (talento), 202
Adivinhador (subclasse), 155
adquirindo magias, 235
adquirindo um nível, 42
Aeronau, 230
Afligir (propriedade de maestria), 214
Ágil (propriedade de maestria), 214
Agressor (talento), 202
Água (Plano Elemental), 344
Água Benta, 222
Agulha, 227
Ajudar (ação), 360
Ajuste Tático (característica de classe), 128
Alabarda, 215
Alarme (magia), 239
Alcance (propriedade de arma), 213
alcance, 26
Alce (bloco de estatísticas), 346
Alerta (talento), 200
Algibeira, 222
Aliado Extraplanar (magia), 239
aliado, 361
alimentação por dia, 229
alinhamento, 38, 361
Aljava Veloz (magia), 240
Aljava, 222
Alterar-se (magia), 240
Altos Elfos, 189
alvo, 361
Amedrontado(condição), 361
amigável (atitude), 361
Amigos (magia), 240
Amizade Animal (magia), 240
Analisar (ação), 361
Analítico (talento), 202
Anão (idioma), 37
Anão, 187
Âncora Planar (magia), 240
Andarilho (antecedente), 178
Andarilho Feérico (subclasse), 120
Animar Mortos (magia), 241
Animar Objetos (magia), 240
antecedente (personagem), 177
Antecedentes e Espécies de Livros Antigos (caixa lateral), 38
Antipatia/Simpatia (magia), 242
aparência (personagem), 38
Apito Sinalizador, 222
aplicando os valores de atributos, 38
Apoteose Arcana (característica de classe), 105
Aprimorar Atributo (magia), 242
Aprisionamento (magia), 242
Aquan (dialeto de idioma), 37
Aqueronte, 344
Ar (Plano Elemental), 344
Aranha (bloco de estatísticas), 346
Aranha Gigante (bloco de estatísticas), 347
Arbórea, 344
Arca Secreta de Leomund (magia), 243
Arcádia, 344
Arcana Mística (característica de classe), 71
Arcanismo (perícia), 14
Arcos, 215
Área de Efeito, 361
  Cilindro, 364
  Cone, 365
  Cubo, 365
  Emanação, 367
  Esfera, 368
  Linha, 371
Área Totalmente Obscurecida, 19
Áreas de Conhecimento (tabela), 361
áreas obscurecidas, 19
Aríete Portável, 222
Aristocrático (estilo de vida), 231
Arma Elemental (magia), 243
Arma Espiritual (magia), 243
Arma Mágica (magia), 243
Arma Sagrada (característica de classe), 171
Arma, 213, 361
  à Distância, 213
  ataque, 362
  Corpo a Corpo, 213
  Improvisada, 361
  marcial, 213
  monge, 159
  proficiência, 213
  propriedades, 213
  propriedades de maestria, 214
  simples, 213
Armadilha de Caça, 222
Armadilhas, encontrar, remover, desarmar. Veja Ferramentas de Ladrão, 221
Armadura Acolchoada, 219
Armadura Arcana (magia), 243
Armadura de Agathys (magia), 244
Armadura de Couro Batido, 219
Armadura de Couro, 219
armadura de montaria, 229
Armadura de Placas Parcial, 219
Armadura de Placas, 219
Armadura de Sombras (invocação mística), 71
Armadura de Tala, 219
Armadura Leve, 219
Armadura Média, 219
Armadura Pesada, 219
armadura, 219
Armaduras (tabela), 219
Armas (tabela), 215
Armas corpo a corpo ou à Distância, 213
Armas de Monge, 159
Armas Improvisadas (caixa lateral), 214
armas improvisadas, 361
armas restringidas (combate subaquático), 27
Arpéu, 222
Arquearia (talento), 209
Arquétipo Marcial (característica de classe). Veja Sublcasse de Guerreiro, 128
Arquidruida (característica de classe), 94
Arquifada (Patrono, subclasse), 75
Arredondar Para Baixo (caixa lateral), 8
arredondar para baixo, 362
Arreios, Apetrechos e Veículos de Tração (tabela), 229
Arremesso (propriedade de arma), 213
Arrombar (magia), 244
Arte Druídica (magia), 244
Artes Marciais (característica de classe), 159
Artesão (antecedente), 179
Artifista (talento), 200
Artista (antecedente), 179
Asfixia (risco), 362
Assassino (subclasse), 141
Assassino Fantasmagórico (magia), 245
Assinatura Mágica (característica de classe), 149
Astúcia Mágica (característica de classe), 70
Atacante Selvagem (talento), 201
Atacantes e Alvos Invisíveis (caixa lateral), 26
Atacar (ação), 362
Ataque Desarmado, 362
Ataque Extra (característica de classe), 52, 118, 128, 161, 169
Ataque Furtivo (característica de classe), 137
Ataque Imprudente (característica de classe), 52
ataque, 15, 362
  à distância (em combate corpo-a-corpo), 26
  à distância, 26
  ação, 15, 360
  armado, 362
  corpo-a-corpo, 26
  de Oportunidade, 26, 326
  evitando ataques de oportunidade, 26
  mágico, 26
  realizando ataques de oportunidade, 26
  realizando um, 25
Ataques de Oportunidade, 26, 362
  evitando, 26
  realizando, 26
Ataques Estudados (característica de classe), 128
Atirador Arcano (talento), 202
atitude, 363
  Amigável, 361
  Hostil, 369
  Indiferente, 370
Atleta (talento), 202
Atletismo (perícia), 14
Ator, talento 203
Atordoado(condição), 363
atribuição, 38
Atributo, 9
Atuação (perícia), 14
Augúrio (magia), 245
Aumentar/Reduzir (magia), 245
Aumento no Valor de Atributo (característica de classe), 52, 61, 71, 83, 93, 105, 118, 128, 138, 149, 161, 169
Aumento no Valor de Atributo (talento), 203
Aura de Coragem (característica de classe), 169
Aura de Proteção (característica de classe), 169
Aura de Pureza (magia), 246
Aura de Vida (magia), 246
Aura de Vitalidade (magia), 246
Aura Expandida (característica de classe), 169
Aura Mágica de Nystul (magia), 246
Aura Sagrada (magia), 246
Auran (dialeto de idioma), 37
Auxílio (magia), 246
avanço de nível, 41
aventura, 8, 363
Azagaia, 215
Baator, 344
Badalar Fúnebre (magia), 246
Balas de Arma de Fogo, 227
Balas de Funda, 227
Balde, 222
Baliza, 222
Banimento (magia), 247
Banquete de Heróis (magia), 247
Bárbaro (classe), 49, 51
  Características de Bárbaro(tabela), 52
  subclasses de Bárbaro, 54
  Traços Básicos de Bárbaro (tabela), 51
Barco a Remo, 230
Barco de Quilha, 230
Barcos, 230
Bardo (classe), 49, 59
  Características de Bardo (tabela), 60

lista de Magias de Bardo, 62
subclasses de Bardo, 54
Traços Básicos de Bardo (tabela), 59
Barreira de Lâminas (magia), 248
Barril, 222
Baú, 222
bebida, 231
Bênção (magia), 248
Bestas, 215
Biga, 229
Bitopia, 344
blocos de estatísticas, 363
Boca Encantada (magia), 248
Bola de Fogo (magia), 248
Bola de Fogo Adiável (magia), 248
Bolha Ácida (magia), 249
Bolsa de Componentes, 222
Bom Fruto (magia), 249
bônus de ataque à distância, 41
bônus de ataque corpo a corpo, 41
Bônus de Proficiência (tabela), 13
Bônus de Proficiência, 11, 12
Bordão Místico (magia), 249
Bote Instintivo (característica de classe), 53
Braços de Hadar (magia), 250
Bruxo (classe), 49, 69
Características de Bruxo (tabela), 70
lista de Magias de Bruxo, 73
subclasses de Bruxo, 75
Traços Básicos de Bruxo (tabela), 69
Bugigangas (tabela), 46
bugigangas, 46
Cabras (bloco de estatísticas), 347
Caçador (subclasse), 121
Caçador Preciso (característica de classe), 119
Cadeado, 222
Caído(condição), 25, 364
caindo a 0 pontos de vida, 28
caindo de uma montaria, 27
caindo inconsciente, 28
Caixa para Fogo, 222
Cajado, 215
Caldeirão Borbulhante de Tasha (magia), 250
Camelo (bloco de estatísticas), 347
Caminhar no Vento (magia), 251
Caminhar Sobre as Águas (magia), 251
Campeão (subclasse), 129
Campeão Primitivo (característica de classe), 53
Campo Antimagia (magia), 251
Canalizar Divindade (característica de classe), 82, 168
Caneta Tinteiro, 224
Cantil, 224
Cão Fiel de Mordenkainen (magia), 252
Caos Elemental, 344
capacidade de carga, 362
Caranguejos (bloco de estatísticas), 348
Cárcere de Energia (magia), 252
Cárceri, 344
Carisma, 10
carregando objetos, 20
Carroça, 229
Carruagem, 229
Cativar (magia), 252
Cavaleiro Místico (subclasse), 130
Cavalo Marinho Gigante (bloco de estatísticas), 348
Cavalos (bloco de estatísticas), 348
Cego(condição), 364
Cegueira/Surdez (magia), 252
Celeridade (magia), 253
Celestial (idioma), 37
Celestial (tipo de criatura), 376
Cesta, 224
Chama Contínua (magia), 253
Chama Sagrada (magia), 253
Charlatão (antecedente), 180
Chef (talento), 203
Chicote de Espinhos (magia), 253
Chicote, 215
Chuva de Meteoros (magia), 253
Cilindro (área de efeito), 364
Cimitarra, 215
Cinzas (Plano Inter-Elemental), 344
Círculo da Lua (subclasse), 96
Círculo da Morte (magia), 253
Círculo da Terra (subclasse), 97
Círculo das Estrelas (subclasse), 98
Círculo de Poder (magia), 253
Círculo de Teleporte (magia), 254
Círculo do Mar (subclasse), 100
Círculo Mágico (magia), 254
Clarividência (magia), 254
Classe de Armadura de Objetos (tabela), 373
Classe de Armadura, 12, 41, 364
base, 12
cálculo, 12
Classe de Dificuldade (CD), 11, 364
Classe de Dificuldade Padrão (tabela), 11
Clavas, 215
Clérigo (classe), 49, 81
Características de Clérigo (tabela), 82
lista de Magias de Clérigo, 83
subclasses de Clérigo, 85
Traços Básicos de Clérigo (tabela), 81
Clone (magia), 254
Cobertor, 224
Cobertura (tabela), 26
parcial, 26
três quartos, 26
total, 26
cobertura, 25, 364
Cobras (bloco de estatísticas), 349
Colégio da Bravura (subclasse), 64
Colégio da Dança (subclasse), 65
Colégio do Conhecimento (subclasse), 66
Colégio do Glamour (subclasse), 66
Colossal, 25
Coluna de Chamas (magia), 255
Comando (magia), 255
Combate com Armas de Arremesso (talento), 209
Combate com Armas Grandes (talento), 209
Combate com Duas Armas (talento), 209
Combate Desarmado (talento), 209
combate montado, 26
Combate Subaquático, 27
armas restringidas, 27
resistência a fogo, 27
combate, 23
ordem de, 23
montado, 26
passo a passo, 23
subaquático, 27
Combatente da Mão Espalmada (subclasse), 162
Combatente da Misericórdia (subclasse), 162
Combatente das Sombras (subclasse), 163
Combatente dos Elementos (subclasse), 164
Combatente Montado (talento), 203
Combatente Psíquico (subclasse), 132
Combustão (risco), 364
começando em níveis mais altos, 43
comida, 231
Comida, Bebida e Hospedagem (tabela), 231
Companheiro Selvagem (característica de classe), 92
componentes, 236
Material, 237
Somático, 236
Verbal, 236
Compreender Idiomas (magia), 255
Compulsão (magia), 255
Comum (idioma), 37
Comunhão (magia), 255
Comunhão com a Natureza (magia), 255
Concentração, 364
Condição, 29, 365
Amedrontado, 361
Atordoado, 363
Caído, 25, 364
Cego, 364
Contido, 365
Enfeitiçado, 368
Envenenado, 368
Exaustão, 368
Imobilizado, 369
Incapacitado, 369
Inconsciente, 369
Invisível, 370
Paralisado, 372
Petrificado, 372
Surdo, 375
Cone (área de efeito), 365
Cone de Frio (magia), 256
Confortável (estilo de vida), 231
Confusão (magia), 256
Conhecimento Primordial (característica de classe), 52
conjunto do jogo dos três dragões, 221
Conjunto Padrão por Classe (tabela), 38
Conjuração (característica de classe), 59, 81, 91, 103, 117, 147, 167
Conjuração de Cavaleiro Místico (tabela), 130
Conjuração Flexível, Fonte de Magia, 104
Conjurador Bélico (talento), 203
Conjurador Multiclasse: Espaços de Magia por Círculo de Magia (tabela), 45
Conjurador Ritualista (talento), 203
Consagrar (magia), 257
Constituição, 10
Constructo (tipo de criatura), 376
Contágio (magia), 257
Contatar Patrono (característica de classe), 71
Contato Extraplanar (magia), 257
Contido (condição), 365
Contingência (magia), 258
Contra-Encantamento (característica de classe), 61
Contramagia (magia), 258
controlando uma montaria, 26
Controlar Água (magia), 258
Controlar o Clima (magia), 259
Contundente (tipo de dano), 376
Convocar Celestial (magia), 259
Convocar Elemental (magia), 260
Convocar Familiar (magia), 261
Convocar Feérico (magia), 262
Convocar Montaria (magia), 263
Convocar Relâmpagos (magia), 263
Corda Extradimensional (magia), 263
Corda, 224
Cordão de Flechas (magia), 264
Cordão, 224
Coroa da Loucura (magia), 264
Corpo Atemporal. Veja Restauro Pessoal, 161
Corpo e Mente (característica de classe), 161
Corrente de Relâmpagos (magia), 264
Corrente, 224
Correr (ação), 365
Cortante (tipo de dano), 376
Coruja (bloco de estatísticas), 349
Corvo (bloco de estatísticas), 350
Cota de Anéis, 219
Cota de Malha Parcial, 219
Cota de Malha, 219
Couraça Peitoral, 219
Crescer Espinhos (magia), 264
Crescimento de Plantas (magia), 264
Criação (magia), 265
criação de personagens, 33
Criando Espaços de Magia (tabela), 105
Criar Chamas (magia), 265
Criar Comida e Água (magia), 265
Criar Mortos-Vivos (magia), 265
Criar ou Destruir Água (magia), 266
Criar Passagem (magia), 266
criatura, 365
Criaturas sem Alinhamento (caixa lateral), 39
Criminoso (antecedente), 180
Crocodilo (bloco de estatísticas), 350
Cubo (área de efeito), 365
Cúpula Antivida (magia), 266
Cura Completa (magia), 266
Cura Completa em Massa (magia), 266
Cura, 28, 365
dano e, 27
estabilizando um personagem, 29
Curandeiro (talento), 201
Curar Ferimentos (magia), 266
Curar Ferimentos em Massa(magia), 267
Custos de Pergaminho Mágico (tabela), 233
Custos de Pontos para Valores de Atributo (tabela), 38
d10, 9
d100, 9
d12, 9
d20, 9
d3, 9
d4, 9
d6, 9
d8, 9
Dádiva da Fortitude (talento), 210
Dádiva da Proeza em Combate (talento), 210
Dádiva da Proficiência em Perícia (talento), 210
Dádiva da Recordação de Magia (talento), 210
Dádiva da Recuperação (talento), 210
Dádiva da Resistência à Energia (talento), 211
Dádiva da Velocidade (talento), 211
Dádiva da Viagem Dimensional (talento), 211
Dádiva da Visão Verdadeira (talento), 211

Dádiva do Ataque Irresistível (talento), 211
Dádiva do Destino (talento), 211
Dádiva do Espírito da Noite (talento), 211
Dádiva Épica (característica de classe), 53, 61, 71, 83, 94, 105, 119, 128, 139, 149, 161, 169
Dádivas de Faéria (tabela), 121
Dados de Energia do Adaga Espiritual (tabela), 140
Dados de Energia do Combatente Psíquico (tabela), 132
Dados de Pontos de Vida, 41, 365
dados, 8
  inspiração de bardo, 59
  artes marciais, 159
  notação, 9
  porcentagem, 9
Danação (magia), 267
Dança Irresistível de Otto (magia), 267
dano, 9, 27, 365
  contra vários alvos, 28
  metade do, 28
  cura, 28
  imunidade, 28, 369
  maciço, 28
  ordem de aplicação, 28
  resistência, 28, 374
  salvaguardas e, 28
  tipos, 28, 376
  vulnerabilidade, 28, 377
Dardo, 215
De Carne para Pedra (magia), 267
Dedo da Morte (magia), 267
Defensivo (talento), 209
Defensor da Fé (magia), 267
Defesa sem Armadura (característica de classe), 51, 159
Defesa Superior (característica de classe), 161
Defletir Ataques (característica de classe), 160
Defletir Energia (característica de classe), 161
Derrubar (propriedade de maestria), 214
Desaparecer (característica de classe). Veja Véu da Natureza, 119
Descanso (caixa lateral), 27
Descanso Curto, 365
Descanso Longo, 366
Descrições dos Atributos (tabela), 10
Desejo (magia), 268
Desengajar (ação), 366
Desidratação (risco), 366
Desintegrar (magia), 269
Deslocamento, 366
  Escalada, 367
  Escavação,367
  especial, 366
  Natação, 367
  Voo,367
Desmontando, 26
Desnutrição (risco), 367
Despedaçar (magia), 269
Despertar (magia), 269
despesas de estilo de vida, 230
Despistar (magia), 270
Destreza, 10
Destruição Atordoante (magia), 270
Destruição Banidora (magia), 270
Destruição Cauterizante (magia), 270
Destruição Cegante (magia), 270
Destruição Colérica (magia), 270
Destruição Divina (magia), 271
Destruição do Paladino (característica de classe), 168
Destruição Estrondosa (magia), 271
Destruição Radiante (magia), 271
Destruir Mortos-Vivos, veja Fulminar Mortos-Vivos, 83
Desvalido (estilo de vida), 231
Desvantagem, 12, 367
Desviar projéteis, veja defletir ataques, 160
Detectar Magia (magia), 272
Detectar o Bem e o Mal (magia), 272
Detectar Pensamentos (magia), 272
Detectar Veneno e Doença (magia), 272
determinando os valores de atributos, 38
determine a origem, 36
Diabrete (bloco de estatísticas), 350
Dialeto Obscuro (idioma), 37
Disco Flutuante de Tenser (magia), 272
Disfarçar-se (magia), 273
Dissipar Magia (magia), 273
Dissipar o Bem e o Mal (magia), 274
distância, 26
  magias, 236
Dois Ataques Extras (característica de classe), 128
Dominar Fera (magia), 274
Dominar Monstro (magia), 275
Dominar Pessoa (magia), 275
Domínio da Guerra (subclasse), 85
Domínio da Luz (subclasse), 86
Domínio da Trapaça (subclasse), 87
Domínio da Vida (subclasse), 89
Doninhas (bloco de estatísticas), 351
Dracar, 230
Draconato, 183
Dracônico (idioma), 37
Dragão (tipo de criatura), 376
Drenar (propriedade de maestria), 214
Drow, 189
Druida (classe), 49, 91
  Características de Druida (tabela), 92
  lista magias, 94
  subclasses de Druida, 96
  Traços Básicos de Druida (tabela), 91
Druídico (idioma), 37
Duas Mãos (propriedade de arma), 214
Duelismo (talento), 209
Duelista Defensivo (talento), 204
Duelo Compelido (magia), 275
efeito mágico, 367
efeitos simultâneos, 367
Elefante (bloco de estatísticas), 351
Elemental (tipo de criatura), 376
Elementalismo (magia), 275
Elétrico (tipo de dano), 376
Élfico (idioma), 37
Elfo, 189
Elfos Silvestres, 189
Elísio, 344
Elusivo (característica de classe), 139
Emaranhar (magia), 276
empunhando itens, 232
Empurrar (propriedade de maestria), 214
empurrar. Veja Ataque Desarmado, 362
Encarnação Fantasmagórica (magia), 276
encontrando objetos escondidos, 20
Encontrar Armadilhas (magia), 276
Encontrar o Caminho (magia), 277
encontro, 368
Energético (tipo de dano), 376
Enfeitiçado(condição), 368
Enfeitiçar Monstro (magia), 277
Enfeitiçar Pessoa (magia), 277
Enfraquecer Intelecto, veja Suplício, 334
Enganação (perícia), 14
Enorme, 25
Envenenado(condição), 368
Envenenador (talento), 204
Equipamento de Aventura (tabela), 222
equipamento de aventura, 221
Equipamento Inicial em Níveis Mais Altos (tabela), 43
equipamento, 213
  de fabricação, 233
  proficiências em, 14
equipamentos de fabricação, 233
Eremita (antecedente), 181
Errante (característica de classe), 118
Escada, 224
Escalada de Aranha (magia), 277
Escalar, 368
Escolas de Magia (tabela), 236
escondendo-se, 19
Esconder (ação), 368
Escorpião (bloco de estatísticas), 351
escrevendo pargaminhos mágicos, 233
Escriba (antecedente), 181
Escrita Ilusória (magia), 277
Escudo Arcano (magia), 277
Escudo Ardente (magia), 278
Escudo da Fé (magia), 278
Escudo, 219
Escuridão (magia), 278
Escuridão, 19, 368
esfera (área de efeito), 368
Esfera Congelante de Otiluke (magia), 278
Esfera Flamejante (magia), 278
Esfera Resiliente de Otiluke (magia), 279
Esfera Vitriólica (magia), 279
Esferas de Metal, 224
Esfinge Maravilhosa (bloco de estatísticas), 351
espaço desocupado, 368
espaço ocupado, 368
Espada de Mordenkainen (magia), 280
Espadas, 215
Especialista (característica de classe), 60, 119, 137
Especialista Ambidestro (talento), 204
Especialista em Armaduras Leves (talento), 204
Especialista em Armaduras Médias (talento), 204
Especialista em Armaduras Pesadas (talento), 205
Especialista em Bestas (talento), 205
Especialista em Perícias (talento), 205
Especialização, 368
espécies de personagem, 177
Espelho, 224
Espinho Mental (magia), 280
Espírito Aberrante (bloco de estatísticas), 291
Espírito Aberrante (bloco de estatísticas), 291
Espírito Bestial (bloco de estatísticas), 295
Espírito Celestial (bloco de estatísticas), 260
Espírito do Constructo (bloco de estatísticas), 292
Espírito Dracônico (bloco de estatísticas), 293
Espírito Elemental (bloco de estatísticas), 261
Espírito Feérico (bloco de estatísticas), 262
Espírito Ínfero (bloco de estatísticas), 295
Espírito Morto-Vivo (bloco de estatísticas), 296
Esqueleto (bloco de estatísticas), 352
Esquentar Metal (magia), 280
Esquiva Sobrenatural (característica de classe), 138
Esquivar (ação), 368
estabilizando um personagem, 29
estábulo por dia, 229
Estacas de Ferro, 224
estágios de jogo, 43
Estática Sináptica (magia), 280
estatísticas de criaturas, 346
estável, 368
Estilo de Luta (característica de classe), 118, 127, 168
Estilo de Luta (talentos), 209
Estojo Virote de Besta, 224
Estojo, 224
Estrepes, 224
Evasão (característica de classe), 138, 161
Evocador (subclasse), 156
Exaustão(condição), 368
Exceções Sobrepõem Regras Gerais (caixa lateral), 8
Exemplos de Salvaguarda (tabela), 12
Exemplos de Teste de Atributo (tabela), 11
Expandindo e Substituindo um Livro de Magias (caixa lateral), 149
exploração, 19
Explorador Hábil (característica de classe), 118
Explorador Natural (característica de classe). Veja Explorador Hábil, 118
Explosão Agonizante (invocação mística), 71
Explosão Elemental (magia), 280
Explosão Repulsiva (invocação mística), 71
Explosão Solar (magia), 281
Expulsar Mortos-Vivos. Veja Canalizar Divindade, 82
Extensão (propriedade de arma), 214
Exterminador de Conjuradores (talento), 205
fabricação de itens não mágicos, 233
Fabricação Rápida (tabela), 201
Fabricar (magia), 281
Faca de Gelo (magia), 281
Faéria, 344
Fagulha Estelar (magia), 281
Falar com Animais (magia), 281
Falar com Mortos (magia), 282
Falar com Plantas (magia), 282
Familiar, veja *Convocar Familiar*, 261
Fantasia, 224
Favor Divino (magia), 282
Fazendeiro (antecedente), 182
Feérico (tipo de criatura), 376

Feitiçaria Aberrante (subclasse), 109
Feitiçaria Dracônica (subclasse), 110
Feitiçaria Encarnada (característica de classe), 105
Feitiçaria Inata (característica de classe), 104
Feitiçaria Mecânica (subclasse), 111
Feitiçaria Selvagem (subclasse), 113
Feiticeiro (classe), 49, 103
  Características de Feiticeiro (tabela), 104
  lista de magias de feiticeiro, 106
  subclasses de Feiticeiro, 109
  Traços Básicos de Feiticeiro (tabela), 103
Fera (tipo de criatura), 376
Fera da Terra (bloco de estatísticas), 124
Fera do Céu (bloco de estatísticas), 123
Fera do Mar (bloco de estatísticas), 124
Ferramentas de Artesão, 220
Ferramentas de Carpinteiro, 220
Ferramentas de Cartógrafo, 220
Ferramentas de Coureiro, 220
Ferramentas de Entalhador, 220
Ferramentas de Ferreiro, 220
Ferramentas de Funileiro, 220
Ferramentas de Joalheiro, 220
Ferramentas de Ladrão, 221
Ferramentas de Navegador, 221
Ferramentas de Oleiro, 220
Ferramentas de Pedreiro, 220
Ferramentas de Sapateiro, 220
Ferramentas de Tecelão, 221
Ferramentas de Vidreiro, 221
flautas, 221
Flecha Ácida de Melf (magia), 282
Flecha Relâmpago (magia), 282
Flecha, 227
Foco Aprimorado (característica de classe), 161
Foco Arcano, 224
foco de conjuração, 369
Foco do Monge (característica de classe), 160
Foco Druídico, 225
Foco Perfeito (característica de classe), 161
Focos Arcanos (tabela), 225
Focos Druídicos (tabela), 225
Fogo (Plano Elemental), 344
Fogo Alquímico, 255
Fogo das Fadas (magia), 283
Foice, 215
Fome de Hadar (magia), 283
fome. Veja Desnutrição, 367
Fonte de Inspiração (característica de classe), 61
Fonte de Magia (característica de classe), 104
Fonte do Luar (magia), 284
Força Espectral (magia), 284
Força Indomável, (característica de classe), 53
Força, 10
Forma de Feras (tabela), 93
Forma Etérea (magia), 285
Forma Gasosa (magia), 285
Forma Selvagem (característica de classe), 92
Formas Animais (magia), 285
Formulando Componentes Verbais, 237
Frasco, 225
Fulminar Mortos-Vivos (característica de classe), 83
Funda, 215
Fúria (característica de classe), 51
Fúria Elemental (característica de classe), 93
Fúria Elemental Aprimorada (característica de classe), 93
Fúria Implacável (característica de classe), 53
Fúria Persistente (característica de classe), 53
Furtividade (perícia), 14
Galera, 230
Garantido (propriedade de maestria), 214
Gargalhada Nefasta de Tasha (magia), 285
Garrafa de Vidro, 225
Gato (bloco de estatísticas), 352
Gavião (bloco de estatísticas), 352
gazua. Veja Ferramentas de Ladrão, 221
Gehenna, 344
Gélido (tipo de dano), 376
Gelo (Plano Inter-Elemental), 344
geração aleatória, valores de atributo, 38
gerando seus valores de atributo, 38
Gibão de Peles, 219
Gigante (idioma), 37
Gigante (tipo de criatura), 376
Gíria do Ladrão (característica de classe), 137
Gíria dos Ladrões (idioma), 37
Glaive, 215
Glifo de Proteção (magia), 286
Globo de Invulnerabilidade (magia), 286
glossário de regras, 360
Gnômico (idioma), 37
Gnomo, 191
  das rochas, 191
  do bosque, 191
Goblin (idioma), 37
Golias, 192
Golpe Astuto (característica de classe), 138
Golpe Astuto Aprimorado (característica de classe), 139
Golpe Atordoante (característica de classe), 161
Golpe Brutal (característica de classe), 53
Golpe Brutal Fortalecido, (característica de classe), 53
Golpe Certeiro (magia), 286
Golpe Constritor (magia), 287
Golpe de Arço (magia), 287
Golpe de Sorte (característica de classe), 139
Golpes Abençoados (característica de classe), 83
Golpes Abençoados Aprimorados (característica de classe), 83
Golpes Potencializados (característica de classe), 161
Golpes Radiantes (característica de classe), 169
Golpes Sujos (característica de classe), 139
Gorila (bloco de estatísticas), 352
Gosma (tipo de criatura), 376
Grande, 25
Graxa (magia), 287
Grilhões, 225
Guarda (antecedente), 182
Guardião (classe), 49, 117
  Características de Guardião (tabela), 118
  lista de magias de guardião, 119
  subclasses de Guardião, 120
  Traços Básicos de Guardião (tabela), 117
Guardiões Espirituais (magia), 287
Guerreiro (classe), 49, 127
  Características de Guerreiro (tabela), 128
  subclasses de Guerreiro, 129
  Traços Básicos de Guerreiro (tabela), 127
Guia (antecedente), 183
Guilda Artesã. Veja Artesão, 179
Guilda Mercante. Veja Mercador, 184
Habilidoso (talento), 201
Hades, 344
Herança Dracônica (tabela), 188
Heroísmo (magia), 287
História (perícia), 14
hospedagem, 231
Hostil (atitude), 369
Humano, 193
Humanoide (tipo de criatura), 376
identificando um item mágico, 232
Identificando uma Magia em Andamento (caixa lateral), 238
Identificar (magia), 287
Idioma Druídico (característica de classe), 92
Idioma, 37
Idiomas Comuns (tabela), 37
Idiomas Raros (tabela), 37
Ignan (dialeto de idioma), 37
Ígneo (tipo de dano), 376
Ilusão Maior (magia), 288
Ilusão Menor (magia), 288
Ilusão Programada (magia), 288
Ilusionista (subclasse), 157
Ilusões, 369
Imagem Maior, 288
Imagem Silenciosa (magia), 289
Imobilizado(condição), 369
Imobilizador (talento), 205
imobilizando, 369
Impulso do Emboscador, 124
Imunidade, 28, 369
Incansável (característica de classe), 119
Incapacitado(condição), 369
Inconsciente(condição), 369
Indetectável (magia), 289
Indiferente (atitude), 370
Indomável (característica de classe), 128
Infernal (idioma), 37
Infernal (Tiferino), 196
Ínfero (tipo de criatura), 376
Infligir Ferimentos (magia), 289
Influenciar (ação), 370
Iniciado em magia (talento), 201
Iniciativa, 23, 370
Inimigo Favorito (característica de classe), 117
inimigo, 370
Inseto Gigante (bloco de estatísticas), 290
Inseto Gigante (magia), 289
Inspiração de Bardo (característica de classe), 59
Inspiração Heroica, 13, 370
Inspiração Superior (característica de classe), 61
Instintos Primitivos (característica de classe), 53
Instrumento Musical, 221
Inteligência, 10
interação com objeto com limite de tempo, 20
interação social, 15
interagindo com objetos, 19
Interceptação (talento), 209
Inter-Elementais (plano), 344
interpretação, 16
Interpretando Jogadas de Dados na História (caixa lateral), 9
Intervenção Divina (característica de classe), 83
Intervenção Divina Maior (característica de classe), 83
Intimidação (perícia), 14
Intuição (perícia), 14
Inverter a Gravidade (magia), 290
Investigação (perícia), 14
Investimento do Mestre da Corrente (invocação mística), 71
Invisibilidade (magia), 290
Invisibilidade Maior (magia), 290
Invisível(condição), 370
Invocação Instantânea de Drawmij (magia), 290
Invocações Místicas (característica de classe), 69
Invocar Aberração (magia), 290
Invocar Animais (magia), 291
Invocar Barragem (magia), 291
Invocar Celestial (magia), 292
Invocar Constructo (magia), 292
Invocar Dragão (magia), 293
Invocar Elementais Menores (magia), 293
Invocar Elemental(magia), 294
Invocar Feérico (magia), 294
Invocar Fera (magia), 294
Invocar Ínfero (magia), 294
Invocar Morto-Vivo (magia), 296
Invocar Saraivada (magia), 297
Invocar Seres da Floresta (magia), 297
itens mágicos, 232
Jarro, 225
Javali (bloco de estatísticas), 353
Jogada de ataque (atributos, tabela), 12
jogada de ataque, 12, 370
jogadas de dano, 27, 371
Jogando com um Grid (caixa lateral), 25
jogar cartas, 221
Juramento da Devoção (subclasse), 171
Juramento da Glória (subclasse), 172
Juramento da Vingança (subclasse), 173
Juramento dos Anciões (subclasse), 174

Juramento Sagrado. Veja Subclasse de Paladino, 169
Ki (característica de classe). Veja Foco do Monge, 160
Kit de Artista, 226
Kit de Assaltante, 226
Kit de Aventureiro, 226
Kit de Curandeiro, 226
Kit de Diplomata, 226
Kit de Disfarce, 221
Kit de Erudito, 226
Kit de Escalada, 226
Kit de Explorador de Masmorras, 226
Kit de Falsificação, 221
Kit de Herbalismo, 221
Kit de Jogos, 221
Kit de Sacerdote, 226
Kit de Veneno, 221
Labirinto (magia), 297
Ladino (classe), 49, 137
  Características de Ladino (tabela), 138
  subclasses de Ladino, 139
  Traços Básicos de Ladino (tabela), 137
Ladrão (subclasse), 142
Lagarto (bloco de estatísticas), 353
Lama (Plano Inter-Elemental), 344
Lamento das Sepulturas (invocação mística), 71
Lâmina Devoradora (invocação mística), 71
Lâmina Flamejante (magia), 297
Lâmina Sedenta (invocação mística), 71
Lâmpada, 226
Lança Mística (invocação mística), 72
Lanças, 215
Lanterna Coberta, 226
Lanterna Foca-Facho, 226
Leão (bloco de estatísticas), 353
Legados Ínferos (tabela), 197
Lendas e Histórias (magia), 297
Lentidão (magia), 297
Lentidão (propriedade de maestria), 214
Leque Cromático (magia), 298
Leve (propriedade de arma), 214
Levitação (magia), 298
Lições dos Grandes Antigos (invocação mística), 72
Lidar com Animais (perícia), 14
Líder Inspirador (talento), 205
Ligação Telepática de Rary (magia), 298
Limbo, 344
limiar de dano, 371
Limpar a Mente (magia), 298
Linguagem de Sinais Comum (idioma), 37
Línguas (magia), 298
Linha (Área de Efeito), 371
Linhagem Élfica (tabela), 190
lira, 221
lista de magias de Bardo, 62
lista de magias de Bruxo, 73
lista de magias de Clérigo, 83
lista de magias de Druida, 94
lista de magias de Feiticeiro, 106
lista de magias de Guardião, 119
lista de magias de Mago, 150
lista de magias de Paladino, 169
Lista de Talentos (tabela), 199
listas de magia de classe, 236
Livro, 226
Lobos (bloco de estatísticas), 354
Localizar Animais ou Plantas (magia), 299
Localizar Criatura (magia), 299
Localizar Objeto (magia), 299
Loquacidade (magia), 299
Loriga de Escamas, 219
Lufada de Vento (magia), 299
Luneta, 226
Lupa, 226
Luta às Cegas (talento), 210
Luz (magia), 299
Luz do Dia (magia), 300
Luz, 19
  plena, 19, 371
  meia, 19, 371
Luzes Dançantes (magia), 300
Maças, 215
Machadinha, 215
Machados, 215
Maestria de Magias (característica de classe), 149
Maestria em Arma (característica de classe), 51, 118, 127, 137, 168
Magia Acelerada (metamagia), 105
Magia Agravada (metamagia), 105
Magia Buscadora (metamagia), 105
Magia Cautelosa (metamagia), 106
Magia Distante (metamagia), 106
Magia Duplicada (metamagia), 106
Magia Persistente (metamagia), 106
Magia Potencializada (metamagia), 106
Magia Sutil (metamagia), 106
Magia Transmutada (metamagia), 106
magia, 371
  adquirindo, 235
  alcance, 236
  ataque, 362
  CD para evitar, 238
  círculo, 235
  componentes, 236
  material (M), 237
  somático (S), 236
  verbal (V), 236
  conjurando, 235
  conjurando sem espaço, 235
  descrições, 239
  duração, 237
  efeitos, 237
  espaços, 235
  modificador de ataque, 238
  preparando, 235
  salvaguarda, 238
  sempre preparadas, 235
  tempo de conjuração, 236
  usando um espaço de círculo superior, 236
Magias Bestiais (característica de classe), 93
Magias da Arquifada (tabela), 75
Magias de Domínio (magias de característica de classe), 85, 87, 88, 89
Magias de Pacto (característica de classe), 69
Magias do Andarilho Feérico (tabela), 120
Magias do Grande Antigo (tabela), 77
Magias do Ínfero (tabela), 79
Magias do Juramento (tabela), 171, 173, 175
Magias do Vigilante das Sombras (tabela), 124
Magias Dracônicas (tabela) 110
Magias Mecânicas (tabela), 111
Magias Preparadas por Classe (tabela), 235
Magias Psiônicas (tabela), 109
magias sempre preparadas, 235
magias, 235
Magma (Plano Inter-Elemental), 344
Mago (classe), 49, 147
  Características de Mago (tabela), 148
  lista de magias de Mago, 150
  subclasses de Mago, 154
  Traços Básicos de Mago (tabela), 147
maldições, 371
Malho, 215
Malogro (magia), 300
Mangual, 215
Manifestações da Ordem (tabela), 111
Mansão Magnífica de Mordenkainen (magia), 301
Manto do Cruzado (magia), 302
Mão de Bigby (magia), 302
Mãos Consagradas (característica de classe), 168
Mãos Flamejantes (magia), 303
Mãos Mágicas (magia), 303
Mapa Estelar (tabela), 100
Mapa, 226
Marca do Predador (magia), 303
Marinheiro (antecedente), 183
Martelos, 215
Máscara das Muitas Faces (invocação mística), 72
Mastim (bloco de estatísticas), 354
Matador de Inimigos Favoritos (característica de classe), 119
Mau Olhado (magia), 303
Mecânos, 344
Medicina (perícia), 14
Médio, 25
Medo (magia), 303
Meia-Luz, 19, 371
Memorizar Magia (característica de classe), 149
Mensageiro Animal (magia), 304
Mensagem (magia), 304
Mente Aguçada (talento), 205
Mente Escorregadia (característica de classe), 139
Mente Mística (invocação mística), 72
Mente Tática (característica de classe), 127
Mente Tranquila. Veja Restauro Pessoal, 161
Mercador (antecedente), 184
Mesclar-se às Rochas (magia), 304
Mestre da Batalha (subclasse), 133
Mestre das Armas (talento), 206
Mestre das Infindáveis Formas (invocação mística), 72
Mestre em Armaduras Médias (talento), 206
Mestre em Armaduras Pesadas (talento), 206
Mestre em Armas de Haste (talento), 206
Mestre em Armas Grandes (talento), 206
Mestre em Escudos (talento), 206
Mestre Místico (característica de classe), 71
Mestre Tático (característica de classe), 128
Mestre, 4, 7
Mestre-Atirador (talento), 207
Metabolismo Incomum (característica de classe), 160
Metade do Dano, 28
Metamagia (característica de classe), 105
Metamorfose (magia), 304
Minúsculo, 25
Mira Firme (característica de classe), 138
Miragem Arcana (magia), 305
Miserável (estilo de vida), 231
Missão (magia), 305
Mísseis Mágicos (magia), 306
Mochila, 227
Modesto (estilo de vida), 231
Modificadores de Atributo (tabela), 10
Modificadores de Atributo, 10, 377
  ajuste, 38
  Determinando, 38
  gerando, 38
  modificador, 377
Modificar Memória (magia), 306
Moedas, 213
Moldar Rochas (magia), 307
Moléstia (magia), 307
Monge (classe), 49, 159
  Características de Monge (tabela), 160
  subclasses de Monge, 161
  Traços Básicos de Monge (tabela), 159
monstro, 371
Monstruosidade (tipo de criatura), 376
Montaria Fantasmagórica (magia), 307
Montaria Fiel (característica de classe), 169
Montaria Sobrenatural (bloco de estatísticas), 263
Montaria, 26, 229
  caindo de uma, 27
  controlando uma, 26
  e carga, 229
  montando, 26
  viajando em uma, 20
Montarias e Outros Animais (tabela), 229
Monte Celéstia, 344
Morcego (bloco de estatísticas), 354
morte, 371
  do personagem, 28
  pontos de vida máximos em 0, 28
  instantânea, 28
  dano maciço, 28
  de um monstro, 28
Morto-Vivo (tipo de criatura), 376
Mosquete, 215
Mover Terra (magia), 308
Movimentação Livre (magia), 308
Movimento Rápido (característica de classe), 52
Movimento sem Armadura (característica de classe), 160
movimento, 24
  dividindo seu, 25
  entre outras criaturas, 25
  por terreno difícil, 24
Mula (bloco de estatísticas), 355
multiclasse, 44
multimorfia, 371
multiverso, 344
Munição (propriedade de arma), 214
Munição (tabela), 227
munição, 227
Muralha de Energia (magia), 308
Muralha de Espinhos (magia), 308
Muralha de Fogo (magia), 309
Muralha de Gelo (magia), 309
Muralha de Pedra (magia), 309

Muralha de Vento(magia), 310
Muralha Prismática (magia), 310
Músico (talento), 201
natação, 371
Natureza (perícia), 14
Navio de Guerra, 230
Necessidade de Água por Dia (tabela), 366
Necessidade de Comida por Dia (tabela), 367
Necrótico (tipo de dano), 376
Neutro (N), 39
Neutro e Bom (NB), 39
Neutro e Mau (NM), 39
Nevasca (magia), 311
Névoa Mortal (magia), 311
Névoa Obscurecente (magia), 311
Nível de Desafio, 372
Nobre (antecedente), 184
Nocauteando uma Criatura (caixa lateral), 29
nocauteando uma criatura, 372
Nove Infernos, 344
Nuvem de Adagas (magia), 311
Nuvem Fétida (magia), 311
Nuvem Incendiária (magia), 312
O Que o Seu Personagem Faria? (caixa lateral), 15
O Repertório do Bardo (caixa lateral), 61
objeto, 20, 372
  carregando, 20
  encontrando escondidos, 20
  interagindo, 19
  interagindo com limitação de tempo, 20
  quebrando, 20, 373
Objetos Animados (bloco de estatísticas), 241
Objetos Inanimados (bloco de estatísticas), 242
oboé, 221
Óleo, 227
Olhar de Duas Mentes (invocação mística), 72
Olho Arcano (magia), 312
Onda Destrutiva (magia), 312
Onda Trovejante (magia), 312
Opções de Invocações Místicas, 71
opções de metamagia, 105
Oração de Cura (magia), 312
Orbe Cromático (magia), 312
Orc (idioma), 37
Orc, 194
Ordeiro e Bom (OB), 39
Ordeiro e Mau (OM), 39
Ordeiro e Neutro (ON), 39
ordem de combate, 23
Ordem de Iniciativa, 23
Ordem de Marcha (caixa lateral), 20
Ordem Divina (característica de classe), 82
Ordem Primal (característica de classe), 92
Orientação (magia), 313
origens do personagem, 177
Pá, 227
Pacto da Corrente (invocação mística), 72
Pacto da Lâmina (invocação mística), 72
Pacto do Tomo (invocação mística), 72
Padrão Hipnótico (magia), 313
pairar, 372
Paladino (classe), 49, 167
  Características de Paladino (tabela), 168
  lista de magias, 169
  subclasses de Paladino, 171
  Traços Básicos de Paladino (tabela), 167
Palavra Curativa (magia), 313
Palavra Curativa em Massa (magia), 314
Palavra de Poder: Atordoar (magia), 314
Palavra de Poder: Fortificar (magia), 314
Palavra de Poder: Matar (magia), 314
Palavra de Poder: Salvar (magia), 314
Palavra de Radiância (magia), 314
Palavra de Regresso (magia), 314
Palavra Sagrada (magia), 314
Palavras de Criação (característica de classe), 61
Pandemônio, 344
Pantera (bloco de estatísticas), 355
Papel, 227
Paralisado (condição), 372
Paralisar Monstro (magia), 315
Paralisar Pessoa (magia), 315
Parar o Tempo (magia), 315
Parcialmente Obscurecido, 19, 372
passageiros, 230, 231
Passo Arbóreo (magia), 315
Passo Ascendente (invocação mística), 72
Passo Nebuloso (magia), 315
Passo Sem Rastro (magia), 316
Passos Largos (magia), 316
Patrono Arquifada (subclasse), 75
Patrono Celestial (subclasse), 76
Patrono Ínfero (subclasse), 78
Patrono O Grande Antigo (subclasse), 77
Patrono Sobrenatural. Veja Subclasse de Bruxo, 71
Pau pra Toda Obra (característica de classe), 60
Pé de Cabra, 227
Peça de Cobre (PC), 213
Peça de Electro (PE), 213
Peça de Ouro (PO), 213
Peça de Platina (PL), 213
Peça de Prata (PP), 213
Pele-Casca (magia), 316
Pele-Rocha (magia), 316
Pequenino (idioma), 37
Pequenino, 195
Pequeno Refúgio de Leomund (magia), 316
Pequeno, 25
Percepção (perícia), 14
Percepção passiva, 40, 372
Perdição (magia), 316
Perfume, 227
Perfurador (talento), 207
Perfurante (tipo de dano), 377
Pergaminho Mágico, 227
Pergaminho, 227
perícia, 372
  proficiência, 13
Perícias (tabela), 14
Perícias com Atributos Diferentes (caixa lateral), 14
personagem do jogador, 372
personagem não jogador, 372
personalidade, personagem, 38
Persuasão (perícia), 14
Pesada (propriedade de arma), 214
Petrificado(condição), 372
Picareta de Guerra, 215
Piscar (magia), 316
Pistola, 215
Plano Astral, 344
Plano Etéreo, 344
Plano Material, 344
Plano Transitivo, 344
Planos Externos (tabela), 344
Planos Externos, 344
Planos Internos, 344
Planta (tipo de criatura), 376
Pobre (estilo de vida), 231
Poção de Cura, 228
Poder Psiônico (característica de classe), 132
Polimorfia (magia), 317
Polimorfia Total (magia), 317
Polvo (bloco de estatísticas), 355
Pônei (bloco de estatísticas), 356
Pontos de Experiência (XP), 373
Pontos de Feitiçaria, 105
pontos de ki. Veja Foco do Monge, 160
Pontos de Vida de Objetos (tabela), 374
Pontos de Vida Fixos por Classe (tabela), 42
Pontos de Vida Máximos em 0, 28
Pontos de Vida no Nível 1 por Classe (tabela), 40
Pontos de Vida, 27, 373
  reduzidos a 0, 28
  temporários, 29, 373
por dia, 373
Porta Dimensional (magia), 317
Portais Arcanos (magia), 318
Portal (magia), 318
posição, 24
possessão, 373
Pote de Ferro, 228
Pote, 228
Praga de Insetos (magia), 319
Predador Implacável (característica de classe), 119
preparando magias, 235
Preparando *Poções de Cura*, 233
Preparar (ação), 373
Presença Régia de Yolande (magia), 319
Presente das Profundezas (invocação mística), 72
Presente dos Protetores (invocação mística), 73
Presságio (magia), 319
Prestidigitação (perícia), 14
Prestidigitação Arcana (magia), 319
Primordial (idioma), 37
probabilidade percentual, 9
Procurar (ação), 373
proficiência, 13, 373
  com ferramentas, 220
  em armas, 213
  em equipamento, 14
  em perícia, 13
  em salvaguarda, 14
Proibição (magia), 319
Projeção Astral (magia), 320
Projetar Imagem (magia), 320
Propriedades de Maestria, 214
propriedades, armas, 213
Proteção Contra a Morte (magia), 320
Proteção Contra Energia (magia), 320
Proteção Contra Lâminas (magia), 321
Proteção Contra o Bem e o Mal (magia) 321
Proteção Contra Veneno (magia), 321
Proteção Natural (tabela), 98
Proteger Fortaleza (magia), 321
Protetivo (talento), 210
Pseudodragão (bloco de estatísticas), 356
Psíquico (tipo de dano), 377
Punição Mística (invocação mística), 73
Purificar Alimentos e Bebidas (magia), 321
Quasit (bloco de estatísticas), 356
quebrando objetos, 20, 373
Quebrando seu Juramento (caixa lateral), 169
Queda (risco), 374
Queda Lenta (característica de classe), 161
Queda Suave (magia), 322
Rã (bloco de estatísticas), 357
raça, Veja Espécies de Personagem, 177
Rações, 228
Radiante (tipo de dano), 377
Raio Ardente (magia), 322
Raio de Bruxa (magia), 322
Raio de Fogo (magia), 323
Raio de Gelo (magia), 323
Raio do Enfraquecimento (magia), 323
Raio Guia (magia), 323
Raio Lunar (magia), 323
Raio Místico (magia), 323
Raio Nauseante (magia), 324
Raio Solar (magia), 324
Rajada de Veneno (magia), 324
Rajada Prismática (magia), 324
Rapieira, 215
rastejar, 374
Rato (bloco de estatísticas), 357
Reação, 15, 374
realizando um ataque, 25
Recarga (propriedade de arma), 214
Receptáculo Arcano (magia), 325
Recuperação Arcana (característica de classe), 148
Recuperar Fôlego (característica de classe), 127
recuperar munição. Veja munição, 214
Rede, 228
Reencarnar (magia), 325
Reflexos (magia), 325
Refugiar (magia), 326
Regeneração (magia), 326
Relâmpago (magia), 326
Religião (perícia), 14
Remeter (magia), 326
Remover Maldição (magia), 326
Reparar (magia), 326
Repouso Tranquilo (magia), 327
Repreensão Diabólica (magia), 327
Repudiar Inimigos (característica de classe), 169
Resiliente (talento), 207
Resistência (magia), 327
Resistência, 28, 374
Resistente (talento), 207
Respirar na Água (magia), 327
Ressurgimento Selvagem (característica de classe), 93
Ressurreição (magia), 327
Ressurreição Verdadeira (magia), 328
Restauração Feiticeira (característica de classe), 105
Restauração Maior (magia), 328
Restauração Menor (magia), 329
Restauro Pessoal (característica de classe), 161
Retirada Acelerada (magia), 329
Revificação, 57
Reviver os Mortos (magia), 329
Revivificar (magia), 330
risco, 20, 374
  asfixia, 362
  combustão, 364
  desidratação, 366
  desnutrição, 367
  queda, 374

Ritmo de Viagem (tabela), 20
ritmo do jogo, 8
Ritual, 374
Rogar Maldição (magia), 330
Roldana e Polias, 228
Roupas de Viagem, 228
Roupas Finas, 228
Sabedoria, 10
Sábio (antecedente), 185
Saca, 228
Saco de Dormir, 228
saltar, 370
Salto (magia), 330
salto em altura, 374
salto em distância, 375
Salto Sobrenatural (invocação mística), 73
Salvaguarda Contra Morte, 28, 375
salvaguarda, 11, 375
  contra morte, 28
  e dano, 28
  magias, 238
  proficiência em, 14
Sangrando, 375
Santuário (magia), 330
Santuário Particular de Mordenkainen (magia), 330
Saraivada de Espinhos (magia), 331
Segredos Mágicos (característica de classe), 61
selas, 229
Semiplano (magia), 331
sendo um jogador, 7
sendo um mestre, 7
Senhor das Feras (subclasse), 122
Sentido de Perigo (característica de classe), 52
Sentido Feral (magia), 331
sentidos especiais, 19
Sentidos Selvagens (característica de classe), 119
Sentinela (talento), 207
Serviços de Conjuração (tabela), 232
serviços, 230
Servo Invisível (magia), 331
Sessão Zero (caixa lateral), 33
Sexto Sentido (magia), 331
Sigil, 344
Silêncio (magia), 331
Silvestre (idioma), 37
Símbolo (magia), 332
Símbolo Sagrado, 228
Símbolos Sagrados (tabela), 228
Similaridade (magia), 332
Simulacro (magia), 332
Simular Morte (magia), 333
Sinal de Esperança (magia), 333
Sino, 228
Sintonização, 232, 375
sismiconsciência, 375
Slaad Girino (bloco de estatísticas), 357
sobrecarga, veja capacidade de carga, 364
Sobrevivência (perícia), 14
Sobrevivente Disciplinado (característica de classe), 161
socar. Veja Ataque Desarmado, 362
Soldado (antecedente), 185
Sombral, 344
Sonho (magia), 333
Sono (magia), 333
Sopro de Dragão (magia), 333
Sorrateiro (talento), 207
Sortudo (talento), 201
Sorvedouro de Vida (invocação mística), 73
Sprite (bloco de estatísticas), 358
Subcomum (idioma), 37
Sugestão (magia), 334
Sugestão em Massa (magia), 334
Suplício (magia), 334
Suprimentos de Alquimista, 221
Suprimentos de Calígrafo, 221
Suprimentos de Cervejeiro, 221
Suprimentos de Pintor, 221
Surdo(condição), 375
surpresa, 23, 375
Surto de Ação (característica de classe), 128
Surto de Magia Selvagem (tabela), 114
Sussurros Dissonantes (magia), 334
tabelas aleatórias, 9
Talento Confiável (característica de classe), 139
Talentos Adicionais no Nível 20 (caixa lateral), 43
Talentos de Dádiva Épica, 210
talentos, 199
  dádiva épica, 210
  estilo de luta, 209
  gerais, 202
  origem, 200
Talhador (talento), 208
Talho Mental (magia), 334
tamanho da criatura, 25
Tamanho e Espaço da Criatura (tabela), 25
Tamanho, 25, 375
tambor, 221
Taumaturgia (magia), 335
Teia (magia), 335
Telecinese (magia), 335
Telecinético (talento), 208
Telepatia (magia), 335
telepatia, 376
Telepático (talento), 208
Teleporte (magia), 336
teleporte, 376
Tempestade da Vingança (magia), 336
Tempestade de Fogo (magia), 336
Tempestade Glacial (magia), 337
Tempestade Radiante de Jallarzi (magia), 337
Tenda, 228
Tentáculos Negros de Evard (magia), 338
Terra (Plano Elemental), 344
Terran (dialeto de idioma), 37
Terras Além, 344
Terras Ferais, 344
Terremoto (magia), 338
Terreno Alucinatório (magia), 339
Terreno Árido (tabela de magias de círculo de druida), 98
Terreno Difícil, 24, 376
Terreno Polar (tabela de magias de círculo de druida), 98
Terreno Temperado (tabela de magias de círculo de druida), 98
Terreno Tropical (tabela de magias de círculo de druida), 98
Teste de D20, 9, 10, 376
Testes de Atributo, 10, 376
Testes de Influência (tabela), 370
Texugos (bloco de estatísticas), 358
Tiferino Abissal, 196
Tiferino, 196
Tigre (bloco de estatísticas), 358
Tinta, 228
Tipos de Dano (tabela), 376
Tocado pelas Fadas (talento), 208
Tocado Pelas Sombras (talento), 208
Tocha, 228
Toque Chocante (magia), 339
Toque Necrótico (magia), 339
Toque Restaurador (característica de classe), 169
Toque Vampírico (magia), 339
Totalmente Obscurecido, 19, 377
Trabalhadores (tabela), 231
trabalhadores, 231
Traços Básicos de Bárbaro (tabela), 51
Traços Básicos de Bardo (tabela), 59
Traços Básicos de Bruxo (tabela), 69
Traços Básicos de Clérigo (tabela), 81
Traços Básicos de Druida (tabela), 91
Traços Básicos de Feiticeiro (tabela), 103
Traços Básicos de Guardião (tabela), 117
Traços Básicos de Guerreiro (tabela), 127
Traços Básicos de Ladino (tabela), 137
Traços Básicos de Mago (tabela), 147
Traços Básicos de Monge (tabela), 159
Traços Básicos de Paladino (tabela), 167
Traços de Personalidade por Alinhamento (tabela), 40
Tradição Monástica (característica de classe). Veja subclasse de Monge, 161
Tranca Arcana (magia), 339
Transição Planar (magia), 339
Transporte via Plantas (magia), 340
Trapaceiro Arcano (Conjuração, tabela), 144
Trapaceiro Arcano (subclasse), 143
treinamento com armadura, 219, 377
Treinamento com Armas Marciais (talento), 209
Trenó, 229
Três Ataques Extras (característica de classe), 129
Trespassar (propriedade de maestria), 214
Tridente, 215
Trilha da Árvore do Mundo (subclasse), 54
Trilha do Ancestral Totêmico. Veja Trilha do Coração Selvagem, 56
Trilha do Berserker (subclasse), 55
Trilha do Coração Selvagem (subclasse), 56
Trilha do Fanático (subclasse), 57
Trilha Primitiva. Veja Sublcasse de Bárbaro, 52
tripulação, 230
trombeta, 221
Trovão (magia), 340
Trovejante (tipo de dano), 377
truque, 377
Tsunami (magia), 340
Tubarão do Recife (bloco de estatísticas), 359
Túnica, 228
Turvar (magia), 341
Um Grupo Equilibrado (caixa lateral), 36
Uno com as Sombras (invocação mística), 73
Ursos (bloco de estatísticas), 359
usando um espaço de magia de círculo superior, 236
Usar Magia (ação), 15, 377
Usar Objeto (ação), 15, 377
Utensílios de Cozinheiro, 221
Vagão, 229
Valentão de Taverna (talento), 202
Valores das Moedas (tabela), 213
Valores de Atributo (tabela), 10
Valores de Atributo e Antecedentes (tabela), 36
valores de atributo, 10, 377
Valores e Modificadores de Atributo (tabela), 38
Vantagem, 12, 377
Variante: Tamanhos de Equipamento (caixa lateral), 219
Veículos Aéreos e Aquáticos (tabela), 230
veículos, 20, 229
Vela, 229
Veleiro, 230
Velocista (talento), 209
Vendendo Equipamento (caixa lateral), 213
Veneno Básico, 229
Venenoso (tipo de dano), 377
Ver o Invisível (magia), 341
Versátil (propriedade de arma), 214
Vestindo itens, 232
Véu da Natureza (característica de classe), 119
Viagem (tabela), 231
viagem, 20, 231
Vidência (magia), 341
Vigilante das Sombras (subclasse), 124
Vigor Arcano (magia), 342
Vigor Ínfero (invocação mística), 73
Vigoroso (talento), 202
Vínculo de Proteção (magia), 342
Vinha Agarradora (magia), 342
Violino, 221
Virote, 227
Visão às Cegas, 377
Visão da Bruxa (invocação mística), 73
Visão da Verdade (magia), 342
Visão Diabólica (invocação mística), 73
visão e luz, 19
Visão no Escuro (magia), 342
Visão verdadeira, 377
Visões de Reinos Distantes (invocação mística), 73
Visões Nebulosas (invocação mística), 73
Vitalidade Vazia (magia), 342
voar, 377
Voo (magia), 343
Vulnerabilidade, 377
  dano, 28
xadrez-do-dragão, 221
xilofone, 221
Ysgard, 344
Zarabatana, 215
Zombaria Perversa (magia), 342
Zona da Verdade (magia), 343
Zumbi (bloco de estatísticas), 359









Crie Personagens Heroicos

Esta versão revisada e ampliada do *Livro do Jogador* é a referência essencial para os jogadores de Dungeons & Dragons da quinta edição. Ele contém regras para criação e evolução de personagens, exploração, combate, equipamentos, magias e muito mais.

Desenvolva heróis notáveis de D&D a partir de uma ampla seleção de origens, classes e subclasses de personagens. Explore ruínas antigas e masmorras mortais. Enfrente monstros e busque tesouros lendários, ganhando experiência e poder em terras desconhecidas com seus companheiros.

DungeonsandDragons.com

Este livro é um complemento para o *Livro do Mestre* (2024) e o *Livro dos Monstros* (2025).

D&D

WIZARDS OF THE COAST

HERÓIS ANÔNIMOS

Crie Personagens Heroicos

Esta versão revisada e ampliada do *Livro do Jogador* é a referência essencial para os jogadores de Dungeons & Dragons da quinta edição. Ele contém regras para criação e evolução de personagens, exploração, combate, equipamentos, magias e muito mais.

Desenvolva heróis notáveis de D&D a partir de uma ampla seleção de origens, classes e subclasses de personagens. Explore ruínas antigas e masmorras mortais. Enfrente monstros e busque tesouros lendários, ganhando experiência e poder em terras desconhecidas com seus companheiros.

DungeonsandDragons.com

Este livro é um complemento para o *Livro do Mestre* (2024) e o *Livro dos Monstros* (2025).

D&D

WIZARDS OF THE COAST

HERÓIS ANÔNIMOS

DUNGEONS & DRAGONS

LIVRO DO JOGADOR

&

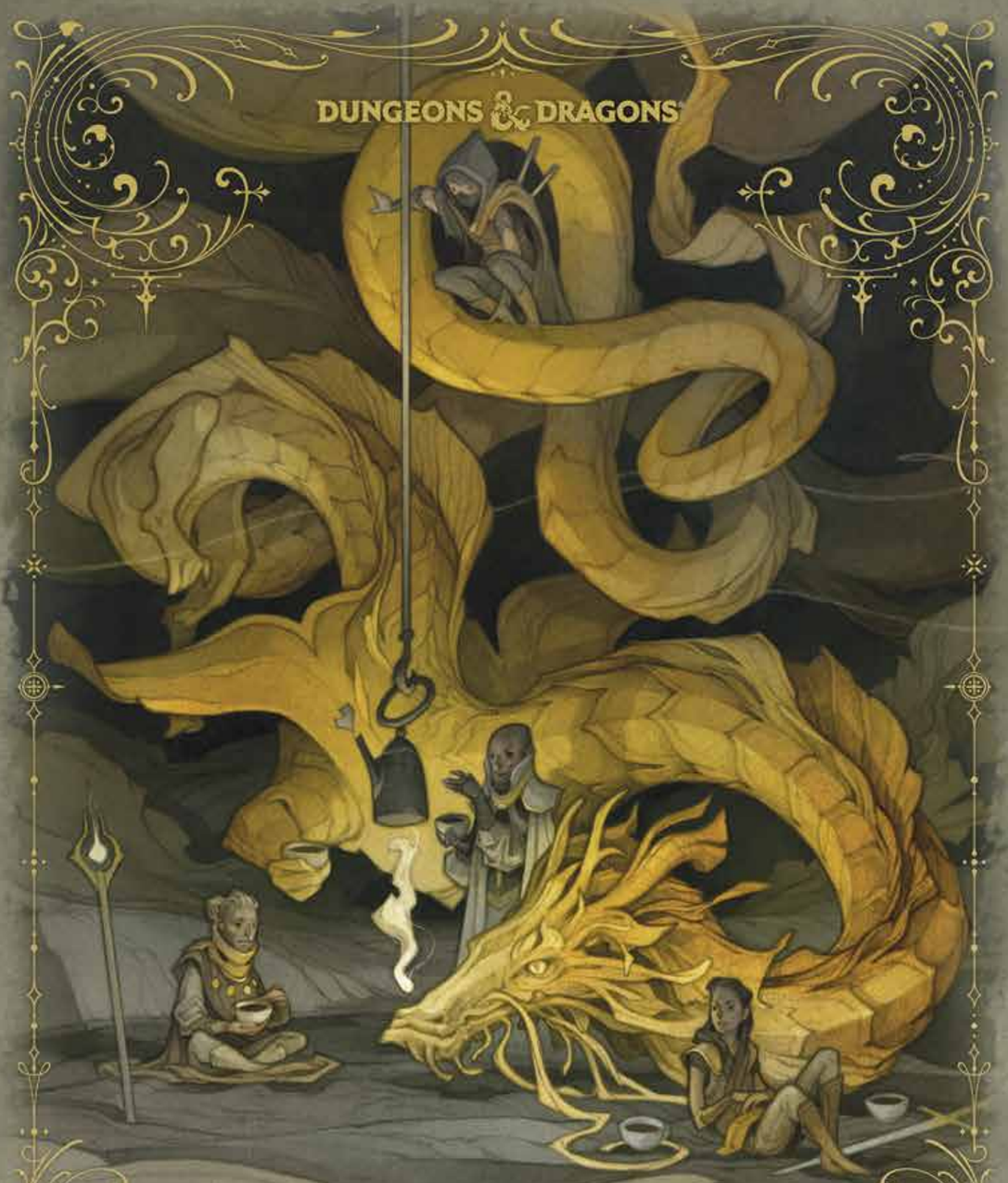
O MAIOR JOGO DE RPG DO MUNDO

DUNGEONS & DRAGONS

LIVRO DO JOGADOR

DUNGEONS & DRAGONS

LIVRO DO JOGADOR



LIVRO DO JOGADOR