SOMBRA E LUZ

—

REGRAS BÁSICAS

Livro de Regras

SRD 5.2.1 EM PORTUGUÊS — REGRAS DE RPG COMPATÍVEIS COM A 5ª EDIÇÃO

JONAS ERNESTO POLI

REGRAS DA 5ª EDIÇÃO ABERTA · SRD 5.2.1

SOMBRA E LUZ — REGRAS BÁSICAS

Livro de Regras — SRD 5.2.1 em português — regras de RPG compatíveis com a 5ª edição

Jonas Ernesto Poli

Versão 1.0.0 · 06/10/2026

Créditos e aviso legal

Sombra e Luz — Regras Básicas Livro de Regras — SRD 5.2.1 em português — regras de RPG compatíveis com a 5ª edição

Tradução e adaptação do SRD 5.2.1: Jonas Ernesto Poli

Diagramação: gerada automaticamente a partir do banco de dados do projeto, com paginação em Paged.js

Fontes tipográficas: Cinzel, EB Garamond e Source Sans 3, sob a licença SIL Open Font License 1.1.

Regras de base: System Reference Document 5.2.1, de Wizards of the Coast LLC (CC-BY-4.0). A atribuição exigida está no aviso legal.

Versão e data da edição: veja a folha de rosto.

Contato

Site: sombraluz.com.br (https://sombraluz.com.br)

Contato: contato@sombraluz.com.br

Direitos autorais e pedidos de retirada de conteúdo: direitos@sombraluz.com.br

Erros e sugestões: pelo formulário em sombraluz.com.br/contato

Compatibilidade

Sombra e Luz — Regras Básicas é uma obra independente compatível com a quinta edição. Não é uma publicação oficial.

Atribuição do SRD 5.2.1 (CC-BY-4.0)

Este livro usa material do System Reference Document 5.2.1, licenciado sob a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC-BY-4.0). Conforme exige a licença:

- *This work includes material from the System Reference Document 5.2.1 ("SRD 5.2.1") by Wizards of the Coast LLC, available at https://www.dndbeyond.com/srd. The SRD 5.2.1 is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License, available at https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.*

O material do SRD 5.2.1 aqui utilizado foi traduzido e adaptado para o português: Traduzido e adaptado para o português por **Jonas Ernesto Poli**. Houve alterações: tradução, adaptação de termos e de unidades de medida, seleção e reordenação de trechos, agrupamento em ordem alfabética e correção de artefatos de formatação. Wizards of the Coast não endossa esta obra. Os trechos do SRD 5.2.1 permanecem sob a CC-BY-4.0.

Direitos autorais e retirada de conteúdo

Pedidos de retirada, correção de atribuição e comunicações sobre direitos autorais: direitos@sombraluz.com.br. Dúvidas gerais: contato@sombraluz.com.br. Erros e sugestões: https://sombraluz.com.br/contato.

Sumário

Como usar este livro 7

Parte I — Jogando e Criando Personagens 9

1. Jogando 11
- Ritmo do Jogo 11
- As Seis Habilidades 11
- Testes de D20 12
- Proficiência 15
- Ações 16
- Interação Social 17
- Exploração 18
- Combate 20
- Dano e Curas 23

2. Criação de Personagem 27
- Escolha uma Ficha de Personagem 27
- Crie Seu Personagem 27
- Avanço de Nível 32
- Começando em Níveis Mais Altos 33
- Multiclasse 34
- Objetos de Curiosidade 36

Parte II — Classes, Origens e Talentos 39

3. Classes 41
- Bárbaro 41
- Subclasse de Bárbaro: Caminho do Berserker 44
- Bardo 44
- Subclasse de Bardo: Colégio do Saber 49
- Clérigo 49
- Clérigo: Subclasse Domínio da Vida 54
- Druida 54
- Subclasse de Druida: Círculo da Terra 60
- Guerreiro 61
- Subclasse de Guerreiro: Campeão 63
- Monge 64
- Monge Subclasse: Guerreiro da Mão Aberta 67
- Paladino 68
- Subclasse do Paladino: Voto de Devotão 72
- Guardião 72
- Subclasse do Guardião: Caçador 76
- Ladino 76
- Subclasse do Ladino: Ladrão 79
- Feiticeiro 79
- Subclasse de Feiticeiro: Dracônica 86
- Bruxo 87
- Subclasse de Bruxo: Patrono Ínfero 94
- Mago 94
- Subclasse de Mago: Evocador 101

4. Origens de Personagem 103
- Antecedentes de Personagem 103
- Soldado 104
- Espécie de Personagem 104

5. Talentos 109
- Descrições de Talentos 109

Parte III — Equipamento e Magias 113

6. Equipamento 115
- Moedas 115
- Armamento 115
- Armadura 118
- Ferramentas 119
- Equipamento de Aventura 120
- Montes e Veículos 122
- Despesas de Estilo de Vida 123
- Contratados 124
- Conjuração 124
- Ferramentas 124
- Equipamento de aventura — A 127
- Equipamento de aventura — B 127
- Equipamento de aventura — C 128
- Equipamento de aventura — E 129
- Equipamento de aventura — F 129
- Equipamento de aventura — G 129
- Equipamento de aventura — J 130
- Equipamento de aventura — K 130
- Equipamento de aventura — L 130
- Equipamento de aventura — M 130
- Equipamento de aventura — O 131
- Equipamento de aventura — P 131
- Equipamento de aventura — R 132
- Equipamento de aventura — S 132
- Equipamento de aventura — T 133
- Equipamento de aventura — V 133
- Montarias e Veículos 133
- Serviços 135

7. Magias 137
- Adquirindo Magias 137
- Conjurar Magias 137
- Magias — A 140
- Magias — B 146
- Magias — C 147
- Magias — D 158
- Magias — E 163
- Magias — F 167
- Magias — G 169
- Magias — H 171
- Magias — I 171
- Magias — L 176
- Magias — M 179
- Magias — N 185
- Magias — O 186
- Magias — P 187
- Magias — Q 194
- Magias — R 194
- Magias — S 200
- Magias — T 203
- Magias — V 207
- Magias — Z 209

Parte IV — Referência e Ferramentas do Mestre 211

8. Glossário de Regras 213
- Convenções do Glossário 213
- Definições de Regras 214
- Glossário — A 214
- Glossário — B 217
- Glossário — C 218
- Glossário — D 220
- Glossário — E 221
- Glossário — F 223
- Glossário — H 223
- Glossário — I 223
- Glossário — J 224
- Glossário — L 224
- Glossário — M 225
- Glossário — N 225
- Glossário — O 225
- Glossário — P 225
- Glossário — Q 227
- Glossário — R 227
- Glossário — S 228
- Glossário — T 229
- Glossário — U 230
- Glossário — V 230

9. Caixa de Ferramentas do Mestre 233
- Ritmo de Viagem 233
- Criando um Antecedente 233
- Maldições e Contágios Mágicos 234
- Efeitos Ambientais 236
- Medo e Estresse Mental 237
- Veneno 238
- Armadilhas 239
- Encontros de Combate 242

10. Itens Mágicos 245
- Fabricação de Itens Não Mágicos 246
- Preparação de Poções de Cura 246
- Escritura de Rolos de Magia 246
- Categorias de Itens Mágicos 247
- Raridade de Itens Mágicos 248

Ativando um Item Mágico 249
A Próxima Alvorada 249
Itens Amaldiçoados 249
Resistência de Item Mágico 249
Criação de Itens Mágicos 250
Itens Mágicos Sentientes 250
Itens mágicos — A 252
Itens mágicos — B 258
Itens mágicos — C 264
Itens mágicos — D 272
Itens mágicos — E 274
Itens mágicos — F 277
Itens mágicos — G 279
Itens mágicos — J 279
Itens mágicos — L 279
Itens mágicos — M 280
Itens mágicos — O 283
Itens mágicos — P 284
Itens mágicos — R 289
Itens mágicos — S 290
Itens mágicos — T 290
Itens mágicos — V 293

Parte V — Monstros e Animais 297

11. Monstros 299

Visão Geral do Bloco de Estatísticas 299
Partes de um Bloco de Estatísticas 299
Monstros — A 303
Monstros — B 308
Monstros — C 311
Monstros — D 319
Monstros — E 352
Monstros — F 359
Monstros — G 362
Monstros — H 375
Monstros — I 379
Monstros — J 381
Monstros — K 381
Monstros — L 382
Monstros — M 387
Monstros — N 398
Monstros — O 399
Monstros — P 401
Monstros — Q 404
Monstros — R 405
Monstros — S 408
Monstros — T 413
Monstros — U 415
Monstros — V 416
Monstros — W 418
Monstros — X 421
Monstros — Z 422

12. Animais 423

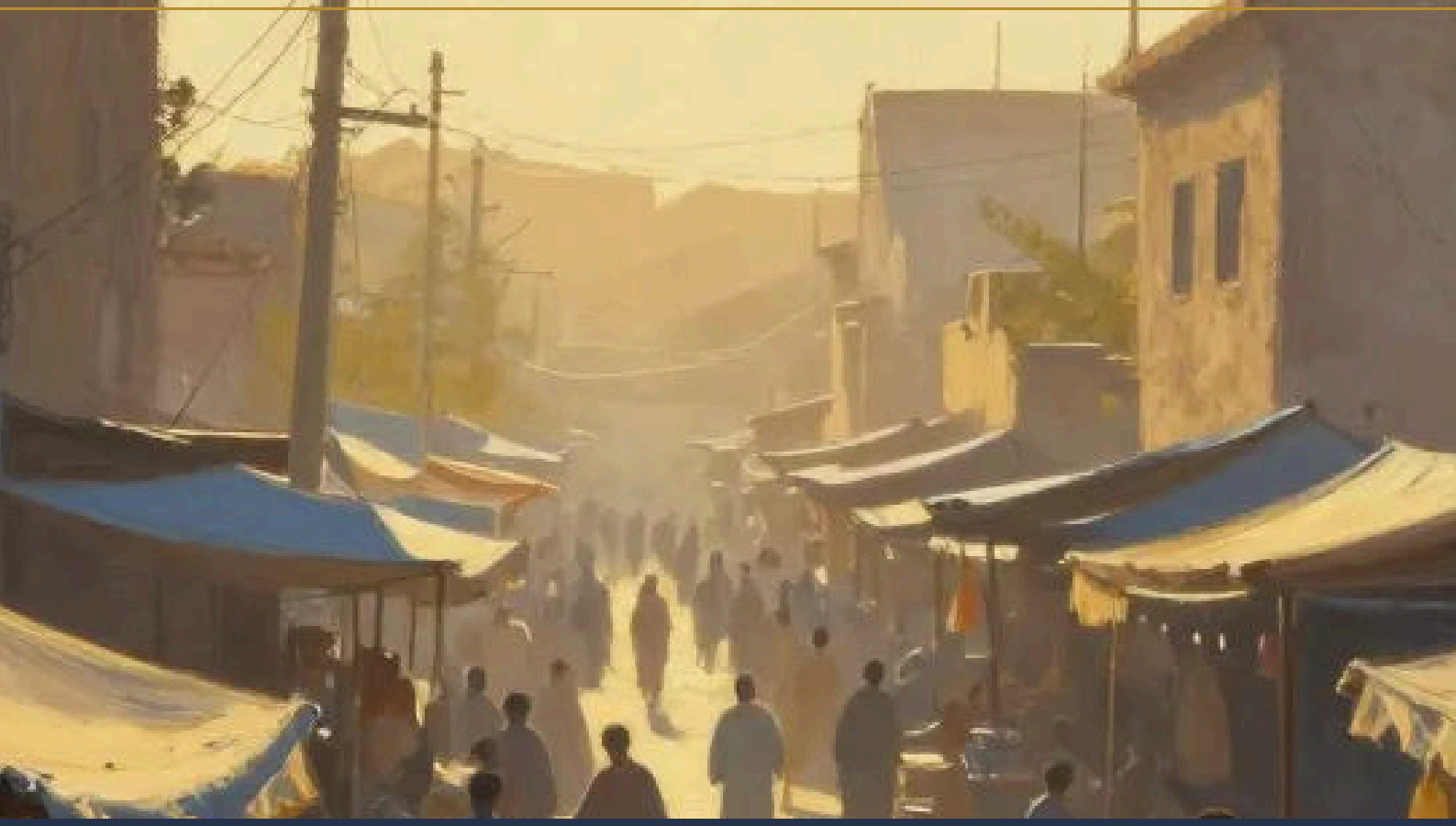
Animais — A 423
Animais — B 426
Animais — C 426
Animais — D 435
Animais — E 438
Animais — F 443
Animais — G 443
Animais — H 444
Animais — J 445
Animais — L 445
Animais — M 447
Animais — O 449
Animais — P 450
Animais — R 453
Animais — S 454
Animais — T 454
Animais — U 457
Animais — V 458

Índice remissivo 461

Como usar este livro

Este livro reúne, em português, as regras do ***System Reference Document 5.2.1****, o conjunto aberto de regras da quinta edição: como jogar, a criação de personagem, as doze classes com as subclasses do SRD, origens, talentos, equipamento, magias, glossário, a caixa de ferramentas do Mestre, itens mágicos, monstros e animais.*

Os capítulos seguem a ordem do SRD. Magias, itens mágicos, equipamento, glossário, monstros e animais estão em ordem alfabética. O texto é uma tradução e adaptação feita para este projeto; a atribuição exigida pela licença CC BY 4.0 está no aviso legal, no começo do livro.



PARTE I

Jogando e Criando Personagens

◆ CAPÍTULO 1 ◆

Jogando

Ritmo do Jogo

Os três pilares principais do jogo D&D são a interação social, a exploração e o combate. Qualquer que seja a experiência que você esteja vivenciando, o jogo se desenrola de acordo com este padrão básico:

1. **O Mestre da História Descreve uma Cena.** O Mestre da História informa aos jogadores onde seus aventureiros estão e o que os cerca (quantas portas levam para fora de uma sala, o que há em uma mesa, e assim por diante).
2. **Os Jogadores Descrevem o Que Seus Personagens Fazem.** Normalmente, os personagens permanecem juntos enquanto viajam por um labirinto ou outro ambiente. Às vezes, diferentes aventureiros fazem coisas diferentes: um aventureiro pode procurar em um baú de tesouro enquanto outro examina um símbolo misterioso gravado em uma parede e um terceiro vigia contra monstros. Fora do combate, o Mestre da História garante que cada personagem tenha a chance de agir e decide como resolver sua atividade. No combate, os personagens agem em turnos.
3. **O Mestre da História Narra os Resultados das Ações dos Aventureiros.** Às vezes, resolver uma tarefa é simples. Se um aventureiro atravessa uma sala e tenta abrir uma porta, o Mestre da História pode dizer que a porta se abre e descrever o que há além dela. Mas a porta pode estar trancada, o chão pode esconder uma armadilha ou outra circunstância pode tornar desafiador para um aventureiro completar uma tarefa. Nesses casos, o Mestre da História pode pedir ao jogador para rolar um dado para ajudar a determinar o que acontece. Descrever os resultados frequentemente leva a outro ponto de decisão, trazendo o jogo de volta ao passo 1.

Este padrão se mantém durante cada sessão de jogo (cada vez que você se senta para jogar D&D), seja os aventureiros conversando com um nobre, explorando uma ruína ou lutando contra um dragão. Em certas situações — particularmente no combate — a ação é mais estruturada, e todos agem em turnos.

Exceções Supremacia sobre Regras Gerais

As regras gerais regem cada parte do jogo. Por exemplo, as regras de combate dizem que os ataques corpo a corpo usam Força e os ataques à distância usam Destreza. Essa é uma regra geral, e uma regra geral está em vigor enquanto algo no jogo não disser explicitamente o contrário.

O jogo também inclui elementos — características de classe, talentos, propriedades de armas, magias, itens mágicos, habilidades de monstros e similares — que às vezes contradizem uma regra geral. Quando uma exceção e uma regra geral discordam, a exceção prevalece. Por exemplo, se uma característica disser que você pode fazer ataques corpo a corpo usando seu Carisma, você pode fazê-lo, mesmo que essa afirmação contradiga a regra geral.

As Seis Habilidades

Todas as criaturas — personagens e monstros — possuem seis habilidades que medem características físicas e mentais, conforme mostrado na tabela de Descrições das Habilidades.

As Seis Habilidades

Tabela: Descrições das Habilidades

HABILIDADE	VALOR MEDE ...
Força	Poder físico
Destreza	Agilidade, reflexos e equilíbrio
Constituição	Saúde e resistência
Inteligência	Raciocínio e memória
Sabedoria	Percepção e fortaleza mental
Carisma	Confiança, postura e encanto

Pontuações das Habilidades

Cada habilidade possui uma pontuação de 1 a 20, embora alguns monstros tenham uma pontuação tão alta quanto 30. A pontuação representa a magnitude de uma habilidade. A tabela de Pontuações das Habilidades resume o que as pontuações significam.

Tabela: Pontuações das Habilidades

PONTUAÇÃO	SIGNIFICADO
1	Esta é a menor pontuação possível normalmente. Se um efeito reduzir uma pontuação para 0, esse efeito explica o que acontece.
2–9	Representa uma capacidade fraca.
10–11	Representa a média humana.
12–19	Representa uma capacidade forte.
20	É a maior pontuação que uma aventura pode ter, a menos que um recurso diga o contrário.
21–29	Representa uma capacidade extraordinária.
30	É a maior pontuação possível.

Modificadores das Habilidades

Cada habilidade possui um modificador que você aplica sempre que fizer um Teste de D20 com essa habilidade (explicado em "Testes de D20"). Um modificador de habilidade é derivado de sua pontuação, conforme mostrado na tabela de Modificadores das Habilidades.

- ***Arredondar para Baixo***

  Sempre que você dividir ou multiplicar um número no jogo, arredonde para baixo se o resultado for uma fração, mesmo que a fração seja de um meio ou maior. Algumas regras fazem uma exceção e informam que você deve arredondar para cima.

Tabela: Modificadores de Atributos

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

Testes de D20

Quando o resultado de uma ação é incerto, o jogo usa uma rolagem de d20 para determinar sucesso ou falha. Essas rolagens são chamadas de Testes de D20, e existem três tipos: testes de atributo, salvaguardas e jogadas de ataque. Elas seguem estes passos:

1. **Role 1d20.** Você sempre quer tirar um número alto. Se a rolagem tiver Vantagem ou Desvantagem (descrito mais adiante em "Jogando o Jogo"), você rola dois d20s, mas usa apenas o número de um deles—o maior se você tiver Vantagem ou o menor se você tiver Desvantagem.
2. **Adicione Modificadores.** Adicione estes modificadores ao número rolado no d20:

- **O Modificador de Atributo Relevante.** "Jogando o Jogo" e "Glossário de Regras" explicam quais modificadores de atributo usar para vários Testes de D20.
- **Seu Bônus de Proficiência Se Relevante.** Cada criatura tem um Bônus de Proficiência, um número adicionado ao fazer um Teste de D20 que usa algo, como uma perícia, na qual a criatura tem proficiência. Veja "Proficiência" mais adiante em "Jogando o Jogo".
- **Bônus e Penalidades Circunstanciais.** Uma característica de classe, uma magia ou outra regra pode dar um bônus ou penalidade à rolagem do dado.

3. **Compare o Total a um Número Alvo.** Se o total do d20 e seus modificadores for igual ou exceder o número alvo, o Teste de D20 tem sucesso. Caso contrário, falha. O Mestre do Jogo determina números alvos e informa aos jogadores se suas rolagens são bem-sucedidas. 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 chamado de Classe de Armadura (CA), que aparece em uma ficha de personagem ou em um bloco de estatísticas (veja "Glossário de Regras").

Testes de Atributo

Um teste de atributo representa uma criatura usando talento e treinamento para tentar superar um desafio, como forçar a abertura de uma porta travada, abrir um cadeado, entreter uma multidão ou decifrar um código. O GM e as regras frequentemente exigem um teste de atributo quando uma criatura tenta algo além de um ataque que possa falhar de forma 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 ele usa: um teste de Força, um teste de Inteligência, e assim por diante. Diferentes testes de atributo são necessários em situações distintas, dependendo de qual atributo é mais relevante. Consulte a tabela Exemplos de Testes de Atributo para exemplos de uso de cada teste.

Tabela: Exemplos de Testes de Atributo

Atributo	Faça um teste para...
Força	Levantar, empurrar, puxar ou quebrar algo
Destreza	Mover-se com agilidade, rapidez ou silêncio
Constituição	Empurrar seu corpo além dos limites normais
Inteligência	Raciocinar ou lembrar
Sabedoria	Perceber coisas no ambiente ou no comportamento de criaturas
Carisma	Influenciar, entreter ou enganar

Bônus de Proficiência

Some as habilidades de proficiência relevantes para o teste. Por exemplo, se uma regra se refere a um teste de Força (Acrobacia ou Atletismo), você pode adicionar seu Bônus de Proficiência ao teste se tiver proficiência na perícia Acrobacia ou Atletismo. Consulte "Proficiência" mais adiante em "Jogando o Jogo" para obter mais informações sobre proficiências de perícia e ferramentas.

Classe de Dificuldade

A Classe de Dificuldade de um teste de atributo representa a dificuldade da tarefa. Quanto mais difícil a tarefa, maior sua CD. As regras fornecem CDs para certos testes, mas o Mestre define-as finalmente. A tabela "Classes de Dificuldade Típicas" apresenta uma faixa de CDs possíveis para testes de atributo.

Tabela: Classes de Dificuldade Típicas

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

Salvaguardas

Uma salvaguarda—também chamada de teste—representa uma tentativa de evadir ou resistir a uma ameaça, como uma explosão flamejante, um jato de gás venenoso ou uma magia tentando invadir sua mente. Você normalmente não escolhe fazer uma salvaguarda; deve fazê-la porque seu personagem ou uma criatura (se você for o Mestre) está em risco. O resultado de uma salvaguarda é detalhado no efeito que a causou.

Se você não quiser resistir ao efeito, pode optar por falhar na salvaguarda sem rolar os dados.

Modificador de Atributo

As salvaguardas são nomeadas de acordo com o modificador de atributo que usam: uma salvaguarda de Constituição, uma salvaguarda de Sabedoria, e assim por diante. Diferentes salvaguardas são usadas para resistir a diferentes tipos de efeitos, conforme mostrado na tabela Exemplos de Salvaguardas.

Tabela: Exemplos de Salvaguardas

Atributo	Faça uma salvaguarda para ...
Força	Resistir fisicamente a uma força direta
Destreza	Esquivar-se do perigo
Constituição	Suportar um perigo tóxico
Inteligência	Reconhecer uma ilusão como falsa
Sabedoria	Resistir a um ataque mental
Carisma	Assertivar sua identidade

Bônus de Proficiência

Você adiciona seu Bônus de Proficiência à sua salvaguarda se tiver proficiência nesse tipo de salvaguarda. Consulte "Proficiência" mais adiante em "Jogando o Jogo".

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 obrigar você a fazer uma salvaguarda, a CD é determinada pelo atributo de conjuração do conjurador e pelo Bônus de Proficiência. Habilidades de criaturas que exigem salvaguardas especificam a CD.

Jogadas de Ataque

Uma jogada de ataque determina se um ataque acerta um alvo. Uma jogada de ataque acerta se o resultado é igual ou superior à Classe de Armadura do alvo. Jogadas de ataque geralmente ocorrem em combate, descritas em "Combate" mais adiante em "Jogando o Jogo", mas o GM pode também pedir uma jogada de ataque em outras situações, como em uma competição de arco e flecha.

Modificador de Habilidade

A tabela "Modificadores de Habilidade para Jogadas de Ataque" mostra qual modificador de habilidade usar para diferentes tipos de jogadas de ataque.

Tabela: Modificadores de Habilidade para Jogadas de Ataque

HABILIDADE	TIPO DE ATAQUE
Força	Ataque corpo a corpo com uma arma ou um Ataque Desarmado (veja "Glossário de Regras")
Destreza	Ataque à distância com uma arma
Varia	Ataque de magia (a habilidade usada é determinada pela característica de Conjuração do conjurador, conforme explicado em "Magias")

Algumas características permitem que você use modificadores de habilidade diferentes dos listados. Por exemplo, a propriedade Finesse (veja "Equipamento") 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 quando ataca com uma arma com a qual tem proficiência, bem como quando ataca com uma magia. Consulte "Proficiência" mais adiante em "Jogando o Jogo" para obter mais informações sobre proficiências com armas.

Classe de Armadura

A Classe de Armadura de uma criatura representa o quão bem ela evita ser ferida em combate. A CA de um personagem é determinada na criação do personagem (veja "Criação de Personagem"), enquanto a CA de um monstro aparece em seu bloco de estatísticas.

Cálculo da CA. Todas as criaturas começam com o mesmo cálculo base de CA:

CA base = 10 + modificador de Destreza da criatura

A CA de uma criatura pode então ser modificada por armadura, itens mágicos, magias e outros fatores.

Apenas uma CA Base. Algumas magias e características de classe permitem que personagens calculem sua CA de maneira diferente. Um personagem com múltiplas características que oferecem maneiras diferentes de calcular a CA deve escolher qual usar; apenas uma fórmula base pode estar em vigor para uma criatura.

Rolagem de 20 ou 1

Se você rolar 20 no d20 (chamado de "20 natural") em uma jogada de ataque, o ataque acerta independentemente de quaisquer modificadores ou da CA do alvo. Isso é chamado de Acerto Crítico (veja "Combate" mais adiante em "Jogando o Jogo").

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

Vantagem/Desvantagem

Às vezes um Teste de D20 é modificado por Vantagem ou Desvantagem. A Vantagem reflete as circunstâncias positivas que cercam uma rolagem de d20, enquanto a Desvantagem reflete as circunstâncias negativas.

Você geralmente adquire Vantagem ou Desvantagem através do uso de habilidades e ações especiais. O Mestre também pode decidir que as circunstâncias concedem Vantagem ou impõem Desvantagem.

Inspiração Heroica

- *Às vezes o Mestre ou uma regra lhe concede Inspiração Heroica. Se você tem Inspiração Heroica, pode gastá-la para relançar qualquer dado imediatamente após rolá-lo, e deve usar a nova rolagem.*
- ***Apenas Uma de Cada Vez.*** *Você nunca pode ter mais de uma instância de Inspiração Heroica. Se algo lhe concede Inspiração Heroica e você já a possui, você pode ceder a um personagem jogador do seu grupo que não a tenha.*
- ***Obtendo Inspiração Heroica.*** *Seu Mestre pode lhe conceder Inspiração Heroica por diversos motivos. Tipicamente, Mestres a concedem quando você faz algo particularmente heroico, dentro do personagem ou divertido. É uma recompensa por tornar o jogo mais divertido para todos os jogadores.*
- *Outras regras podem permitir que seu personagem obtenha Inspiração Heroica independentemente da decisão do Mestre. Por exemplo, Humanos começam cada dia com Inspiração Heroica.*

Role Dois D20s

Quando uma rolagem tem Vantagem ou Desvantagem, role um segundo d20 quando fizer a rolagem. Use o resultado mais alto dos dois se você tiver Vantagem, e use o resultado mais baixo se você tiver Desvantagem. Por exemplo, se você tem Desvantagem e rola 18 e 3, use o 3. Se, em vez disso, você tem Vantagem e rola esses números, use o 18.

Eles Não se Somam

Se múltiplas situações afetam uma jogada e todas concedem *Vantagem* nela, você ainda joga apenas dois d20s. Similarmente, se múltiplas situações impõem *Desvantagem* em uma jogada, você rola apenas dois d20s.

Se as circunstâncias causam uma jogada a ter tanto *Vantagem* quanto *Desvantagem*, a jogada não tem nenhuma delas, e você joga um d20. Isso é verdade mesmo se múltiplas circunstâncias impõem *Desvantagem* e apenas uma concede *Vantagem* ou vice-versa. Em tal situação, você não tem *Vantagem* nem *Desvantagem*.

Interações com Rerrolagens

Quando você tem *Vantagem* ou *Desvantagem* e algo no jogo permite que você rerrole ou substitua o d20, você pode rerrolar ou substituir apenas um dado, não ambos. Você escolhe qual.

Por exemplo, se você tem *Inspiração Heroica* (veja a barra lateral abaixo) e rola um 3 e um 18 em um *teste de atributo* que tem *Vantagem* ou *Desvantagem*, você pode gastar sua *Inspiração Heroica* para rerrolar um desses dados, não ambos.

Proficiência

Personagens e monstros são bons em diversas coisas. Alguns são habilidosos com muitas armas, enquanto outros conseguem usar apenas algumas. Alguns são melhores em entender os motivos das pessoas, e outros são melhores em desvendar os segredos do multiverso. Todas as criaturas têm um Bônus de Proficiência, que reflete o impacto do treinamento nas capacidades da criatura. O Bônus de Proficiência de um personagem aumenta conforme o personagem ganha níveis (descrito em "Criação de Personagem"). O Bônus de Proficiência de um monstro é baseado em seu Nível de Desafio (veja "Glossário de Regras"). A tabela de Bônus de Proficiência mostra como o bônus é determinado.

Este bônus é aplicado a um Teste de D20 quando a criatura tem proficiência em uma perícia, em uma salvaguarda ou com um item que a criatura usa para fazer o Teste de D20. O bônus também é usado para ataques de magia e para calcular a CD de salvaguardas para magias.

Tabela: Bônus de Proficiência

NÍVEL OU ND	BÔNUS
Até 4	+2
5–8	+3
9–12	+4
13–16	+5
17–20	+6
21–24	+7
25–28	+8
29–30	+9

O Bônus Não Se Soma

Seu Bônus de Proficiência não pode ser adicionado a um lançamento de dados ou a outro número mais de uma vez. Por exemplo, se uma regra permite que você faça 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 as perícias.

Ocasionalmente, um Bônus de Proficiência pode ser multiplicado ou dividido (duplicado ou reduzido pela metade, por exemplo) antes de ser adicionado. Por exemplo, o recurso Especialização (veja "Glossário de Regras") duplica o Bônus de Proficiência para certos testes de atributo. Sempre que o bônus é usado, ele pode ser multiplicado apenas uma vez e dividido apenas uma vez.

Perícias

A maioria dos testes de atributo envolve o uso de uma perícia, que representa uma categoria de coisas que criaturas tentam fazer com um teste de atributo. As descrições das ações que você realiza (veja "Ações" mais adiante em "Jogando o Jogo") especificam qual perícia se aplica se você fizer um teste de atributo para essa ação, e muitas outras regras indicam quando uma perícia é relevante. O Mestre tem a última palavra sobre se uma perícia é relevante em uma situação.

Se uma criatura é proficiente em uma perícia, ela aplica seu Bônus de Proficiência aos testes de atributo envolvendo essa perícia. Sem proficiência em uma perícia, uma criatura ainda pode fazer 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 pedir um teste de Força (Atletismo). Se o personagem tiver proficiência em Atletismo, ele adiciona seu Bônus de Proficiência ao teste de Força. Se o personagem não tiver essa proficiência, ele faz o teste sem adicionar seu Bônus de Proficiência.

Tabela: Perícias

PERÍCIA	ATRIBUTO	USOS EXEMPLOS
Acrobacia	Destreza	Manter o equilíbrio em uma situação complicada, ou realizar uma acrobacia.
Lidar com Animais	Sabedoria	Calmar ou treinar um animal, ou fazer um animal agir de determinada forma.
Arcanismo	Inteligência	Lembrar conhecimentos sobre magias, itens mágicos e os planos de existência.
Atletismo	Força	Pular mais longe do que o normal, permanecer à tona em águas turbulentas, ou quebrar algo.
Enganação	Carisma	Contar uma mentira convincente, ou usar uma disfarce de forma convincente.
História	Inteligência	Lembre-se de lendas sobre eventos históricos, pessoas, nações e culturas.
Intuição	Sabedoria	Perceber o humor e as intenções de uma pessoa.
Intimidação	Carisma	Assustar ou ameaçar alguém para que faça o que você quer.
Investigação	Inteligência	Encontrar informações obscuras em livros ou deduzir como algo funciona.
Medicina	Sabedoria	Diagnosticar uma doença ou determinar o que matou alguém recentemente.
Natureza	Inteligência	Lembre-se de lendas sobre terrenos, plantas, animais e clima.
Percepção	Sabedoria	Usando uma combinação de sentidos, notar algo que é fácil de passar despercebido.
Atuação	Carisma	Atuar, contar uma história, tocar música ou dançar.
Persuasão	Carisma	Convencer alguém de algo de forma sincera e gentil.
Religião	Inteligência	Lembre-se de lendas sobre deuses, rituais religiosos e símbolos sagrados.
Prestidigitação	Destreza	Roubar um bolso, esconder um objeto pequeno ou realizar truques de mágica.
Furtividade	Destreza	Escapar da observação movendo-se silenciosamente e se escondendo atrás de coisas.
Sobrevivência	Sabedoria	Seguir trilhas, procurar alimentos, encontrar uma trilha ou evitar perigos naturais.

Lista de Perícias

As perícias são mostradas na tabela de Perícias, que indica usos exemplares para cada proficiência de perícia, bem como o teste de atributo ao qual a perícia se aplica com mais frequência.

Determinando Perícias

As proficiências iniciais de perícias de um personagem são determinadas na criação do personagem, e as proficiências de perícias de um monstro aparecem em seu bloco de estatísticas.

Salvaguardas de Proficiência

A proficiência em uma salvaguarda permite que um personagem adicione seu Bônus de Proficiência às salvaguardas que utilizam uma determinada habilidade. Por exemplo, a proficiência em salvaguardas de Sabedoria permite que você adicione seu Bônus de Proficiência às suas salvaguardas de Sabedoria. Algumas criaturas também têm proficiência em salvaguardas, conforme indicado em seus blocos de estatísticas.

Cada classe oferece proficiência em pelo menos duas salvaguardas, representando a formação da classe em evadir ou resistir a certas ameaças. Magos, por exemplo, são proficientes em salvaguardas de Inteligência e Sabedoria; eles se treinam para resistir a ataques mentais.

Proficiências com Equipamentos

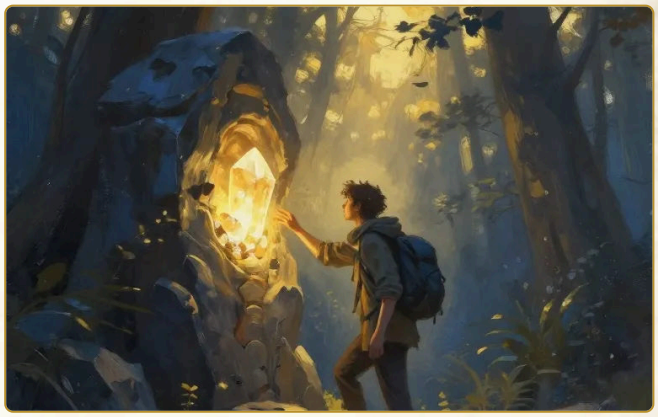
Um personagem ganha proficiência com diversas armas e ferramentas a partir da sua classe e antecedente. Existem duas categorias de proficiência com equipamentos:

Armas. Qualquer pessoa pode usar uma arma, mas a proficiência torna você mais habilidoso ao usá-la. Se você tiver proficiência com uma arma, adiciona seu Bônus de Proficiência às jogadas de ataque que fizer com ela.

Ferramentas. Se você tiver proficiência com uma ferramenta, pode adicionar seu Bônus de Proficiência a qualquer teste de atributo que faça usando a ferramenta. Se você tiver proficiência na perícia que também é usada nesse teste, terá Vantagem no teste também. Isso significa que você pode se beneficiar tanto da proficiência na perícia quanto da proficiência com a ferramenta no mesmo teste de atributo.

Ações

Quando você faz algo diferente de se mover ou comunicar, tipicamente você toma uma ação. A Tabela: Ações lista as principais ações do jogo, que são detalhadas com mais informações em “Glossário de Regras”.



Ações

Tabela: Ações

Ação	Resumo
Atacar	Ataque com uma arma ou um ataque desarmado.
Avançar	Para o resto do turno, conceda a si mesmo movimento extra igual ao seu deslocamento.
Desengajar	Seu movimento não provoca ataques de oportunidade para o resto do turno.
Esquivar	Até o início do seu próximo turno, jogadas de ataque contra você têm desvantagem, e você faz salvaguardas de Destreza com vantagem. Você perde este benefício se tiver a condição Incapacitado ou se seu deslocamento for 0.
Ajudar	Ajude no teste de atributo ou na jogada de ataque de outra criatura, ou preste os primeiros socorros.
Esconder	Faça um teste de Destreza (Furtividade).
Influenciar	Faça um teste de Carisma (Enganação, Intimidação, Atuação ou Persuasão) ou Sabedoria (Lidar com Animais) para alterar a atitude de uma criatura.
Magia	Conjure uma magia, use um item mágico ou use uma característica mágica.
Preparar	Prepare-se para tomar uma ação em resposta a um gatilho que você define.
Procurar	Faça um teste de Sabedoria (Intuição, Medicina, Percepção ou Sobrevivência).
Estudar	Faça um teste de Inteligência (Arcanismo, História, Investigação, Natureza ou Religião).
Utilizar	Use um objeto não mágico.

Personagens jogadores e monstros também podem fazer coisas não cobertas por estas ações. Muitas características de classe e outras habilidades fornecem opções de ação adicionais, e você pode improvisar outras ações. Quando você descreve uma ação não detalhada em outro lugar nas regras, o Mestre do Jogo lhe diz se essa ação é possível e qual tipo de Teste de D20 você precisa fazer, se houver.

Uma Coisa por Vez

O jogo usa ações para governar quanto você pode fazer de cada vez. Você só pode realizar uma ação por vez. Este princípio é mais importante em combate, como explicado em "Combate" mais adiante em "Jogando o Jogo".

Ações podem surgir em outras situações também: em uma interação social, você pode tentar Influenciar uma criatura ou usar a ação Procurar para ler a linguagem corporal da criatura, mas não pode fazer ambos ao mesmo tempo. E quando você está explorando um calabouço, não pode simultaneamente usar a ação Procurar para procurar armadilhas e usar a ação Ajudar para auxiliar outro personagem que está tentando abrir uma porta emperrada (com a ação Usar Objeto).

Ações Bônus

Várias características de classe, magias e outras habilidades permitem que você realize uma ação adicional no seu turno chamada Ação Bônus. A característica Ação Astuta, por exemplo, permite que um Ladino tome uma Ação Bônus. Você só pode tomar uma Ação Bônus quando uma habilidade especial, uma magia ou outra característica do jogo declara que você pode fazer algo como uma Ação Bônus. Caso contrário, você não tem uma Ação Bônus para tomar.

Você só pode tomar uma Ação Bônus no seu turno, então você deve escolher qual Ação Bônus usar se tiver mais de uma disponível.

Você escolhe quando tomar uma Ação Bônus durante o seu turno a menos que o tempo da Ação Bônus seja especificado. Qualquer coisa que prive você da sua capacidade de realizar ações também impede que você tome uma Ação Bônus.

Reações

Certos poderes especiais, magias e situações permitem que você tome uma ação especial chamada Reação. Uma Reação é uma resposta imediata a um gatilho de algum tipo, que pode ocorrer no seu turno ou no turno de outra pessoa. O Ataque de Oportunidade, descrito mais adiante em "Jogando o Jogo", é o tipo mais comum de Reação.

Quando você toma uma Reação, não pode tomar outra até o início do seu próximo turno. Se a reação interrompe o turno de outra criatura, essa criatura pode continuar seu turno logo após a Reação.

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

Interação Social

Durante suas aventuras, os personagens jogadores encontram muitas pessoas diferentes e enfrentam alguns monstros que preferem conversar a lutar. Nessas situações, é hora da interação social, que assume muitas formas. Por exemplo, você pode tentar convencer um ladrão a confessar uma infração ou tentar elogiar um guarda. O Mestre do Jogo assume os papéis de quaisquer personagens não jogadores que estejam participando.

A atitude de um PNJ em relação ao seu personagem é Amigável, Indiferente ou Hostil, conforme definido em "Glossário de Regras". PNJs Amigáveis estão predispostos a ajudar, e os Hostis são inclinados a atrapalhar.

As interações sociais progridem de duas maneiras: por meio da interpretação (interpretação) e testes de atributo.

Interpretação (Interpretação)

Interpretar um papel é, literalmente, o ato de representar um papel. Neste caso, é você como jogador determinando como seu personagem pensa, age e fala. A interpretação faz parte de todos os aspectos do jogo e vem à tona durante as interações sociais.

Ao interpretar, considere se você prefere uma abordagem ativa ou uma abordagem descritiva.

O MD usa a personalidade de um PNJ e as ações e atitudes do seu personagem para determinar como um PNJ reage. Um bandido covarde pode ceder sob ameaças de prisão. Um comerciante teimoso se recusa a ajudar se os personagens o importunarem. Um dragão vaidoso absorve elogios.

Ao interagir com um PNJ, preste atenção na representação da personalidade do PNJ pelo MD. Você pode ser capaz de aprender os objetivos de um PNJ e então usar essa informação para influenciar o PNJ.

Se você oferecer aos PNJs algo que eles querem ou explorar suas simpatias, medos ou objetivos, você pode formar amizades, evitar violência ou aprender uma informação crucial. Por outro lado, se você insultar um guerreiro orgulhoso ou falar mal dos aliados de um nobre, seus esforços para convencer ou enganar provavelmente falharão.

Testes de Atributo

Testes de atributo podem ser cruciais para determinar o resultado de uma interação social. Seus esforços de interpretação podem alterar a atitude de um PNJ, mas ainda pode haver um elemento de chance se o Mestre quiser que os dados desempenhem um papel na determinação da resposta do PNJ a você. Nessas situações, o Mestre normalmente pedirá para você realizar uma ação Influenciar.

Preste atenção às suas perícias quando estiver pensando em como interagir com um PNJ; use uma abordagem que se baseie nas perícias do seu grupo. Por exemplo, se o grupo precisa enganar um guarda para entrar em um castelo, o Ladino que é proficiente em Enganação deve liderar a discussão.

Exploração

A exploração envolve a investigação de locais perigosos e cheios de mistério. As regras nesta seção detalham algumas das maneiras pelas quais aventureiros interagem com o ambiente nesses locais.

Equipamento de Aventura

Como os aventureiros exploram, seu equipamento pode ajudá-los de muitas maneiras. Por exemplo, eles podem alcançar locais de difícil acesso com uma Escada, perceber coisas que não notariam sem um Tocha ou outra fonte de luz, contornar portas e recipientes trancados com Ferramentas de Ladrão e criar obstáculos para perseguidores com Calhas.

Consulte "Equipamento" para regras sobre muitos itens que são úteis em aventuras. Os itens nas seções "Ferramentas" e "Equipamento de Aventura" são especialmente úteis. As armas na seção "Equipamento" também podem ser usadas para mais do que combate; você poderia, por exemplo, usar um Cetro para empurrar um botão suspeito que não quer tocar.

Visão e Luz

Algumas tarefas de aventura — como notar perigos, acertar um inimigo ou direcionar certas magias — são afetadas pela visão, então efeitos que obscurecem a visão podem dificultá-las, conforme explicado abaixo.

Áreas Obscurecidas

Uma área pode ser Levemente Obscurecida ou Intensamente Obscurecida. Em uma área Levemente Obscurecida — como uma área com Meia-Luz, névoa esparsa ou vegetação moderada — você tem Desvantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da visão.

Uma área Intensamente Obscurecida — como uma área com Escuridão, névoa densa ou vegetação espessa — é opaca. Você está com a condição Cego (veja "Glossário de Regras") ao tentar ver algo lá.

Luz

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

Luz Plena. A Luz Plena permite que a maioria das criaturas veja normalmente. Mesmo dias sombrios fornecem Luz Plena, assim como tochas, lanternas, fogueiras e outras fontes de iluminação dentro de um raio específico.

Meia-Luz. A Meia-Luz, também chamada de sombras, cria uma área Levemente Obscurecida. Uma área de Meia-Luz geralmente é um limite entre Luz Plena e a Escuridão circundante. A luz suave do crepúsculo e do amanhecer também conta como Meia-Luz. Uma lua cheia pode banhar a terra com Meia-Luz.

Escuridão.

A Escuridão cria uma área Intensamente Obscurecida. Personagens enfrentam Escuridão ao ar livre à noite (mesmo em noites com lua), dentro de uma masmorra sem iluminação ou em uma área de Escuridão mágica.

Sentidos Especiais

Algumas criaturas têm sentidos especiais que as ajudam a perceber coisas em certas situações. O "Glossário de Regras" define os seguintes sentidos especiais:

- Visão às Cegas
- Visão no Escuro
- Sismiconsciência
- Visão Verdadeira

Esconder

Aventureiros e monstros frequentemente se escondem, seja para espionar uns aos outros, passar despercebidos por um guardião ou preparar uma emboscada. O Mestre do Jogo decide quando as circunstâncias são adequadas para se esconder. Quando você tenta se esconder, você realiza a ação Esconder.

Interagindo com Objetos

Interagir com objetos geralmente é simples de resolver. O jogador diz ao GM que seu personagem está fazendo algo, como mover uma alavanca ou abrir uma porta, e o GM descreve o que acontece. Porém, às vezes, regras governam o que você pode fazer com um objeto, conforme detalhado nas seções a seguir.

O Que é um Objeto?

Para fins das regras, um objeto é um item discreto e inanimado, como uma janela, porta, espada, livro, mesa, cadeira ou pedra. Ele não é um edifício ou veículo, que são compostos por muitos objetos.

Interações com Objetos com Tempo Limitado

Quando o tempo é curto, como em combate, as interações com objetos são limitadas: uma interação gratuita por turno. Essa interação deve ocorrer durante o movimento ou ação da criatura. Qualquer interação adicional requer a ação Usar Objeto, conforme explicado em "Combate" mais adiante em "Jogando o Jogo".

Encontrando Objetos Ocultos

Quando seu personagem procura por coisas ocultas, como uma porta secreta ou uma armadilha, o GM normalmente pede que você faça um teste de Sabedoria (Percepção), desde que você descreva o personagem procurando na área em torno do objeto oculto. Em caso de sucesso, você encontra o objeto, detalhes importantes ou ambos.

Se você descrever seu personagem procurando em lugar nenhum perto de um objeto oculto, um teste de Sabedoria (Percepção) não revelará o objeto, não importa o total do teste.

Transportando Objetos

Você geralmente pode transportar seu equipamento e tesouros sem se preocupar com o peso desses objetos. Se você tentar carregar um objeto excepcionalmente pesado ou um grande número de objetos leves, o GM pode exigir que você siga as regras de capacidade de transporte no "Glossário de Regras".

Quebrando Objetos

Como ação, você pode automaticamente quebrar ou destruir um objeto frágil e não mágico, como um recipiente de vidro ou uma folha de papel. Se você tentar danificar algo mais resistente, o GM pode usar as regras sobre quebrar objetos na "Glossário de Regras".

- *Ordem de Marcha*

  Os aventureiros devem estabelecer uma ordem de marcha durante suas viagens, seja em ambientes internos ou externos. Uma ordem de marcha facilita determinar quais personagens são afetados por armadilhas, quais podem avistar inimigos escondidos e quais estão mais próximos desses inimigos caso uma luta comece. Você pode alterar sua ordem de marcha fora do combate e registrar a ordem da maneira que preferir: escrevendo-a, por exemplo, ou organizando miniaturas para mostrá-la.

Perigos

Monstros são os principais perigos com que os personagens se deparam, mas outros perigos aguardam. "Glossário de Regras" define os seguintes perigos:

- Queimadura
- Desidratação
- Queda
- Desnutrição
- Sufocamento

Viagem

Durante uma aventura, os personagens podem percorrer distâncias longas em viagens que podem levar horas ou dias. O Mestre pode resumir essa viagem sem calcular distâncias ou tempos exatos, ou pode pedir que você use as regras de ritmo de viagem abaixo.

Se precisar saber quão rápido pode se mover quando cada segundo importa, consulte as regras de movimento em "Combate", mais adiante em "Jogando o Jogo".

Ritmo de Viagem

Enquanto viaja fora de combate, um grupo pode se mover a um ritmo Rápido, Normal ou Lento, conforme mostrado na tabela de Ritmo de Viagem. A tabela indica a distância que o grupo pode percorrer em um período de tempo; se estiverem montados em cavalos ou outros animais de montaria, o grupo pode percorrer o dobro dessa distância em 1 hora, após o que os animais precisam de um Descanso Curto ou Descanso Longo antes de poderem se mover a esse ritmo aumentado novamente (consulte "Equipamento" para uma seleção de animais à venda). "Ferramentas de Jogo" contém regras que afetam qual ritmo você pode escolher em determinados tipos de terreno.

Tabela: Ritmo de Viagem - Distância Percorrida Por...

RITMO	MINUTO	HORA	DIA
Rápido	120 metros	6 quilômetros	45 quilômetros
Normal	90 metros	4,5 quilômetros	36 quilômetros
Lento	60 metros	3 quilômetros	27 quilômetros

Cada ritmo de viagem tem um efeito no jogo, conforme definido abaixo.

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

Normal. Viajar a um ritmo Normal impõe Desvantagem em testes de Destreza (Furtividade).

Lento. Viajar a um ritmo Lento concede Vantagem em testes de Sabedoria (Percepção ou Sobrevivência).

Veículos

Viajantes em carroças, carruagens ou outros veículos terrestres escolhem um deslocamento como normal. Personagens em embarcações aquáticas estão limitados ao deslocamento da embarcação e não escolhem um ritmo de viagem. Dependendo da embarcação e do tamanho da tripulação, os navios podem viajar até 24 horas por dia. "Equipamento" inclui veículos à venda.

Combate

Aventureiros enfrentam muitos monstros perigosos e vilões nefastos. Nesses momentos, o combate frequentemente estoura.

Combate

A Ordem do Combate

Um encontro de combate típico é um confronto entre dois lados: uma série de golpes de arma, fintas, desvios, movimentos de pé e conjurações de magia. O jogo organiza o combate em um ciclo de rodadas e turnos. Uma rodada representa aproximadamente 6 segundos no mundo do jogo. Durante uma rodada, cada participante em uma batalha toma seu turno. A ordem dos turnos é determinada no início do combate, quando todos rolam a Iniciativa. Uma vez que todos tenham tomado seu turno, a luta continua para a próxima rodada, caso nenhum dos lados tenha sido derrotado.

Combate Passo a Passo

O combate se desenrola nesses passos:

1. **Estabelecer Posições.** O Mestre do Jogo determina onde todos os personagens e monstros estão localizados. Dada a ordem de marcha dos aventureiros ou suas posições declaradas na sala ou outro local, o GM descobre onde os adversários estão — a que distância e em que direção.
2. **Rolagem de Iniciativa.** Todos envolvidos no combate rolam Iniciativa, determinando a ordem das rodadas dos combatentes.
3. **Tomar Turnos.** Cada participante na batalha toma seu turno na ordem da Iniciativa. Quando todos envolvidos no combate tiveram sua vez, a rodada termina. Repita este passo até que a luta pare.

Iniciativa

A Iniciativa determina a ordem das rodadas durante o combate. Quando o combate começa, cada participante rola a Iniciativa; eles fazem um teste de Destreza que determina sua posição na ordem da Iniciativa. O GM rola para monstros. Para um grupo de criaturas idênticas, o GM faz uma única rolagem, então cada membro do grupo tem a mesma Iniciativa.

Surpresa. Se um combatente é surpreendido pelo início do combate, esse combatente tem desvantagem em sua rolagem de Iniciativa. Por exemplo, se um atacante surpresa começa o combate enquanto escondido de um inimigo que não está ciente de que o combate começou, esse inimigo está surpreendido.

Ordem da Iniciativa. O total do teste de um combatente é chamado de Contagem de Iniciativa, ou Iniciativa para abreviar. O GM classifica os combatentes, do maior para o menor valor de Iniciativa. Essa é a ordem em que eles agem durante cada rodada. A ordem da Iniciativa permanece a mesma de rodada para rodada.

Empates. Se ocorrer um empate, o GM decide a ordem entre monstros empatados, e os jogadores decidem a ordem entre personagens empatados. O GM decide a ordem se o empate for entre um monstro e um personagem do jogador.

Sua Vez

Na sua vez, você pode se mover até a distância de seu Deslocamento e realizar uma ação. Você decide se quer se mover primeiro ou realizar sua ação primeiro.

As principais ações que você pode realizar estão listadas em “Ações” mais adiante em “Jogando o Jogo”. Os recursos de um personagem e o bloco de estatísticas de um monstro também oferecem opções de ação. “Movimento e Posição” mais adiante em “Jogando o Jogo” contém as regras para movimento.

Comunicação. Você pode se comunicar da maneira que preferir—por meio de frases curtas e gestos—enquanto realiza sua vez. Fazer isso não usa sua ação nem seu movimento.

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

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

Se quiser interagir com um segundo objeto, você precisa usar a ação Usar Objeto. Alguns itens mágicos e outros objetos especiais sempre exigem uma ação para serem usados, conforme descrito em suas descrições.

Jogando em uma Grade

Se você jogar usando uma grade de quadrados e miniaturas ou outros tokens, siga estas regras.

Quadrados. *Cada quadrado representa 1,5 metros.*

Deslocamento. *Em vez de mover passo a passo, mova-se quadrado a quadrado na grade, usando seu Deslocamento em segmentos de 1,5 metros. Você pode converter seu Deslocamento em quadrados dividindo-o por 5. Por exemplo, um Deslocamento de 9 metros equivale a 6 quadrados. Se você usar frequentemente uma grade, considere escrever seu Deslocamento em quadrados em sua ficha de personagem.*

Entrando em um Quadrado. *Para entrar em um quadrado, você deve ter movimento suficiente restante para pagar pela entrada. Custo 1 quadrado de movimento para entrar em um quadrado não ocupado adjacente ao seu espaço (adjacente ortogonalmente ou diagonalmente). Um quadrado de Terreno Difícil custa 2 quadrados para entrar. Outros efeitos podem tornar um quadrado mais caro.*

Cantos. *O movimento diagonal não pode cruzar o canto de uma parede, uma árvore grande ou outra característica do terreno que ocupa seu espaço.*

Alcances. *Para determinar o alcance em uma grade entre duas coisas — sejam criaturas ou objetos — conte quadrados a partir de um quadrado adjacente a uma delas e pare de contar no espaço da outra. Conte pelo caminho mais curto.*

O Mestre pode exigir que você use uma ação para qualquer uma dessas atividades quando precisar de cuidado especial ou quando apresentar um obstáculo incomum. Por exemplo, o Mestre pode exigir que você tome a ação Usar Objeto para abrir uma porta travada ou girar uma manivela para abaixar uma ponte levadiça.

Fazendo Nada na Sua Vez. *Você pode optar por não se mover, não tomar uma ação ou não fazer nada na sua vez. Se não souber o que fazer, considere tomar a ação Esquivar em defesa ou a ação Preparar para adiar sua ação.*

Finalizando o Combate

O combate termina quando um lado ou o outro é derrotado, o que pode significar que as criaturas foram mortas ou desmaiadas, ou renderam-se ou fugiram. O combate também pode terminar quando ambos os lados concordam em encerrá-lo.

Movimento e Posição

Na sua vez, você pode se mover a uma distância igual ao seu Deslocamento ou menor. Ou pode decidir não se mover.

Seu movimento pode incluir subir, rastejar, pular e nadar (cada um explicado na "Glossário de Regras"). Esses diferentes modos de movimento podem ser combinados com seu movimento regular ou constituir todo o seu deslocamento.

No entanto, como você se mover com seu Deslocamento, deduz a distância de cada parte do seu movimento até que ele seja totalmente usado ou até que você termine de se mover, o que ocorrer primeiro.

O Deslocamento de um personagem é determinado durante a criação do personagem. O Deslocamento de um monstro está indicado no bloco de estatísticas do monstro. Consulte o "Glossário de Regras" para mais informações sobre Deslocamento, bem como sobre Deslocamentos especiais, como Deslocamento de Escalar, Deslocamento de Voo ou Deslocamento de Natação.

Terreno Difícil

Os combatentes frequentemente são retardados por Terreno Difícil. Móveis baixos, entulho, vegetação densa, escadas íngremes, neve e pântanos rasos são exemplos de Terreno Difícil.

Cada metro de movimento em Terreno Difícil custa 1 metro extra, mesmo que múltiplas coisas em um espaço contem como Terreno Difícil.

Dividindo Seu Movimento

Você pode dividir seu movimento, usando parte dele antes e parte depois de qualquer ação, ação bônus ou reação que tomar na mesma vez. Por exemplo, se você tiver um Deslocamento de 9 metros, poderia se mover 3 metros, tomar uma ação e depois se mover 6 metros.

Caído

Na sua vez, você pode se dar a condição Caído (consulte o "Glossário de Regras") sem usar uma ação ou parte do seu Deslocamento, mas não pode fazer isso se seu Deslocamento for 0.

Tamanho da Criatura

Uma criatura pertence a uma categoria de tamanho, que determina a largura do espaço quadrado que a criatura ocupa em um mapa, conforme mostrado na tabela Tamanho e Espaço da Criatura. Essa tabela lista os tamanhos do menor (Miúdo) ao maior (Imenso). O espaço da criatura é a área que ela controla efetivamente em combate e a área que ela precisa para lutar com eficácia.

O tamanho de um personagem é determinado pela espécie, e o tamanho de um monstro é especificado no bloco de estatísticas do monstro.

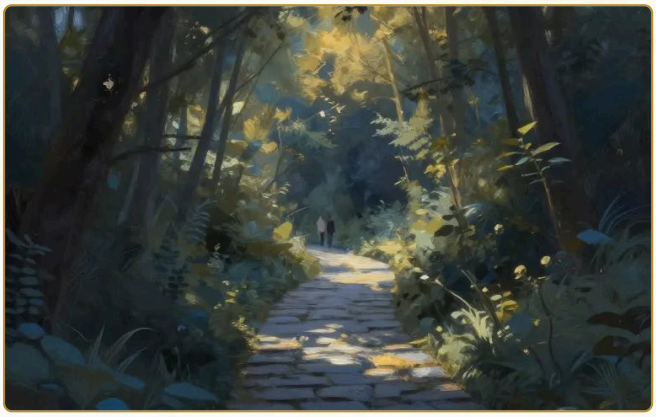
Tabela: Tamanho e Espaço da Criatura

TAMANHO	ESPAÇO (PÉS)	ESPAÇO (QUADRADOS)
Miúdo	2½ por 2½ pés	4 por quadrado
Pequeno	5 por 1,5 metros	1 quadrado
Médio	5 por 1,5 metros	1 quadrado
Grande	10 por 3 metros	4 quadrados (2 por 2)
Enorme	15 por 4,5 metros	9 quadrados (3 por 3)
Imenso	20 por 6 metros	16 quadrados (4 por 4)

Movimentando-se em Torno de Outras Criaturas

Durante sua movimentação, você pode passar pelo espaço de um aliado, de uma criatura com a condição Incapacitado (veja "Glossário de Regras"), de uma criatura Miúda ou de uma criatura que seja duas categorias de tamanho maior ou menor que você.

O espaço de outra criatura é Terreno Difícil para você, a menos que essa criatura seja Miúda ou seja seu aliado.



Combate (2)

Você não pode terminar intencionalmente uma movimentação em um espaço ocupado por outra criatura. Se você terminar uma rodada em um espaço com outra criatura, você terá a condição Caído (veja "Glossário de Regras"), a menos que você seja Miúdo ou seja de um tamanho maior que a outra criatura.

Fazendo um Ataque

Quando você toma a ação de Atacar, você faz um ataque. Algumas outras ações, ações bônus e reações também permitem que você faça um ataque. Seja você atacando com uma arma corpo a corpo, disparando uma arma de ataque à distância ou fazendo uma jogada de ataque como parte de uma magia, um ataque segue a seguinte estrutura:

Atacantes e Alvos Invisíveis

Quando você faz uma jogada de ataque contra um alvo que você não consegue ver, você tem desvantagem na jogada. Isso é verdade mesmo se você estiver adivinhando a localização do alvo ou atacando uma criatura que você ouve, mas não vê. Se o alvo não estiver na localização que você atacou, você erra.

Quando uma criatura não consegue ver você, você tem vantagem nas jogadas de ataque contra ela.
Se você estiver escondido quando fizer uma jogada de ataque, você revela sua localização quando o ataque acerta ou erra.

1. **Escolha um Alvo.** Escolha um alvo dentro do alcance do seu ataque: uma criatura, um objeto ou uma localização.
2. **Determine os Modificadores.** O GM determina se o alvo tem Cobertura (veja a próxima seção) e se você tem vantagem ou desvantagem contra o alvo. Além disso, magias, habilidades especiais e outros efeitos podem aplicar penalidades ou bônus à sua jogada de ataque.
3. **Resolva o Ataque.** Faça a jogada de ataque, conforme detalhado anteriormente em "Jogando o Jogo". Em um acerto, você rola os danos, a menos que o ataque específico tenha regras que especifiquem o contrário. Alguns ataques causam efeitos especiais além ou em vez dos danos.

Cobertura

Paredes, árvores, criaturas e outros obstáculos podem oferecer cobertura, tornando mais difícil atingir um alvo. Conforme detalhado na tabela de Cobertura, existem três graus de cobertura, cada um oferecendo um benefício diferente ao alvo.

Um alvo só pode se beneficiar da cobertura quando um ataque ou outro efeito é lançado do lado oposto à cobertura. Se um alvo estiver atrás de múltiplos obstáculos com cobertura, apenas o grau mais protetor se aplica; os graus não são somados. Por exemplo, se um alvo estiver atrás de uma criatura que oferece Cobertura de Meio e de um tronco de árvore que oferece Cobertura de Três Quartos, o alvo terá Cobertura de Três Quartos.

Tabela: Cobertura

Grau	Benefício para o Alvo	Oferecida por ...
Meio	Bônus de +2 para CA e salvaguardas de Destreza	Outra criatura ou um objeto que cubra pelo menos metade do alvo
Três Quartos	Bônus de +5 para CA e salvaguardas de Destreza	Um objeto que cubra pelo menos três quartos do alvo
Total	Não pode ser atingido diretamente	Um objeto que cubra todo o alvo

Ataques à Distância

Quando você faz um ataque à distância, dispara uma flecha com um arco, lança um machado ou envia outros projéteis para atingir um inimigo a distância. Muitas magias também envolvem fazer um ataque à distância.

Alcance

Você só pode fazer ataques à distância contra alvos dentro de um alcance especificado. Se um ataque à distância, como um feito com uma magia, tiver um único alcance, você não pode atacar um alvo além desse alcance.

Alguns ataques à distância, como os feitos com um arco longo, têm dois alcances. O número menor é o alcance normal, e o número maior é o alcance longo. Sua jogada de ataque tem desvantagem quando o alvo está além do alcance normal, e você não pode atacar um alvo além do alcance longo.

Ataques à Distância em Combate Próximo

Alvejando um ataque à distância é mais difícil quando um inimigo está ao seu lado. Quando você faz uma jogada de ataque à distância com uma arma, uma magia ou outro meio, você tem desvantagem na jogada se estiver a menos de 1,5 metro de um inimigo que pode vê-lo e não estiver com a condição Incapacitado (veja "Glossário de Regras").

Ataques Corpo a Corpo

Um ataque corpo a corpo permite que você ataque um alvo dentro do seu alcance. Um ataque corpo a corpo geralmente usa uma arma de mão ou um Ataque Desarmado. Muitos monstros fazem ataques corpo a corpo com garras, dentes ou outras partes do corpo. Algumas magias também envolvem ataques corpo a corpo.

Alcance

Uma criatura tem um alcance de 1,5 metro e, portanto, pode atacar alvos dentro de 1,5 metro ao fazer um ataque corpo a corpo. Algumas criaturas têm ataques corpo a corpo com um alcance maior que 1,5 metro, conforme indicado em suas descrições.

Ataques de Oportunidade

Os combatentes observam para ver se inimigos baixam a guarda. Se você se mover sem cuidado ao lado de seus inimigos, você se coloca em perigo ao provocar um Ataque de Oportunidade.

Evitando Ataques de Oportunidade. Você pode evitar provocar um Ataque de Oportunidade ao tomar a ação Desengajar. Você também não provoca um Ataque de Oportunidade quando Teleporta ou quando é movido sem usar seu deslocamento, ação, ação bônus ou reação. Por exemplo, você não provoca um Ataque de Oportunidade se uma explosão o arremessar fora do alcance de um inimigo ou se você cair passando por um inimigo.

Fazendo um Ataque de Oportunidade. Você pode fazer um Ataque de Oportunidade quando uma criatura que você consegue ver sai do seu alcance. Para fazer o ataque, use uma Reação para fazer um único ataque corpo a corpo com uma arma ou um Ataque Desarmado contra essa criatura. O ataque ocorre imediatamente antes dela sair do seu alcance.

Combate a Cavalo

Uma criatura disposta que seja pelo menos um tamanho maior que o cavaleiro e que possua uma anatomia apropriada pode servir como montaria, seguindo as regras abaixo.

Montar e Desmontar

Durante sua movimentação, você pode montar uma criatura que esteja a até 1,5 metro de distância ou desmontar. Isso custa uma quantidade de movimento igual à metade do seu Deslocamento (arredondado para baixo). Por exemplo, se seu Deslocamento for 9 metros, você gastará 4,5 metros de movimento para montar um cavalo.

Controlando a Montaria

Você pode controlar uma montaria apenas se ela tiver sido treinada para aceitar um cavaleiro. Cavalos domésticos, mulas e criaturas semelhantes possuem esse treinamento.

A Iniciativa de uma montaria controlada muda para coincidir com a sua quando você a monta. Ela se move na sua vez conforme você a direciona, e possui apenas três opções de ação durante essa vez: Acelerar, Desengajar e Esquivar. Uma montaria controlada pode se mover e agir até mesmo na mesma vez em que você a monta.

Em contraste, uma montaria independente — aquela que permite que você a monte, mas ignora seu controle — mantém sua posição na ordem de Iniciativa e se move e age como desejar.

Cair

Se um efeito estiver prestes a mover sua montaria contra sua vontade enquanto você está nela, você deve conseguir uma salvaguarda de Destreza contra CD 10 ou cair, aterrissando com a condição Caído (veja "Glossário de Regras") em um espaço não ocupado a até 1,5 metro da montaria.

Enquanto montado, você deve fazer a mesma salvaguarda se for derrubado Caído ou se a montaria for.

Combate Subaquático

Um combate subaquático segue estas regras.

Armas Impedidas

Ao fazer uma jogada de ataque corpo a corpo com uma arma subaquática, 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 subaquática automaticamente erra um alvo além da distância normal da arma, e a jogada de ataque tem desvantagem contra um alvo dentro da distância normal.

Resistência ao Fogo

Tudo subaquático tem Resistência a dano Ígneo (explicado em "Dano e Curas").

Dano e Curas

A ferida e a morte são ameaças frequentes, conforme detalhado nas regras a seguir.

Pontos de Vida

Os Pontos de Vida representam durabilidade e a vontade de viver. Criaturas com mais Pontos de Vida são mais difíceis de matar. Seu máximo de Pontos de Vida é o número de Pontos de Vida que você tem quando não ferido. Seus Pontos de Vida atuais podem ser qualquer número desde esse máximo até 0, que é o menor valor possível.

Sempre que você sofre dano, subtraia-o de seus Pontos de Vida. A perda de Pontos de Vida não afeta suas capacidades até você chegar a 0 Pontos de Vida.

Se você tiver metade de seus Pontos de Vida ou menos, você está Sangrando, o que não tem efeito no jogo por si só, mas pode desencadear outros efeitos do jogo.

- *Descanso*

  Aventureiros não podem passar cada hora explorando. Eles precisam descansar. Qualquer criatura pode fazer descansos curtos de uma hora durante o dia e um descanso longo de 8 horas para encerrar o dia. Recuperar Pontos de Vida é um dos principais benefícios de um descanso. "Glossário de Regras" fornece as regras para descansos curtos e longos.

Jogadas de Dano

Cada arma, magia e habilidade de monstro que causa dano especifica o dano que causa. Você lança os dados de dano, adiciona quaisquer modificadores e aplica o dano ao seu alvo. Se houver uma penalidade para o dano, é possível causar 0 de dano, mas não dano negativo.

Ao atacar com uma arma, você adiciona o modificador de sua habilidade — o mesmo modificador usado na jogada de ataque — à jogada de dano. Uma magia informa quais dados você deve lançar para o dano e se deve adicionar quaisquer modificadores. A menos que uma regra diga o contrário, você não adiciona o modificador de sua habilidade a uma quantidade fixa de dano que não usa uma jogada, como o dano de um arco de flecha de pressão. Consulte "Equipamento" para os dados de dano das armas e "Magias" para os dados de dano das magias.

Acertos Críticos

Quando você acerta um Acerto Crítico, causa dano adicional. Lance os dados de dano do ataque duas vezes, some-os e adicione qualquer modificador relevante normalmente. Por exemplo, se você acertar um Acerto Crítico com uma Adaga, lance 2d4 para o dano em vez de 1d4 e adicione seu modificador de habilidade relevante. Se o ataque envolver outros dados de dano, como o recurso Ataque Furtivo do Ladino, você também lança esses dados duas vezes.

Salvaguardas e Dano

O dano causado por meio de salvaguardas segue estas regras.

Dano contra Múltiplos Alvos

Quando você cria um efeito danoso que obriga dois ou mais alvos a fazer salvaguardas contra ele ao mesmo tempo, role o dano uma única vez para todos os alvos. Por exemplo, quando um Mago conjura Bola de Fogo, o dano da magia é rolado uma vez para todas as criaturas atingidas pela explosão.

Meio Dano

Muitos efeitos de salvaguarda causam metade do dano (arredondado para baixo) a um alvo quando o alvo obtém sucesso na salvaguarda. O dano reduzido equivale a metade do dano que seria causado em uma falha na salvaguarda.

Tipos de Dano

Cada instância de dano tem um tipo, como Fogo ou Cortante. Os tipos de dano são listados no "Glossário de Regras" e não possuem regras próprias, mas outras regras, como Resistência, dependem dos tipos de dano.

Resistência e Vulnerabilidade

Algumas criaturas e objetos têm Resistência ou Vulnerabilidade a certos tipos de dano. Se você tem Resistência a um tipo de dano, esse dano é reduzido pela metade contra você (arredondado para baixo). Se você tem Vulnerabilidade a um tipo de dano, esse dano é dobrado contra você. Por exemplo, se você tem Resistência a dano Gélido, esse dano é reduzido pela metade contra você, e se você tem Vulnerabilidade a dano Ígneo, esse dano é dobrado contra você.

Sem Acúmulo

Várias instâncias de Resistência ou Vulnerabilidade que afetem o mesmo tipo de dano contam como apenas uma instância. Por exemplo, se você tem Resistência a dano Necrótico, bem como Resistência a todo dano, o dano Necrótico é reduzido pela metade contra você.

Ordem de Aplicação

Modificadores de dano são aplicados na seguinte ordem: ajustes como bônus, penalidades ou multiplicadores são aplicados primeiro; Resistência é aplicada em segundo lugar; e Vulnerabilidade é aplicada em terceiro.

Por exemplo, uma criatura tem Resistência a todo dano e Vulnerabilidade a dano Ígneo, e está dentro de uma aura mágica que reduz todo dano em 5. Se ela receber 28 de dano Ígneo, o dano é primeiro reduzido em 5 (para 23), depois reduzido pela metade devido à Resistência da criatura (e arredondado para baixo para 11), e finalmente dobrado devido à Vulnerabilidade (para 22).

Imunidade

Algumas criaturas e objetos têm Imunidade a certos tipos de dano e condições. Imunidade a um tipo de dano significa que você não recebe dano desse tipo, e Imunidade a uma

ição significa que você não é afetado por ela.

Cura

Pontos de vida podem ser restaurados por magia, como a magia *Curar Ferimentos* ou uma *Poção de Cura*, magia ou um Descanso Curto ou Descanso Longo (veja "Glossário de Regras").

Quando você recebe cura, adicione os pontos de vida restaurados aos seus pontos de vida atuais. Seus pontos de vida não podem exceder seu máximo de pontos de vida, então qualquer ponto de vida recuperado em excesso do máximo é perdido. Por exemplo, se você receber 8 pontos de vida de cura e tiver 14 pontos de vida e um máximo de pontos de vida de 20, você recuperará 6 pontos de vida, não 8.

- *Derrubando uma Criatura*
  Quando você reduziria uma criatura a 0 pontos de vida com um ataque corpo a corpo, você pode, em vez disso, reduzir a criatura a 1 ponto de vida e dar a ela a condição Inconsciente. Ela então começa um Descanso Curto, ao final do qual essa condição termina nela. A condição termina antecipadamente se a criatura recuperar qualquer ponto de vida ou se alguém tomar uma ação para administrar os primeiros socorros a ela, fazendo um teste bem-sucedido de Sabedoria (Medicina) CD 10.

Queda a 0 Pontos de Vida

Quando uma criatura chega a 0 Pontos de Vida, ela ou morre imediatamente ou entra em estado de inconsciência, conforme explicado abaixo.

Morte Instantânea

Aqui estão as principais maneiras pelas quais uma criatura pode morrer instantaneamente.

Morte de Monstro. Um monstro morre no instante em que chega a 0 Pontos de Vida, embora o Mestre possa ignorar essa regra para um monstro individual e tratá-lo como um personagem.

Máximo de Pontos de Vida Igual a 0. Uma criatura morre se seu máximo de Pontos de Vida atingir 0. Algumas magias drenam energia vital, reduzindo o máximo de Pontos de Vida de uma criatura.

Dano Massivo. Quando o dano reduz um personagem a 0 Pontos de Vida e ainda resta dano, o personagem morre se o dano restante for igual ou superior ao seu máximo de Pontos de Vida. Por exemplo, se seu personagem tem um máximo de 12 Pontos de Vida, atualmente tem 6 Pontos de Vida e sofre 18 de dano, o personagem chega a 0 Pontos de Vida, mas restam 12 de dano. O personagem então morre, já que 12 equivale ao seu máximo de Pontos de Vida.

Fim do Personagem

Se seu personagem morrer, outros podem encontrar uma maneira mágica de revivê-lo, como com a magia *Reviver os Mortos*. Ou converse com o Mestre sobre criar um novo personagem para se juntar ao grupo. O "Glossário de Regras" contém mais informações sobre estar morto.

Entrar em Inconsciência

Se você chegar a 0 Pontos de Vida e não morrer imediatamente, você entra na condição de Inconsciente (veja "Glossário de Regras") até recuperar qualquer Pontos de Vida, e agora enfrenta a necessidade de fazer Salvaguardas contra a Morte (veja abaixo).

Salvaguardas contra a Morte

Sempre que você iniciar seu turno com 0 Pontos de Vida, você deve fazer uma Salvaguarda contra a Morte para determinar se se aproxima da morte ou permanece com vida. Diferente de outras salvaguardas, essa não está ligada a um valor de atributo. Agora você está nas mãos do destino.

Três Sucessos/Falhas. Lance 1d20. Se o resultado for 10 ou mais, você tem sucesso. Caso contrário, falha. Um sucesso ou falha por si só não tem efeito. No terceiro sucesso, você se torna Estável (veja "Estabilizando um Personagem" abaixo). No terceiro fracasso, você morre.

Os sucessos e falhas não precisam ser consecutivos; mantenha o registro de ambos até que você obtenha três de um tipo. O número de ambos é reiniciado para zero quando você recupera qualquer Pontos de Vida ou se torna Estável.

Lançando 1 ou 20. Quando você lança 1 no d20 para uma Salvaguarda contra Morte, você sofre duas falhas. Se você lançar 20 no d20, você recupera 1 Ponto de Vida.

Danos com 0 Pontos de Vida. Se você sofrer qualquer dano enquanto tem 0 Pontos de Vida, você sofre uma falha na Salvaguarda contra Morte. Se o dano for de um Acerto Crítico, você sofre duas falhas em vez disso. Se o dano for igual ou superior ao seu Máximo de Pontos de Vida, você morre.

Estabilizando um Personagem

Você pode usar a ação Ajudar para tentar estabilizar uma criatura com 0 Pontos de Vida, o que requer um teste de Sabedoria (Medicina) com CD 10.

Uma criatura Estável não faz Salvaguardas contra Morte mesmo tendo 0 Pontos de Vida, mas ainda sofre a condição Inconsciente. Se a criatura sofrer dano, ela deixa de ser Estável e começa a fazer Salvaguardas contra Morte novamente. Uma criatura Estável que não for curada recupera 1 Ponto de Vida após 1d4 horas.

Pontos de Vida Temporários

Algumas magias e outros efeitos conferem Pontos de Vida Temporários, que servem como um buffer contra a perda de Pontos de Vida reais, conforme explicado abaixo.

Perda dos Pontos de Vida Temporários em Primeiro Lugar

Se você tiver Pontos de Vida Temporários e sofrer dano, esses pontos são perdidos primeiro, e qualquer dano restante é aplicado aos seus Pontos de Vida. Por exemplo, se você tiver 5

Pontos de Vida Temporários e sofrer 7 de dano, perde esses pontos e depois perde 2 Pontos de Vida.

Duração

Os Pontos de Vida Temporários duram até serem esgotados ou até você completar um Descanso Longo (consulte "Glossário de Regras").

Eles Não Se Soma

Os Pontos de Vida Temporários não podem ser somados. Se você já tiver Pontos de Vida Temporários e receber mais, você decide se quer manter os que tem ou receber os novos. Por exemplo, se uma magia lhe conceder 12 Pontos de Vida Temporários quando você já tem 10, você pode ter 12 ou 10, não 22.

Eles Não São Pontos de Vida ou Curas

Os Pontos de Vida Temporários não podem ser adicionados aos seus Pontos de Vida, curas não podem restaurá-los e receber Pontos de Vida Temporários não conta como cura. Como os Pontos de Vida Temporários não são Pontos de Vida, uma criatura pode estar com os Pontos de Vida cheios e receber Pontos de Vida Temporários.

Se você tiver 0 Pontos de Vida, receber Pontos de Vida Temporários não o restabelecerá à consciência. Apenas curas verdadeiras podem salvá-lo.

◆ CAPÍTULO 2 ◆

Criação de Personagem

Escolha uma Ficha de Personagem

Você registrará os principais detalhes do seu personagem em uma ficha de personagem. Durante este capítulo, usamos o termo "ficha de personagem" para significar qualquer coisa que você usar para acompanhar os detalhes do seu personagem, seja uma ficha impressa, uma ficha digital ou simples papel. Escolha o estilo de ficha que funcionar melhor para você e comece a criar seu personagem!

Crie Seu Personagem

Aqui estão os passos para criar um personagem; cada passo é explorado em detalhes:

1. **Escolha uma Classe.** Todo aventureiro é membro de uma classe. Uma classe descreve amplamente a vocação do personagem, seus talentos especiais e táticas favoritas.
2. **Determine a Origem.** A origem do personagem inclui dois elementos: antecedente e espécie. Como o personagem passou os anos que levaram a uma vida de aventura? Quem são os ancestrais do personagem? Você também pode escolher os idiomas do personagem.
3. **Determine os Valores de Atributo.** Muito do que o personagem faz no jogo depende dos seis atributos do personagem.
4. **Escolha um Alinhamento.** O alinhamento é uma forma resumida de descrever a bússola moral do personagem.
5. **Preencha os Detalhes.** Usando as escolhas que você fez, preencha os detalhes restantes na ficha do personagem.

Passo 1: Escolher Classe

Escolha uma classe e anote-a na sua ficha de personagem. A tabela de Visão Geral da Classe resume as classes. Consulte "Classes" para detalhes sobre as classes.

Tabela: Visão Geral da Classe

CLASSE	GOSTA DE	HABILIDADE PRINCIPAL	COMPLEXIDADE
Bárbaro	Combate	Força	Média
Bardo	Performances	Carisma	Alta
Clérigo	Deuses	Sabedoria	Média
Druida	Natureza	Sabedoria	Alta
Guerreiro	Armamento	Força ou Destreza	Baixa
Monge	Combate desarmado	Destreza e Sabedoria	Alta
Paladino	Defesa	Força e Carisma	Média
Guardião	Sobrevivência	Destreza e Sabedoria	Média
Ladino	Furtividade	Destreza	Baixa
Feiticeiro	Poder	Carisma	Alta
Bruxo	Sabedoria oculta	Carisma	Alta
Mago	Grimórios	Inteligência	Média

Anote Seu Nível

Anote o nível do seu personagem na sua ficha de personagem. Normalmente, um personagem começa no nível 1 e avança de nível ao aventurar e ganhar Pontos de Experiência (PE).

Anote Seus PE. Anote também seus Pontos de Experiência. Um personagem de nível 1 tem 0 metro.

Iniciando em Nível Superior. Seu Mestre pode iniciar você em um nível superior. Se você começar no nível 3 ou superior, anote sua subclasse escolhida na sua ficha de personagem. Consulte a seção "Iniciando em Níveis Superiores" mais adiante em "Criação de Personagem" para mais informações.

Observação Treinamento com Armadura

Sua classe pode conceder treinamento com certas categorias de armadura. Anote seu treinamento com armadura na ficha de personagem. Treinamento com armadura de um tipo significa que você consegue usar essa armadura de forma eficaz, obtendo bônus defensivos dela. As categorias de armadura são descritas em "Equipamento".

Passo 2: Origem do Personagem

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

A origem do personagem representa o lugar e a ocupação que mais influenciaram sua formação. A combinação de antecedente, espécie e idiomas oferece um terreno fértil para a sua imaginação enquanto você reflete sobre os primeiros dias do seu personagem.

Escolha um Antecedente

Escolha o antecedente do seu personagem e anote-o na ficha. Você pode escolher qualquer um dos antecedentes detalhados em "Origens dos Personagens", e seu Mestre pode oferecer antecedentes adicionais como opções.

O antecedente que você escolher influencia o passo 3, quando determinar os valores de atributo do seu personagem. Se estiver com dificuldade para escolher, a tabela "Valores de Atributo e Antecedentes" mostra quais antecedentes beneficiam quais valores de atributo. Procure o atributo principal da sua classe nessa tabela.

Tabela: Valores de Atributo e Antecedentes

ATRIBUTO	ANTECEDENTE
Força	Soldado
Destreza	Soldado
Constituição	Soldado
Inteligência	Acolito
Sabedoria	Acolito
Carisma	Acolito

Anote Seu Talento. Um antecedente concede um talento, que concede capacidades específicas ao seu personagem. Talentos são detalhados em "Talentos". Anote o talento na ficha do personagem.

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

Sua classe também concede proficiências. Consulte a descrição da sua classe em "Classes" e anote as proficiências na ficha do personagem.

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

Escolha do Equipamento Inicial

Seu antecedente e sua classe fornecem equipamento inicial. Qualquer moeda que você ganhar nesse passo pode ser imediatamente gasta em equipamento descrito em "Equipamento".

Registre seu equipamento escolhido na ficha de personagem. O equipamento é descrito em "Equipamento", mas, por enquanto, você pode simplesmente anotá-lo e consultar os detalhes específicos em "Equipamento" posteriormente. Anote qualquer moeda que reste após a compra do seu equipamento.

Escolha uma Espécie

Escolha uma espécie para seu personagem. As seguintes opções de espécie são detalhadas em "Origens de Personagem": Draconato, Anão, Elfo, Gnomo, Golias, Pequenino, Humano, Orc e Tiferino. Após escolher uma espécie, anote-a em sua ficha de personagem. Em seguida, registre as características da sua espécie.

O tamanho e o deslocamento do seu personagem são determinados pela espécie escolhida; anote esses valores nos campos apropriados de sua ficha de personagem (você pode escrever apenas a primeira letra do tamanho).

Imagine Seu Passado e Presente

Deixe o antecedente e a espécie do seu personagem inspirarem como você imagina seu passado. Esse passado contribuiu para o presente do personagem. Levando isso em consideração, reflita sobre as seguintes perguntas em relação ao seu personagem:

- Quem te criou?
- Quem foi seu melhor amigo de infância?
- Você cresceu com um animal de estimação?
- Você já se apaixonou? Se sim, por quem?
- Você se juntou a uma organização, como uma guilda ou religião? Se sim, ainda é membro dela?
- Quais elementos do seu passado inspiram você a empreender aventuras agora?

Escolha de Idiomas

Seu personagem conhece pelo menos três idiomas: Comum mais dois idiomas que você rola ou escolhe na tabela de Idiomas Padrão. Conhecer um idioma significa que seu personag-

em pode se comunicar, ler e escrever nele. Sua classe e outras características também podem lhe dar idiomas.

A tabela de Idiomas Padrão lista idiomas que são amplamente usados no cenário. Todo personagem jogável conhece o Comum. Os outros idiomas padrão surgiram com os primeiros membros das espécies mais proeminentes do cenário e se espalharam amplamente desde então.

Tabela: Idiomas Padrão

1D12	IDIOMA
—	Comum
1	Linguagem de Sinais Comum
2	Draconiano
3–4	Anão
5–6	Elfo
7	Gigante
8	Gnomo
9	Goblin
10–11	Pequenino
12	Orc

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

Tabela: Idiomas Raros

IDIOMA	IDIOMA
Abissal	Primordial*
Celestial	Sylvan
Dialeto Obscuro	Linguagem dos Ladrões
Druídico	Undercommon
Infernal	

*Primordial inclui os dialetos Aquano, Aúrico, Ignífero e Terráneo. Criaturas que conhecem um desses dialetos podem se comunicar com aquelas que conhecem outro diferente.

Passo 3: Valores de Atributo

Para determinar os valores de atributo do seu personagem, você primeiro gera um conjunto de seis números usando as instruções abaixo e depois os atribui às suas seis habilidades. "Jogando o Jogo" explica o significado de cada atributo.

Gerando Seus Valores

Determine seus valores de atributo usando uma das três seguintes opções. Seu Mestre pode preferir que você use uma específica.

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

Geração Aleatória. Lance quatro dados de 6 lados e anote o total dos três maiores dados. Faça isso mais cinco vezes, para obter seis números.

Custo de Pontos. Você tem 27 pontos para gastar nos valores de seus atributos. O custo de cada valor está mostrado na tabela de Custos de Pontos por Valor de Atributo. Por exemplo, um valor de 14 custa 7 dos seus 27 pontos.

Tabela: Custos de Pontos por Valor de Atributo

VALOR	CUSTO	VALOR	CUSTO
8	0	12	4
9	1	13	5
10	2	14	7
11	3	15	9

Atribuindo Valores de Atributo

Depois de gerar seis valores, atribua-os a Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma, levando em conta o atributo principal da sua classe. Preencha também os modificadores de atributo.

Se você estiver usando a opção Array Padrão, consulte a tabela Array Padrão por Classe para sugestões sobre onde atribuir os valores para a classe do seu personagem. A tabela coloca os valores mais altos nas habilidades principais da classe. Se você usou um método diferente para gerar os valores, ainda pode usar esta tabela para orientar onde colocar seus valores mais altos e mais baixos.

Tabela: Array Padrão por Classe

CLASSE	FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
Bárbaro	15	13	14	10	12	8
Bardo	8	14	12	13	10	15
Clérigo	14	8	13	10	15	12
Druida	8	12	14	13	15	10
Guerreiro	15	14	13	8	10	12
Monge	12	15	13	10	14	8
Paladino	15	10	13	8	12	14
Guardião	12	15	13	8	14	10
Ladino	12	15	13	14	10	8
Feiticeiro	10	13	14	8	12	15
Bruxo	8	14	13	12	10	15
Mago	8	12	13	15	14	10

Ajustar Valores de Atributos

Após atribuir seus valores de atributos, ajuste-os de acordo com seu antecedente. Seu antecedente lista três atributos; aumente um desses valores em 2 e outro diferente em 1, ou aumente os três em 1. Nenhum desses aumentos pode elevar um valor acima de 20.

Alguns jogadores preferem aumentar o atributo principal da classe, enquanto outros preferem aumentar um valor baixo.

Determinar Modificadores de Atributos

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

Tabela: Valores de Atributos e Modificadores

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

Passo 4: Alinhamento

Escolha o alinhamento do seu personagem entre as opções abaixo e anote-o na ficha do personagem.

O jogo assume que os personagens jogáveis não possuem alinhamento mau. Consulte seu Mestre antes de criar um personagem com alinhamento mau.

Os Nove Alinhamentos

O alinhamento de uma criatura descreve amplamente 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 (leal, caótico ou neutro).

Os resumos dos alinhamentos abaixo descrevem o comportamento típico de uma criatura com esse alinhamento; indivíduos podem variar desse comportamento.

Leal Bom (LB). Criaturas Leais Boas esforçam-se para fazer o que é certo conforme esperado pela sociedade. Alguém que combate a injustiça e protege os inocentes sem hesitação provavelmente é Leal Bom.

Neutro Bom (NB). Criaturas Neutras Boas fazem o melhor que podem, agindo dentro das regras, mas sem se sentir vinculadas a elas. Uma pessoa bondosa que ajuda os outros conforme suas necessidades provavelmente é Neutra Boa.

Caótico Bom (CB). Criaturas Caóticas Boas agem conforme sua consciência, pouco se importando com o que os outros esperam. Um rebelde que ataca os cobradores de impostos cruéis de um barão e usa o dinheiro roubado para ajudar os pobres provavelmente é Caótico Bom.

Leal Neutro (LN). Indivíduos Leais 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 — provavelmente é Leal Neutro.

Neutro (N). Neutro é o alinhamento daqueles que preferem evitar questões morais e não tomam partido, fazendo o que parece melhor naquele momento. Alguém que se cansa de debates morais provavelmente é Neutro.

Caótico Neutro (CN). Criaturas Caóticas Neutras seguem seus caprichos, valorizando sua liberdade pessoal acima de tudo. Um trapaceiro que percorre a terra vivendo com suas próprias habilidades provavelmente é Caótico Neutro.

Leal Mau (LM). Criaturas Leais Mau seguem metodicamente o que querem dentro dos limites de um código de tradição, lealdade ou ordem. Um aristocrata que explora cidad

ãos enquanto tramando por poder provavelmente é Leal Mau.

Neutro Mau (NM). Neutro Mau é o alinhamento de quem não se importa com o dano causado enquanto persegue seus desejos. Um criminoso que rouba e mata conforme sua vontade provavelmente é Neutro Mau.

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

Criaturas Sem Alinhamento

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

Passo 5: Detalhes da Criação de Personagem

Agora preencha o restante da sua ficha de personagem.

Registrar Características de Classe

Consulte a tabela de características da sua classe em "Classes" e anote as características de nível 1. As características da classe são detalhadas ali também.

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

Preencha os Números

Anote esses números na sua ficha de personagem.

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

Perícias. Para perícias nas quais você tem proficiência, some seu Bônus de Proficiência ao modificador de habilidade associado a essa perícia e anote o total. Você também pode desejar anotar o modificador para perícias nas quais não tem proficiência, que é simplesmente o modificador de habilidade relevante.

Percepção Passiva. Às vezes seu Mestre determinará se seu personagem percebe algo sem pedir que você faça um teste de Sabedoria (Percepção); o Mestre usa sua Percepção Passiva em vez disso. A Percepção Passiva é uma pontuação que reflete uma consciência geral do ambiente ao redor quando você não está procurando ativamente por algo. Use esta fórmula para determinar sua pontuação 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, sua Percepção Passiva é 14 (10 + 2 pelo modificador de Sabedoria + 2 pela proficiência).

Pontos de Vida. Sua classe e modificador de Constituição determinam seu máximo de pontos de vida no nível 1, conforme mostrado na tabela Pontos de Vida no Nível 1 por Classe.

Tabela: Pontos de Vida no Nível 1 por Classe

CLASSE	MÁXIMO DE PONTOS DE VIDA
Bárbaro	12 + modificador de Constituição
Guerreiro, Paladino ou Guardião	10 + modificador de Constituição
Bardo, Clérigo, Druida, Monge, Ladino ou Bruxo	8 + modificador de Constituição
Feiticeiro ou Mago	6 + modificador de Constituição

A ficha do personagem inclui espaço para anotar seus Pontos de Vida atuais quando você sofre dano, bem como quaisquer Pontos de Vida Temporários que possa ganhar. Há também espaço para registrar Salvaguardas contra a Morte.

Dados de Pontos de Vida. A descrição da sua classe indica o tipo de dado dos Dados de Pontos de Vida (ou Dados de Vida, para abreviar) do seu personagem; escreva isso em sua ficha. 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 também inclui espaço para anotar quantos Dados de Vida você gastou.

Iniciativa. Anote seu modificador de Destreza no espaço reservado para Iniciativa em sua ficha.

Classe de Armadura. Sem armadura ou Escudo Arcano, sua Classe de Armadura base é 10 mais seu modificador de Destreza. Se seu equipamento inicial incluir armadura ou um Escudo Arcano (ou ambos), calcule sua CA usando as regras em "Equipamento". Uma característica de classe pode oferecer uma maneira diferente de calcular sua CA.

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

Bônus para ataque corpo a corpo = modificador de Força + Bônus de Proficiência

Bônus para ataque à distância = modificador de Destreza + Bônus de Proficiência

Consulte o dano e as propriedades das suas armas em "Equipamento". Você adiciona o mesmo modificador de atributo usado para ataques com uma arma às jogadas de dano com essa arma.

Conjuração. Anote tanto a CD de salvaguarda de magia das suas magias quanto o bônus de ataque para os ataques que você faz com elas, usando estas fórmulas:

CD de salvaguarda de magia = 8 + modificador de atributo de conjuração + Bônus de proficiência

Bônus de ataque = modificador de atributo de conjuração + Bônus de proficiência

O modificador de atributo de conjuração para uma magia é determinado pelo recurso que lhe dá a capacidade de conjurar a magia.

Espaços de Magia, Truques e Magias Preparadas. Se a sua classe lhe dá a característica Conjuração ou Magia de Pacto, a tabela de características da 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—juntamente com o número de espaços de magia—na sua ficha de personagem.

Avanço de Nível

Enquanto realiza aventuras, seu personagem ganha experiência, representada por Pontos de Experiência (PX). Um personagem que atinge um total específico de Pontos de Experiência avança em capacidade. Esse avanço é chamado de ganhar um nível.

Avanço de Nível

A tabela de Avanço de Personagem lista os PX necessários para avançar para um nível e o Bônus de Proficiência para um personagem desse nível. Quando seu total de PX igualar ou ultrapassar um número na coluna de Pontos de Experiência, você atinge o nível correspondente.

Tabela: Avanço de Personagem

Nível	Pontos de Experiência	Bônus 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

Ganhar um Nível

Quando você ganha um nível, siga estas etapas:

1. **Escolha uma Classe.** A maioria dos personagens avança na mesma classe. No entanto, você pode decidir ganhar um nível em outra classe usando as regras na seção "Multiclasse".
2. **Ajuste os Pontos de Vida e os Dados de Pontos de Vida.** Cada vez que você ganha um nível, ganha um Dado de Vida adicional. Lance esse dado, some o modificador de Constituição ao resultado e adicione o total (mínimo de 1) ao seu máximo de pontos de vida. Em vez de lançar, você pode usar o valor fixo mostrado na tabela "Pontos de Vida Fixos por Classe".

Tabela: Pontos de Vida Fixos por Classe

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

3. **Registre Novas Características de Classe.** Consulte a tabela de características de classe em "Classes" e anote as características que você obtém ao atingir o novo nível naquela classe. Faça quaisquer escolhas oferecidas por uma nova característica.

4. **Ajuste o Bônus de Proficiência.** O Bônus de Proficiência de um personagem aumenta em certos níveis, conforme mostrado na tabela de Avanço de Personagem e na tabela de características de classe em "Classes". Quando o Bônus de Proficiência aumenta, ajuste todos os números na ficha do personagem que incluem o Bônus de Proficiência.
5. **Ajuste os Modificadores de Atributos.** Se você escolher um talento que aumenta um ou mais de seus valores de atributo, seu modificador de atributo também muda se a nova pontuação for um número par. Quando isso acontece, ajuste todos os números na ficha do personagem que utilizam esse modificador de atributo. Quando o modificador de Constituição aumenta em 1, seu máximo de pontos de vida aumenta em 1 para cada nível alcançado. Por exemplo, se um personagem atinge o nível 8 e aumenta sua pontuação de Constituição de 17 para 18, o modificador de Constituição passa para +4. O máximo de pontos de vida do personagem então aumenta em 8, além dos pontos de vida ganhos ao atingir o nível 8.

Níveis de Jogo

Com cada novo nível, os personagens adquirem novas capacidades que os equipam para lidar com desafios maiores. À medida que os personagens avançam de nível, o tom do jogo também muda, e as consequências da campanha ficam mais altas. É útil pensar na trajetória de um personagem (e de uma campanha) em termos de quatro níveis de jogo, descrevendo a jornada de um personagem de nível 1, recém-iniciado em uma carreira de aventuras, até as alturas épicas do nível 20. Esses níveis não têm regras associadas a eles; eles apontam para o fato de que a experiência de jogo evolui à medida que os personagens ganham níveis.

Nível 1 (Níveis 1–4)

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

Nível 2 (Níveis 5–10)

No Nível 2, os personagens são aventuras plenamente formadas. Os conjuradores adquirem magias icônicas, como *Bola de Fogo*, *Relâmpago* e *Reviver os Mortos*. A maioria das classes focadas em armas ganha a capacidade de fazer múltiplas ataques em um turno. Os personagens agora enfrentam perigos que ameaçam cidades e reinos.

Nível 3 (Níveis 11–16)

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

Nível 4 (Níveis 17–20)

No nível 4, os personagens alcançam o auge de suas características de classe, tornando-se arquétipos heróicos. 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 os personagens do seu grupo em um nível superior ao 1. É especialmente recomendado começar no nível 3 se o seu grupo for composto por jogadores experientes de D&D.

Criação do Personagem

A criação de um personagem de nível mais alto usa 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 iniciar você no nível 10, você terá 64.000 XP.

◆ *Talentos Bônus no Nível 20*

Um Mestre pode usar talentos como uma forma de avanço após os personagens alcançarem o nível 20 para fornecer maior poder aos personagens que não têm mais níveis para ganhar. Com essa abordagem, cada personagem ganha um talento de sua escolha para cada 30.000 XP que o personagem conquista acima de 355.000 XP. Talentos de Dádiva Épica são especialmente adequados para esses talentos bônus, mas um jogador pode escolher qualquer talento para o qual seu personagem de nível 20 seja qualificado.

Equipamento Inicial

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

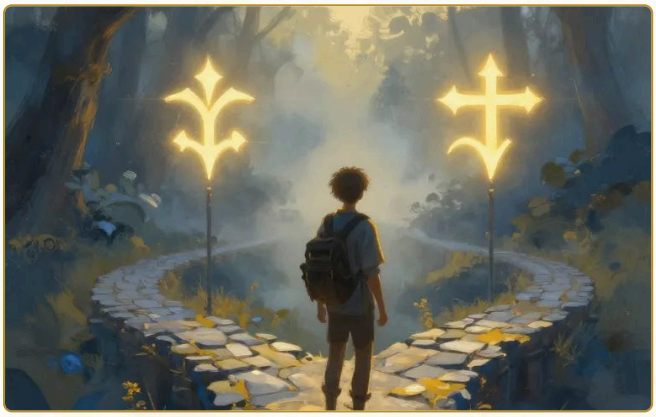
Além disso, consulte seu Mestre sobre quais equipamentos estão disponíveis para você comprar com seu dinheiro inicial. Por exemplo, as armas de fogo descritas em "Equipamento" são muito caras para personagens de nível 1, mas podem estar disponíveis para compra se seu Mestre permitir.

Tabela: Equipamento Inicial em Níveis Mais Altos

NÍVEL DE INÍCIO	EQUIPAMENTO E DINHEIRO	ITENS MÁGICOS
2–4	Equipamento normal de início	1 Comum
5–10	500 PO mais 1d10 × 25 PO mais equipamento normal de início	1 Comum, 1 Incomum
11–16	5.000 PO mais 1d10 × 250 PO mais equipamento normal de início	2 Comum, 3 Incomum, 1 Raro
17–20	20.000 PO mais 1d10 × 250 PO mais equipamento normal de início	2 Comum, 4 Incomum, 3 Raro, 1 Muito Raro

Multiclasse

O multiclasse permite que você ganhe níveis em várias classes. Com esta regra, você tem a opção de ganhar um nível em uma nova classe sempre que avançar de nível, em vez de ganhar um nível na sua classe atual. Fazer isso permite misturar as habilidades dessas classes para realizar um conceito de personagem que talvez não seja refletido em uma única classe.



Multiclasse

Pré-requisitos

Para se qualificar para uma nova classe, você deve ter uma pontuação de pelo menos 13 na habilidade principal da nova classe e nas classes atuais. Por exemplo, um Bárbaro que decide fazer multiclasse na classe de Druida deve ter pontuações de Força e Sabedoria de 13 ou mais, já que Força é a habilidade principal dos Bárbaros e Sabedoria é a habilidade principal dos Druidas.

Pontos de Experiência

O custo em Pontos de Experiência para alcançar um nível é baseado no nível total do personagem, não no nível em uma classe específica, conforme mostrado na tabela de Avanço de Personagem em "Criação de Personagem". Por exemplo, se você for um Clérigo de nível 6 / Guerreiro de nível 1, deverá acumular Pontos de Experiência suficientes para atingir o nível 8 antes de poder escolher seu segundo nível como Guerreiro ou seu sétimo nível como Clérigo.

Pontos de Vida e Dados de Pontos de Vida

Você ganha os Pontos de Vida da sua nova classe conforme descrito para níveis após 1. Você só ganha os Pontos de Vida do nível 1 de uma classe quando o seu nível total de personagem for 1.

Some todos os Dados de Vida concedidos por todas as suas classes para formar seu pool 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 de d10, então, se você for um Guerreiro de nível 5 / Paladino de nível 5, terá dez Dados de Vida de d10. Se suas classes concederem Dados de Vida de tipos diferentes, mantenha-os separados. Por exemplo, se você for um Clérigo de nível 5 / Paladino de nível 5, terá cinco Dados de Vida de d8 e cinco Dados de Vida de d10.

Bônus de Proficiência

Seu Bônus de Proficiência é baseado em seu nível total de personagem, não em seu nível em uma classe específica, conforme mostrado na tabela de Avanço de Personagem. Por exemplo, se você é um Guerreiro de nível 3 / Ladino de nível 2, você tem o Bônus de Proficiência de um personagem de nível 5, que é +3.

Proficiências

Quando você ganha seu primeiro nível em uma classe diferente da sua classe inicial, você obtém apenas algumas das proficiências iniciais dessa nova classe, conforme detalhado em cada descrição de classe em "Classes".

Características de Classe

Quando você ganha um novo nível em uma classe, obtém suas características para esse nível. Algumas características têm regras adicionais quando você está em multiclasse. Consulte as informações sobre multiclasse incluídas nas descrições de cada uma das suas classes.

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

Classe de Armadura

Se você tiver várias maneiras de calcular sua Classe de Armadura, poderá beneficiar-se apenas de uma de cada vez. Por exemplo, um Monge/Feiticeiro com a característica Defesa sem Armadura do Monge e a característica Resistência Draconiana do Feiticeiro deve escolher apenas uma dessas características para calcular sua Classe de Armadura.

Ataque Extra

Se você ganhar o recurso Ataque Extra de mais de uma classe, os recursos não se acumulam. Você não pode fazer mais de dois ataques com este recurso, a menos que tenha um recurso que diga que pode (como o recurso Dois Ataques Extra do Guerreiro).

Da mesma forma, a invocação Lâmina Sedenta do Bruxo, que concede o recurso Ataque Extra com sua arma de pacto, não lhe dá ataques adicionais se você também tiver Ataque Extra.

Conjuração

Sua capacidade de conjurar magias depende em parte de seus níveis combinados em todas as classes de conjuração e em parte de seus níveis individuais nesses cursos. Uma vez que você tenha o recurso de Conjuração de mais de uma classe, use as regras abaixo. Se você fizer multiclasse, mas tiver o recurso de Conjuração apenas de uma classe, siga as regras dessa classe.

Magias Preparadas. Você determina quais magias pode preparar para cada classe individualmente, como se fosse um personagem de uma única classe. Se você for um Guardião de nível 4 / Feiticeiro de nível 3, por exemplo, pode preparar cinco magias de 1º círculo de Guardião, e pode preparar seis magias de Feiticeiro de 1º ou 2º círculo (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 ao conjurar a magia.

Truques. Se um truque seu aumenta de poder em níveis mais altos, o aumento é baseado em seu nível total de personagem, não em seu nível em uma classe específica, a menos que a magia diga o contrário.

Espaços de Magia. Você determina seus espaços de magia disponíveis somando os seguintes itens:

- Todos os seus níveis nas classes Bardo, Clérigo, Druida, Feiticeiro e Mago
- Metade de seus níveis (arredondado para cima) nas classes Paladino e Guardião

Em seguida, consulte esse nível total na coluna Nível da tabela de Conjurador Multiclasse. Você usa os espaços de magia correspondentes a esse nível para conjurar magias de um círculo apropriado de qualquer classe cujo recurso de Conjuração você possuir.

Conjuração. Essa 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 magias de círculo mais baixo. Se uma magia de círculo mais baixo que você conjurar, como *Mãos Flamejantes*, tiver um efeito aprimorado quando conjurada em um círculo mais alto, você pode usar o efeito aprimorado normalmente.

Por exemplo, se você for um Guardião de nível 4 / Feiticeiro de nível 3, você é considerado um personagem de nível 5 ao determinar seus espaços de magia, contando todos os seus níveis como Feiticeiro e metade dos níveis de Guardião. Conforme mostrado na tabela de Conjurador Multiclasse, você tem quatro espaços de magia de 1º círculo, três espaços de 2º círculo e dois espaços de 3º círculo. No entanto, você não pode preparar nenhuma magia de 3º círculo, nem pode preparar quaisquer 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 tiver o recurso Magia de Pacto da classe Bruxo e o recurso Conjuração, você pode usar os espaços de magia que ganha com a Magia de Pacto para conjurar magias que preparou de classes com o recurso Conjuração, e pode usar os espaços de magia que ganha com o recurso Conjuração para conjurar magias de Bruxo que preparou.

Tabela: Conjurador Multiclasse: Espaços de Magia por Círculo da 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

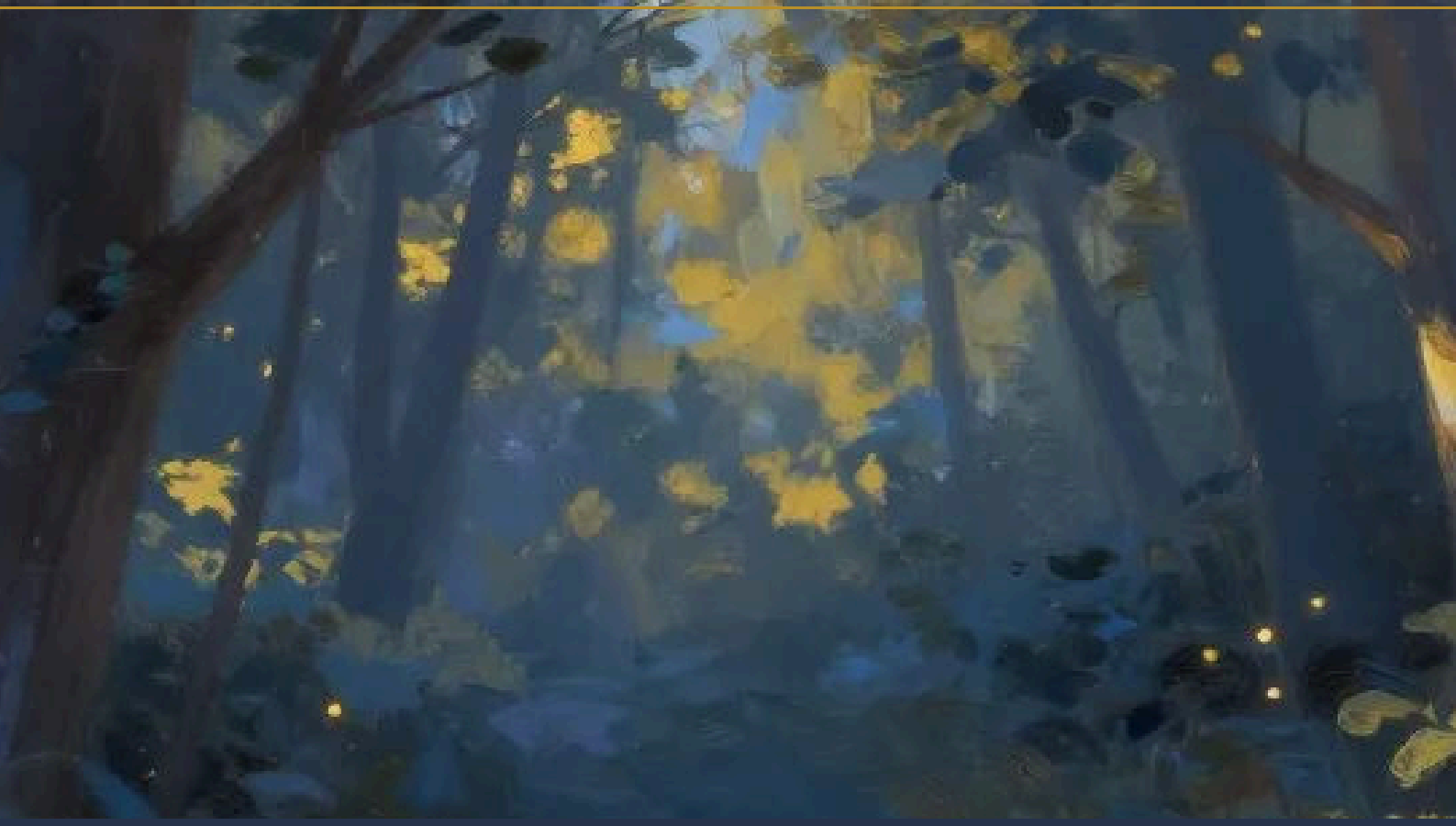
Objetos de Curiosidade

Quando você criar seu personagem, pode rolar uma vez na tabela de Objetos de Curiosidade para ganhar um objeto de curiosidade minúsculo, um item simples levemente tocado por mistério. O Mestre também pode usar esta tabela. Ela pode ajudar a encher um cômodo em um labirinto ou a pre-encher os bolsos de uma criatura.

Tabela: Objetos de Curiosidade

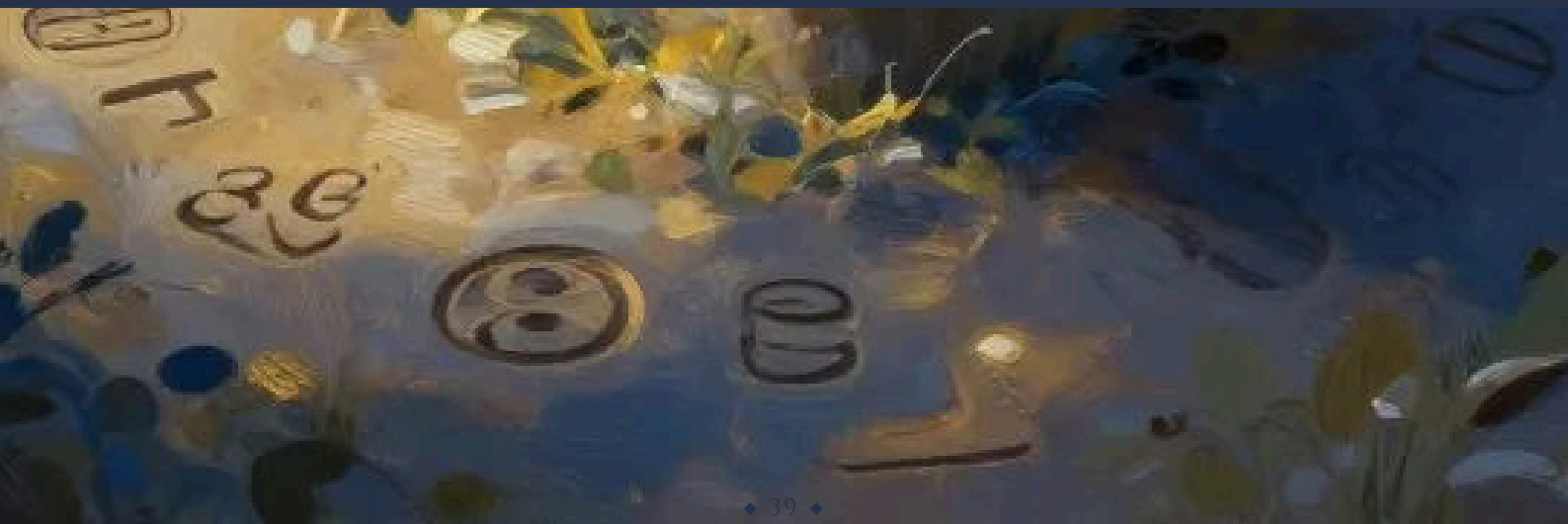
1D100	ITEM
01	Mão de goblin mumificada
02	Cristal que brilha suavemente à luz da lua
03	Moeda de ouro cunhada em uma terra desconhecida
04	Diário escrito em um idioma que você não conhece
05	Anel de latão que nunca escurece
06	Peça de xadrez antiga feita de vidro
07	Dados de ossos de dedo, cada um com um símbolo de caveira no lado que normalmente mostraria seis pontos
08	Pequeno ídolo que representa uma criatura aterrorizante, que lhe causa sonhos perturbadores quando você dorme próximo a ele
09	Mecha de cabelo de alguém
10	O título de uma parcela de terra em um reino desconhecido para você
11	Um bloco de 1 onça feito de um material desconhecido
12	Uma pequena boneca de pano espetada com agulhas
13	Um dente de uma fera desconhecida
14	Uma escama enorme, talvez de um dragão
15	Uma pena verde-brilhante
16	Um antigo cartão de adivinhação com sua imagem
17	Uma bola de vidro cheia de fumaça em movimento
18	Um ovo de 0,5 kg com casca vermelha-brilhante
19	Um cachimbo que sopra bolhas
20	Um frasco de vidro contendo um pedaço de carne flutuando em líquido de conserva
21	Uma caixa de música artesanal de Gnomo que toca uma música que você reconhece vagamente da infância
22	Uma estatueta de madeira de um Pequenino sorridente
23	Uma esfera de latão gravada com runas estranhas
24	Um disco de pedra multicolorido
25	Uma iconografia de prata de um corvo
26	Uma bolsa contendo quarenta e sete dentes, um dos quais está podre
27	Um fragmento de obsidiana que sempre parece quente ao toque
28	Uma unha de dragão pendurada em uma corrente de couro
29	Um par de meias velhas
30	Um livro em branco cujas páginas se recusam a segurar tinta, giz, grafite ou qualquer outro tipo de marcação
31	Um distintivo de prata em forma de estrela de cinco pontas
32	Uma faca que pertencia a um parente
33	Um frasco de vidro cheio de aparas de unha
34	Um dispositivo metálico retangular com dois pequenos copos de metal em uma das extremidades que emite faíscas quando molhado
35	Uma luva branca com renda, tamanho para um humano
36	Uma veste com cem bolsos pequenos
37	Uma pedra sem peso
38	Um esboço de um goblin
39	Um frasco de vidro vazio que cheira a perfume
40	Uma pedra preciosa que parece um pedaço de carvão quando examinada por qualquer pessoa, exceto por você
41	Um pedaço de tecido de uma bandeira antiga
42	Uma insígnia de patente de um legionário perdido
43	Um sino de prata sem pino
44	Um canário mecânico dentro de uma lâmpada
45	Uma miniatura de baú esculpida para parecer ter múltiplos pés na base
46	Um espírito morto dentro de um frasco de vidro transparente
47	Uma lata de metal sem abertura, mas que soa como se estivesse cheia de líquido, areia, aranhas ou vidro quebrado (sua escolha)
48	Uma bola de vidro cheia de água, na qual nada um peixe de ouro de engrenagem
49	Uma colher de prata com uma M gravada no cabo
50	Um apito feito de madeira de cor dourada
51	Um escaravelho morto, do tamanho da sua mão
52	Dois soldadinhos de brinquedo, um sem cabeça
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 velha
57	Um mapa de tesouro ilegível
58	Uma empunhadura de espada quebrada
59	Um pé de coelho
60	Um olho de vidro
61	Um caminho de uma pessoa horrível
62	Um crânio de prata do tamanho de uma moeda
63	Uma máscara de alabastro
64	Um cone de incenso preto pegajoso que cheira mal
65	Um boné de dormir que traz sonhos agradáveis quando usado
66	Um espinha de porco único feito de osso
67	Uma armação de monóculo de ouro sem a lente
68	Um cubo de 2,5 centímetros, cada lado de uma cor diferente
69	Uma maçaneta de cristal
70	Um pacote contendo pó rosa
71	Um fragmento de uma bela música, escrito como notas musicais em duas folhas de pergaminho
72	Uma argola de ouro com um pingente em forma de lágrima de prata contendo uma lágrima real
73	Um casco de ovo pintado com cenas de miséria em detalhes perturbadores
74	Um leque que, quando aberto, mostra um gato sonolento
75	Um conjunto de flautas de osso

76	Um trevo de quatro folhas pressionado dentro de um livro sobre modos e etiqueta
77	Uma folha de pergaminho em que está desenhada uma contrapartida mecânica
78	Uma bainha ornamentada que não se encaixa em nenhuma lâmina que você encontrou
79	Um convite para uma festa em que um assassinato aconteceu
80	Um pentáculo de bronze com uma gravura da cabeça de um rato no centro
81	Um lenço roxo bordado com o nome de um arquimago
82	Metade de um plano de piso para um templo, castelo ou outra estrutura
83	Um pedaço de tecido dobrado que, quando desdobrado, se transforma em um chapéu elegante
84	Um comprovante de depósito em um banco em uma cidade distante
85	Um diário com sete páginas faltando
86	Uma pequena caixa de snuff de prata 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	Uma vial de sangue de dragão
90	Uma flecha antiga de design élfico
91	Uma agulha que nunca se curva
92	Um broche ornado de design anão
93	Uma garrafa de vinho vazia com uma etiqueta bonita que diz: "A Vinícola do Mago, Crush de Dragão Vermelho, 331422-W"
94	Um azulejo de mosaico com superfície multicolorida e esmaltada
95	Um camundongo petrificado
96	Uma bandeira de pirata preta adornada com um crânio de dragão e ossos cruzados
97	Um caranguejo ou aranha mecânico minúsculo que se move quando não está sendo observado
98	Um frasco de vidro contendo gordura com uma etiqueta que diz: "Graxa de Grou"
99	Uma caixa de madeira com fundo de cerâmica que contém um verme vivo com uma cabeça em cada extremidade do corpo
00	Uma urna de metal contendo as cinzas de um herói



PARTE II

Classes, Origens e Talentos

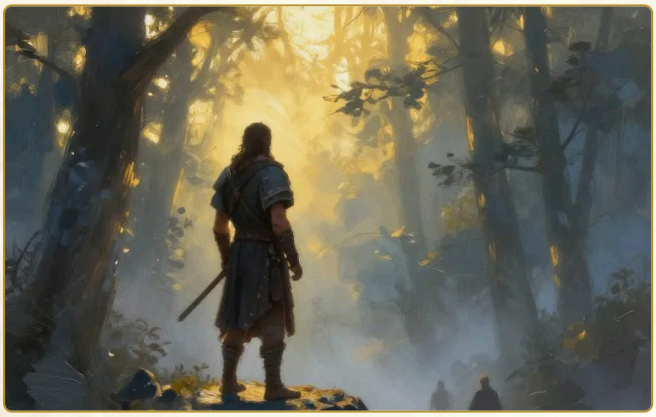


◆ Capítulo 3 ◆

Classes

Bárbaro

Tabela: Características Essenciais do Bárbaro



Bárbaro

Atributo Primário	Força
Dado de Ponto de Vida	D12 por nível de Bárbaro
Proficiências em Salvaguarda	Força e Constituição
Proficiências em Perícias	Escolha 2: Lidar com Animais, Atletismo, Intimidação, Natureza, Percepção ou Sobrevivência
Proficiências em Armas	Armas simples e marciais
Treinamento com Armadura	Armaduras leves e médias e Escudos Arcanos
Equipamento Inicial	Escolha A ou B: (A) Machado de Guerra, 4 Machados de Mão, Mochila de Explorador e 15 PO; ou (B) 75 PO

Tornando-se um Bárbaro ...

Como Personagem de Nível 1

- Ganhe todas as características na tabela Características Básicas do Bárbaro.
- Ganhe as características de nível 1 do Bárbaro, que estão listadas na tabela Características do Bárbaro.

Como Personagem Multiclasse

- Ganhe as seguintes características na tabela Características Básicas do Bárbaro: Dado de Pontos de Vida, proficiência com armas marciais e treinamento com Escudos.
- Ganhe as características de nível 1 do Bárbaro, que estão listadas na tabela Características do Bárbaro.

Características de Classe do Bárbaro

Como Bárbaro, você ganha as seguintes características de classe quando atinge os níveis de Bárbaro especificados. Essas características são listadas na tabela Características de Bárbaro.

Tabela: Características de Bárbaro

Nível	Bônus de Proficiência	Características de Classe	Fúria	Dano da Fúria	Maestria em Arma
1	+2	Fúria, Defesa sem Armadura, Maestria em Arma	2	+2	2
2	+2	Sentido de Perigo, Ataque Imprudente	2	+2	2
3	+2	Subclasse de Bárbaro, Conhecimento Primitivo	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	Instinto Feral, Arremesso Instintivo	4	+2	3
8	+3	Aumento no Valor de Atributo	4	+2	3
9	+4	Golpe Bruto	4	+3	3
10	+4	Característica de Subclasse	4	+3	4
11	+4	Fúria Inabalável	4	+3	4
12	+4	Aumento no Valor de Atributo	5	+3	4
13	+5	Golpe Bruto 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 Bruto 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

Nível 1: Fúria

Você pode imbuir-se com um poder primordial chamado Fúria, uma força que lhe concede grande poder e resiliência. Você pode entrar em Fúria como uma Ação Bônus se não estiver usando armadura pesada.

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

Enquanto ativa, sua Fúria segue as regras abaixo. *Resistência a Dano.* Você tem Resistência a dano Contundente, Perfurante e Cortante.

Dano da Fúria. Quando você faz uma jogada de ataque usando Força—com uma arma ou um Ataque Desarmado—e causa dano ao alvo, você ganha um bônus ao dano que aumenta à medida que você sobe de nível como Bárbaro, conforme mostrado na coluna "Dano da Fúria" da tabela de Características do Bárbaro.

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

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

Duração. A Fúria dura até o final do seu próximo turno, e termina antecipadamente se você usar armadura pesada ou tiver a condição Incapacitado. Se sua Fúria ainda estiver ativa no seu próximo turno, você pode estender a Fúria por mais um rodada fazendo uma das seguintes opções:

- Faça uma jogada de ataque contra um inimigo.
- Force um inimigo a fazer uma salvaguarda.
- Use uma Ação Bônus para estender sua Fúria.

Cada vez que a Fúria é estendida, ela dura 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 usando nenhuma armadura, sua Classe de Armadura básica é igual a 10 mais seus modificadores de Destreza e Constituição. Você pode usar um Escudo Arcano e ainda obter este benefício.

Nível 1: Maestria em Arma

Seu treinamento com armas permite que você utilize as propriedades de maestria de dois tipos de armas corpo a corpo Simples ou Marciais de sua escolha, como Grandes Machados e Machado Amadeiro. Sempre que você termina um Descanso Longo, pode praticar exercícios de armamento e alterar uma dessas escolhas de arma.

Quando você atinge certos níveis de Bárbaro, você adquire a habilidade de utilizar as propriedades de maestria de mais tipos de armas, como mostrado na coluna Maestria em Arma da tabela Características do Bárbaro.

Nível 2: Sentido de Perigo

Você adquire um senso estranho de quando algo está errado, lhe dando uma vantagem ao desviar de perigos. Você tem Vantagem em salvaguardas de Destreza a menos que você esteja Incapacitado.

Nível 2: Ataque Imprudente

Você pode abandonar toda preocupação com a defesa para atacar com ferocidade aumentada. Quando você faz sua primeira jogada de ataque no seu turno, você pode decidir atacar imprudentemente. Fazer isso lhe dá Vantagem em jogadas de ataque usando Força até o início do seu próximo turno, mas as jogadas de ataque contra você têm Vantagem durante esse tempo.

Nível 3: Subclasse de Bárbaro

Você adquire uma subclasse de Bárbaro à sua escolha. A subclasse Caminho do Selvagem é detalhada após a descrição desta classe. Uma subclasse é uma especialização que concede características em determinados níveis de Bárbaro. Pelo restante da sua carreira, você adquire cada uma das características da sua subclasse que sejam do seu nível de Bárbaro ou inferior.

Nível 3: Conhecimento Primal

Você ganha proficiência em outra perícia de sua escolha da lista de perícias disponível para Bárbaros no nível 1.

Além disso, enquanto sua Fúria estiver ativa, você pode canalizar poder primal ao tentar certas tarefas; sempre que fizer um teste de atributo usando uma das seguintes perícias, você pode fazê-lo como um teste de Força mesmo que ele normalmente use uma habilidade diferente: Acrobacia, Intimidação, Percepção, Furtividade ou Sobrevivência. Quando você usar essa habilidade, sua Força representa o poder primal percorrendo você, aprimorando sua agilidade, porte e sentidos.

Nível 4: Aumento no Valor de Atributo

Você ganha o talento Aumento no Valor de Atributo (veja "Talentos") ou outro talento de sua escolha para o qual você se qualifica. Você ganha essa característica novamente nos níveis de Bárbaro 8, 12 e 16.

Nível 5: Ataque Extra

Você pode atacar duas vezes em vez de uma sempre que tomar 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: Instinto Selvagem

Seus instintos estão tão apurados que você tem Vantagem em jogadas de iniciativa.

Nível 7: Ataque Instinctivo

Como parte da Ação Bônus que você toma para entrar na sua Fúria, você pode se mover até metade do seu deslocamento.

Nível 9: Golpe Brutal

Se você usar Ataque Imprudente, você pode abrir mão de qualquer Vantagem em uma jogada de ataque baseada em Força de sua escolha no seu turno. A jogada de ataque escolhida não pode ter Desvantagem. Se a jogada de ataque escolhida acertar, o alvo sofre dano extra de 1d10 do mesmo tipo causado pela arma ou Ataque Desarmado, e você pode causar um efeito de Golpe Brutal de sua escolha. Você tem as seguintes opções de efeito:

Golpe Impetuoso. O alvo é empurrado 4,5 metros diretamente para longe de você. Você pode então se mover até a metade do seu Deslocamento em linha reta em direção ao alvo sem provocar Ataques de Oportunidade.

Golpe Atracerador. O Deslocamento do alvo é reduzido em 4,5 metros até o início do seu próximo turno. Um alvo só pode ser afetado por um Golpe Atracerador de cada vez, sendo o mais recente o que prevalece.

Nível 11: Fúria Implacável

Sua Fúria pode mantê-lo lutando apesar de ferimentos graves. Se você chegar a 0 Pontos de Vida enquanto sua Fúria está ativa e não morrer instantaneamente, você pode fazer uma salvaguarda de Constituição CD 10. Se você obtiver sucesso, seus Pontos de Vida se transformam em um número igual ao dobro do seu nível de Bárbaro.

Cada vez que você usar esta característica após a primeira, a CD aumenta em 5. Ao terminar um Descanso Curto ou Longo, a CD volta para 10.

Nível 13: Ataque Brutal Aprimorado

Você aperfeiçoou novas maneiras de atacar furiosamente. Os seguintes efeitos agora estão entre suas opções de Ataque Brutal.

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

Golpe Destruidor. Antes do início do seu próximo turno, a próxima jogada de ataque feita por outra criatura contra o alvo recebe um bônus de +5 no resultado. Uma jogada de ataque só pode receber um bônus de Golpe Destruidor.

Nível 15: Fúria Persistente

Quando você rola Iniciativa, você pode recuperar todas as vezes de Fúria gastas. Depois de recuperar vezes de Fúria desta forma, você não pode fazê-lo novamente até terminar um Descanso Longo.

Além disso, sua Fúria é tão intensa que agora dura 10 minutos sem que você precise fazer nada para estendê-la de rodada em rodada. Sua Fúria termina antecipadamente se você tiver a condição Inconsciente (e não apenas a condição Incapacitado) ou vestir armadura pesada.

Nível 17: Ataque Brutal Aprimorado

O dano extra do seu Ataque Brutal aumenta para 2d10. Além disso, você pode usar dois efeitos diferentes de Ataque Brutal sempre que usar sua característica Ataque Brutal.

Nível 18: Poder Indomável

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

Nível 19: Dádiva Épica

Você recebe um talento de Dádiva Épica (veja "Talentos") ou outro talento da sua escolha para o qual você se qualifique. Dádiva de Ofensa Irresistível é recomendada.

Nível 20: Campeão Primordial

Você personifica poder primordial. Seus valores de Força e Constituição aumentam em 4, até um máximo de 25.

Subclasse de Bárbaro: Caminho do Berserker

Transforme Fúria em Violenta Ira

Bárbaros que seguem o Caminho do Berserker direcionam sua Fúria principalmente para a violência. Seu caminho é de fúria desenfreada, e eles se deleitam no caos da batalha ao permitir que sua Fúria os domine e os empodere.

Nível 3: Frenesi

Se você usar Ataque Imprudente enquanto sua Fúria está ativa, você causa dano extra à primeira criatura que atingir com um ataque baseado em Força a cada turno. Para determinar o dano extra, role um número de d6s igual ao seu bônus de Dano de Fúria e some os resultados. O dano tem o mesmo tipo da arma ou Ataque Desarmado usado para o ataque.

Nível 6: Ira Desenfreada

Você tem Imunidade às condições Enfeitiçado e Amedrontado enquanto sua Fúria está ativa. Se você estiver Enfeitiçado ou Amedrontado quando entrar em sua Fúria, a condição termina em você.

Nível 10: Retaliação

Quando você recebe dano de uma criatura que está dentro de 1,5 metros de você, você pode usar uma Reação para fazer um ataque corpo a corpo contra aquela criatura, usando uma arma ou um Ataque Desarmado.

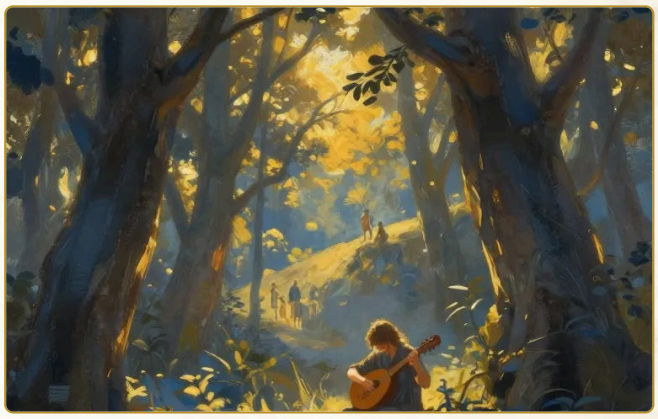
Nível 14: Presença Intimidadora

Como uma Ação Bônus, você pode inspirar terror em outros com sua presença ameaçadora e poder primordial. Ao fazer isso, cada criatura de sua escolha dentro de uma Emanação de 9 metros originada de você deve fazer uma salvaguarda de Sabedoria (CD 8 mais seu modificador de Força e bônus de proficiência). Em uma falha na salvaguarda, a criatura fica sob a condição Amedrontado por 1 minuto. No final de cada turno da criatura Amedrontada, ela repete a salvaguarda, terminando o efeito sobre si mesma em um sucesso.

Uma vez que você use esta característica, você não pode usá-la novamente até terminar um Descanso Longo, a menos que gaste um uso de sua Fúria (sem ação necessária) para restaurar seu uso dela.

Bardo

Tabela: Características Essenciais do Bardo



Bardo

Atributo Primário	Carisma
Dado de Ponto de Vida	D8 por nível de Bardo
Proficiências em Salvaguarda	Destreza e Carisma
Proficiências em Perícias	Escolha 3 perícias quaisquer (veja "Jogando o Jogo")
Proficiências em Armas	Armas simples
Proficiências em Ferramentas	Escolha 3 Instrumentos Musicais (veja "Equipamento")
Treinamento com Armadura	Armadura leve
Equipamento Inicial	Escolha A ou B: (A) Armadura de Couro, 2 Adagas, um Instrumento Musical de sua escolha, Kit do Entretenedor e 19 PO; ou (B) 90 PO

Tornando-se um Bardo ...

Como um Personagem de 1º Nível

- Adquira todas as características da tabela Características Essenciais do Bardo.
- Obtenha os recursos de nível 1 do Bardo, listados na tabela Recursos do Bardo.

Como um Personagem Multiclasse

- Adquira as seguintes características da tabela Características Essenciais do Bardo: Dado de PV, proficiência em uma perícia de sua escolha, proficiência com um instrumento musical de sua escolha e treinamento com armadura leve.
- Obtenha os recursos de nível 1 do Bardo, listados na tabela Recursos do Bardo. Consulte as regras de multiclasse em "Criação" para determinar seus espaços de magia disponíveis.

Características de Classe do Bardo

Como Bardo, você obtém as seguintes características de classe quando atinge os níveis de Bardo especificados. Essas características estão listadas na tabela Características de Bardo.

Tabela: Características de Bardo: ——Espaços de Magia por Círculo da Magia——

Nível	Bônus de Proficiência	Características de Classe	Dado de Inspiração	Truques	Magias Preparadas	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Inspiração de Bardo, Conjuração	D6	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Especialização, Mestre de Todas as Artes	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-encanto	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

Nível 1: Inspiração de Bardo

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

Usando a Inspiração de Bardo. Como Ação Bônus, você pode inspirar outra criatura dentro de 18 metros de distância, desde que ela 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 nas próximas horas, quando a criatura falhar em um Teste de D20, ela pode rolar o dado de Inspiração de Bardo e adicionar o número obtido ao D20, potencialmente transformando a falha em sucesso. Um dado de Inspiração de Bardo é gasto quando é rolado.

Número de Usos. Você pode conferir um dado de Inspiração de Bardo um número de vezes igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de uma vez), e você recupera todos os usos gastos ao concluir um Descanso Longo.

Em Níveis Superiores. Seu dado de Inspiração de Bardo muda quando você atinge certos níveis de Bardo, conforme mostrado na coluna Dado de Inspiração de Bardo da tabela de Recursos 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 por meio de suas artes bárdicas. Consulte "Magias" para as regras sobre conjuração. As informações abaixo detalham como você usa essas regras com as magias de Bardo, que aparecem na lista de magias do Bardo mais adiante na descrição da classe.

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

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

Quando você atingir os níveis de Bardo 4 e 10, aprende outro truque de sua escolha da lista de magias do Bardo, conforme mostrado na coluna Truques da tabela de Recursos de Bardo.

Espaços de Magia. A tabela de Recursos de Bardo mostra quantos espaços de magia você tem para conjurar magias de nível 1+. Você recupera todos os espaços gastos após concluir um Descanso Longo.

Magias Preparadas de Nível 1+. Você prepara a lista de magias de nível 1+ que estão disponíveis para você conjurar com este recurso. Para começar, escolha quatro magias de nível 1 da lista de magias do Bardo. *Enfeitiçar Pessoa*, *Leque Cromático*, *Sussurros Dissonantes* e *Palavra Curativa* são recomendadas.

Bardo (2)

O número de magias na sua lista aumenta conforme você ganha níveis de Bardo, conforme mostrado na coluna Magias Preparadas da tabela de Recursos de Bardo. Sempre que esse número aumentar, escolha magias adicionais da lista de magias do Bardo até que o número de magias na sua lista corresponda ao número da tabela. As magias escolhidas devem ser de um nível para o qual você tenha espaços de magia. Por exemplo, se você for um Bardo de nível 3, sua lista de magias preparadas pode incluir seis magias de níveis 1 e 2 em qualquer combinação.

Nível 1: Conjuração

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

Alterando Suas Magias Preparadas. Sempre que você ganhar um nível de Bardo, pode substituir uma magia da sua lista por outra magia de Bardo para a qual você tenha espaços de magia.

Atributo de Conjuração. O Carisma é o seu atributo de conjuração para as magias de Bardo.

Foco de Conjuração. Você pode usar um instrumento musical como Foco de Conjuração para as magias de Bardo.

Nível 2: Especialização

Você ganha especialização (veja "Glossário de Regras") em duas de suas proficiências de perícia de sua escolha. Atuação e Persuasão são recomendadas se você tiver proficiência nelas.

No nível 9 de Bardo, você ganha especialização em mais duas de suas proficiências de perícia de sua escolha.

Nível 2: Multifacetado

Você pode adicionar metade do seu Bônus de Proficiência (arredondado para baixo) a qualquer teste de atributo que faça usando uma perícia na qual você não tem proficiência e que não use normalmente seu Bônus de Proficiência.

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

Nível 3: Subclasse de Bardo

Você ganha uma subclasse de Bardo de sua escolha. A subclasse Coleção de Sabedoria é detalhada após a descrição desta classe. Uma subclasse é uma especialização que lhe concede características em certos níveis de Bardo. Para o resto de sua carreira, você ganha cada uma das características da sua subclasse que correspondem ao seu nível de Bardo ou inferior.

Nível 4: Aumento no Valor de Atributo

Você ganha o talento Aumento no Valor de Atributo (veja "Talentos") ou outro talento de sua escolha para o qual você se qualifica. Você ganha esse recurso novamente nos níveis 8, 12 e 16 de Bardo.

Nível 5: Fonte de Inspiração

Você recupera todas as utilizações gastas de Inspiração de Bardo ao terminar um descanso curto ou descanso longo.

Além disso, você pode gastar um espaço de magia (sem necessidade de ação) para recuperar uma utilização gasta de Inspiração de Bardo.

Nível 7: Contra-Encanto

Você pode usar notas musicais ou palavras de poder para interromper efeitos que influenciam a mente. Se você ou uma criatura dentro de 9 metros de você falhar em uma salvaguarda contra um efeito que aplica a condição Enfeitiçado ou Amedrontado, você pode usar uma Reação para fazer com que a salvaguarda seja rerolada, e o novo lançamento tem Vantagem.

Nível 10: Segredos Mágicos

Você aprendeu segredos de diversas tradições mágicas. Sempre que atingir um nível de Bardo (incluindo este nível) e o número de magias preparadas na tabela de Recursos de Bardo aumentar, você pode escolher quaisquer de suas novas magias preparadas entre as listas de magias de Bardo, Clérigo, Druida e Mago, e as magias escolhidas contam como magias de Bardo para você (consulte a seção da classe para sua lista de magias). Além disso, sempre que substituir uma magia preparada para esta classe, você pode substituí-la por uma magia dessas listas.

Nível 18: Inspiração Superior

Quando você rola Iniciativa, recupera os usos gastos de Inspiração de Bardo até que você tenha dois, se tiver menos que isso.

Nível 19: Dádiva Épica

Você ganha um talento Dádiva Épica (veja "Talentos") ou outro talento de sua escolha para o qual você se qualifica. A Dádiva de Lembrete de Magia é recomendada.

Nível 20: Palavras da Criação

Você dominou duas das Palavras da Criação: as palavras da vida e da morte. Portanto, você sempre tem as magias *Palavra de Poder: Salvar* e *Palavra de Poder: Matar* preparadas. Quando você conjura qualquer uma dessas magias, pode alvejar uma segunda criatura com ela, desde que essa criatura esteja a 3 metros da primeira.

Lista de Magias do Bardo

Esta seção apresenta a lista de magias do Bardo. As magias estão organizadas por círculo da magia e, em seguida, em ordem alfabética, e cada magia inclui sua escola de magia. Na coluna Especial, *C* significa que a magia requer Concentração, *R* significa que é um Ritual e *M* significa que requer um componente material específico.

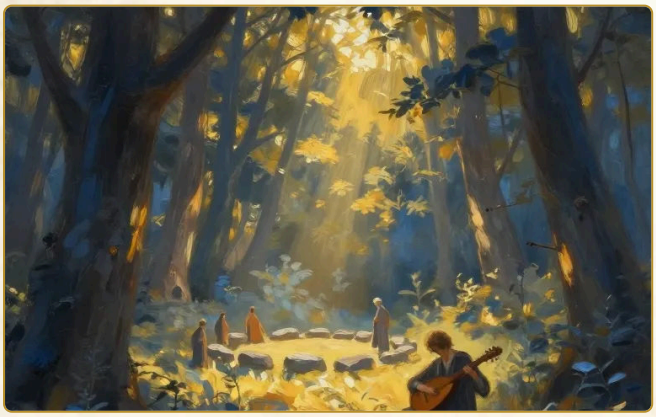


Tabela: Truques (Magias de 0º Círculo do Bardo)

MAGIA	ESCOLA	ESPECIAL
Luzes Dançantes	Ilusão	C
Luz	Evocação	—
Mãos Mágicas	Invocação	—
Reparar	Transmutação	—
Mensagem	Transmutação	—
Ilusão Menor	Ilusão	—
Prestidigitação Arcana	Transmutação	—
Fagulha Estelar	Evocação	—
Golpe Certeiro	Adivinhação	—
Zombaria Perversa	Encantamento	—

Tabela: Magias de 1º Círculo do Bardo

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

Tabela: Magias de Bardo de 2º Círculo

MAGIA	ESCOLA	ESPECIAL
Auxílio	Abjuração	—
Mensageiro Animal	Encantamento	R
Cegueira/Surdez	Transmutação	—
Acalmar Emoções	Encantamento	C
Detectar Pensamentos	Adivinhação	C
Aprimorar Atributo	Transmutação	C
Aumentar/Reduzir	Transmutação	C
Cativar	Encantamento	C
Esquentar Metal	Transmutação	C
Paralisar Pessoa	Encantamento	C
Invisibilidade	Ilusão	C
Arrombar	Transmutação	—
Restauração Menor	Abjuração	—
Localizar Animais ou Plantas	Adivinhação	R
Localizar Objeto	Adivinhação	C
Boca Encantada	Ilusão	R, M
Reflexos	Ilusão	—
Ver o Invisível	Adivinhação	—
Despedaçar	Evocação	—
Silêncio	Ilusão	C, R
Sugestão	Encantamento	C
Zona da Verdade	Encantamento	—

Tabela: Magias de Bardo de 3º Círculo

MAGIA	ESCOLA	ESPECIAL
Rogar Maldição	Necromancia	C
Clarividência	Adivinhação	C, M
Dissipar Magia	Abjuração	—
Medo	Ilusão	C
Glifo de Proteção	Abjuração	M
Padrão Hipnótico	Ilusão	C
Imagem Maior	Ilusão	C
Palavra Curativa em Massa	Abjuração	—
Indetectável	Abjuração	M
Crescimento de Plantas	Transmutação	—
Remeter	Adivinhação	—
Lentidão	Transmutação	C
Falar com Mortos	Necromancia	—
Falar com Plantas	Transmutação	—
Nuvem Fétida	Invocação	C
Pequeno Refúgio de Leomund	Evocação	R
Línguas	Adivinhação	—

Tabela: Magias de Bardo de 4º Círculo

MAGIA	ESCOLA	ESPECIAL
Enfeitiçar Monstro	Encantamento	—
Compulsão	Encantamento	C
Confusão	Encantamento	C
Porta Dimensional	Invocação	—
Movimentação Livre	Abjuração	—
Invisibilidade Maior	Ilusão	C
Terreno Alucinatório	Ilusão	—
Localizar Criatura	Adivinhação	C
Assassino Fantasmagórico	Ilusão	C
Polimorfia	Transmutação	C

Tabela: Magias de Bardo de 5º Círculo

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

Tabela: Magias de Bardo de Nível 6

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

Tabela: Magias de Bardo de Nível 7

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

Tabela: Magias de Bardo de Nível 8

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

Tabela: Magias de Bardo de Nível 9

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

Subclasse de Bardo: Colégio do Saber

Mergulhe nas Profundezas do Conhecimento Mágico

Bardos do Colégio do Saber coletam magias e segredos de diversas fontes, como tomos acadêmicos, rituais místicos e contos populares. Os membros do colégio se reúnem em bibliotecas e universidades para compartilhar seu saber uns com os outros. Eles também se encontram em festivais ou eventos oficiais, onde podem expor a corrupção, desvendar mentiras e zombar de figuras de autoridade presunçosas.

Nível 3: Proficiências Bônus

Você ganha proficiência em três perícias à sua escolha.

Nível 3: Palavras Afiadas

Você aprende a usar seu raciocínio para distrair, confundir e, de outra forma, diminuir a confiança e a competência de outros sobrenaturalmente. Quando uma criatura que você pode ver dentro de 18 metros de si mesma faz uma jogada de dano ou tem sucesso em um teste de atributo ou jogada de ataque, você pode usar uma Reação para gastar um uso da sua Inspiração de Bardo; role o dado de Inspiração de Bardo e subtraia o número rolado da jogada da criatura, reduzindo o dano ou potencialmente transformando o sucesso em uma falha.

Nível 6: Descobertas Mágicas

Você aprende duas magias à sua escolha. Essas magias podem vir das listas de magia do Clérigo, Druida ou Mago ou qualquer combinação delas (veja a seção da classe para sua lista de magia). Uma magia que você escolher deve ser um truque ou uma magia para a qual você tem espaços de magia, conforme mostrado na tabela Características de Bardo.

Você sempre tem as magias escolhidas preparadas e, sempre que ganhar um nível de Bardo, pode substituir uma das magias por outra magia que atenda a esses requisitos.

Nível 14: Habilidade Incomparável

Quando você faz um teste de atributo ou jogada de ataque e falha, você pode gastar um uso de Inspiração de Bardo; role o dado de Inspiração de Bardo e adicione o número rolado ao d20, potencialmente transformando uma falha em sucesso. Em caso de falha, a Inspiração de Bardo não é gasta.

Clérigo

Tabela: Características Essenciais do Clérigo

Atributo Primário	Sabedoria
Dado de Pontos 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 em Armas	Armas simples
Treinamento com Armadura	Armaduras leves e médias e Escudos
Equipamento Inicial	Escolha A ou B: (A) Cota de Malhas, Escudo, Porrete, Símbolo Sagrado, Kit de Sacerdote e 7 PO; ou (B) 110 PO

Como um Personagem de 1º Nível

- Adquira todas as características na tabela Características do Clérigo Essencial.

- Adquira os recursos do Clérigo de 1º nível, que estão listados na tabela Recursos do Clérigo.

Como um Personagem Multiclasse

- Adquira as seguintes características da tabela Características Essenciais do Clérigo: Dado de Pontos de Vida, treinamento com armadura média e Escudos Arcanos.
- Adquira os recursos de 1º nível do Clérigo, que estão listados na tabela Recursos do Clérigo. Consulte as regras de multiclasse em "Criação" para determinar seus espaços de magia disponíveis.

Características de Clérigo

Como Clérigo, você ganha as seguintes características de classe quando atinge os níveis de Clérigo especificados. Essas características estão listadas na tabela Características de Classe de Clérigo.

Tabela: Características de Classe de Clérigo: ——Espaços de Magia por Círculo da Magia——

Nível	Bônus de Proficiência	Características de Classe	Canalizar Divindade	Truques	Magias Preparadas	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 de Clérigo	2	3	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Aumento no Valor de Atributo	2	4	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Cura de morto-vivo	2	4	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Característica de subclasse	3	4	10	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	Golpes Benditos	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 Benditos Aprimorados	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

Nível 1: Conjuração

Você aprendeu a conjurar magias por meio de oração e meditação. Consulte "Magias" para as regras sobre conjuração. As informações abaixo detalham como você usa essas regras com as magias de Clérigo, que aparecem na lista de magias do Clérigo mais adiante na descrição da classe.

Truques. Você conhece três truques de sua escolha da lista de magias de Clérigo. *Orientação*, *Chama Sagrada* e *Taumaturgia* são recomendados.

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

Quando você atinge os níveis de Clérigo 4 e 10, aprende outro truque de sua escolha da lista de magias de Clérigo, como mostrado na coluna Truques da tabela de Características do Clérigo.

Espaços de Magia. A tabela de Características do Clérigo mostra quantos espaços de magia você tem para conjurar suas magias de nível 1+. Você recupera todos os espaços de magia gastos ao terminar um Descanso Longo.

Magias Preparadas de Nível 1+. Você prepara a lista de magias de nível 1+ que estão disponíveis para você conjurar com esta característica. Para começar, escolha quatro magias de 1º nível da lista de magias do Clérigo. *Bênção*, *Curar Ferimentos*, *Raio Guia* e *Escudo da Fé* são recomendados.

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

Se outro recurso de Clérigo lhe conceder magias que você sempre tem preparadas, essas magias não contam contra o número de magias que você pode preparar com este recurso, mas elas, de outra forma, contam como magias de Clérigo para você.

Alterando suas Magias Preparadas. Sempre que você terminar um Descanso Longo, você pode alterar sua lista de magias preparadas, substituindo qualquer uma das magias lá 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 dedicou-se a uma das seguintes funções sagradas de sua escolha.

Protetor. Treinado para a batalha, você ganha proficiência com armas marciais e treinamento com armadura pesada.

Táumaturgo. Você conhece um truque extra da lista de magias do Clérigo. Além disso, sua conexão mística com o divino lhe dá um bônus em seus testes de Inteligência (Arca ou Religião). O bônus equivale ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de +1).

Nível 2: Canalizar Divindade

Você pode canalizar energia divina diretamente dos Planos Exteriores para alimentar efeitos mágicos. Você começa com dois desses efeitos: Chama Divina e Transformar Mortos-Vivos, cada um descrito abaixo. Cada vez que usar a Canalizar Divindade desta classe, escolha qual efeito de Canalizar Divindade desta classe deseja criar. Você ganha opções adicionais de efeitos em níveis mais altos de Clérigo.

Você pode usar a Canalizar Divindade desta classe duas vezes. Você recupera uma de suas utilizações esgotadas ao terminar um descanso curto e recupera todas as utilizações esgotadas ao terminar um descanso longo. Você ganha utilizações adicionais ao atingir certos níveis de Clérigo, conforme mostrado na coluna Canalizar Divindade da tabela de Recursos de Clérigo.

Se um efeito de Canalizar Divindade exigir uma salvaguarda, a CD é igual à CD de salvaguarda de magia da característica Conjuração desta classe.

Chama Divina. Como uma ação Usar Magia, você aponta seu Símbolo Sagrado para outra criatura que consegue ver a até 9 metros de distância e concentra energia divina nela. Lance 1d8 e adicione seu modificador de Sabedoria. Você restaura pontos de vida à criatura igual a esse total ou força a criatura a fazer uma salvaguarda de Constituição. Em um fracasso na salvaguarda, a criatura toma dano Necrótico ou Radiante (sua escolha) igual a esse total. Em um sucesso na salvaguarda, a criatura toma metade do dano (arredondado para baixo).

Você lança um d8 adicional quando atingir os níveis de Clérigo 7 (2d8), 13 (3d8) e 18 (4d8).

Transformar Mortos-Vivos. Como uma ação Usar Magia, você apresenta seu Símbolo Sagrado e repreende criaturas morto-vivo. Cada criatura morto-vivo de sua escolha dentro de 9 metros de você deve fazer uma salvaguarda de Sabedoria. Se a criatura falhar na salvaguarda, ela fica com as condições Amedrontado e Incapacitado por 1 minuto. Durante esse tempo, ela tenta se afastar de você o máximo possível em seus turnos. Essa condição termina antes se a criatura receber qualquer dano, se você estiver com a condição Incapacitado ou se você morrer.

Nível 3: Subclasse de Clérigo

Você adquire uma subclasse de Clérigo de sua escolha. A subclasse Domínio da Vida é detalhada após a descrição desta classe. Uma subclasse é uma especialização que concede características em certos níveis de Clérigo. Pelo resto de sua carreira, você obtém cada uma das características da sua subclasse que sejam do seu nível de Clérigo ou inferior.

Nível 4: Aumento no Valor de Atributo

Você adquire o talento Aumento no Valor de Atributo (veja "Talentos") ou outro talento de sua escolha para o qual você se qualifique. Você adquire essa característica novamente nos níveis de Clérigo 8, 12 e 16.

Nível 5: Queimar Mortos-Vivos

Sempre que você usar Transformar Mortos-Vivos, você pode rolar um número de dados d8 igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de 1d8) e somar os resultados. Cada morto-vivo que falhar na salvaguarda contra essa utilização de Transformar Mortos-Vivos sofre dano Radiante igual ao total dos dados rolados. Esse dano não termina o efeito da rodada.

Nível 7: Ataques Abençoados

Poder divino te imbuye em combate. Você ganha uma das seguintes opções à sua escolha (se você já obtiver alguma dessas opções através de uma subclasse de Clérigo em um livro mais antigo, use apenas a opção que você escolher para esta característica).

Ataque Divino. Uma vez em cada um dos seus turnos quando você acertar uma criatura com uma jogada de ataque usando uma arma, você pode fazer com que o alvo receba 1d8 adicional de dano Necrótico ou Radiante (a sua escolha).

Conjuração Potente. Adicione seu modificador de Sabedoria ao dano que você causa com qualquer truque de Clérigo.

Nível 10: Intervenção Divina

Você pode invocar sua divindade ou panteão para intervir em seu favor. 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 um espaço de magia nem precisar de componentes materiais. Você não pode usar esse recurso novamente até terminar um descanso longo.

Nível 14: Ataques Abençoados Aprimorados

A opção que você escolheu para Ataques Abençoados se torna mais poderosa.

Golpe Divino. O dano extra do seu Golpe Divino aumenta para 2d8.

Conjuração Potente. Quando você conjura um truque de Clérigo e causa dano a uma criatura com ele, você pode conceder vitalidade a si mesmo ou a outra criatura dentro de 18 metros de você, concedendo um número de Pontos de Vida Temporários igual ao dobro do seu modificador de Sabedoria.

Nível 19: Dádiva Épica

Você ganha um talento Dádiva Épica (veja "Talentos") ou outro talento de sua escolha para o qual você se qualifica. Recomenda-se a Dádiva do Destino.

Nível 20: Intervenção Divina Superior

Você pode invocar uma intervenção divina ainda mais poderosa. Quando você usar sua característica Intervenção Divina, você pode escolher *Desejo* quando selecionar uma magia. Se fizer isso, você não pode usar Intervenção Divina novamente até terminar 2d4 descansos longos.

Lista de Magias do Clérigo

Esta seção apresenta a lista de magias do Clérigo. As magias estão organizadas por círculo da magia e depois alfabeticamente, e cada magia inclui sua escola de magia. Na coluna Especial, *C* significa que a magia requer Concentração, *R* significa que é um Ritual e *M* significa que requer um componente material específico.

Tabela: Truques (Magias de 0º Círculo do Clérigo)

MAGIA	ESCOLA	ESPECIAL
Orientação	Adivinhação	C
Luz	Evocação	—
Reparar	Transmutação	—
Resistência	Abjuração	C
Chama Sagrada	Evocação	—
Acudir os Moribundos	Necromancia	—
Taumaturgia	Transmutação	—

Tabela: Magias de 1º Círculo do Clérigo

MAGIA	ESCOLA	ESPECIAL
Perdição	Encantamento	C
Bênção	Encantamento	C, M
Comando	Encantamento	—
Criar ou Destruir Água	Transmutação	—
Curar Ferimentos	Abjuração	—
Detectar o Bem e o Mal	Adivinhação	C
Detectar Magia	Adivinhação	C, R
Detectar Veneno e Doença	Adivinhação	C, R
Raio Guia	Evocação	—
Palavra Curativa	Abjuração	—
Infligir Ferimentos	Necromancia	—
Proteção Contra o Bem e o Mal	Abjuração	C, M
Purificar Alimentos e Bebidas	Transmutação	R
Santuário	Abjuração	—
Escudo da Fé	Abjuração	C

Tabela: Magias de Clérigo de 2º Círculo

MAGIA	ESCOLA	ESPECIAL
Auxílio	Abjuração	—
Augúrio	Adivinhação	R, M
Cegueira/Surdez	Transmutação	—
Acalmar Emoções	Encantamento	C
Chama Contínua	Evocação	M
Aprimorar Atributo	Transmutação	C
Encontrar Armadilhas	Adivinhação	—
Repouso Tranquilo	Necromancia	R, M
Paralisar Pessoa	Encantamento	C
Restauração Menor	Abjuração	—
Localizar Objeto	Adivinhação	C
Oração de Cura	Abjuração	—
Proteção Contra Veneno	Abjuração	—
Silêncio	Ilusão	C, R
Arma Espiritual	Evocação	C
Vínculo de Proteção	Abjuração	M
Zona da Verdade	Encantamento	—

Tabela: Magias de Clérigo de 3º Círculo

Magia	Escola	Especial
Animar Mortos	Necromancia	—
Sinal de Esperança	Abjuração	C
Rogar Maldição	Necromancia	C
Clarividência	Adivinhação	C, M
Criar Comida e Água	Invocação	—
Luz do Dia	Evocação	—
Dissipar Magia	Abjuração	—
Glifo de Proteção	Abjuração	M
Círculo Mágico	Abjuração	M
Palavra Curativa em Massa	Abjuração	—
Mesclar-se às Rochas	Transmutação	R
Proteção Contra Energia	Abjuração	C
Remover Maldição	Abjuração	—
Revivificar	Necromancia	M
Remeter	Adivinhação	—
Falar com Mortos	Necromancia	—
Guardiões Espirituais	Invocação	C
Línguas	Adivinhação	—
Caminhar Sobre as Águas	Transmutação	R

Magias de Clérigo de 4º Círculo

Magia	Escola	Especial
Aura de Vida	Abjuração	C
Banimento	Abjuração	C
Controlar Água	Transmutação	C
Proteção Contra a Morte	Abjuração	—
Presságio	Adivinhação	R, M
Movimentação Livre	Abjuração	—
Defensor da Fé	Invocação	—
Localizar Criatura	Adivinhação	C
Moldar Rochas	Transmutação	—

Magias de Clérigo de 5º Círculo

Magia	Escola	Especial
Comunhão	Adivinhação	R
Contágio	Necromancia	—
Dissipar o Bem e o Mal	Abjuração	C
Coluna de Chamas	Evocação	—
Missão	Encantamento	—
Restauração Maior	Abjuração	M
Consagrar	Abjuração	M
Praga de Insetos	Invocação	C
Lendas e Histórias	Adivinhação	M
Curar Ferimentos em Massa	Abjuração	—
Âncora Planar	Abjuração	M
Reviver os Mortos	Necromancia	M
Vidência	Adivinhação	C, M

Magias de Clérigo de 6º Círculo

Magia	Escola	Especial
Barreira de Lâminas	Evocação	C
Criar Mortos-Vivos	Necromancia	M
Encontrar o Caminho	Adivinhação	C, M
Proibição	Abjuração	R, M
Moléstia	Necromancia	—
Cura Completa	Abjuração	—
Banquete dos Heróis	Invocação	M
Aliado Extraplanar	Invocação	—
Raio Solar	Evocação	C
Visão da Verdade	Adivinhação	M
Palavra de Regresso	Invocação	—

Magias de Clérigo de 7º Círculo

Magia	Escola	Especial
Invocar Celestial	Invocação	C
Palavra Sagrada	Evocação	—
Forma Etérea	Invocação	—
Tempestade de Fogo	Evocação	—
Transição Planar	Invocação	M
Regeneração	Transmutação	—
Ressurreição	Necromancia	M
Símbolo	Abjuração	M

Magias de Clérigo de 8º Círculo

Magia	Escola	Especial
Campo Antimagia	Abjuração	C
Controlar o Clima	Transmutação	C
Terremoto	Transmutação	C
Aura Sagrada	Abjuração	C, M
Explosão Solar	Evocação	—

Magias de Clérigo de 9º Círculo

Magia	Escola	Especial
Projeção Astral	Necromancia	M
Portal	Invocação	C, M
Cura Completa em Massa	Abjuração	—
Palavra de Poder: Salvar	Encantamento	—
Ressurreição Verdadeira	Necromancia	M

Clérigo: Subclasse Domínio da Vida

Alivia os Males do Mundo

O Domínio da Vida foca na energia positiva que ajuda a sustentar toda a vida no multiverso. Clérigos que exploram este domínio são mestres em cura, usando essa força vital para aliviar muitos males.

A própria existência depende da energia positiva associada a este domínio, então um Clérigo de quase qualquer tradição religiosa pode escolhê-lo. Este domínio é particularmente associado a divindades agrícolas, deuses de cura ou resistência, e deuses do lar e comunidade. Ordens religiosas de cura também buscam a magia deste domínio.

Nível 3: Discípulo da Vida

Quando uma magia que você conjura com um espaço de magia restaura pontos de vida a uma criatura, essa criatura recupera pontos de vida adicionais no turno em que você conjura a magia. Os pontos de vida adicionais são iguais a 2 mais o nível do espaço de magia.

Nível 3: Magias do Domínio da Vida

Sua conexão com este domínio divino garante que você sempre tenha certas magias prontas. Quando você atinge um nível de Clérigo especificado na tabela Magias do Domínio da Vida, você terá as magias listadas preparadas permanentemente.

Tabela: Magias do Domínio da Vida

Nível 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	Restauração Maior, Curar Ferimentos em Massa

Nível 3: Preservar a Vida

Como uma ação de Magia, você apresenta seu Símbolo Sagrado e gasta um uso do seu Canalizar Divindade para evocar energia curativa que pode restaurar um número de pontos de vida igual a cinco vezes o seu nível de Clérigo. Escolha criaturas sangrando dentro de 9 metros de si mesmo (que podem incluir você) e divida esses pontos de vida entre elas. Esta habilidade pode restaurar uma criatura para no máximo metade do seu máximo de pontos de vida.

Nível 6: Curador Abençoado

As magias de cura que você conjura em outros também o curam. Imediatamente após você conjurar uma magia com um espaço de magia que restaura pontos de vida a uma ou mais criaturas além de si mesmo, você recupera pontos de vida iguais a 2 mais o nível do espaço de magia.

Nível 17: Cura Suprema

Quando normalmente você rolaria um ou mais dados para restaurar pontos de vida a uma criatura com uma magia ou Canalizar Divindade, não role esses dados para a cura; em vez disso use o maior número possível para cada dado. Por exemplo, em vez de restaurar 2d6 pontos de vida a uma criatura com uma magia, você restaura 12.

Druida

Tabela: Características Essenciais do Druida

Druida

Atributo Primário	Sabedoria
Dado de PV	D8 por nível de Druida
Proficiências em Salvaguarda	Inteligência e Sabedoria
Proficiências em Perícias	Escolha 2: Lidar com Animais, Arcanismo, Intuição, Medicina, Natureza, Percepção, Religião ou Sobrevivência
Proficiências em Armas	Armas simples
Proficiências em Ferramentas	Kit de Herbologia
Treinamento com Armadura	Armaduras leves e Escudos Arcanos
Equipamento Inicial	Escolha A ou B: (A) Armadura de Couro, Escudo Arcano, Foice, Foco Druídico (Cajado), Kit do Explorador, Kit de Herbologia e 9 PO; ou (B) 50 PO

Tornando-se um Druida ...

Como um Personagem de 1º Nível

- Adquira todas as características da tabela Características Essenciais do Druida.
- Obtenha os recursos do Druida de 1º nível, listados na tabela Recursos do Druida.

Como um Personagem Multiclasse

- Adquira as seguintes características da tabela Características Essenciais do Druida: Dado de Pontos de Vida e treinamento com armadura leve e Escudos Arcanos.
- Obtenha os recursos do Druida de 1º nível, listados na tabela Recursos do Druida. Consulte as regras de multiclasse em "Criação" para determinar seus espaços de magia disponíveis.

Características de Classe do Druida

Como Druida, você ganha as seguintes características de classe quando atinge os níveis de Druida especificados. Essas características estão listadas na tabela Características de Druida.

Tabela: Características de Druida: ——Espaços de Magia por Círculo da Magia——

Nível	Bônus de Proficiência	Características de Classe	Forma Selvagem	Truques	Magias Preparadas	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Conjuração, Druídico, Ordem Primal	—	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Forma Selvagem, Companheiro 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	Resurgência Selvagem	2	3	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Característica da 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	Recurso 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	Recurso de Subclasse	3	4	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	Furor Elemental Aprimorado	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 de Fera	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

Nível 1: Conjuração

Você aprendeu a conjurar magias estudando as forças místicas da natureza. Consulte "Magias" para as regras de conjuração. As informações abaixo detalham como você usa essas regras com magias de Druida, que aparecem na lista de magias do Druida mais adiante na descrição da classe.

Truques. Você conhece dois truques de sua escolha da lista de magias do Druida. *Arte Druídica* e *Criar Chamas* são recomendados.

Sempre que você ganhar um nível de Druida, pode substituir um dos seus truques por outro truque de sua escolha da lista de magias do Druida.

Quando você atingir os níveis de Druida 4 e 10, você aprende mais um truque de sua escolha da lista de magias do Druida, como mostrado na coluna Truques da tabela de Características do Druida.

Espaços de Magia. A tabela de Características do Druida mostra quantos espaços de magia você tem para conjurar suas magias de nível 1+. Você recupera todos os espaços de magia gastos ao terminar um Descanso Longo.

Magias Preparadas de Nível 1+. Você prepara a lista de magias de nível 1+ que estão disponíveis para você conjurar com esta característica. Para começar, escolha quatro magias de 1º nível da lista de magias do Druida. *Amizade Animal*, *Curar Ferimentos*, *Fogo das Fadas* e *Onda Trovejante* são recomendados.

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

Se outro recurso do Druida lhe conceder magias que você sempre tem preparadas, essas magias não contam contra o número de magias que você pode preparar com esse recurso, mas elas contam como magias de Druida para você, caso contrário.

Alterando suas Magias Preparadas. Sempre que você termina um Descanso Longo, você pode alterar 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: Druídico

Você conhece Druídico, a língua secreta dos Druidas. Ao aprender esta antiga língua, você também desbloqueou a magia 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 tais mensagens. Outros detectam a presença da mensagem com um teste de Inteligência (Investigação) bem-sucedido, CD 15, mas não conseguem decifrá-la sem magia.

Nível 1: Ordem Primal

Você se dedicou a um dos seguintes papéis sagrados de sua escolha.

Mago. 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).

Guardião. Treinado para a batalha, você ganha proficiência com armas Marciais e treinamento com armadura média.

Nível 2: Forma Selvagem

O poder da natureza permite que você assuma a forma de um animal. Como uma ação bônus, você muda de forma para uma Forma de Fera que você aprendeu para esta habilidade (veja "Formas Conhecidas" abaixo). Você permanece nessa forma por um número de horas igual à metade do seu nível de Druida ou até usar Forma Selvagem novamente, ter a condição Incapacitado ou morrer. Você também pode sair da forma mais cedo como uma ação bônus.

Número de Usos. Você pode usar Forma Selvagem duas vezes. Você recupera um uso gasto ao terminar um descanso curto e recupera todos os usos gastos ao terminar um descanso longo.

Você ganha usos adicionais ao atingir certos níveis de Druida, conforme mostrado na coluna Forma Selvagem da tabela Características do Druida.

Formas Conhecidas. Você conhece quatro Formas de Fera para esta habilidade, escolhidas entre blocos de estatísticas de Feras que tenham um nível de desafio máximo de 1/4 e que não possuam Deslocamento de Voo (veja "Animais" em "Monstros" para opções de bloco de estatísticas). A **Rato**, o **Cavalo de Montaria**, a **Aranha** e o **Lobo** são recomendados. Sempre que você terminar um descanso longo, poderá substituir uma das suas formas conhecidas por outra forma elegível.

Ao atingir certos níveis de Druida, seu número de formas conhecidas e o nível máximo de desafio para essas formas aumenta, conforme mostrado na tabela Formas de Fera. Além disso, a partir do nível 8, você pode adotar uma forma que tenha um Deslocamento de Voo.

Ao escolher formas conhecidas, você pode procurar em outras fontes por Feras elegíveis se o Mestre do Jogo permitir.

Tabela: Formas de Fera

Nível de Druida	Formas Conhecidas	ND Máx.	Deslocamento de Voo
2	4	1/4	Não
4	6	1/2	Não
8	8	1	Sim

Regras Durante a Transformação. Enquanto estiver em uma forma, você mantém sua personalidade, memórias e capacidade de falar, e as seguintes regras se aplicam:

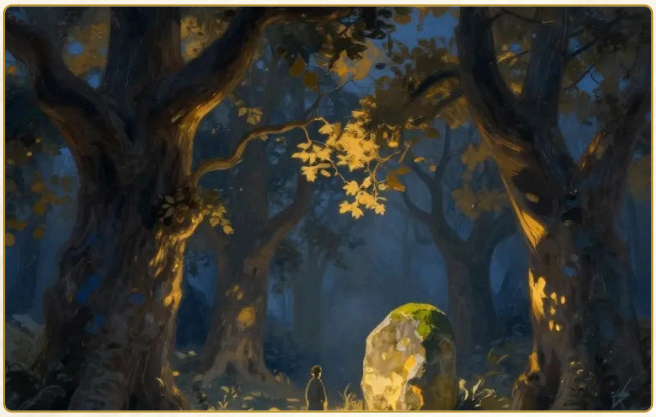
- **Pontos de Vida Temporários.** Ao assumir uma Forma Selvagem, você ganha um número de pontos de vida temporários igual ao seu nível de Druida.
- **Estatísticas do Jogo.** Suas estatísticas do jogo são substituídas pelo bloco de estatísticas da Fera, mas você mantém seu tipo de criatura; pontos de vida; dados de pontos de

erísticas de classe; idiomas; e talentos. Você também mantém suas perícias e salvaguardas e usa seu bônus de proficiência para elas, além de adquirir as perícias da criatura. Se um modificador de perícia ou 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 transformação não interrompe sua concentração nem interfere de outra forma em uma magia que você já conjurou.
- **Objetos.** Sua capacidade de manusear objetos é determinada pelos membros da forma, e não pelos seus próprios. Além disso, você escolhe se seu equipamento cai no seu espaço, se funde à sua nova forma ou é usado por ela. Equipamento usado funciona normalmente, mas o Mestre decide se é prático para a nova forma usar um item de equipamento com base no tamanho e formato da criatura. Seu equipamento não muda de tamanho ou formato para corresponder à nova forma, e qualquer equipamento que a nova forma não possa usar deve cair no chão ou fundir-se com a forma. Equipamento que se funde à forma não tem efeito enquanto você está nessa forma.

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.



Druida (2)

Quando você conjura a magia desta maneira, o familiar é feérico e desaparece quando você termina um descanso longo.

Nível 3: Subclasse de Druida

Você ganha uma subclasse de Druida de sua escolha. A subclasse Círculo da Terra é detalhada após a descrição desta classe. Uma subclasse é uma especialização que lhe concede características em certos níveis de Druida. Para o resto de sua carreira, você ganha cada uma das características da sua subclasse que correspondem ao seu nível de Druida ou inferior.

Nível 4: Aumento no Valor de Atributo

Você obtém o talento Aumento no Valor de Atributo (veja "Talentos") ou outro talento de sua escolha para o qual você se qualifique. Você ganha essa característica novamente nos níveis de Druida 8, 12 e 16.

Nível 5: Retomada Selvagem

Uma vez em cada um dos seus turnos, se você não tiver mais usos de Forma Selvagem disponíveis, pode conceder-se um uso ao consumir um espaço de magia (sem necessidade de ação).

Além disso, você pode consumir um uso de Forma Selvagem (sem necessidade de ação) para conceder-se um espaço de magia de 1º círculo, mas não poderá fazê-lo novamente até terminar um descanso longo.

Nível 7: Furor Elemental

A força dos elementos flui através de você. Você ganha uma das seguintes opções de sua escolha.

Conjuração Potente. Adicione seu modificador de Sabedoria ao dano causado por qualquer truque de Druida.

Golpe Primitivo. Uma vez em cada turno, quando você acertar uma criatura com uma jogada de ataque usando uma arma ou um ataque da forma de fera em Forma Selvagem, você pode causar ao alvo dano extra de 1d8 Frio, Fogo, Relâmpago ou Trovejante (escolha quando acertar).

Nível 15: Fúria Elemental Aprimorada

A opção que você escolheu para Fúria Elemental se torna mais poderosa, conforme detalhado abaixo.

Conjuração Potente. Quando você conjura um truque de Druida com um alcance de 3 metros ou maior, o alcance da magia aumenta em 90 metros.

Golpe Primordial. O dano extra do seu Golpe Primordial aumenta para 2d8.

Nível 18: Magias de Fera

Enquanto estiver usando Forma Selvagem, você pode conjurar magias na forma de fera, exceto aquelas que possuem um componente material com custo especificado ou que consomem seu componente material.

Nível 19: Dádiva Épica

Você ganha um talento Dádiva Épica (veja "Talentos") ou outro talento de sua escolha para o qual você se qualifica. A Dádiva de Viagem Dimensional é recomendada.

Nível 20: Arquidruida

A vitalidade da natureza floresce constantemente em você, concedendo os seguintes benefícios.

Forma Selvagem Perene. Sempre que você rola a Iniciativa e não tiver usos de Forma Selvagem restantes, você recupera um uso gasto dela.

Mago da Natureza. Você pode converter usos de Forma Selvagem em um espaço de magia (sem necessidade de ação). Escolha um número dos seus usos não gastos de Forma Selvagem e converta-os em um único espaço de magia, com cada uso contribuindo 2 círculos da magia. Por exemplo, se você converter dois usos de Forma Selvagem, você produz um espaço de magia de nível 4. Uma vez que você use este benefício, você não pode usá-lo novamente até terminar um Descanso Longo.

Longevidade. A magia primordial que você empunha faz com que você envelheça mais lentamente. Para cada dez anos que passam, seu corpo envelhece apenas um ano.

Lista de Magias do Druida

Esta seção apresenta a lista de magias do Druida. As magias estão organizadas por círculo da magia e depois alfabeticamente, e cada magia inclui sua escola de magia. Na coluna Especial, *C* significa que a magia requer Concentração, *R* significa que é um Ritual e *M* significa que requer um componente material específico.

Tabela: Truques (Magias de 0º Círculo do Druida)

Escola	Especial
Transmutação	—
Transmutação	—
Adivinhação	C
Transmutação	—
Transmutação	—
Necromancia	—
Invocação	—
Abjuração	C
Transmutação	—
Necromancia	—
Evocação	—

Tabela: Magias de 1º Círculo do Druida

Magia	Escola	Especial
Amizade Animal	Encantamento	—
Enfeitiçar Pessoa	Encantamento	—
Criar ou Destruir Água	Transmutação	—
Curar Ferimentos	Abjuração	—
Detectar Magia	Adivinhação	C, R
Detectar Veneno e Doença	Adivinhação	C, R
Emaranhar	Invocação	C
Fogo das Fadas	Evocação	C
Névoa Obscurecente	Invocação	C
Bom Fruto	Invocação	—
Palavra Curativa	Abjuração	—
Faca de Gelo	Invocação	—
Salto	Transmutação	—
Passos Largos	Transmutação	—
Proteção Contra o Bem e o Mal	Abjuração	C, M
Purificar Alimentos e Bebidas	Transmutação	R
Falar com Animais	Adivinhação	R
Onda Trovejante	Evocação	—

Tabela: Magias de Druida de 2º Círculo

Magia	Escola	Especial
Auxílio	Abjuração	—
Mensageiro Animal	Encantamento	R
Augúrio	Adivinhação	R, M
Pele-Casca	Transmutação	—
Chama Contínua	Evocação	M
Visão no Escuro	Transmutação	—
Aprimorar Atributo	Transmutação	C
Aumentar/Reduzir	Transmutação	C
Encontrar Armadilhas	Adivinhação	—
Lâmina Flamejante	Evocação	C
Esfera Flamejante	Evocação	C
Lufada de Vento	Evocação	C
Esquentar Metal	Transmutação	C
Paralisar Pessoa	Encantamento	C
Restauração Menor	Abjuração	—
Localizar Animais ou Plantas	Adivinhação	R
Localizar Objeto	Adivinhação	C
Raio Lunar	Evocação	C
Passo Sem Rastro	Abjuração	C
Proteção Contra Veneno	Abjuração	—
Crescer Espinhos	Transmutação	C

Tabela: Magias de Druida de 3º Círculo

Magia	Escola	Especial
Convocar Relâmpagos	Invocação	C
Invocar Animais	Invocação	C
Luz do Dia	Evocação	—
Dissipar Magia	Abjuração	—
Mesclar-se às Rochas	Transmutação	R
Crescimento de Plantas	Transmutação	—
Proteção Contra Energia	Abjuração	C
Revivificar	Necromancia	M
Nevasca	Invocação	C
Falar com Plantas	Transmutação	—
Respirar na Água	Transmutação	R
Caminhar Sobre as Águas	Transmutação	R
Muralha de Vento	Evocação	C

Tabela: Magias de Druida de 4º Círculo

Magia	Escola	Especial
Malogro	Necromancia	—
Enfeitiçar Monstro	Encantamento	—
Confusão	Encantamento	C
Invocar Elementais Menores	Invocação	C
Invocar Seres da Floresta	Invocação	C
Controlar Água	Transmutação	C
Presságio	Adivinhação	R, M
Dominar Fera	Encantamento	C
Escudo Ardente	Evocação	—
Movimentação Livre	Abjuração	—
Inseto Gigante	Invocação	C
Terreno Alucinatório	Ilusão	—
Tempestade Glacial	Evocação	—
Localizar Criatura	Adivinhação	C
Polimorfia	Transmutação	C
Moldar Rochas	Transmutação	—
Pele-Rocha	Transmutação	C, M
Muralha de Fogo	Evocação	C

Tabela: Magias de Druida de 5º Círculo

Magia	Escola	Especial
Cúpula Antivida	Abjuração	C
Despertar	Transmutação	M
Comunhão com a Natureza	Adivinhação	R
Cone de Frio	Evocação	—
Invocar Elemental	Invocação	C
Contágio	Necromancia	—
Missão	Encantamento	—
Restauração Maior	Abjuração	M
Praga de Insetos	Invocação	C
Curar Ferimentos em Massa	Abjuração	—
Âncora Planar	Abjuração	M
Reencarnar	Necromancia	M
Vidência	Adivinhação	C, M
Passo Arbóreo	Invocação	C
Muralha de Pedra	Evocação	C

Tabela: Magias de Druida de Nível 6

Magia	Escola	Especial
Invocar Feérico	Invocação	C
Encontrar o Caminho	Adivinhação	C, M
De Carne para Pedra	Transmutação	C
Cura Completa	Abjuração	—
Banquete dos Heróis	Invocação	M
Mover Terra	Transmutação	C
Raio Solar	Evocação	C
Transporte via Plantas	Invocação	—
Muralha de Espinhos	Invocação	C
Caminhar no Vento	Transmutação	—

Tabela: Magias de Druida de Nível 7

Magia	Escola	Especial
Tempestade de Fogo	Evocação	—
Miragem Arcana	Ilusão	—
Transição Planar	Invocação	M
Regeneração	Transmutação	—
Inverter a Gravidade	Transmutação	C
Símbolo	Abjuração	M

Tabela: Magias de Druida de 8º Círculo

MAGIA	ESCOLA	ESPECIAL
Formas Animais	Transmutação	—
Antipatia/Simpatia	Encantamento	—
Suplício	Encantamento	—
Controlar o Clima	Transmutação	C
Terremoto	Transmutação	C
Nuvem Incendiária	Invocação	C
Explosão Solar	Evocação	—
Tsunami	Invocação	C

Tabela: Magias de Druida de 9º Círculo

MAGIA	ESCOLA	ESPECIAL
Sexto Sentido	Adivinhação	—
Metamorfose	Transmutação	C, M
Tempestade da Vingança	Invocação	C
Ressurreição Verdadeira	Necromancia	M

Subclasse de Druida: Círculo da Terra

Celebre a Conexão com o Mundo Natural

O Círculo da Terra compreende místicos e sábios que protegem conhecimentos e ritos ancestrais. Estes Druidas se reúnem em círculos sagrados de árvores ou pedras erguidas para sussurrar segredos primordiais em Druídico. Os membros mais sábios do círculo presidem como os principais sacerdotes de suas comunidades.

Nível 3: Magias do Círculo da Terra

Sempre que você termina um Descanso Longo, escolha um tipo de terreno: árido, polar, temperado ou tropical. Consulte a tabela abaixo que corresponde ao tipo escolhido; você tem as magias listadas para o seu nível de Druida e níveis inferiores preparadas.

Tabela: Terreno Árido

NÍVEL DE DRUIDA	MAGIAS DO CÍRCULO
3	Turvar, Mãos Flamejantes, Raio de Fogo
5	Bola de Fogo
7	Malogro
9	Muralha de Pedra

Tabela: Terreno Polar

NÍVEL DE DRUIDA	MAGIAS DO CÍRCULO
3	Névoa Obscurecente, Paralisar Pessoa, Raio de Gelo
5	Nevasca
7	Tempestade Glacial
9	Cone de Frio

Tabela: Terreno Temperado

NÍVEL DE DRUIDA	MAGIAS DO CÍRCULO
3	Passo Nebuloso, Toque Chocante, Sono
5	Relâmpago
7	Movimentação Livre
9	Passo Arbóreo

Tabela: Terreno Tropical

NÍVEL DE DRUIDA	MAGIAS DO CÍRCULO
3	Bolha Ácida, Raio Nauseante, Teia
5	Nuvem Fétida
7	Polimorfia
9	Praga de Insetos

Nível 3: Auxílio da Terra

Como uma ação Usar Magia, você pode gastar um uso da sua Forma Selvagem e escolher um ponto a até 18 metros de si mesmo. Flores que dão vitalidade e espinhos que drenam a vida aparecem por um momento em uma Esfera de raio de 3 metros centrada naquele ponto. Cada criatura de sua escolha na Esfera deve fazer uma salvaguarda de Constituição contra o seu CD de salvaguarda de magia, sofrendo 2d6 de dano Necrótico em uma falha ou metade desse dano em um sucesso. Uma criatura de sua escolha naquela área recupera 2d6 pontos de vida.

O dano e a cura aumentam em 1d6 quando você atinge os níveis de Druida 10 (3d6) e 14 (4d6).

Nível 6: Recuperação Natural

Você pode conjurar uma das magias de nível 1+ que preparou da sua característica Magias do Círculo sem gastar um espaço de magia, e deve terminar um descanso longo antes de fazê-lo novamente.

Além disso, quando você termina um descanso curto, pode escolher espaços de magia gastos para recuperá-los. Os espaços de magia podem ter um nível combinado que seja igual ou menor que metade do seu nível de Druida (arredonde para cima), e nenhum deles pode ser de nível 6+. Por exemplo, se você for um Druida de nível 6, pode recuperar até três níveis' valiosos em espaços de magia. Você pode recuperar um espaço de magia de nível 3, um de nível 2 e um de nível 1, ou três espaços de magia de nível 1. Uma vez que você recupere espaços de magia com esta característica, não pode fazê-lo novamente até terminar um descanso longo.

Nível 10: Guardião da Natureza

Você se torna imune à condição Envenenado e adquire Resistência a um tipo de dano associado à sua escolha atual de terreno na característica Círculo de Magias, conforme mostrado na tabela Guardião da Natureza.

Tabela: Guardião da Natureza

Tipo de Terreno	Resistência	Tipo de Terreno	Resistência
Árido	Fogo	Temperado	Raio
Polar	Frio	Tropical	Veneno

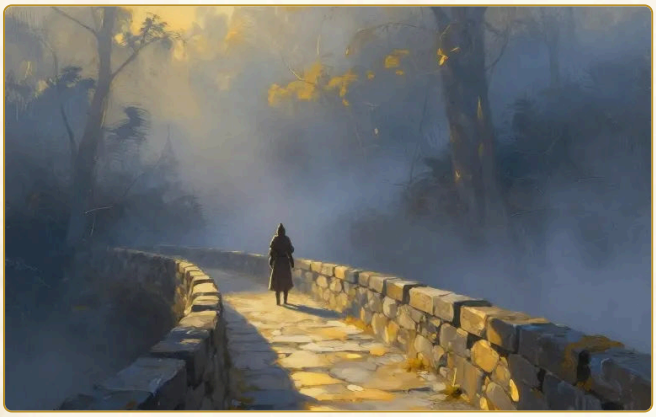
Nível 14: Santuário da Natureza

Como uma ação Usar Magia, você pode gastar um uso de sua Forma Selvagem e fazer com que árvores e cipós espectrais apareçam em um Cubo de 4,5 metros no chão dentro de 36 metros de você. Eles permanecem lá por 1 minuto ou até você ficar Incapacitado ou morrer. Você e seus aliados têm meia cobertura enquanto estiverem nessa área, e seus aliados adquirem a Resistência atual do seu Guardião da Natureza enquanto estiverem lá.

Como uma ação bônus, você pode mover o Cubo até 18 metros para outro local no chão dentro de 36 metros de você.

Guerreiro

Tabela: Características Essenciais do Guerreiro



Guerreiro

Atributo Primário	Força ou Destreza
Dado de Ponto de Vida	D10 por nível de Guerreiro
Proficiências em Salvaguarda	Força e Constituição
Proficiências em Perícias	Escolha 2: Acrobacia, Lidar com Animais, Atletismo, História, Intuição, Intimidação, Persuasão, Percepção ou Sobrevivência
Proficiências em Armas	Armas simples e marciais
Treinamento com Armadura	Armaduras leves, médias e pesadas e Escudos Arcanos
Equipamento Inicial	Escolha A, B ou C: (A) Mailhas, Espada Grande, Flagelo, 8 Javelines, Kit de Aventureiro, e 4 PO; (B) Armadura de Couro Estrelado, Cimitarra, Espada Curta, Arco Longo, 20 Flechas, Aljava, Kit de Aventureiro, e 11 PO; ou (C) 155 PO

Tornando-se um Guerreiro ...

Como Personagem de 1º Nível

- Adquira todas as características da tabela Características Essenciais do Guerreiro.
- Obtenha os recursos do Guerreiro de 1º nível, listados na tabela Recursos do Guerreiro.

Como Personagem Multiclasse

- Adquira as seguintes características da tabela Características Essenciais do Guerreiro: Dado de Pontos de Vida, proficiência com armas Marciais e treinamento com armadura média e Escudos Arcanos.
- Obtenha os recursos do Guerreiro de 1º nível, listados na tabela Recursos do Guerreiro.

Características de Classe do Guerreiro

Como Guerreiro, você ganha as seguintes características de classe quando atinge os níveis de Guerreiro especificados. Essas características estão listadas na tabela de Características do Guerreiro.

Tabela: Características do Guerreiro

Nível	Bônus de Proficiência	Características de Classe	Recuperar Fôlego	Maestria em Arma
1	+2	Estilo de Luta, Recuperar Fôlego, Maestria em Arma	2	3
2	+2	Surto de Ação (uma utilização), Mente Tática	2	3
3	+2	Subclasse do Guerreiro	2	3
4	+2	Aumento no Valor de Atributo	3	4
5	+3	Ataque Extra, Deslocamento Tático	3	4
6	+3	Aumento no Valor de Atributo	3	4
7	+3	Característica da Subclasse	3	4
8	+3	Aumento no Valor de Atributo	3	4
9	+4	Indomável (uma utilização), Mestre Tático	3	4
10	+4	Característica da Subclasse	4	5
11	+4	Dois Ataques Extra	4	5
12	+4	Aumento no Valor de Atributo	4	5
13	+5	Indomável (duas utilizações), Ataques Estudados	4	5
14	+5	Aumento no Valor de Atributo	4	5
15	+5	Característica da Subclasse	4	5
16	+5	Aumento no Valor de Atributo	4	6
17	+6	Surto de Ação (duas utilizações), Indomável (três utilizações)	4	6
18	+6	Característica da Subclasse	4	6
19	+6	Dádiva Épica	4	6
20	+6	Três Ataques Extras	4	6

Nível 1: Estilo de Luta

Você aprimorou sua habilidade marcial e ganha um talento de Estilo de Luta de sua escolha (veja "Talentos"). É recomendado escolher o Estilo de Defesa.

Sempre que você ganhar um nível de Guerreiro, pode substituir o talento escolhido por outro talento de Estilo de Luta.

Nível 1: Recuperar Fôlego

Você possui um recurso limitado de resistência física e mental que pode ser utilizado. Como Ação Bônus, você pode usá-lo para recuperar Pontos de Vida iguais a 1d10 mais seu nível de Guerreiro.

Você pode usar esse recurso duas vezes. Você recupera uma utilização gasta ao terminar um Descanso Curto e recupera todas as utilizações gastas ao terminar um Descanso Longo.

Quando você atinge certos níveis de Guerreiro, ganha mais utilizações desse recurso, conforme mostrado na coluna Recuperar Fôlego da tabela de Recursos de Guerreiro.

Nível 1: Maestria em Arma

Seu treinamento com armas permite que você use as propriedades de maestria de três tipos de armas simples ou marciais de sua escolha. Sempre que você terminar um descanso longo, pode praticar exercícios com armas e alterar uma dessas escolhas de arma.

Quando você atingir certos níveis de Guerreiro, ganha a habilidade de usar as propriedades de maestria de mais tipos de armas, conforme mostrado na coluna Maestria em Arma da tabela de Recursos de Guerreiro.

Nível 2: Surto de Ação

Você pode se esforçar além dos seus limites normais por um momento. Na sua vez, você pode tomar uma ação adicional, exceto a ação Usar Magia.

Uma vez que você usa essa característica, não pode usá-la novamente até terminar um descanso curto ou descanso longo. A partir do nível 17, você pode usá-la duas vezes antes de um descanso, mas apenas uma vez por turno.

Nível 2: Mente Tática

Você tem uma mente para táticas no e fora do campo de batalha. Quando você falha em um teste de atributo, você pode gastar um uso do seu Recuperar Fôlego para se impulsionar rumo ao sucesso. Em vez de recuperar pontos de vida, você rola 1d10 e adiciona o número rolado ao teste de atributo, potencialmente transformando-o em um sucesso. Se o teste ainda falhar, este uso de Recuperar Fôlego não é gasto.

Nível 3: Subclasse de Guerreiro

Você adquire uma subclasse de Guerreiro de sua escolha. A subclasse Campeão é detalhada após a descrição desta classe. Uma subclasse é uma especialização que concede a você características em determinados níveis de Guerreiro. Pelo restante da sua carreira, você obtém cada característica da sua subclasse que seja do seu nível de Guerreiro ou inferior.

Nível 4: Aumento no Valor de Atributo

Você ganha o talento Aumento no Valor de Atributo (veja "Talentos") ou outro talento de sua escolha para o qual você se qualifica. Você ganha esse recurso novamente nos níveis de

Guerreiro 6, 8, 12, 14 e 16.

Nível 5: Ataque Extra

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

Nível 5: Mudança Tática

Sempre que você usa o Recuperar Fôlego com uma ação bônus, pode se mover até metade do seu deslocamento sem provocar ataques de oportunidade.

Nível 9: Indomável

Se você falhar em uma salvaguarda, pode lançar um novo dado com um bônus igual ao seu nível de Guerreiro. Você deve usar o novo resultado e não pode usar essa característica novamente até terminar um descanso longo.

Você pode usar essa característica duas vezes antes de um descanso longo a partir do nível 13 e três vezes antes de um descanso longo a partir do nível 17.

Nível 9: Mestre Tático

Quando você ataca com uma arma cuja propriedade de maestria você pode usar, você pode substituir essa propriedade pela propriedade Empurrar, Amansar ou Lentidão para esse ataque.

Nível 11: Dois Ataques Extras

Você pode atacar três vezes em vez de uma sempre que realizar a ação Atacar no seu turno.

Nível 13: Ataques Estudados

Você estuda seus oponentes e aprende com cada ataque que faz. Se você fizer uma jogada de ataque contra uma criatura e errar, terá vantagem na próxima jogada de ataque contra essa criatura antes do fim da sua próxima rodada.

Nível 19: Dádiva Épica

Você recebe um talento de Dádiva Épica (veja "Talentos") ou outro talento da sua escolha para o qual você se qualifique. Dádiva de Destreza em Combate é recomendado.

Nível 20: Três Ataques Extras

Você pode atacar quatro vezes em vez de uma vez sempre que realizar a ação Atacar no seu turno.

Subclasse de Guerreiro: Campeão

Busque a Excelência Física no Combate

Um Campeão se dedica ao aprimoramento da habilidade marcial em uma busca incessante pela vitória. Os Campeões combinam treinamento rigoroso com excelência física para infligir golpes devastadores, resistir a perigos e conquistar glória. Sejam em competições atléticas ou em batalhas sangrentas, os Campeões buscam a coroa do vencedor.

Nível 3: Crítico Aprimorado

Suas jogadas de ataque com armas e ataques desarmados podem causar um acerto crítico com uma rolagem de 19 ou 20 no d20.

Nível 3: Atleta Notável

Graças à sua atlética, você tem vantagem nas jogadas de iniciativa e nas verificações de Força (Atletismo).

Além disso, imediatamente após causar um acerto crítico, você pode se mover até metade de seu deslocamento sem provocar ataques de oportunidade.

Nível 7: Estilo de Luta Adicional

Você ganha outro talento de Estilo de Luta de sua escolha.

Nível 10: Guerreiro Heroico

O prazer da batalha o impulsiona à vitória. Durante o combate, você pode conceder a si mesmo Inspiração Heroica sempre que iniciar sua vez sem ela.

Nível 15: Crítico Superior

Suas jogadas de ataque com armas e ataques desarmados podem agora causar um acerto crítico com uma rolagem de 18–20 no d20.

Nível 18: Sobrevivente

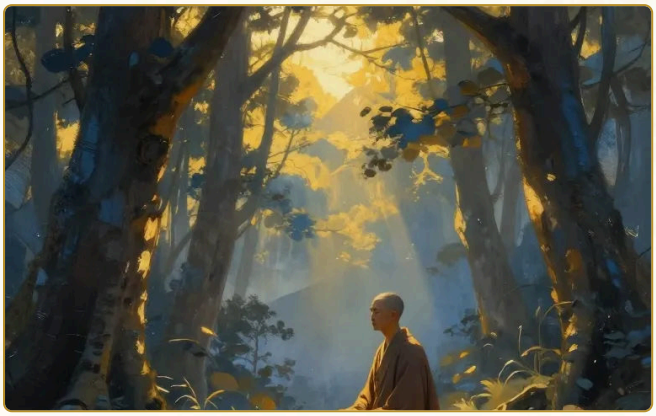
Você atinge o auge da resiliência em combate, recebendo esses benefícios.

Desafie a Morte. Você tem vantagem nas salvaguardas contra a morte. Além disso, quando você rola 18–20 em uma salvaguarda contra a morte, você obtém o benefício de rolar um 20 nela.

Reconforto Heroico. No início de cada uma de suas vezes, você recupera pontos de vida iguais a 5 mais seu modificador de Constituição se estiver sangrando e tiver pelo menos 1 ponto de vida.

Monge

Tabela: Características Essenciais do Monge



Monge

Atributo Primário	Destreza e Sabedoria
Dado de PV	D8 por nível de Monge
Proficiências em Salvaguarda	Força e Destreza
Proficiências em Perícias	Escolha 2: Acrobacia, Atletismo, História, Intuição, Religião ou Furtividade
Proficiências com Armas	Armas simples e armas marciais que possuem a propriedade Luz
Proficiências com Ferramentas	Escolha um tipo de Ferramentas de Artesão ou Instrumento Musical (veja "Equipamento")
Treinamento com Armadura	Nenhum
Equipamento Inicial	Escolha A ou B: (A) Lança, 5 Dagas, Ferramentas de Artesão ou Instrumento Musical escolhido para a proficiência em ferramenta acima, Mochila de Explorador e 11 PO; ou (B) 50 PO

Tornando-se um Monge ...

Como Personagem de 1º Nível

- Adquira todas as características na tabela Características Essenciais do Monge.
- Adquira os recursos de nível 1 do Monge, listados na tabela Recursos do Monge.

Como Personagem Multiclasse

- Adquira a característica Dado de Pontos de Vida da tabela Características Essenciais do Monge.
- Adquira os recursos de nível 1 do Monge, listados na tabela Recursos do Monge.

Características de Classe do Monge

Como Monge, você ganha as seguintes características de classe quando atinge os níveis de Monge especificados. Essas características estão listadas na tabela de Características do Monge.

Tabela: Características do Monge

Nível	Bônus de Proficiência	Características de Classe	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 metros.
3	+2	Desviar Ataques, Subclasse do Monge	1d6	3	+3 metros.
4	+2	Aumento no Valor de Atributo, Queda Lenta	1d6	4	+3 metros.
5	+3	Ataque Extra, Golpe Atordoante	1d8	5	+3 metros.
6	+3	Ataques Aprimorados, recurso de subclasse	1d8	6	+4,5 metros.
7	+3	Evasão	1d8	7	+4,5 metros.
8	+3	Aumento no Valor de Atributo	1d8	8	+4,5 metros.
9	+4	Movimento Ágil	1d8	9	+4,5 metros.
10	+4	Foco Aprimorado, Auto-Reposição	1d8	10	+6 metros.
11	+4	Recurso de subclasse	1d10	11	+6 metros.
12	+4	Aumento no Valor de Atributo	1d10	12	+6 metros.
13	+5	Desviar Energia	1d10	13	+6 metros.
14	+5	Sobrevivente Disciplinado	1d10	14	+7,5 metros.
15	+5	Foco Perfeito	1d10	15	+7,5 metros.
16	+5	Aumento no Valor de Atributo	1d10	16	+7,5 metros.
17	+6	Recurso de subclasse	1d12	17	+7,5 metros.
18	+6	Defesa Superior	1d12	18	+9 metros.
19	+6	Dádiva Épica	1d12	19	+9 metros.
20	+6	Corpo e Mente	1d12	20	+9 metros.

Nível 1: Artes Marciais

Sua prática de Artes Marciais concede domínio sobre estilos de combate que utilizam seu Ataque Desarmado e armas de Monge, que são as seguintes:

- Armaduras simples corpo a corpo
- Armaduras marciais corpo a corpo que possuem a propriedade Luz

Você obtém os seguintes benefícios enquanto estiver desarmado ou usando apenas armas de Monge e não estiver usando armadura ou segurando um Escudo Arcano.

Ataque Desarmado Bônus. Você pode fazer um Ataque Desarmado como Ação Bônus.

Dado de Artes Marciais. Você pode jogar 1d6 no lugar do dano normal de seu Ataque Desarmado ou armas de Monge. Este dado muda conforme você ganha níveis de Monge, conforme mostrado na coluna Artes Marciais da tabela de Recursos de Monge.

Ataques Ágeis. Você pode usar seu modificador de Destreza em vez do modificador de Força para os lançamentos de ataque e dano de seus Ataques Desarmados e armas de Monge. Além disso, quando você usa a opção Agarrar ou Empurrar de seu Ataque Desarmado, pode usar seu modificador de Destreza em vez do modificador de Força para determinar a CD de salvaguarda.

Nível 1: Defesa sem Armadura

Enquanto você não estiver usando armadura ou segurando um Escudo Arcano, sua Classe de Armadura base equivale a 10 mais os modificadores de Destreza e Sabedoria.

Nível 2: Foco do Monge

Seu foco e treinamento marcial permitem que você canalize uma fonte de energia extraordinária dentro de si mesmo. Essa energia é representada por Pontos de Foco. O nível de Monge determina o número de pontos que você possui, conforme mostrado na coluna Pontos de Foco da tabela Características do Monge.

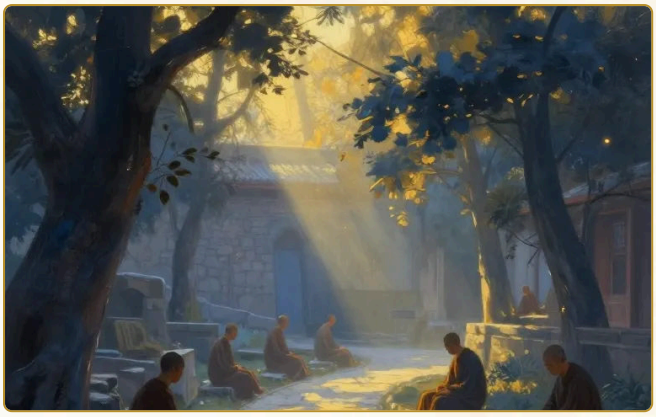
Você pode gastar esses pontos para aprimorar ou alimentar certas características do Monge. Você começa conhecendo três dessas características: Ataque em Sequência, Defesa Paciente e Passo do Vento, cada uma das quais é detalhada abaixo.

Quando você gasta um Ponto de Foco, ele fica indisponível até que você termine um descanso longo ou um Descanso Curto, ao final do qual você recupera todos os seus pontos gastos.

Algumas características que usam Pontos de Foco exigem que seu alvo faça uma salvaguarda. O CD (Classe de Dificuldade) é igual a 8 mais o modificador de Sabedoria e o bônus de proficiência.

Ataque em Sequência. Você pode gastar 1 Ponto de Foco para realizar dois Ataques Desarmados como uma Ação Bônus.

Defesa Paciente. Você pode realizar a ação Desengajar como uma Ação Bônus. Alternativamente, você pode gastar 1 Ponto de Foco para realizar tanto a ação Desengajar quanto a ação Esquivar como uma Ação Bônus.



Monge (2)

Passo do Vento. Você pode realizar a ação Correr como uma Ação Bônus. Alternativamente, você pode gastar 1 Ponto de Foco para realizar tanto a ação Desengajar quanto a ação Correr como uma Ação Bônus, e sua distância de salto é dobrada durante o turno.

Nível 2: Movimento Sem Armadura

Seu deslocamento aumenta em 3 metros enquanto você não estiver usando armadura ou empunhando um Escudo Arcano. Este bônus aumenta quando você atinge certos níveis de Monge, conforme mostrado na tabela Características do Monge.

Nível 2: Metabolismo Inato

Ao rolar a **Iniciativa**, você pode recuperar todos os **Pontos de Foco** gastos. Ao fazer isso, role o dado de **Artes Marciais** e recupere um número de **pontos de vida** igual ao seu nível de **Monge** mais o número rolado.

Uma vez que você use essa habilidade, não pode usá-la novamente até terminar um **descanso longo**.

Nível 3: Defender Ataques

Quando uma jogada de ataque acerta você e seu dano inclui dano Contundente, Perfurante ou Cortante, você pode usar uma Reação para reduzir o dano total do ataque contra você. A redução é igual a 1d10 mais seu modificador de Destreza e Nível de Monge.

Se você reduzir o dano a 0, você pode gastar 1 Ponto de Foco para redirecionar parte da força do ataque. Se fizer isso, escolha uma criatura que você possa ver dentro de 1,5 metros de você se o ataque foi um ataque corpo a corpo ou uma criatura que você possa ver dentro de 18 metros de você que não esteja atrás de cobertura total se o ataque foi um ataque à distância. Aquela criatura deve ter sucesso em uma salvaguarda de Destreza ou sofrer dano igual a dois rolagens do 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. A subclasse Guerreiro da Mão Aberta é detalhada após a descrição desta classe. Uma subclasse é uma especialização que concede características em certos níveis de Monge. Pelo restante da sua carreira, você obtém cada característica da sua subclasse que seja do seu nível de Monge ou inferior.

Nível 4: Aumento no Valor de Atributo

Você obtém o talento Aumento no Valor de Atributo (veja "Talentos") ou outro talento de sua escolha para o qual você se qualifique. Você ganha essa característica novamente nos níveis de Monge 8, 12 e 16.

Nível 4: Queda Lenta

Você pode usar uma reação quando estiver caindo para reduzir qualquer dano que sofreria da queda em uma quantia igual a cinco vezes o seu nível de Monge.

Nível 5: Ataque Extra

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

Nível 5: Golpe Atordoante

Uma vez por turno quando você atinge 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 fazer uma salvaguarda de Constituição. Em uma falha na salvaguarda, o alvo fica com a condição Atordoado até o início do seu próximo turno. Em uma salvaguarda bem-sucedida, o deslocamento do alvo é reduzido à metade até o início do seu próximo turno e a próxima jogada de ataque contra o alvo antes disso tem vantagem.

Nível 6: Golpes Empoderados

Sempre que você causar dano com seu Ataque Desarmado, você pode causar dano Energético ou o tipo de dano normal da habilidade.

Nível 7: Evasão

Quando você é submetido a um efeito que permite que você faça uma salvaguarda de Destreza para levar apenas metade dos danos, você não leva nenhum dano se conseguir a salvaguarda e apenas metade dos danos se falhar.

Você não se beneficia desta característica se estiver com a condição Incapacitado.

Nível 9: Movimento Acrobático

Enquanto você não estiver usando armadura ou empunhando um Escudo Arcano, você ganha a habilidade de se mover ao longo de superfícies verticais e sobre líquidos no seu turno sem cair durante o movimento.

Nível 10: Foco Aprimorado

Seu Furor de Golpes, Defesa Paciente e Passo da Brisa ganham os seguintes benefícios.

Furor de Golpes. Você pode gastar 1 Ponto de Foco para usar Furor de Golpes e fazer três Ataques Desarmados com ele em vez de dois.

Defesa Paciente. Quando você gasta um Ponto de Foco para usar Defesa Paciente, você ganha um número de Pontos de Vida Temporários igual a dois lançamentos do dado de Artes Marciais.

Passo da Brisa. Quando você gasta um Ponto de Foco para usar Passo da Brisa, você pode escolher uma criatura disposta dentro de 1,5 metro de si mesma que seja Pequena, Média ou Grande. Você move a criatura com você até o final da sua vez. O movimento da criatura não provoca Ataques de Oportunidade.

Nível 10: Restauração Própria

Por pura força de vontade, você pode remover uma das seguintes condições de si mesmo ao final de cada um dos seus turnos: Enfeitiçado, Amedrontado ou Envenenado.

Além disso, recusar comida e bebida não lhe concede níveis de Exaustão.

Nível 13: Desviar Energia

Você pode agora usar sua característica Desviar Ataques contra ataques que causam qualquer tipo de dano, e não apenas dano Contundente, Perfurante ou Cortante.

Nível 14: Sobrevivente Disciplinado

Sua disciplina física e mental concede proficiência em todas as salvaguardas.

Além disso, sempre que você fizer uma salvaguarda e falhar, pode gastar 1 Ponto de Foco para relançá-la, e deve usar o novo resultado.

Nível 15: Foco Perfeito

Quando você rolar Iniciativa e não usar Metabolismo Incomum, você recupera os 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 proteger contra danos por 1 minuto ou até que você fique Incapacitado. Durante esse tempo, você tem Resistência a todos os danos, exceto dano Energético.

Nível 19: Dádiva Épica

Você recebe um talento de Dádiva Épica (veja "Talentos") ou outro talento à sua escolha para o qual você se qualifique. Dádiva de Ofensa Irresistível é recomendada.

Nível 20: Corpo e Mente

Você desenvolveu seu corpo e mente a novos patamares. Seus atributos de Destreza e Sabedoria aumentam em 4, até um máximo de 25.

Monge Subclasse: Guerreiro da Mão Aberta

Domínio de Técnicas de Combate Desarmado

Guerreiros da Mão Aberta são mestres do combate desarmado. Eles aprendem técnicas para empurrar e derrubar seus oponentes e manipular sua própria energia para se protegerem de danos.

3º Nível: Técnica da Mão Aberta

Sempre que você acerta uma criatura com um ataque concedido pelo seu Ataque Rápido, você pode impor um dos seguintes efeitos a esse alvo.

Confundir. O alvo não pode fazer ataques de oportunidade até o início do próximo turno dele.

Empurrar. O alvo deve ter sucesso em uma salvaguarda de Força ou será empurrado até 4,5 metros de distância de você.

Derrubar. O alvo deve ter sucesso em uma salvaguarda de Destreza ou terá a condição Caído.

6º Nível: Integralidade do Corpo

Você adquire a capacidade de se curar. Como uma Ação Bônus, você pode rolar seu dado de Artes Marciais. Você recupera um número de pontos de vida igual ao número rolado mais o 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 você recupera todos os usos gastos quando terminar um Descanso Longo.

11º Nível: Passo Veloz

Quando você toma uma Ação Bônus diferente do Passo do Vento, você também pode usar o Passo do Vento imediatamente após essa Ação Bônus.

Nível 17: Palma Tremeluzente

Você ganha a capacidade de iniciar vibrações letais no corpo de alguém. Quando você acerta 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 tome uma ação para interrompê-las. Alternativamente, quando você realizar a ação Atacar em seu turno, pode abrir mão de um dos ataques para interromper as vibrações. Para interrompê-las, você e o alvo devem estar no mesmo plano de existência. Quando você as interrompe, o

alvo deve fazer uma salvaguarda de Constituição, sofrendo 10d12 de dano Energético em uma falha ou metade desse dano em um sucesso.

Você pode ter apenas uma criatura sob efeito dessa característica por vez. Você pode interromper as vibrações inofensivamente (sem ação necessária).

Paladino

Tabela: Características Básicas do Paladino**

Paladino

Atributo Principal	Força e Carisma
Dado de Vida	D10 por nível de Paladino
Treinamento com Salvaguardas	Sabedoria e Carisma
Perícias de Treinamento	Escolha 2: Atletismo, Intuição, Intimidação, Medicina, Persuasão ou Religião
Treinamento com Armas	Armas simples e marciais
Treinamento com Armadura	Armaduras leves, médias e pesadas e Escudos
Equipamento Inicial	Escolha A ou B: (A) Corrente, Escudo, Espada Longa, 6 Lanças, Símbolo Sagrado, Conjunto de Sacerdote e 9 PO; ou (B) 150 PO

Tornando-se um Paladino ...

Como Personagem de Nível 1

- Ganhe todas as características da tabela Características Básicas do Paladino.
- Ganhe as características de nível 1 do Paladino, que estão listadas na tabela Características do Paladino.

Como Personagem Multiclasse

- Obtenha as seguintes características da tabela de Características do Paladino Básico: Dado de Pontos de Vida, proficiência com armas marciais e treinamento com armaduras leves e médias e Escudos.
- Obtenha as características de nível 1 do Paladino, listadas na tabela de Características do Paladino. Consulte as regras de multiclasse em "Criação de Personagem" para determinar seus espaços de magia disponíveis.

Características de Classe do Paladino

Como Paladino, você ganha as seguintes características de classe quando atinge os níveis de Paladino especificados. Essas características são listadas na tabela Características de Paladino.

Tabela: Características de Paladino: —Espaços de Magia por Círculo da Magia—

Nível	Bônus de Proficiência	Características de Classe	Canalizar Divindade	Magias Preparadas	1	2	3	4	5
1	+2	Mãos Consagradas, Conjuração, Maestria em Arma	—	2	2	—	—	—	—
2	+2	Estilo de Luta, Sobrepujar	—	3	2	—	—	—	—
3	+2	Canalizar Divindade, Subclasse do Paladino	2	4	3	—	—	—	—
4	+2	Aumento no Valor de Atributo	2	5	3	—	—	—	—
5	+3	Ataque Extra, Cavalo Fiel	2	6	4	2	—	—	—
6	+3	Aura de Proteção	2	6	4	2	—	—	—
7	+3	Característica da Subclasse	2	7	4	3	—	—	—
8	+3	Aumento no Valor de Atributo	2	7	4	3	—	—	—
9	+4	Abjurar 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 da 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	Expansão da Aura	3	14	4	3	3	3	1
19	+6	Dádiva Épica	3	15	4	3	3	3	2
20	+6	Característica da Subclasse	3	15	4	3	3	3	2

Nível 1: Mãos Consagradas

Seu toque abençoado pode curar feridas. Você possui um pool de poder curativo que se regenera após um descanso longo. Com esse pool, você pode restaurar um número total de pontos de vida igual a cinco vezes o seu nível de Paladino.

Como ação bônus, você pode tocar uma criatura (que pode ser você mesmo) e usar o poder do pool para restaurar um número de pontos de vida a essa criatura, até o máximo restante no pool.

Você também pode gastar 5 pontos de vida do pool de poder curativo para remover a condição Envenenado da criatura; esses pontos não restauram pontos de vida à criatura.

Nível 1: Conjuração

Você aprendeu a conjurar magias por meio de oração e meditação. Consulte "Magias" para as regras sobre conjuração. As informações abaixo detalham como você usa essas regras com as magias de Paladino, que aparecem na lista de magias do Paladino mais adiante na descrição da classe.

Espaços de Magia. A tabela de Recursos de Paladino mostra quantos espaços de magia você tem para conjurar magias de nível 1+. Você recupera todos os espaços gastos após concluir um descanso longo.

Magias Preparadas de Nível 1+. Você prepara a lista de magias de nível 1+ que estão disponíveis para você conjurar com este recurso. Para começar, escolha duas magias de nível 1 de Paladino. *Heroísmo* e *Destruição Cauterizante* são recomendadas.

O número de magias na sua lista aumenta conforme você ganha níveis de Paladino, conforme mostrado na coluna Magias Preparadas da tabela de Recursos de Paladino. Sempre que esse número aumentar, escolha magias adicionais de Paladino até que o número de magias na sua lista corresponda ao número na tabela de Recursos de Paladino. As magias escolhidas devem ser de um nível para o qual você tenha espaços de magia. Por exemplo, se você for um Paladino de nível 5, sua lista de magias preparadas pode incluir seis magias de Paladino de nível 1 ou 2 em qualquer combinação.

Se outro recurso de Paladino lhe der magias que você sempre tem preparadas, essas magias não contam para o número de magias que você pode preparar com este recurso, mas essas magias contam como magias de Paladino para você.

Alterando Suas Magias Preparadas. Sempre que você concluir um descanso longo, pode substituir uma magia na sua lista por outra magia de Paladino para a qual você tenha espaços de magia.

Atributo de Conjuração. Carisma é o seu atributo de conjuração para as magias de Paladino.

Foco de Conjuração. Você pode usar um Símbolo Sagrado como Foco de Conjuração para as magias de Paladino.

Nível 1: Maestria em Arma

Seu treinamento com armas permite que você utilize as propriedades de maestria de dois tipos de armas de sua escolha com as quais você tem proficiência, como Espadas Longas e Lanças.

Sempre que você terminar um descanso longo, pode alterar os tipos de armas que escolheu. Por exemplo, você poderia mudar para utilizar as propriedades de maestria de Hálberdes e Maças.

Nível 2: Estilo de Luta

Você ganha um talento de Estilo de Luta de sua escolha (consulte "Talentos" para ver os talentos). Em vez de escolher um desses talentos, você pode optar pela opção abaixo.

Guerrero Bendito. Você aprende dois truques de Clérigo de sua escolha (consulte a seção da classe Clérigo para uma lista de magias de Clérigo). *Orientação* e *Chama Sagrada* são recomendados. Os truques escolhidos contam como magias de Paladino para você, e Carisma é o seu atributo de conjuração para elas. Sempre que você ganhar um nível de Paladino, pode substituir um desses truques por outro truque de Clérigo.

Nível 2: Punição Divina

Você sempre tem a magia *Punição Divina* preparada. Além disso, você pode conjurá-la sem gastar um espaço de magia, mas deve concluir um descanso longo antes de poder conjurá-la dessa forma novamente.

Nível 3: Canalizar Divindade

Você pode canalizar energia divina diretamente dos Planos Exteriores, usando-a para alimentar efeitos mágicos. Você começa com um efeito desse tipo: Sentido Divino, descrito abaixo. Outras características de Paladino oferecem opções adicionais de efeitos de Canalizar Divindade. Cada vez que você usa esta característica de classe, escolhe qual efeito desta classe criar.

Você pode usar esta característica de classe duas vezes. Você recupera uma de suas utilizações esgotadas ao concluir um descanso curto, e recupera todas as utilizações esgotadas ao concluir um descanso longo. Você ganha uma utilização adicional quando atinge o nível 11 de Paladino.

Paladino (2)

Se um efeito de Canalizar Divindade exigir uma salvaguarda, a CD é igual à CD de salvaguarda de magia da característica Conjuração desta classe.

Sentido Divino. Como ação bônus, você pode abrir sua percepção para detectar celestiais, ínferos e mortos-vivos. Durante os próximos 10 minutos ou até que você esteja Incapacitado, você sabe a localização de qualquer criatura desses tipos dentro de 18 metros de si mesmo, e sabe seu tipo de criatura. No mesmo raio, você também detecta a presença de qualquer lugar ou objeto que tenha sido consagrado ou profanado, como com a magia *Consagrar*.

Quebrando seu Voto

Um Paladino tenta manter os mais altos padrões de conduta, mas até os mais dedicados são falíveis. Às vezes, um Paladino transgride seu voto.

Um Paladino que quebrou um voto geralmente busca absolvição, passando uma vigília noturna como sinal de penitência ou realizando um jejum. Após um rito de perdão, o Paladino começa de novo.

Se seu Paladino viola seu voto sem arrependimento, converse com seu Mestre do Jogo. Seu Paladino provavelmente deve escolher uma subclasse mais adequada ou até abandonar a classe e adotar outra.

Nível 3: Subclasse de Paladino

Você adquire uma subclasse de Paladino à sua escolha. A subclasse Juramento da Devoção é detalhada após a descrição desta classe. Uma subclasse é uma especialização que concede a você características em determinados níveis de Paladino. Pelo restante de sua carreira, você obtém cada uma das características da sua subclasse que sejam do seu nível de Paladino ou inferior.

Nível 4: Aumento no Valor de Atributo

Você obtém o talento Aumento no Valor de Atributo (veja "Talentos") ou outro talento de sua escolha para o qual você se qualifique. Você ganha essa característica novamente nos níveis de Paladino 8, 12 e 16.

Nível 5: Ataque Extra

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

Nível 5: Montaria Leal

Você pode invocar o auxílio de uma montaria de outro mundo. Você sempre tem a magia *Convocar Montaria* preparada.

Você também pode conjurar a magia uma vez sem gastar um espaço de magia, e recupera a capacidade de fazer isso ao terminar um descanso longo.

Nível 6: Aura de Proteção

Você irradia uma aura protetora, invisível, em uma Emanação de 3 metros que se origina de você. A aura está inativa enquanto você está com a condição Incapacitado.

Você e seus aliados na aura recebem um bônus às salvaguardas igual ao seu modificador de Carisma (bônus mínimo de +1).

Se outro Paladino estiver presente, uma criatura pode se beneficiar apenas de uma Aura de Proteção por vez; a criatura escolhe qual aura enquanto estiver dentro dela.

Nível 9: Repelir Inimigos

Como uma ação de Usar Magia, você pode gastar um uso da Canalizar Divindade desta classe para sobrecarregar os inimigos com temor. Ao apresentar seu Símbolo Sagrado ou arma, você pode mirar em um número de criaturas igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de uma criatura) que você possa ver dentro de 18 metros de si mesmo. Cada alvo deve ter sucesso em uma salvaguarda de Sabedoria ou ficar Amedrontado por 1 minuto ou até receber qualquer dano. Enquanto estiver Amedrontado dessa forma, um alvo pode fazer apenas uma das seguintes opções em seus turnos: mover, realizar uma ação ou realizar uma ação bônus.

Nível 10: Aura de Coragem

Você e seus aliados têm Imunidade à condição Amedrontado enquanto estão na sua Aura de Proteção. Se um aliado Amedrontado entra na aura, essa condição não terá efeito sobre esse aliado enquanto estiver lá.

Nível 11: Golpes Radiantes

Seus golpes agora carregam poder sobrenatural. Quando você acerta um alvo com uma jogada de ataque usando uma arma corpo a corpo ou um ataque desarmado, o alvo sofre 1d8 de dano Radiante adicional.

Nível 14: Toque Restaurador

Quando você usa Mãos Consagradas em uma criatura, também pode remover uma ou mais das seguintes condições da criatura: Cego, Enfeitiçado, Surdo, Amedrontado, Paralisado ou Atordoado. Você deve gastar 5 pontos de vida da reserva de Mãos Consagradas para cada uma dessas condições que remover; esses pontos não restauram pontos de vida à criatura.

Nível 18: Expansão da Aura

Sua Aura de Proteção é agora uma Emanação de 9 metros.

Nível 19: Dádiva Épica

Você recebe um talento de Dádiva Épica (veja "Talentos") ou outro talento à sua escolha para o qual você se qualifica. Dádiva de Visão Verdadeira é recomendada.

Lista de Magias do Paladino

Esta seção apresenta a lista de magias do Paladino. As magias estão organizadas por círculo da magia e depois em ordem alfabética, e a escola de magia de cada magia é listada. Na coluna "Especial", *C* significa que a magia requer concentração, *R* significa que é um Ritual, e *M* significa que requer um componente material específico.

Tabela: Magias de 1º círculo do Paladino

MAGIA	ESCOLA	ESPECIAL
Bênção	Encantamento	C, M
Comando	Encantamento	—
Curar Ferimentos	Abjuração	—
Detectar o Bem e o Mal	Adivinhação	C
Detectar Magia	Adivinhação	C, R
Detectar Veneno e Doença	Adivinhação	C, R
Favor Divino	Transmutação	—
Punição Divina	Evocação	—
Heroísmo	Encantamento	C
Proteção Contra o Bem e o Mal	Abjuração	C, M
Purificar Alimentos e Bebidas	Transmutação	R
Destruição Cauterizante	Evocação	—
Escudo da Fé	Abjuração	C

Tabela: Magias de 2º círculo do Paladino

MAGIA	ESCOLA	ESPECIAL
Auxílio	Abjuração	—
Convocar Montaria	Invocação	—
Repouso Tranquilo	Necromancia	R, M
Restauração Menor	Abjuração	—
Localizar Objeto	Adivinhação	C
Arma Mágica	Transmutação	—
Oração de Cura	Abjuração	—
Proteção Contra Veneno	Abjuração	—
Destruição Radiante	Transmutação	C
Vínculo de Proteção	Abjuração	M
Zona da Verdade	Encantamento	—

Tabela: Magias de Paladino de 3º Nível

MAGIA	ESCOLA	ESPECIAL
Criar Comida e Água	Invocação	—
Luz do Dia	Evocação	—
Dissipar Magia	Abjuração	—
Círculo Mágico	Abjuração	M
Remover Maldição	Abjuração	—
Revivificar	Necromancia	M

Tabela: Magias de Paladino de 4º Nível

MAGIA	ESCOLA	ESPECIAL
Aura de Vida	Abjuração	C
Banimento	Abjuração	C
Proteção Contra a Morte	Abjuração	—
Localizar Criatura	Adivinhação	C

Tabela: Magias de Paladino de 5º Nível

Magia	Escola	Especial
Dissipar o Bem e o Mal	Abjuração	C
Missão	Encantamento	—
Restauração Maior	Abjuração	M
Reviver os Mortos	Necromancia	M

Subclasse do Paladino: Voto de Devotão

Defenda os Ideais de Justiça e Ordem

O Voto de Devotão vincula os Paladinos aos ideais de justiça e ordem. Esses Paladinos representam o arquétipo do cavaleiro de armadura brilhante. Eles se submetem aos mais altos padrões de conduta, e alguns — para melhor ou para pior — exigem que o resto do mundo siga os mesmos padrões.

Muitos que juram este voto são devotados a deuses da lei e do bem e utilizam os preceitos de seus deuses como medida de devoção pessoal. Outros adotam anjos como seus ideais e incorporam imagens de asas angelicais em seus capacetes ou brasões.

Esses paladinos compartilham os seguintes princípios:

- Que sua palavra seja sua promessa.
- Proteja os fracos e nunca tema agir.
- Que suas ações honradas sirvam de exemplo.

Nível 3: Magias do Voto de Devotão

A magia do seu voto garante que você sempre tenha certas magias preparadas; quando atingir um nível de Paladino especificado na tabela de Magias do Voto de Devotão, você sempre terá as magias listadas preparadas.

Tabela: Magias do Voto de Devotão

Nível de Paladino	Magias
3	Proteção Contra o Bem e o Mal, Escudo da Fé
5	Auxílio, Zona da Verdade
9	Sinal de Esperança, Dissipar Magia
13	Movimentação Livre, Defensor da Fé
17	Comunhão, Coluna de Chamas

Nível 3: Arma Sagrada

Quando você realiza a ação de Atacar, pode gastar uma utilização de seu Canalizar Divindade para impregnar uma arma corpo a corpo que você está segurando com energia positiva. Por 10 minutos ou até você usar novamente essa característica, você adiciona seu modificador de Carisma às jogadas de ataque que fizer com essa arma (bônus mínimo de +1), e cada vez que acertar com ela, ela causa dano do seu tipo normal ou dano Radiante.

A arma também emite Luz Plena em um raio de 6 metros e Meia-Luz a 6 metros além disso.

Você pode encerrar esse efeito antecipadamente (não é necessário uma ação). Esse efeito também termina se você não estiver segurando a arma.

Nível 7: Aura de Devotão

Você e seus aliados têm Imunidade à condição Enfeitiçado enquanto estão na sua Aura de Proteção. Se um aliado Enfeitiçado entra na aura, essa condição não terá efeito sobre ele enquanto estiver lá.

Nível 15: Punição de Proteção

Sua Punição Divina agora irradia energia protetora. Sempre que você conjurar *Punição Divina*, você e seus aliados têm Meia Cobertura enquanto estão na sua Aura de Proteção. A aura tem esse benefício até o início de sua próxima rodada.

Nível 20: Nimbo Sagrado

Como ação bônus, você pode impregnar sua Aura de Proteção com poder sagrado, concedendo os benefícios abaixo por 10 minutos ou até você encerrá-los (não é necessário uma ação). Uma vez que você usa essa característica, não pode usá-la novamente até terminar um descanso longo. Você também pode restaurar sua utilização gastando um espaço de magia de 5º círculo (não é necessário uma ação).

Guarda Sagrada. Você tem vantagem em qualquer salvaguarda que seja obrigado a fazer contra um ínfero ou um morto-vivo.

Dano Radiante. Sempre que um inimigo começa sua rodada dentro da aura, essa criatura sofre dano Radiante igual ao seu modificador de Carisma mais seu bônus de proficiência.

Luz do Sol. A aura está preenchida com Luz Plena que é luz do sol.

Guardião

Tabela: Características Essenciais do Guardião

Guardião

Atributo Primário	Destreza e Sabedoria
Dado de PV	D10 por nível de Guardião
Proficiências em Salvaguarda	Força e Destreza
Proficiências em Perícias	Escolha 3: Lidar com Animais, Atletismo, Intuição, Investigação, Natureza, Percepção, Furtividade ou Sobrevivência
Proficiências em Armas	Armas Simples e Marciais
Treinamento com Armadura	Armaduras Leves e Médias e Escudos Arcanos
Equipamento Inicial	Escolha A ou B: (A) Armadura de Couro Estrelado, Cimitarra, Espada Curta, Arco Longo, 20 Flechas, Aljava, Foco Druídico (galho de visco), Mochila de Explorador e 7 PO; ou (B) 150 PO

Tornando-se um Guardião ...

Como Personagem de 1º Nível

- Adquira todas as características na tabela Características Essenciais do Guardião.
- Obtenha os recursos de Guardião de 1º nível, que estão listados na tabela Recursos do Guardião.

Como Personagem em Multiclasse

- Adquira as seguintes características da tabela Características Essenciais do Guardião: Dado de Pontos de Vida, proficiência com armas Marciais, proficiência em uma perícia de sua escolha da lista de perícias do Guardião e treinamento com armaduras médias e Escudos Arcanos.
- Obtenha os recursos de Guardião de 1º nível, que estão listados na tabela Recursos do Guardião. Consulte as regras de multiclasse em "Criação" para determinar seus espaços de magia disponíveis.

Características de Classe do Guardião

Como Guardião, você ganha as seguintes características de classe quando atinge os níveis especificados do Guardião. Essas características estão listadas na tabela Características do Guardião.

Tabela: Características do Guardião: —Espaços de Magia por Círculo da Magia—

Nível	Bônus de Proficiência	Características de Classe	Inimigo Favorito	Magias Preparadas	1	2	3	4	5
1	+2	Conjuração, Inimigo Favorito, Maestria em Arma	2	2	2	—	—	—	—
2	+2	Explorador Ágil, Estilo de Luta	2	3	2	—	—	—	—
3	+2	Subclasse do Guardião	2	4	3	—	—	—	—
4	+2	Aumento no Valor de Atributo	2	5	3	—	—	—	—
5	+3	Ataque Extra	3	6	4	2	—	—	—
6	+3	Roving	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	Especialização	4	9	4	3	2	—	—
10	+4	Inexorável	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	Caçador 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	6	15	4	3	3	3	2

Nível 1: Conjuração

Você aprendeu a canalizar a essência mágica da natureza para conjurar magias. Consulte "Magias" para as regras sobre conjuração. As informações abaixo detalham como você usa essas regras com as magias de Guardião, que aparecem na lista de magias do Guardião mais adiante na descrição da classe.

Espaços de Magia. A tabela de Recursos de Guardião mostra quantos espaços de magia você tem para conjurar magias de 1º círculo ou superior. Você recupera todos os espaços gastos após concluir 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 este recurso. Para começar, escolha duas magias de 1º círculo do Guardião. *Curar Ferimentos* e *Golpe Constritor* são recomendadas.

O número de magias na sua lista aumenta conforme você ganha níveis de Guardião, conforme mostrado na coluna Magias Preparadas da tabela de Recursos de Guardião. Sempre que esse número aumentar, escolha magias adicionais do Guardião até que o número de magias na sua lista corresponda ao número na tabela de Recursos de Guardião. As magias escolhidas devem ser de um círculo para o qual você tenha espaços de magia. Por exemplo, se você for um Guardião de nível 5, sua lista de magias preparadas pode incluir seis magias do Guardião de 1º ou 2º círculo em qualquer combinação.

Se outro recurso de Guardião lhe der magias que você sempre tem preparadas, essas magias não contam para o número de magias que você pode preparar com este recurso, mas essas magias contam como magias do Guardião para você.

Alterando Suas Magias Preparadas. Sempre que você concluir um descanso longo, pode substituir uma magia na sua lista por outra magia do Guardião para a qual você tenha espaços de magia.

Atributo de Conjuração. Sabedoria é o seu atributo de conjuração para as magias de Guardião.

Foco de Conjuração. Você pode usar um Foco Druídico como Foco de Conjuração para as magias de Guardião.

Nível 1: Inimigo Favorito

Você sempre tem a magia *Caçador's Mark* preparada. Você pode conjurá-la duas vezes sem gastar um espaço de magia e recupera todas as utilizações gastas dessa habilidade ao concluir um descanso longo.

O número de vezes que você pode conjurar a magia sem um espaço de magia aumenta quando você atinge certos níveis de Guardião, conforme mostrado na coluna Inimigo Favorito da tabela de Recursos de Guardião.

Nível 1: Maestria em Arma

Seu treinamento com armas permite que você use as propriedades de maestria de dois tipos de armas de sua escolha com as quais você tem proficiência, como arcos longos e espadas curtas.

Sempre que você terminar um descanso longo, pode alterar os tipos de armas que escolheu. Por exemplo, você poderia mudar para usar as propriedades de maestria de sabres e espadas longas.

Nível 2: Explorador Ágil

Devido às suas viagens, você ganha os seguintes benefícios.

Especialização. Escolha uma das suas proficiências em perícia na qual você não possui especialização. Você ganha especialização nessa perícia.

Idiomas. Você conhece dois idiomas de sua escolha, conforme as tabelas de idiomas em "Criação de Personagem".

Nível 2: Estilo de Luta

Você ganha um talento de Estilo de Luta de sua escolha (veja "Talentos"). Em vez de escolher um desses talentos, você pode escolher a opção abaixo.

Guardião (2)

Guerrero Druídico. Você aprende dois truques de Druida de sua escolha (veja a seção da classe Druida para uma lista de magias de Druida). *Orientação* e *Fagulha Estelar* são recomendados. Os truques escolhidos contam como magias de Guardião para você, e Sabedoria é seu atributo de conjuração para elas. Sempre que você ganhar um nível de Guardião, pode substituir um desses truques por outro truque de Druida.

Nível 3: Subclasse de Guardião

Você ganha uma subclasse de Guardião de sua escolha. A subclasse Caçador é detalhada após a descrição desta classe. Uma subclasse é uma especialização que concede a você recursos em certos níveis de Guardião. Para o resto de sua carreira, você ganha cada um dos recursos de sua subclasse que correspondem ao seu nível de Guardião ou inferior.

Nível 4: Aumento no Valor de Atributo

Você ganha o talento Aumento no Valor de Atributo (veja "Talentos") ou outro talento de sua escolha para o qual você se qualifica. Você ganha esse recurso novamente nos níveis 8, 12 e 16 do Guardião.

Nível 5: Ataque Extra

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

Nível 6: Vagabundo

Seu deslocamento aumenta em 3 metros enquanto você não estiver usando armadura pesada. Você também possui uma velocidade de subida e uma velocidade de natação iguais ao seu deslocamento.

Nível 9: Especialização

Escolha duas de suas proficiências em perícias nas quais você não possui especialização. Você ganha especialização nesses habilidades.

Nível 10: Incansável

Forças primitivas agora ajudam a alimentar suas jornadas, concedendo os seguintes benefícios.

Pontos de Vida Temporários. Como ação Usar Magia, você pode conceder a si mesmo 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 recupera todas as utilizações gastas ao concluir um Descanso Longo.

Redução de Exaustão. Sempre que você conclui um Descanso Curto, seu nível de Exaustão, se houver, diminui em 1.

Nível 13: Caçador Implacável

Tomar dano não quebra sua concentração em *Marca do Caçador*.

Nível 14: Véu da Natureza

Você invoca espíritos da natureza para se esconder magicamente. Como ação bônus, você pode conceder a si mesmo a condição Invisível até o final de sua próxima rodada.

Você pode usar este recurso um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de uma vez), e recupera todas as utilizações gastas ao concluir um descanso longo.

Nível 17: Caçador Preciso

Você tem vantagem nas jogadas de ataque contra a criatura atualmente marcada por *Caçador's Marcada*.

Nível 18: Sentidos Selvagens

Sua conexão com as forças da natureza concede a você Visão às Cegas com alcance de 9 metros.

Nível 19: Dádiva Épica

Você ganha um talento Dádiva Épica (veja "Talentos") ou outro talento de sua escolha para o qual você se qualifica. A Dádiva de Viagem Dimensional é recomendada.

Nível 20: Caçador de Inimigos

O dado de dano da sua *Marca de Caçador* é um d10 em vez de um d6.

Lista de Magias do Guardião

Esta seção apresenta a lista de magias do Guardião. As magias estão organizadas por círculo da magia e depois alfabeticamente, e cada magia inclui sua escola de magia. Na coluna Especial, *C* significa que a magia requer Concentração, *R* significa que é um Ritual e *M* significa que requer um componente material específico.

Tabela: Magias de 1º Círculo do Guardião

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	—
Marca do Caçador	Presságio	C
Salto	Transmutação	—
Passos Largos	Transmutação	—
Falar com Animais	Presságio	R

Tabela: Magias de 2º Círculo do Guardião

Magia	Escola	Especial
Auxílio	Abjuração	—
Mensageiro Animal	Encantamento	R
Pele-Casca	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

Tabela: Magias de Guardião de 3º Círculo

MAGIA	ESCOLA	ESPECIAL
Invocar Animais	Invocação	C
Luz do Dia	Evocação	—
Dissipar Magia	Abjuração	—
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	—
Respirar na Água	Transmutação	R
Caminhar Sobre as Águas	Transmutação	R
Muralha de Vento	Evocação	C

Tabela: Magias de Guardião de 4º Círculo

MAGIA	ESCOLA	ESPECIAL
Invocar Seres da Floresta	Invocação	C
Dominar Fera	Encantamento	C
Movimentação Livre	Abjuração	—
Localizar Criatura	Adivinhação	C
Pele-Rocha	Transmutação	C, M

Tabela: Magias de Guardião de 5º Círculo

MAGIA	ESCOLA	ESPECIAL
Comunhão com a Natureza	Adivinhação	R
Restauração Maior	Abjuração	M
Passo Arbóreo	Invocação	C

Subclasse do Guardião: Caçador

Proteja a Natureza e as Pessoas da Destruição

Você persegue presas nas florestas e em outros lugares, usando suas habilidades de Caçador para proteger a natureza e as pessoas em todos os lugares contra forças que buscam destruí-las.

Nível 3: Conhecimento do Caçador

Você pode invocar as forças da natureza para revelar certas forças e fraquezas de sua presa. Enquanto uma criatura está marcada por seu *Marca do Caçador*, você sabe se essa criatura possui alguma Imunidade, Resistência ou Vulnerabilidade, e, se possuir, você sabe quais são.

Nível 3: Presa do Caçador

Você ganha uma das seguintes opções de características de sua escolha. Sempre que terminar um Descanso Curto ou Descanso Longo, você pode substituir a opção escolhida pela outra.

Caçador de Colossos. Sua tenacidade pode desgastar até inimigos mais resistentes. Quando você acerta uma criatura com uma arma, a arma causa danos extras de 1d8 a esse alvo se ele estiver com menos de seus Pontos de Vida. Você só pode causar esse dano extra uma vez por turno.

Quebrador de Horda. Uma vez em cada turno em que você fizer um ataque com uma arma, você pode fazer outro ataque com a mesma arma contra uma criatura diferente que esteja a 1,5 metros da criatura original, dentro do alcance da arma e que você não tenha atacado nesse turno.

Nível 7: Táticas Defensivas

Você ganha uma das seguintes opções de características de sua escolha. Sempre que terminar um Descanso Curto ou Descanso Longo, você pode substituir a opção escolhida pela outra.

Fuga da Horda. Ataques de Oportunidade têm Desvantagem contra você.

Defesa contra Ataques Múltiplos. Quando uma criatura acerta você com uma jogada de ataque, essa criatura tem Desvantagem em todas as outras jogadas de ataque contra você nesse turno.

Nível 11: Presa Superior do Caçador

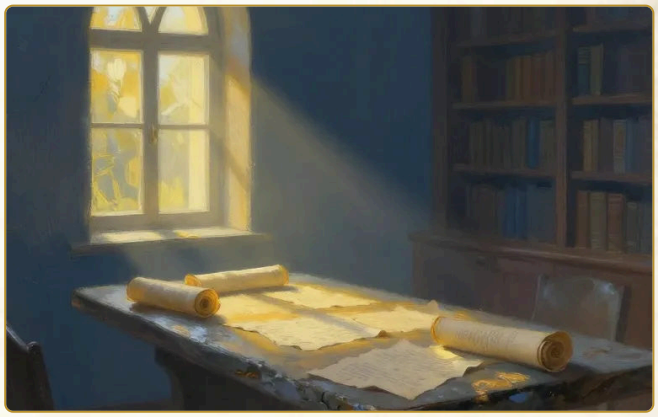
Uma vez por turno, quando você causar dano a uma criatura marcada por *Caçador's Marcada*, você também pode causar o dano extra dessa magia a uma criatura diferente que você consiga ver dentro de 9 metros da primeira criatura.

Nível 15: Defesa Superior do Caçador

Quando você sofrer dano, você pode usar uma Reação para conceder a si mesmo Resistência a esse dano e a qualquer outro dano do mesmo tipo até o final da rodada atual.

Ladino

Tabela: Características Essenciais do Ladino



Ladino

Atributo Primário	Destreza
Dado de PV	D8 por nível de Ladino
Proficiências em Salvaguarda	Destreza e Inteligência
Proficiências em Perícias	Escolha 4: Acrobacia, Atletismo, Decepção, Intuição, Intimidação, Investigação, Percepção, Persuasão, Prestidigitação ou Furtividade
Proficiências em Armas	Armas simples e armas marciais que possuem a propriedade Fineza ou Leve
Proficiências em 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, Mochila de Burgues e 8 PO; ou (B) 100 PO

Tornando-se um Ladino ...

Como Personagem de 1º Nível

- Adquira todas as características da tabela Características do Ladino Essencial.
- Obtenha os recursos de Ladino de 1º nível, listados na tabela Recursos do Ladino.

Como Personagem Multiclasse

- Adquira as seguintes características da tabela Características do Ladino Essencial: Dado de PV, proficiência em uma perícia de sua escolha da lista de perícias do Ladino, proficiência com Ferramentas de Ladrão e treinamento com armadura leve.
- Obtenha os recursos de Ladino de 1º nível, listados na tabela Recursos do Ladino.

Características de Classe do Ladino

Como Ladino, você ganha as seguintes características de classe quando atinge os níveis de Ladino especificados. Essas características são listadas na tabela de Características do Ladino.

Tabela: Características do Ladino

Nível	Bônus de Proficiência	Características de Classe	Ataque Furtivo
1	+2	Especialização, Ataque Furtivo, Cantiga dos Ladrões, Maestria em Arma	1d6
2	+2	Ação Astuta	1d6
3	+2	Subclasse, Alvo Seguro	2d6
4	+2	Aumento no Valor de Atributo	2d6
5	+3	Golpe Astuto, Esquiva Sobrenatural	3d6
6	+3	Especialização	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	Ataque Cínico Aprimorado	6d6
12	+4	Aumento no Valor de Atributo	6d6
13	+5	Característica de Subclasse	7d6
14	+5	Golpes Ardilosos	7d6
15	+5	Mente Desviada	8d6
16	+5	Aumento no Valor de Atributo	8d6
17	+6	Característica de Subclasse	9d6
18	+6	Esquivo	9d6
19	+6	Dádiva Épica	10d6
20	+6	Sorte de Momento	10d6

Nível 1: Especialização

Você ganha especialização em duas de suas proficiências de perícia de sua escolha. Prestidigitação e Furtividade são recomendadas se você tiver proficiência nelas.

No Nível de Ladino 6, você ganha especialização em mais duas de suas proficiências de perícia de sua escolha.

Nível 1: Ataque Furtivo

Você sabe como atacar com sutileza e explorar a distração do inimigo. Uma vez por turno, você pode causar danos extras de 1d6 a uma criatura que atingir com uma jogada de ataque, desde que você tenha vantagem na jogada e o ataque use uma arma de Finesse ou de ataque à distância. O tipo de dano extra é o mesmo do tipo da arma.

Você não precisa ter vantagem na jogada de ataque se pelo menos um aliado estiver a menos de 1,5 metro do alvo, o aliado não tiver a condição Incapacitado e você não tiver desvant-

agem na jogada de ataque.

Os danos extras aumentam conforme você ganha níveis de Ladino, conforme mostrado na coluna Ataque Furtivo da tabela de Recursos de Ladino.

Nível 1: Cantiga dos Ladrões

Você aprendeu diversos idiomas nas comunidades onde exercitou suas habilidades de ladrão. Você conhece a Cantiga dos Ladrões e mais um idioma de sua escolha, que você seleciona nas tabelas de idiomas em "Criação de Personagem".

Nível 1: Maestria em Arma

Seu treinamento com armas permite que você use as propriedades de maestria de dois tipos de armas de sua escolha com as quais você tem proficiência, como Adagas e Arco Curto.

Sempre que você terminar um descanso longo, pode alterar os tipos de armas que escolheu. Por exemplo, você poderia mudar para usar as propriedades de maestria de Sabres e Espadas Curtas.

Nível 2: Ação Astuta

Sua rapidez de pensamento e agilidade permitem que você se mova e atue rapidamente. Em seu turno, você pode tomar uma das seguintes ações como ação bônus: Correr, Desengajar ou Esconder-se.

Nível 3: Subclasse de Ladino

Você ganha uma subclasse de Ladino de sua escolha. A subclasse Ladrão é detalhada após a descrição desta classe. Uma subclasse é uma especialização que lhe concede características em certos níveis de Ladino. Para o resto de sua carreira, você ganha cada uma das características de sua subclasse que correspondem ao seu nível de Ladino ou inferior.

Nível 3: Mira Firme

Como uma ação bônus, você concede a si mesmo vantagem na sua próxima jogada de ataque no turno atual. Você só pode usar esta habilidade se não tiver se movido durante este turno, e depois de usá-la, seu deslocamento é 0 até o final do turno atual.

Nível 4: Aumento no Valor de Atributo

Você ganha o talento Aumento no Valor de Atributo (veja "Talentos") ou outro talento de sua escolha para o qual você se qualifica. Você ganha este recurso novamente nos níveis de Ladino 8, 10, 12 e 16.

Nível 5: Ataque Astuto

Você desenvolveu maneiras astutas de usar seu Ataque Furtivo. Quando você causa dano com Ataque Furtivo, pode adicionar um dos seguintes efeitos de Ataque Astuto. Cada efeito tem um custo em dados, que é o número de dados de dano do Ataque Furtivo que você deve renunciar para adicionar o efeito. Você remove o dado antes de rolar, e o efeito ocorre imediatamente após o dano do ataque ser causado. Por exemplo, se você adicionar o efeito Veneno, remova 1d6 do dano do Ataque Furtivo antes de rolar.

Se um efeito de Ataque Astuto exigir uma salvaguarda, a CD é igual a 8 mais seu modificador de Destreza e bônus de proficiência.

Veneno (Custo: 1d6). Você adiciona um veneno ao seu ataque, forçando o alvo a fazer uma salvaguarda de Constituição. Em uma falha na salvaguarda, o alvo fica com a condição Envenenado por 1 minuto. No final de cada turno do alvo, o alvo Envenenado repete a salvaguarda, terminando o efeito sobre si mesmo em um sucesso.

Para usar este efeito, você deve ter um Kit de Venenosista sobre sua pessoa.

Tombar (Custo: 1d6). Se o alvo for Grande ou menor, ele deve ter sucesso em uma salvaguarda de Destreza ou fica com a condição Caído.

Recuar (Custo: 1d6). Imediatamente após o ataque, você se move até metade do seu deslocamento sem provocar ataques de oportunidade.

Nível 5: Esquiva Sobrenatural

Quando um atacante que você consegue ver acerta você com uma jogada de ataque, você pode usar uma Reação para reduzir o dano da jogada à metade (arredondado para baixo).

Nível 7: Evasão

Você consegue esquivar com agilidade de certos perigos. Quando você é submetido a um efeito que permite que você faça uma salvaguarda de Destreza para levar apenas metade do dano, você não leva dano se conseguir a salvaguarda e leva apenas metade do dano se falhar. Você não pode usar essa característica se estiver com a condição Incapacitado.

Nível 7: Habilidade Confiável

Sempre que você fizer um teste de atributo que use uma de suas perícias ou proficiências com ferramentas, você pode tratar um resultado de 9 ou menos no dado d20 como 10.

Nível 11: Ataque Astuto Aprimorado

Você pode usar até dois efeitos de Ataque Astuto ao causar dano com Ataque Furtivo, pagando o custo em dados para cada efeito.

Nível 14: Golpes Enganosos

Você praticou novas maneiras de usar seu Ataque Furtivo de forma enganosa. Os seguintes efeitos agora fazem parte de suas opções de Golpe Astuto.

Atordoar (Custo: 2d6). O alvo deve conseguir uma salvaguarda de Constituição, ou, em sua próxima vez de agir, poderá realizar apenas uma das seguintes ações: se mover ou tomar uma ação ou uma ação bônus.

Desmaiar (Custo: 6d6). O alvo deve conseguir uma salvaguarda de Constituição, ou ficará com a condição Inconsciente por 1 minuto ou até sofrer qualquer dano. O alvo Inconsciente repete o teste no final de cada turno, terminando o efeito em si mesmo com sucesso.

Obscurecer (Custo: 3d6). O alvo deve conseguir uma salvaguarda de Destreza, ou ficará com a condição Cego até o final de sua próxima vez de agir.

Nível 15: Mente Escorregadia

Sua mente astuta é excepcionalmente difícil de controlar. Você ganha proficiência em salvaguardas de Sabedoria e Carisma.

Nível 18: Evasivo

Você é tão evasivo que atacantes raramente conseguem vantagem contra você. Nenhuma jogada de ataque pode ter Vantagem contra você a menos que você esteja Incapacitado.

Nível 19: Dádiva Épica

Você recebe um talento Dádiva Épica (veja "Talentos") ou outro talento de sua escolha para o qual você se qualifique. Dádiva do Espírito da Noite é recomendado.

Nível 20: Acerto de Sorte

Você tem uma habilidade notável para ter sucesso quando precisa. Se você falhar em um Teste de D20, pode transformar o resultado em 20.

Uma vez que você usar essa característica, não poderá usá-la novamente até terminar um Descanso Curto ou um Descanso Longo.

Subclasse do Ladino: Ladrão

Caçar Tesouros como um Aventureiro Clássico

Uma mistura de ladrão, caçador de tesouros e explorador, você é o auge de um aventureiro. Além de melhorar sua agilidade e furtividade, você ganha habilidades úteis para explorar ruínas e obter o máximo proveito dos itens mágicos que encontrar lá.

Nível 3: Mão Rápida

Como Ação Bônus, você pode realizar uma das seguintes ações.

Prestidigitação. Faça um teste de Destreza (Prestidigitação) para abrir uma fechadura, desarmar uma armadilha com Ferramentas de Ladrão ou roubar um bolso.

Usar Objeto. Realize a ação Usar Objeto, ou use a ação Usar Magia para utilizar um item mágico que exija essa ação.

Nível 3: Subir em Alturas

Você treinou para acessar lugares especialmente difíceis de alcançar, concedendo-lhe os seguintes benefícios.

Escalador. Você ganha um deslocamento de escalada igual ao seu deslocamento.

Saltador. Você pode determinar a distância de seu salto usando sua Destreza em vez de sua Força.

Nível 9: Furtividade Suprema

Você ganha a seguinte opção de Ataque Cínico. *Ataque Furtivo (Custo: 1d6).* Se você tiver a condição Invisível da ação Esconder, esse ataque não termina essa condição se você terminar a rodada atrás de Cobertura de Três Quartos ou Cobertura Total.

Nível 13: Usar Itens Mágicos

Você aprendeu a maximizar o uso de itens mágicos, concedendo-lhe os seguintes benefícios.

Sintonização. Você pode sintonizar até quatro itens mágicos de uma vez.

Cargas. Sempre que você usar uma propriedade de item mágico que gaste cargas, role 1d6. Em um resultado de 6, você usa a propriedade sem gastar as cargas.

Rolos. Você pode usar qualquer *Rolo de Magia*, utilizando a 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 com confiança. Se o rolo contiver uma magia de nível superior, você deve primeiro obter sucesso em uma verificação de Inteligência (Arcanismo) (CD 10 mais o nível da magia). Em um sucesso, você conjura a magia do rolo. Em um fracasso, o rolo se desintegra.

Nível 17: Reflexos de Ladrão

Você é hábil em preparar emboscadas e escapar rapidamente do perigo. Você pode realizar duas rodadas durante a primeira rodada de qualquer combate. Você realiza sua primeira rodada com sua iniciativa normal e sua segunda rodada com sua iniciativa menos 10.

Feiticeiro

Tabela: Características Essenciais do Feiticeiro

Feiticeiro

Atributo Primário	Carisma
Dado de Ponto de Vida	D6 por nível de Feiticeiro
Proficiências em Salvaguarda	Constituição e Carisma
Proficiências em Perícias	Escolha 2: Arcanismo, Enganação, Intuição, Intimidação, Persuasão ou Religião
Proficiências em Armas	Arma simples
Treinamento com Armadura	Nenhum
Equipamento Inicial	Escolha A ou B: (A) Lança, 2 Adagas, Foco arcano (cristal), Mochila de Aventureiro e 28 PO; ou (B) 50 PO

Tornando-se um Feiticeiro ...

Como Personagem de Nível 1

- Adquira todas as características da tabela Características Essenciais do Feiticeiro.
- Obtenha os recursos do feitiçeiro de 1º nível, listados na tabela Recursos do Feiticeiro.

Como Personagem em Multiclasse

- Adquira o dado de pontos de vida da tabela Características Essenciais do Feiticeiro.
- Obtenha os recursos do feitiçeiro de 1º nível, listados na tabela Recursos do Feiticeiro. Consulte as regras de multiclasse em "Criação" para determinar seus espaços de magia disponíveis.

Características de Classe de Feiticeiro

Como Feiticeiro, você ganha as seguintes características de classe quando atinge os níveis de Feiticeiro especificados. Essas características são listadas na tabela de Características de Feiticeiro.

Tabela: Características de Feiticeiro: ——Espaços de Magia por Círculo da Magia——

NÍVEL	BÔNUS DE PROFICIÊNCIA	CARACTERÍSTICAS DE CLASSE	PONTOS DE FEITIÇARIA	TRUQUES	MAGIAS PREPARADAS	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Conjuração, Feitiçaria Inata	—	4	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Fonte de Magia, 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	Dádiva Épica	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	Apotheose Arcana	20	6	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Nível 1: Conjuração

Baseando-se na sua magia inata, você pode conjurar magias.

Consulte "Magias" para as regras sobre conjuração. As informações abaixo detalham como você usa essas regras com as magias de Feiticeiro, que aparecem na lista de magias de Feiticeiro mais adiante na descrição da classe.

Truques. Você conhece quatro truques de Feiticeiro de sua escolha. *Luz*, *Prestidigitação Arcana*, *Toque Chocante* e *Explosão Elemental* são recomendados. Sempre que você ganhar um nível de Feiticeiro, pode substituir um de seus truques desta característica por outro truque de Feiticeiro de sua escolha.

Quando você atingir os níveis de Feiticeiro 4 e 10, aprende outro truque de Feiticeiro de sua escolha, conforme mostrado na coluna Truques da tabela de Características de Feiticeiro.

Espaços de Magia. A tabela de Características de Feiticeiro mostra quantos espaços de magia você tem para conjurar magias de nível 1+. Você recupera todos os espaços gastos após concluir um descanso longo.

Magias Preparadas de Nível 1+. Você prepara a lista de magias de nível 1+ que estão disponíveis para você conjurar com esta característica. Para começar, escolha duas magias de nível 1 de Feiticeiro. *Mãos Flamejantes* e *Detectar Magia* são recomendadas.

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

Nível 1: Conjuração

Se outra característica de Feiticeiro lhe conceder magias que você sempre prepara, essas magias não contam para o número de magias que você pode preparar com esta característica, mas essas magias contam como magias de Feiticeiro para você.

Alterando Suas Magias Preparadas. Sempre que você ganhar um nível de Feiticeiro, você pode substituir uma magia da sua lista por outra magia de Feiticeiro para a qual você tenha espaços de magia.

Atributo de Conjuração. O Carisma é o seu atributo de conjuração para as magias de Feiticeiro.

Foco de Conjuração. Você pode usar um Foco Arcano como Foco de Conjuração para as suas magias de Feiticeiro.

Nível 1: Feitiçaria Inata

Um evento em seu passado deixou uma marca indelével em você, infundindo-o com magia fervilhante. Como Ação Bônus, você pode liberar essa magia por 1 minuto, durante o qual obtém os seguintes benefícios:

- A CD de salvaguarda de magia das suas magias de Feiticeiro aumenta em 1.
- Você tem Vantagem nas jogadas de ataque das magias de Feiticeiro que conjurar.

Você pode usar esse recurso duas vezes, e recupera todas as utilizações gastas ao terminar um Descanso Longo.

Nível 2: Fonte de Magia

Você pode acessar a fonte de magia dentro de si mesmo. Essa fonte é representada por Pontos de Feitiçaria, que permitem criar uma variedade de efeitos mágicos.

Você tem 2 Pontos de Feitiçaria, e ganha mais conforme atinge níveis mais altos, conforme mostrado na coluna Pontos de Feitiçaria da tabela de Recursos de Feiticeiro. Você não pode ter mais Pontos de Feitiçaria do que o número indicado na tabela para o seu nível. Você recupera todos os Pontos de Feitiçaria gastos ao finalizar um descanso longo.

Você pode usar seus Pontos de Feitiçaria para alimentar as opções abaixo, bem como outros recursos, como Metamagia, que utilizem esses pontos.

Convertendo Espaços de Magia em Pontos de Feitiçaria. Você pode gastar um espaço de magia para obter um número de Pontos de Feitiçaria igual ao nível do espaço (nenhuma ação é necessária).

Criando Espaços de Magia. Como 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 nível e lista o nível mínimo de Feiticeiro necessário para criar um espaço. Você pode criar um espaço de magia de nível não superior a 5.

Feiticeiro (2)

Qualquer espaço de magia criado com este recurso desaparece ao finalizar um descanso longo.

Tabela: Criando Espaços de Magia

Nível do Espaço de Magia	Custo em Pontos de Feitiçaria	Nível Mínimo de Feiticeiro
1	2	2
2	3	3
3	5	5
4	6	7
5	7	9

Nível 2: Metamagia

Como sua magia flui de dentro de você, você pode alterar suas magias para se adaptar às suas necessidades; você ganha duas opções de Metamagia de sua escolha na seção "Opções de Metamagia" mais adiante nesta descrição da classe. Você usa as opções escolhidas para modificar temporariamente as magias que conjura. Para usar uma opção, você deve gastar o número de Pontos de Feitiçaria que ela custa.

Você pode usar apenas uma opção de Metamagia em uma magia quando a conjurar, a menos que seja especificado de outra forma em uma dessas opções.

Sempre que você ganhar um nível de Feiticeiro, pode substituir uma de suas opções de Metamagia por uma que você não conheça. Você ganha duas opções adicionais no nível 10 de Feiticeiro e mais duas no nível 17.

Nível 3: Subclasse de Feiticeiro

Você ganha uma subclasse de Feiticeiro de sua escolha. A subclasse Dragão de Sangue é detalhada após a descrição da classe. Uma subclasse é uma especialização que lhe concede características em certos níveis de Feiticeiro. Para o resto de sua carreira, você ganha cada uma das características da sua subclasse que correspondem ao seu nível de Feiticeiro ou inferior.

Nível 4: Aumento no Valor de Atributo

Você ganha o talento Aumento no Valor de Atributo (veja "Talentos") ou outro talento de sua escolha para o qual você se qualifica. Você ganha este recurso novamente nos níveis 8, 12 e 16 do Feiticeiro.

Nível 5: Restauração Feiticeira

Quando você termina um descanso curto, pode recuperar Pontos de Feitiçaria gastos, mas não mais que um número igual à metade do seu nível de Feiticeiro (arredondado para baixo). Uma vez que você usa essa característica, não pode fazê-lo novamente até terminar um descanso longo.

Nível 7: Feitiçaria Incarnada

Se você não tiver mais usos de Feitiçaria Inata disponíveis, poderá usá-la gastando 2 Pontos de Feitiçaria quando tomar a ação bônus para ativá-la.

Além disso, enquanto o recurso Feitiçaria Inata estiver ativo, você poderá usar até dois de suas opções de Metamagia em cada magia que conjurar.

Nível 19: Dádiva Épica

Você ganha um talento Dádiva Épica (veja "Talentos") ou outro talento de sua escolha para o qual você se qualifica. A Dádiva de Viagem Dimensional é recomendada.

Nível 20: Apotheose Arcana

Enquanto o recurso Feitiçaria Inata estiver ativo, você pode usar uma opção de Metamagia em cada turno sem gastar Pontos de Feitiçaria.

Opções de Metamagia

As seguintes opções estão disponíveis para o seu recurso de Metamagia. As opções são apresentadas em ordem alfabética.

Magia Cuidadosa

Custo: 1 Ponto de Feitiçaria

Quando você conjura uma magia que obriga outras criaturas a fazerem uma salvaguarda, você pode proteger algumas dessas criaturas da força total da magia. Para isso, gaste 1 Ponto de Feitiçaria e escolha um número de criaturas até seu modificador de Carisma (mínimo de uma criatura). Uma criatura escolhida automaticamente tem sucesso em sua salvaguarda contra a magia e não sofre dano se, normalmente, levaria metade do dano em um sucesso na salvaguarda.

Magia Distante

Custo: 1 Ponto de Feitiçaria

Quando você conjura uma magia com alcance de pelo menos 1,5 metros, você pode gastar 1 Ponto de Feitiçaria para dobrar o alcance da magia. Ou, quando você conjura uma magia com alcance de Toque, você pode gastar 1 Ponto de Feitiçaria para tornar o alcance da magia igual a 9 metros.

Magia Aprimorada

Custo: 1 Ponto de Feitiçaria

Quando você rola os danos de uma magia, você pode gastar 1 Ponto de Feitiçaria para recuar um número de dados de dano até seu modificador de Carisma (mínimo de um dado), e deve usar os novos resultados.

Você pode usar Magia Aprimorada mesmo que já tenha usado outra opção de Metamagia durante a conjuração da magia.

Magia Ampliada

Custo: 1 Ponto de Feitiçaria

Quando você conjura uma magia com duração de 1 minuto ou mais, você pode gastar 1 Ponto de Feitiçaria para dobrar sua duração, até um máximo de 24 horas.

Se a magia afetada requer Concentração, você tem Vantagem em qualquer salvaguarda que fizer para manter essa Concentração.

Magia Aumentada

Custo: 2 Pontos de Feitiçaria

Quando você conjura uma magia que obriga uma criatura a fazer uma salvaguarda, você pode gastar 2 Pontos de Feitiçaria para dar Desvantagem em salvaguardas contra a magia a um alvo da magia.

Magia Rapidificada

Custo: 2 Pontos de Feitiçaria

Quando você conjurar uma magia com tempo de conjuração de uma ação, você pode gastar 2 Pontos de Feitiçaria para alterar o tempo de conjuração para uma Ação Bônus para essa conjuração. Você não pode modificar uma magia dessa forma se já tiver conjurado uma magia de 1º círculo ou superior na rodada atual, nem pode conjurar uma magia de 1º círculo ou superior nessa rodada após modificar uma magia dessa forma.

Magia Buscadora

Custo: 1 Ponto de Feitiçaria

Se você fizer uma jogada de ataque para uma magia e errar, você pode gastar 1 Ponto de Feitiçaria para rerolar o d20, e deve usar o novo resultado.

Você pode usar Magia Buscadora mesmo se já tiver usado uma opção de Metamagia diferente durante a conjuração da magia.

Magia Subtil

Custo: 1 Ponto de Feitiçaria

Quando você conjurar uma magia, você pode gastar 1 Ponto de Feitiçaria para conjurá-la sem nenhum componente verbal, somático ou material, exceto componentes materiais que são consumidos pela magia ou que têm um custo especificado na magia.

Magia Transmutada

Custo: 1 Ponto de Feitiçaria

Quando você conjurar uma magia que causa um tipo de dano da seguinte lista, você pode gastar 1 Ponto de Feitiçaria para alterar esse tipo de dano para um dos outros tipos listados: Ácido, Frio, Fogo, Relâmpago, Veneno, Trovão.

Magia Gêmea

Custo: 1 Ponto de Feitiçaria

Quando você 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 nível efetivo da magia em 1.

Lista de Magias do Feiticeiro

Esta seção apresenta a lista de magias do Feiticeiro. As magias estão organizadas por círculo da magia e depois em ordem alfabética, e cada magia indica sua escola de magia. Na coluna Especial, *C* significa que a magia requer Concentração, *R* significa que é um Ritual e *M* significa que requer um Componente material específico.

Feiticeiro (3)

Tabela: Truques (Magias de Feiticeiro de 0º círculo)

MAGIA	ESCOLA	ESPECIAL
Bolha Ácida	Evocação	—
Toque Necrótico	Necromancia	—
Luzes Dançantes	Ilusão	C
Elementalismo	Transmutação	—
Raio de Fogo	Evocação	—
Luz	Evocação	—
Mãos Mágicas	Invocação	—
Reparar	Transmutação	—
Mensagem	Transmutação	—
Ilusão Menor	Ilusão	—
Rajada de Veneno	Necromancia	—
Prestidigitação Arcana	Transmutação	—
Raio de Gelo	Evocação	—
Toque Chocante	Evocação	—
Explosão Elemental	Evocação	—
Golpe Certeiro	Presságio	—

Tabela: Lista de Magias de Feiticeiro de 1º Círculo

MAGIA	ESCOLA	ESPECIAL
Mãos Flamejantes	Evocação	—
Enfeitiçar Pessoa	Encantamento	—
Orbe Cromático	Evocação	M
Leque Cromático	Ilusão	—
Compreender Idiomas	Presságio	R
Detectar Magia	Presságio	C, R
Disfarçar-se	Ilusão	—
Retirada Acelerada	Transmutação	C
Vitalidade Vazia	Necromancia	–
Queda Suave	Transmutação	—
Névoa Obscurecente	Invocação	C
Graxa	Invocação	—
Faca de Gelo	Invocação	—
Salto	Transmutação	—
Armadura Arcana	Abjuração	—
Mísseis Mágicos	Evocação	—
Raio Nauseante	Necromancia	—
Escudo Arcano	Abjuração	—
Imagem Silenciosa	Ilusão	C
Sono	Encantamento	C
Onda Trovejante	Evocação	—

Tabela: Lista de Magias de Feiticeiro de 2º Círculo

MAGIA	ESCOLA	ESPECIAL
Alterar-se	Transmutação	C
Cegueira/Surdez	Transmutação	—
Turvar	Ilusão	C
Escuridão	Evocação	C
Visão no Escuro	Transmutação	—
Detectar Pensamentos	Presságio	C
Respiração de Dragão	Transmutação	C
Aprimorar Atributo	Transmutação	C
Aumentar/Reduzir	Transmutação	C
Lâmina Flamejante	Evocação	C
Esfera Flamejante	Evocação	C
Lufada de Vento	Evocação	C
Paralisar Pessoa	Encantamento	C
Invisibilidade	Ilusão	C
Arrombar	Transmutação	—
Levitação	Transmutação	C
Arma Mágica	Transmutação	—
Reflexos	Ilusão	—
Passo Nebuloso	Invocação	—
Raio Ardente	Evocação	—
Ver o Invisível	Presságio	—
Despedaçar	Evocação	—
Escalada de Aranha	Transmutação	C
Sugestão	Encantamento	C
Teia	Invocação	C

Tabela: Magias de Feiticeiro de 3º Círculo

MAGIA	ESCOLA	ESPECIAL
Piscar	Transmutação	—
Clarividência	Presságio	C, M
Contramagia	Abjuração	—
Luz do Dia	Evocação	—
Dissipar Magia	Abjuração	—
Medo	Ilusão	C
Bola de Fogo	Evocação	—
Voo	Transmutação	C
Forma Gasosa	Transmutação	C
Celeridade	Transmutação	C
Padrão Hipnótico	Ilusão	C
Relâmpago	Evocação	—
Imagem Maior	Ilusão	C
Proteção Contra Energia	Abjuração	C
Nevasca	Invocação	C
Lentidão	Transmutação	C
Nuvem Fétida	Invocação	C
Línguas	Presságio	—
Toque Vampírico	Necromancia	C
Respirar na Água	Transmutação	R
Caminhar Sobre as Águas	Transmutação	R

Tabela: Lista de Magias de Feiticeiro de 4º Círculo

MAGIA	ESCOLA	ESPECIAL
Banimento	Abjuração	C
Malogro	Necromancia	—
Enfeitiçar Monstro	Encantamento	—
Confusão	Encantamento	C
Porta Dimensional	Invocação	—
Dominar Fera	Encantamento	C
Escudo Ardente	Evocação	—
Invisibilidade Maior	Ilusão	C
Tempestade Glacial	Evocação	—
Polimorfia	Transmutação	C
Pele-Rocha	Transmutação	C, M
Esfera Vitriólica	Evocação	—
Muralha de Fogo	Evocação	C

Tabela: Lista de Magias de Feiticeiro de 5º Círculo

MAGIA	ESCOLA	ESPECIAL
Animar Objetos	Transmutação	C
Mão de Bigby	Evocação	C
Névoa Mortal	Invocação	C
Cone de Frio	Evocação	—
Criação	Ilusão	—
Dominar Pessoa	Encantamento	C
Paralisar Monstro	Encantamento	C
Praga de Insetos	Invocação	C
Similaridade	Ilusão	—
Telecinese	Transmutação	C
Círculo de Teleporte	Invocação	M
Muralha de Pedra	Evocação	C

Tabela: Lista de Magias do Feiticeiro de 6º Círculo

MAGIA	ESCOLA	ESPECIAL
Corrente de Relâmpagos	Evocação	—
Círculo da Morte	Necromancia	M
Desintegrar	Transmutação	—
Mau Olhado	Necromancia	C
De Carne para Pedra	Transmutação	C
Esfera de Gelo	Evocação	—
Globo de Invulnerabilidade	Abjuração	C
Sugestão em Massa	Encantamento	—
Mover Terra	Transmutação	C
Raio Solar	Evocação	C
Visão da Verdade	Presságio	M

Tabela: Lista de Magias do Feiticeiro de 7º Círculo

MAGIA	ESCOLA	ESPECIAL
Bola de Fogo Adiável	Evocação	C
Forma Etérea	Invocação	—
Dedo da Morte	Necromancia	—
Tempestade de Fogo	Evocação	—
Transição Planar	Invocação	M
Rajada Prismática	Evocação	—
Inverter a Gravidade	Transmutação	C
Teleporte	Invocação	—

Tabela: Lista de Magias do Feiticeiro de 8º Círculo

MAGIA	ESCOLA	ESPECIAL
Semiplano	Invocação	—
Dominar Monstro	Encantamento	C
Terremoto	Transmutação	C
Nuvem Incendiária	Invocação	C
Palavra de Poder: Atordoar	Encantamento	—
Explosão Solar	Evocação	—

Tabela: Lista de Magias de Feiticeiro de 9º Círculo

MAGIA	ESCOLA	ESPECIAL
Portal	Invocação	C, M
Chuva de Meteoros	Evocação	—
Palavra de Poder: Matar	Encantamento	—
Parar o Tempo	Transmutação	—
Desejo	Invocação	—

Subclasse de Feiticeiro: Dracônica

Respire a Magia dos Dragões

Sua magia inata vem do dom de um dragão. Talvez um dragão antigo encarando a morte tenha legado parte de seu poder mágico para você ou para um de seus ancestrais. Você pode ter absorvido magia de um local imbuído com o poder dos dragões. Ou talvez você tenha manuseado um tesouro retirado do covil de um dragão que estava impregnado de poder dracônico. Ou você pode ter um dragão como ancestral.

Nível 3: Resiliência Dracônica

A magia em seu corpo manifesta traços físicos do seu dom dracônico. Seu máximo de pontos de vida aumenta em 3, e aumenta em 1 sempre que você ganha outro nível de Feiticeiro.

Parte de você também é coberta por escamas semelhantes às de um dragão. Enquanto você não estiver usando armadura, sua Classe de Armadura base é igual a 10 mais seus modificadores de Destreza e Carisma.

Nível 3: Magias Dracônicas

Quando você atinge um nível de Feiticeiro especificado na tabela Magias Dracônicas, você sempre terá as magias listadas preparadas.

Tabela: Magias Dracônicas

NÍVEL DE FEITICEIRO	MAGIAS
3	Alterar-se, Orbe Cromático, Comando, Sopro de Dragão
5	Medo, Voo
7	Olho Arcano, Enfeitiçar Monstro
9	Lendas e Histórias, Invocar Dragão

Nível 6: Afinidade Elemental

Sua magia dracônica tem afinidade com um tipo de dano associado a dragões. Escolha um desses tipos: Ácido, Frio, Fogo, Raio ou Veneno.

Você tem **Resistência** àquele tipo de dano e, ao conjurar uma magia que causa dano desse tipo, você 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 draconianas apareçam em suas costas. As asas duram por 1 hora ou até você as dispensar (nenhuma ação necessária). Durante a duração, você tem um **deslocamento** de Voo de 18 metros.

Uma vez que você use essa característica, você não pode usá-la novamente até terminar um **descanso longo**, a menos que gaste 3 **Pontos de Feitiçaria** (nenhuma ação necessária) para restaurar seu uso dela.

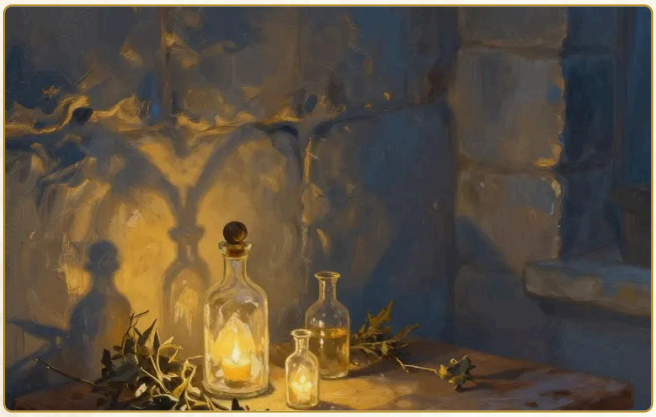
Nível 18: Companheiro Dracônico

Você pode conjurar *Invocar Dragão* sem um **componente material**. Você também pode conjurá-lo uma vez sem um **espaço de magia**, e recupera a capacidade de conjurá-lo dessa forma ao terminar um descanso longo.

Sempre que você começar a conjurar a magia, você pode modificá-la para que ela não requeira **concentração**. Se fizer isso, a duração da magia se torna de 1 minuto para aquele lançamento.

Bruxo

Tabela: Características Básicas do Bruxo



Bruxo

Atributo Principal	Carisma
Dado de Pontos de Vida	D8 por nível de Bruxo
Proficiência em Salvaguardas	Sabedoria e Carisma
Proficiência em Perícias	Escolha 2: Arcanismo, Enganação, História, Intimidação, Investigação, Natureza ou Religião
Proficiência em Armamento	Armas simples
Treinamento com Armadura	Armadura leve
Equipamento Inicial	Escolha A ou B: (A) Armadura de Couro, Foice, 2 Adagas, Cetro de Foco (esfera), Livro (conhecimento oculto), Conjunto de Estudante e 15 PO; ou (B) 100 PO

Tornando-se um Bruxo ...

Como um Personagem de Nível 1

- Ganhe todas as características na tabela de Características Básicas de Bruxo.
- Ganhe as características de nível 1 do Bruxo, que estão listadas na tabela de Características do Bruxo.

Como um Personagem Multiclasse

- Ganhe as seguintes características na tabela de Características Básicas de Bruxo: Dado de Pontos de Vida e treinamento com armadura leve.
- Ganhe as características de nível 1 do Bruxo, que estão listadas na tabela de Características do Bruxo. Consulte as regras de multiclasse em "Criação de Personagem" para determinar seus espaços de magia disponíveis.

Características de Classe do Bruxo

Como Bruxo, você ganha as seguintes características de classe quando atinge os níveis de Bruxo especificados. Essas características estão listadas na tabela de Características de Bruxo.

Tabela: Características de Bruxo

Nível	Bônus de Proficiência	Características de Classe	Invocações Místicas	Truques	Magias Preparadas	Espaços de Magia	Nível do Espaço
1	+2	Invocações Místicas, Magia de Pacto	1	2	2	1	1
2	+2	Sabedoria 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	Contato com o Patrão	7	3	10	2	5
10	+4	Característica de subclasse	7	4	10	2	5
11	+4	Arcana Mística (magia de 6º círculo)	7	4	11	3	5
12	+4	Aumento no Valor de Atributo	8	4	11	3	5
13	+5	Arcana Mística (magia de 7º círculo)	8	4	12	3	5
14	+5	Característica de subclasse	8	4	12	3	5
15	+5	Arcana Mística (magia de 8º círculo)	9	4	13	3	5
16	+5	Aumento no Valor de Atributo	9	4	13	3	5
17	+6	Arcana Mística (magia de 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 das Armas Místicas	10	4	15	4	5

Nível 1: Invocações Místicas

Você desenterrou Invocações Místicas, fragmentos de conhecimento proibido que lhe conferem uma capacidade mágica duradoura ou outras lições. Você recebe uma invocação de sua escolha, como Pacto do Grimório. As invocações são descritas na seção "Opções de Invocação Mística" 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 5º nível ou superior, você pode selecionar a invocação assim que atingir o nível de Bruxo 5.

Substituindo e Obtendo Invocações. Sempre que você ganha um nível de Bruxo, 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 possui.

Quando você atinge certos níveis de Bruxo, recebe mais invocações de sua escolha, conforme mostrado na coluna Invocações da tabela Características do Bruxo.

Você não pode escolher a mesma invocação mais de uma vez, a menos que sua descrição diga o contrário.

Nível 1: Magia de Pacto

Por meio de cerimônia oculta, você formou um pacto com uma entidade misteriosa para obter poderes mágicos. A entidade é uma voz nas sombras — sua identidade obscura — mas sua dádiva a você é concreta: a capacidade de conjurar magias. Consulte "Magias" para as regras sobre conjuração. As informações abaixo detalham como você usa essas regras com as magias do Bruxo, que aparecem na lista de magias do Bruxo mais adiante na descrição da classe.

Truques. Você conhece dois truques de Bruxo à sua escolha. *Raio Místico* e *Prestidigitação Arcana* são recomendados. Sempre que você ganha um nível de Bruxo, pode substituir um dos seus truques dessa característica por outro truque de Bruxo à sua escolha.

Quando você atinge os níveis 4 e 10 de Bruxo, aprende mais um truque de Bruxo à sua escolha, conforme mostrado na coluna Truques da tabela de Características do Bruxo.

Espaços de Magia. A tabela de Características do Bruxo mostra quantos espaços de magia você tem para conjurar suas magias de Bruxo de níveis 1–5. A tabela também mostra o nível desses espaços, todos do mesmo nível. Você recupera todos os espaços de magia de Magia de Pacto gastos quando termina um Descanso Curto ou Descanso Longo.

Por exemplo, quando você é um Bruxo de nível 5, você tem dois espaços de magia de nível 3. Para conjurar a magia de nível 1 *Enfeitiçar Pessoa*, você deve gastar um desses espaços e a conjura como uma magia de nível 3.

Magias Preparadas de Nível 1+. Você prepara a lista de magias de nível 1+ que estão disponíveis para você conjurar com essa característica. Para começar, escolha duas magias de Bruxo de nível 1. *Enfeitiçar Pessoa* e *Danação* são recomendados.

O número de magias na sua lista aumenta à medida que você ganha níveis de Bruxo, como mostrado na coluna Magias Preparadas da tabela Características do Bruxo. Sempre que esse número aumentar, escolha magias adicionais de Bruxo até que o número de magias na sua lista corresponda ao número na tabela. As magias escolhidas devem ser de um nível não superior ao indicado na coluna Nível de Espaço da tabela para o seu nível. Ao atingir o 6º nível, por exemplo, você aprende uma nova magia de Bruxo, que pode ser de níveis 1–3.

Se outro recurso do Bruxo lhe conceder magias que você sempre tem preparadas, essas magias não contam contra o número de magias que você pode preparar com este recurso, mas essas magias são consideradas magias de Bruxo para você, caso contrário.

Alterando suas Magias Preparadas. Sempre que você ganha um nível de Bruxo, pode substituir uma magia na sua lista por outra magia de Bruxo de um nível elegível.

Bruxo (2)

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

Você pode realizar um ritual esotérico por 1 minuto. Ao final dele, você recupera espaços de Magia de Pacto gastos, mas não mais que um número igual à metade do seu máximo (arredonde para cima). Uma vez que você use essa habilidade, você não pode usá-la novamente até terminar um descanso longo.

Nível 3: Subclasse de Bruxo

Você adquire uma subclasse de Bruxo de sua escolha. A subclasse Patrono Ínfero é detalhada após a descrição desta classe. Uma subclasse é uma especialização que concede características em certos níveis de Bruxo. Pelo restante da sua carreira, você obtém cada uma das características da sua subclasse que sejam do seu nível de Bruxo ou inferior.

Nível 4: Aumento no Valor de Atributo

Você recebe o talento Aumento no Valor de Atributo (veja "Talentos") ou outro talento de sua escolha para o qual você se qualifique. Você recebe esta característica novamente nos níveis de Bruxo 8, 12 e 16.

Nível 9: Contato com o Patrono

No passado, você geralmente entrava em contato com seu patrono por meio de intermediários. Agora você pode se comunicar diretamente; 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 automaticamente obtém sucesso na salvaguarda da magia.

Uma vez que você conjura a magia com esta característica, você não pode fazê-lo desta forma novamente até terminar um descanso longo.

Nível 11: Arcana Mística

Seu patrono lhe concede um segredo mágico chamado arcana mística. Escolha uma magia de Bruxo de 6º nível para ser esta arcana.

Você pode conjurar sua arcana mágica uma vez sem gastar um espaço de magia, e deve terminar um descanso longo antes de poder conjurá-la dessa forma novamente.

Como mostrado na tabela de Características do Bruxo, você ganha outra magia de Bruxo de sua escolha que pode ser conjurada dessa forma quando atingir níveis de Bruxo 13 (magia de 7º nível), 15 (magia de 8º nível) e 17 (magia de 9º nível). Você recupera todos os usos da sua Arcana Mística ao terminar um descanso longo.

Sempre que você ganhar um nível de Bruxo, pode substituir uma das suas magias de arcana por outra magia de Bruxo do mesmo nível.

Nível 19: Dádiva Épica

Você recebe um talento de Dádiva Épica (veja "Talentos") ou outro talento à sua escolha para o qual você se qualifique. Dádiva do Destino é recomendado.

Nível 20: Mestre Arcano

Quando você usa sua característica Astúcia Arcana, você recupera todos os seus espaços de Magia de Pacto gastos.

Opções de Invocação Arcanista

As opções de Invocação Arcanista aparecem em ordem alfabética.

Explosão Agonizante

Pré-requisito: Bruxo de 2º nível ou superior, um truque de Bruxo que causa dano.

Escolha um dos seus Truques de Bruxo conhecidos que cause dano. Você pode adicionar seu modificador de Carisma às jogadas de dano desse truque.

Repetível. Você pode obter esta invocação mais de uma vez. Cada vez que o fizer, escolha um truque elegível diferente.

Armadura de Sombras

Você pode conjurar *Armadura Arcana* em si mesmo sem gastar um espaço de magia.

Passo Ascendente

Pré-requisito: Bruxo de 5º nível ou superior

Você pode conjurar *Levitação* em si mesmo sem gastar um espaço de magia.

Visão Infernal

Pré-requisito: Bruxo de 2º nível ou superior

Você pode enxergar normalmente em Meia-Luz e escuridão, tanto mágicas quanto não mágicas — dentro de 36 metros de você.

Lâmina Devoradora

Pré-requisito: Bruxo de 12º nível ou superior, Invocação Lâmina Sedenta

A capacidade de Ataque Extra da sua invocação Lâmina Sedenta concede dois ataques extras em vez de um.

Mente Arcaica

Você tem **Vantagem** em **salvaguardas** de Constituição que você realiza para manter a **concentração**.

Ira Eldritch

Pré-requisito: Bruxo de 5º nível ou superior, Invocação Pacto da Lâmina

Uma vez por turno quando você atinge uma criatura com sua arma de Magia de Pacto, você pode gastar um espaço de magia de Magia de Pacto para causar 1d8 de dano Energético adicional ao alvo, mais mais 1d8 por nível do espaço de magia, e você pode deixar o alvo Caído se ele for Enorme ou menor.

Lança Arcana

Pré-requisito: Bruxo de 2º nível ou superior, um Truque de Bruxo que causa dano

Escolha um dos seus truques de Bruxo conhecidos que causa dano e tem alcance de 10+ metros. Ao conjurar esse truque, seu alcance aumenta em um número de metros igual a 30 vezes o seu nível de Bruxo.

Repetível. Você pode obter essa invocação mais de uma vez. Cada vez que o fizer, escolha um truque elegível diferente.

Vigor Diabólico

Pré-requisito: Bruxo de 2º nível ou superior

Você pode conjurar *Vitalidade Vazia* em si mesmo sem gastar um espaço de magia. Ao conjurar a magia com esta habilidade, você não rola o dado para os pontos de vida temporários; você recebe automaticamente o maior número no dado.

Olhar de Duas Mentes

Pré-requisito: Bruxo de 5º nível ou superior

Você pode usar uma ação bônus para tocar em uma criatura disposta e perceber através dos sentidos dela até o final do seu próximo turno. Enquanto a criatura estiver no mesmo plano de existência que você, você pode tomar uma ação bônus em turnos subsequentes para manter essa conexão, estendendo a duração até o final do seu próximo turno. A conexão termina se você não mantiver ela dessa forma.

Enquanto percebe através dos sentidos da outra criatura, você se beneficia de quaisquer sentidos especiais que ela possua, e você pode conjurar magias como se estivesse no seu espaço ou no espaço da outra criatura se os dois estiverem a menos de 18 metros um do outro.

Domínio das Profundezas

Pré-requisito: Bruxo de 5º nível ou superior

Você pode respirar embaixo d'água e ganha um Deslocamento de Natação igual ao seu Deslocamento.

Você também pode conjurar *Respirar na Água* uma vez sem gastar um espaço de magia. Você recupera a capacidade de conjurá-la dessa forma ao terminar um Descanso Longo.

Presente dos Protetores

Requisito: Bruxo de nível 9+, Invocação Pacto do Livro

Bruxo (3)

Uma nova página aparece em seu *Livro das Sombras* quando você o conjura. Com sua permissão, uma criatura pode tomar uma ação para escrever seu nome nessa 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 for reduzida a 0 pontos de vida, mas não for morta diretamente, a criatura cai magicamente para 1 ponto de vida em vez disso. Uma vez que essa magia é ativada, nenhuma criatura poderá se beneficiar dela até que você complete um descanso longo.

Como uma ação *Usar Magia*, você pode apagar um nome da página tocando-o.

Investimento do Senhor das Correntes

Pré-requisito: Bruxo de 5º nível ou superior, Invocação de Pacto das Correntes

Ao conjurar *Convocar Familiar*, você infunde o familiar invocado com uma medida de seu poder eldritch, concedendo à criatura os seguintes benefícios.

Aéreo ou Aquático. O familiar ganha tanto um Deslocamento de Voo quanto um Deslocamento de Natação (a sua escolha) de 12 metros.

Ataque Rápido. Como uma Ação Bônus, você pode ordenar que o familiar realize a ação Atacar.

Dano Necrótico ou Radiante. Sempre que o familiar causa dano Contundente, Perfurante ou Cortante, você pode fazer com que ele cause Dano Necrótico ou Radiante em vez disso.

Sua CD de Salvaguarda. Se o familiar forçar uma criatura a realizar uma salvaguarda, ela usa sua CD de salvaguarda de magia.

Resistência. Quando o familiar sofre dano, você pode tomar uma Reação para conceder-lhe Resistência contra aquele dano.

Lições dos Primeiros

Pré-requisito: Nível 2+ de Bruxo

Você recebeu conhecimento de uma entidade idosa do multiverso, permitindo que adquira um talento de Origem de sua escolha (veja "Talentos").

Repetível. Você pode adquirir esta invocação mais de uma vez. Cada vez que fizer isso, escolha um talento de Origem diferente.

Sugador de Vida

Pré-requisito: Bruxo de 9º nível ou superior, Pacto da Lâmina (Invocação)

Uma vez por turno quando você atinge uma criatura com sua arma de pacto, você pode causar 1d6 de dano Necrótico, Psíquico ou Radiante adicional (às suas custas) à criatura e pode gastar um dos seus Dados de Pontos de Vida para rolá-lo e recuperar um número de pontos de vida igual ao resultado do dado mais seu modificador de Constituição (mínimo de 1 ponto de vida).

Máscara de Muitos Rostos

Requisito: Nível 2+ de Bruxo

Você pode conjurar *Disfarçar-se* sem gastar um espaço de magia.

Mestre de Mil Formas

Pré-requisito: Bruxo de 5º nível ou superior

Você pode conjurar *Alterar-se* sem gastar um espaço de magia.

Visões Nebulosas

Pré-requisito: Bruxo de 2º nível ou superior

Você pode conjurar *Imagem Silenciosa* sem gastar um espaço de magia.

Um com as Sombras

Requisito: Nível 5+ de Bruxo

Enquanto você estiver em uma área de Meia-Luz ou Escuridão, pode conjurar Invisibilidade em si mesmo sem gastar um espaço de magia.

Salto Interdimensional

Pré-requisito: Bruxo de 2º nível ou superior

Você pode conjurar *Salto* em si mesmo sem gastar um espaço de magia.

Pacto da Lâmina of of Lâmina

Como uma ação bônus, você pode evocar uma arma de pacto em sua mão — uma arma Corpo a corpo Simples ou Marcial de sua escolha com a qual você se vincula — ou criar um vínculo com uma arma mágica que você toque; você não pode vincular-se a uma arma mágica se outra pessoa estiver sintonizada com ela ou outro Bruxo estiver vinculado a ela. Até que o vínculo termine, você tem proficiência com a arma e pode usá-la como um foco de conjuração.

Sempre que você ataca 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 fazer com que a arma cause dano Necrótico, Psíquico ou Radiante ou seu tipo de dano normal.

Seu vínculo com a arma termina se você usar novamente a ação bônus desta característica, se a arma estiver a mais de 1,5 metros de distância de você por 1 minuto ou mais, ou se você morrer. Uma arma evocado desaparece quando o vínculo termina.

Pacto da Cadeia

Você aprende a magia *Convocar Familiar* e pode conjurá-la como uma ação Usar Magia sem gastar um espaço de magia.

Quando você conjura a magia, escolhe uma das formas normais para seu familiar ou uma das seguintes formas especiais: **Imp, Pseudodragão, Quasit, Esqueleto, Esfinge da Maravilha, Espírito** ou **Cobra Venenosa** (consulte "Monstros" para o bloco de estatísticas do familiar).

Além disso, quando você tomar a ação Atacar, pode renunciar a um de seus próprios ataques para permitir que seu familiar faça um ataque próprio com sua Reação.

Pacto do Livro of do Tome

Costurando fios de sombra, você conjura um livro em sua mão ao final de um Descanso Curto ou Descanso Longo. Este *Livro das Sombras* (você determina sua aparência) contém magia eldritch que somente você pode acessar, concedendo a você os benefícios abaixo. O livro desaparece se você conjurar outro livro com esta característica ou se você morrer.

Truques e Rituais. Quando o livro aparece, escolha três truques e dois magias de 1º círculo que tenham a etiqueta Ritual. As magias podem ser de qualquer lista de magia de classe, e devem ser magias que você ainda não preparou. Enquanto o livro estiver sobre sua pessoa, 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.

Choque Repulsor

Requisito: Nível 2+ de Bruxo, um truque de Bruxo que cause dano por meio de uma jogada de ataque

Escolha um dos seus truques de Bruxo conhecidos que exija uma jogada de ataque. Quando você acertar uma criatura Grande ou menor com esse truque, pode empurrar a criatura até 3 metros para longe de você.

Repetível. Você pode adquirir essa invocação mais de uma vez. Cada vez que fizer isso, escolha um truque elegível diferente.

Lâmina Sedenta

Requisito: Nível 5+ de Bruxo, Invocação do Pacto da Lâmina

Você ganha o recurso Ataque Extra apenas para sua arma de pacto. Com esse recurso, você pode atacar duas vezes com a arma em vez de uma quando tomar a ação Atacar em seu turno.

Visões de Reinos Distantes

Pré-requisito: Bruxo de 9º nível ou superior

Bruxo (4)

Você pode conjurar *Olho Arcano* sem gastar um espaço de magia.

Sussurros da Tumba

Pré-requisito: Bruxo de 7º nível ou superior

Você pode conjurar *Falar com Mortos* sem gastar um espaço de magia.

Visão da Bruxa

Pré-requisito: Nível 15+ Bruxo

Você possui Visão Verdadeira com alcance de 9 metros.

Lista de Magias do Bruxo

Esta seção apresenta a lista de magias do Bruxo. As magias estão organizadas por círculo da magia e, em seguida, em ordem alfabética, e cada magia indica sua escola de magia. Na coluna Especial, *C* significa que a magia requer Concentração, *R* significa que é um Ritual e *M* significa que requer um Componente Material específico.

Tabela: Truques (Magias de 0º Círculo do Bruxo)

MAGIA	ESCOLA	ESPECIAL
Toque Necrótico	Necromancia	—
Raio Místico	Evocação	—
Mãos Mágicas	Invocação	—
Ilusão Menor	Ilusão	—
Rajada de Veneno	Necromancia	—
Prestidigitação Arcana	Transmutação	—
Golpe Certeiro	Presságio	—

Tabela: Magias de 1º Círculo do Bruxo

MAGIA	ESCOLA	ESPECIAL
Perdição	Encantamento	C
Enfeitiçar Pessoa	Encantamento	—
Compreender Idiomas	Presságio	R
Detectar Magia	Presságio	C, R
Retirada Acelerada	Transmutação	C
Repreensão Diabólica	Evocação	—
Danação	Encantamento	C
Gargalhada Nefasta de Tasha	Encantamento	C
Escrita Ilusória	Ilusão	R, M
Proteção Contra o Bem e o Mal	Abjuração	C, M
Falar com Animais	Presságio	R
Servo Invisível	Invocação	R

Tabela: Magias de 2º Círculo do Bruxo

MAGIA	ESCOLA	ESPECIAL
Escuridão	Evocação	C
Cativar	Encantamento	C
Paralisar Pessoa	Encantamento	C
Invisibilidade	Ilusão	C
Espinho Mental	Presságio	C
Reflexos	Ilusão	—
Passo Nebuloso	Invocação	—
Raio do Enfraquecimento	Necromancia	C
Escalada de Aranha	Transmutação	C
Sugestão	Encantamento	C
Tabela: Magias de Bruxo de 3º Círculo		

MAGIA	ESCOLA	ESPECIAL
Contramagia	Abjuração	—
Dissipar Magia	Abjuração	—
Medo	Ilusão	C
Voo	Transmutação	C
Forma Gasosa	Transmutação	C
Padrão Hipnótico	Ilusão	C
Círculo Mágico	Abjuração	M
Imagem Maior	Ilusão	C
Remover Maldição	Abjuração	—
Línguas	Presságio	—
Toque Vampírico	Necromancia	C
Tabela: Magias de 4º Círculo do Bruxo		

MAGIA	ESCOLA	ESPECIAL
Banimento	Abjuração	C
Malogro	Necromancia	—
Enfeitiçar Monstro	Encantamento	—
Porta Dimensional	Invocação	—
Terreno Alucinatório	Ilusão	—
Tabela: Magias de 5º Círculo do Bruxo		

MAGIA	ESCOLA	ESPECIAL
Contato Extraplanar	Presságio	R
Sonho	Ilusão	—
Paralisar Monstro	Encantamento	C
Despistar	Ilusão	C
Âncora Planar	Abjuração	M
Vidência	Presságio	C, M
Círculo de Teleporte	Invocação	M
Tabela: Magias de Bruxo de 6º Círculo		

MAGIA	ESCOLA	ESPECIAL
Círculo da Morte	Necromancia	M
Criar Mortos-Vivos	Necromancia	M
Mau Olhado	Necromancia	C
Visão da Verdade	Presságio	M
Tabela: Magias de Bruxo de 7º Círculo		

MAGIA	ESCOLA	ESPECIAL
Forma Etérea	Invocação	—
Dedo da Morte	Necromancia	—
Cárcere de Energia	Evocação	V, M
Transição Planar	Invocação	M
Tabela: Magias de Bruxo de 8º Círculo		

MAGIA	ESCOLA	ESPECIAL
Suplício	Encantamento	—
Semiplano	Invocação	—
Dominar Monstro	Encantamento	C
Loquacidade	Encantamento	—
Palavra de Poder: Atordoar	Encantamento	—
Tabela: Magias de Bruxo de 9º Círculo		

MAGIA	ESCOLA	ESPECIAL
Projeção Astral	Necromancia	M
Sexto Sentido	Presságio	—
Portal	Invocação	C, M
Aprisionamento	Abjuração	M
Palavra de Poder: Matar	Encantamento	—

MAGIA	ESCOLA	ESPECIAL
Polimorfia Total	Transmutação	C
Encarnação Fantasmagórica	Ilusão	C

Subclasse de Bruxo: Patrono Ínfero

Faça um Pacto com os Planos Inferiores

Seu pacto se alimenta dos Planos Inferiores, os reinos da perdição. Você pode forjar um acordo com um senhor demônio, um arquidemônio ou outro ínfero que seja especialmente poderoso. As ambições desse patrono são malignas — a corrupção ou destruição de todas as coisas, incluindo, em última análise, você — e seu caminho é definido pela extensão em que você se esforça contra essas ambições.

Nível 3: Bênção do Um Escuro

Quando você reduz um inimigo a 0 pontos de vida, você ganha pontos de vida temporários iguais ao seu modificador de Carisma mais o seu nível de Bruxo (mínimo de 1 ponto de vida temporário). Você também recebe esse benefício se outra pessoa reduzir um inimigo a 3 metros de você a 0 pontos de vida.

Nível 3: Magias do Patrono Ínfero

A magia do seu patrono garante que você sempre tenha certas magias prontas; quando você atinge um nível de Bruxo especificado na tabela Magias do Patrono Ínfero, você passa a ter as magias listadas preparadas permanentemente.

Tabela: Magias do Patrono Ínfero

Nível de Bruxo	Magias
3	Mãos Flamejantes, Comando, Raio Ardente, Sugestão
5	Bola de Fogo, Nuvem Fétida
7	Escudo Ardente, Muralha de Fogo
9	Missão, Praga de Insetos

Nível 6: Sorte do Um Escuro

Você pode invocar seu patrono infernal para alterar o destino a seu favor. Ao fazer um teste de atributo ou uma salvaguarda, você pode usar esta habilidade para adicionar 1d10 à sua jogada. Você pode fazê-lo depois de ver a rolagem, mas antes que quaisquer efeitos da rolagem ocorram.

Você pode usar esta característica um número de vezes igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de uma vez), mas você pode usá-la no máximo uma vez por jogada de ataque. Você recupera todos os usos gastos quando termina um descanso longo.

Nível 10: Resiliência Infernal

Escolha um tipo de dano, diferente de Força, sempre que terminar um descanso curto ou longo. Você tem Resistência a este tipo de dano até escolher outro com esta característica.

Nível 14: Arremessar pelo Inferno

Uma vez por turno quando você atinge uma criatura com uma jogada de ataque, você pode tentar transportar instantaneamente o alvo para os Planos Inferiores. O alvo deve ter sucesso em uma salvaguarda de Carisma contra seu CD de salvaguarda de magia, ou o alvo desaparece e é arremessado por uma paisagem onírica. O alvo sofre 8d10 de dano Psíquico se não for um ínfero, e fica com a condição Incapacitado até o final do seu próximo turno, quando retorna ao espaço que ocupava anteriormente ou ao espaço mais próximo desocupado.

Uma vez que você usa esta característica, você não pode usá-la novamente até terminar um descanso longo, a menos que gaste um espaço de magia de Pacto para restaurar seu uso dela (sem ação necessária).

Mago

Tabela: Características Essenciais do Mago

Mago

Atributo Primário	Inteligência
Dado de PV	D6 por nível de Mago
Proficiências em Salvaguarda	Inteligência e Sabedoria
Proficiências em Perícias	Escolha 2: Arcanismo, História, Intuição, Investigação, Medicina, Natureza ou Religião
Proficiências em Armas	Armas simples
Treinamento com Armadura	Nenhum
Equipamento Inicial	Escolha A ou B: (A) 2 Adagas, Foco Arcano (Cajado), Túnica, Grimório, Kit de Estudioso e 5 PO; ou (B) 55 PO

Tornando-se um Mago ...

Como Personagem de 1º Nível

- Adquira todas as características na tabela Características Essenciais do Mago.
- Obtenha os recursos do mago de 1º nível, listados na tabela Recursos do Mago.

Como Personagem em Multiclasse

- Adquira o dado de pontos de vida da tabela Características Essenciais do Mago.
- Obtenha os recursos do mago de 1º nível, listados na tabela Recursos do Mago. Consulte as regras de multiclasse em "Criação" para determinar seus espaços de magia disponíveis.

Características de Classe do Mago

Como Mago, você ganha as seguintes características de classe quando atinge os níveis de Mago especificados. Essas características são listadas na tabela Características de Mago.

Tabela: Características de Mago: ——Espaços de Magia por Círculo da Magia——

Nível	Bônus de Proficiência	Características de Classe	Truques	Magias Preparadas	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Conjuração, Adepto de Rituais, Recuperação Arcana	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Erudito	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	Domínio 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	Magias de Assinatura	5	25	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Nível 1: Conjuração

Como um estudante de magia arcana, você aprendeu a conjurar magias. Consulte "Magias" para as regras sobre conjuração. As informações abaixo detalham como você usa essas regras com magias de Mago, que aparecem na lista de magias do 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. Sempre que você termina um Descanso Longo, pode substituir um dos seus truques desta característica por outro truque de Mago à sua escolha.

Quando você atinge os níveis de Mago 4 e 10, você aprende outro truque de Mago à sua escolha, conforme mostrado na coluna Truques da tabela Características do Mago.

Grimório. Seu aprendizado de mago culminou na criação de um livro único: seu grimório. É um objeto Miúdo que pesa 1,5 kg, contém 100 páginas e só pode ser lido por você ou alguém conjurando *Identificar*. Você determina a aparência e os materiais do livro, como um tomo com bordas douradas ou uma coleção de pergaminhos encadernados com barbante.

O livro contém as magias de 1º círculo+ que você conhece. Ele começa com seis magias de 1º círculo de Mago à sua escolha. *Detectar Magia*, *Queda Suave*, *Armadura Arcana*, *Mísseis Mágicos*, *Sono* e *Onda Trovejante* são recomendados.

Sempre que você ganha um nível de Mago após o 1º, adicione duas magias de Mago à sua escolha ao seu grimório. Cada uma dessas magias deve ser de um nível para o qual você tem espaços de magia, conforme mostrado na tabela Características do Mago. As magias são a culminação da pesquisa arcana que você realiza regularmente.

Espaços de Magia. A tabela Características do Mago mostra quantos espaços de magia você tem para conjurar suas magias de 1º círculo+. Você recupera todos os espaços de magia gastos quando termina um Descanso Longo.

Magias Preparadas de 1º nível+. Você prepara a lista de magias de 1º nível ou superior que estão disponíveis para você conjurar com esta característica. Para isso, escolha quatro magias do seu grimório. As magias escolhidas devem ser de um nível para o qual você tenha espaços de magia.

O número de magias na sua lista aumenta à medida que você ganha níveis de Mago, conforme mostrado na coluna Magias Preparadas da tabela Características do Mago. Sempre que esse número aumentar, escolha magias adicionais de Mago até que o número de magias na sua lista corresponda ao número na tabela. As magias escolhidas devem ser de um nível

para o qual você tenha espaços de magia. Por exemplo, se você for um Mago de 3º nível, sua lista de magias preparadas pode incluir seis magias de níveis 1 e 2 em qualquer combinação, escolhidas do seu grimório.

Se outro recurso de Mago lhe der magias que você sempre tem preparadas, essas magias não contam contra o número de magias que você pode preparar com esta característica, mas essas magias, caso contrário, contam como magias de Mago para você.

Alterando suas Magias Preparadas. Sempre que você terminar um Descanso Longo, você pode alterar sua lista de magias preparadas, substituindo qualquer uma das magias lá por magias do seu grimório.

Atributo de Conjuração. Inteligência é o seu atributo de conjuração para suas magias de Mago.

Foco de Conjuração. Você pode usar um foco arcano ou seu grimório como um Foco de Conjuração para suas magias de Mago.

Nível 1: Adepto de Rituais

Você pode conjurar qualquer magia como um Ritual se essa magia tiver a marca Ritual e estiver no seu grimório. Você não precisa ter a magia preparada, mas deve ler do livro para conjurá-la dessa forma.

Nível 1: Recuperação Arcana

Você pode recuperar parte de sua energia mágica estudando seu grimório. Ao terminar um Descanso Curto, você pode escolher espaços de magia gastos para recuperá-los. Os espaços de magia podem ter um nível combinado igual a no máximo metade do seu nível de Mago (arredonde para cima), e nenhum dos espaços pode ser de nível 6 ou superior. Por exemplo, se você for um Mago de nível 4, pode recuperar até dois níveis em espaços de magia, recuperando um espaço de magia de nível 2 ou dois espaços de magia de nível 1.

Mago (2)

Uma vez que você use essa característica, não pode usá-la novamente até terminar um Descanso Longo.

Nível 2: Erudito

Enquanto estuda magia, você também se especializou em outra área de estudo. Escolha uma das seguintes perícias em que você tem proficiência: Arcanismo, História, Investigação, Medicina, Natureza ou Religião. Você tem especialização na perícia escolhida.

Nível 3: Subclasse de Mago

Você adquire uma subclasse de Mago da sua escolha. A subclasse Evocador é detalhada após a descrição desta classe. Uma subclasse é uma especialização que lhe concede características em certos níveis de Mago. Pelo restante da sua carreira, você ganha cada uma das características da sua subclasse que sejam do seu nível de Mago ou inferior.

Expandindo e Substituindo um Grimório

As magias que você adiciona ao seu grimório à medida que sobe de nível refletem a sua pesquisa mágica contínua, mas você pode encontrar outras magias durante as suas aventuras que pode adicionar ao livro. Você poderia descobrir uma magia de Mago em um Pergaminho de Magia, por exemplo, e então copiá-la para o seu grimório.

Copiando uma Magia no Grimório. *Quando você encontra uma magia de Mago de 1º nível ou superior, você pode copiá-la para o seu grimório se ela for de um nível que você possa preparar e se você tiver tempo para copiá-la. Para cada nível da magia, a transcrição leva 2 horas e custa 50 PO. Depois disso, você pode preparar a magia como as outras magias no seu grimório.*

Copiando o Grimório. *Você pode copiar uma magia do seu grimório para outro livro. Isso é como copiar uma nova magia para o seu grimório, mas mais rápido, já que você já sabe como conjurar a magia. Você precisa gastar apenas 1 hora e 10 PO para cada nível da magia copiada.*

Se você perder o seu grimório, você pode usar o mesmo procedimento para transcrever as magias de Mago que você preparou para um novo grimório. Preencher o restante do novo livro requer que você encontre novas magias para fazê-lo. Por essa razão, muitos Magos mantêm um grimório de backup.

Nível 4: Aumento no Valor de Atributo

Você recebe o talento Aumento no Valor de Atributo (veja "Talentos") ou outro talento de sua escolha para o qual você se qualifique. Você recebe essa característica novamente nos níveis de Mago 8, 12 e 16.

Nível 5: Memorizar Magia

Sempre que você terminar um descanso curto, pode estudar seu grimório e substituir uma magia de Mago de 1º nível ou superior que preparou para sua conjuração por outra magia de 1º nível ou superior do livro.

Nível 18: Domínio de Magias

Você alcançou tamanha maestria sobre certas magias que pode conjurá-las à vontade. Escolha uma magia de 1º círculo e uma magia de 2º círculo em seu grimório que tenham um Tempo de Conjuração de uma ação. Você sempre tem essas magias preparadas, e pode conjurá-las no nível mais baixo sem

gastar um espaço de magia. Para conjurar qualquer uma dessas magias em um nível superior, você deve gastar um espaço de magia.

Sempre que terminar um descanso longo, você pode estudar seu grimório e substituir uma dessas magias por uma magia elegível do mesmo nível do livro.

Nível 19: Dádiva Épica

Você recebe um talento de Dádiva Épica (veja "Talentos") ou outro talento da sua escolha para o qual você se qualifica. Dádiva de Recordar Magias é recomendada.

Nível 20: Magias Marcantes

Escolha duas magias de 3º círculo em seu grimório para serem suas magias marcantes. Você sempre tem essas magias preparadas e pode conjurá-las uma vez no nível 3 sem gastar um espaço de magia. Ao fazer isso, você não pode conjurá-las dessa forma novamente até terminar um Descanso Curto ou um Descanso Longo. Para conjurar qualquer uma dessas magias em um nível superior, você deve gastar um espaço de magia.

Lista de Magias do Mago

Esta seção apresenta a lista de magias do Mago. As magias estão organizadas por círculo da magia e, em seguida, em ordem alfabética, e cada magia inclui sua escola de magia. Na coluna Especial, *C* significa que a magia requer Concentração, *R* significa que é um Ritual e *M* significa que requer um Componente Material específico.

Mago (3)

Tabela: Truques (Magias de 0º Círculo do Mago)

MAGIA	ESCOLA	ESPECIAL
Bolha Ácida	Evocação	—
Toque Necrótico	Necromancia	—
Luzes Dançantes	Ilusão	C
Elementalismo	Transmutação	—
Raio de Fogo	Evocação	—
Luz	Evocação	—
Mãos Mágicas	Invocação	—
Reparar	Transmutação	—
Mensagem	Transmutação	—
Ilusão Menor	Ilusão	—
Rajada de Veneno	Necromancia	—
Prestidigitação Arcana	Transmutação	—
Raio de Gelo	Evocação	—
Toque Chocante	Evocação	—
Golpe Certeiro	Presságio	—
Tabela: Magias de 1º Círculo do Mago		

MAGIA	ESCOLA	ESPECIAL
Alarme	Abjuração	R
Mãos Flamejantes	Evocação	—
Enfeitiçar Pessoa	Encantamento	—
Orbe Cromático	Evocação	M
Leque Cromático	Ilusão	—
Compreender Idiomas	Presságio	R
Detectar Magia	Presságio	C, R
Disfarçar-se	Ilusão	—
Retirada Acelerada	Transmutação	C
Vitalidade Vazia	Necromancia	–
Queda Suave	Transmutação	—
Convocar Familiar	Invocação	R, M
Disco Flutuante de Tenser	Invocação	R
Névoa Obscurecente	Invocação	C
Graxa	Invocação	—
Gargalhada Nefasta de Tasha	Encantamento	C
Faca de Gelo	Invocação	—
Identificar	Presságio	R, M
Escrita Ilusória	Ilusão	R, M
Salto	Transmutação	—
Passos Largos	Transmutação	—
Armadura Arcana	Abjuração	—
Mísseis Mágicos	Evocação	—
Proteção Contra o Bem e o Mal	Abjuração	C, M
Raio Nauseante	Necromancia	—
Escudo Arcano	Abjuração	—
Imagem Silenciosa	Ilusão	C
Sono	Encantamento	C
Onda Trovejante	Evocação	—
Servo Invisível	Invocação	R

Tabela: Magias de 2º Círculo do Mago

MAGIA	ESCOLA	ESPECIAL
Flecha Ácida de Melf	Evocação	—
Alterar-se	Transmutação	C
Tranca Arcana	Abjuração	M
Aura Mágica do Arcanista	Ilusão	—
Augúrio	Presságio	R, M
Cegueira/Surdez	Transmutação	—
Turvar	Ilusão	C
Chama Contínua	Evocação	M
Escuridão	Evocação	C
Visão no Escuro	Transmutação	—
Detectar Pensamentos	Presságio	C
Respiração de Dragão	Transmutação	C
Aprimorar Atributo	Transmutação	C
Aumentar/Reduzir	Transmutação	C
Esfera Flamejante	Evocação	C
Repouso Tranquilo	Necromancia	R, M
Lufada de Vento	Evocação	C
Paralisar Pessoa	Encantamento	C
Invisibilidade	Ilusão	C
Arrombar	Transmutação	—
Levitação	Transmutação	C
Localizar Objeto	Presságio	C
Boca Encantada	Ilusão	R, M
Arma Mágica	Transmutação	—
Espinho Mental	Presságio	C
Reflexos	Ilusão	—
Passo Nebuloso	Invocação	—
Raio do Enfraquecimento	Necromancia	C
Corda Extradimensional	Transmutação	—
Raio Ardente	Evocação	—
Ver o Invisível	Presságio	—
Despedaçar	Evocação	—
Escalada de Aranha	Transmutação	C
Sugestão	Encantamento	C
Teia	Invocação	C

Tabela: Magias de 3º Círculo do Mago

Magia	Escola	Especial
Animar Mortos	Necromancia	—
Rogar Maldição	Necromancia	C
Piscar	Transmutação	—
Clarividência	Presságio	V, M
Contramagia	Abjuração	—
Dissipar Magia	Abjuração	—
Medo	Ilusão	C
Bola de Fogo	Evocação	—
Voo	Transmutação	C
Forma Gasosa	Transmutação	C
Glifo de Proteção	Abjuração	M
Celeridade	Transmutação	C
Padrão Hipnótico	Ilusão	C
Relâmpago	Evocação	—
Círculo Mágico	Abjuração	M
Imagem Maior	Ilusão	C
Indetectável	Abjuração	M
Montaria Fantasmagórica	Ilusão	R
Proteção Contra Energia	Abjuração	C
Remover Maldição	Abjuração	—
Remeter	Presságio	—
Nevasca	Invocação	C
Lentidão	Transmutação	C
Falar com Mortos	Necromancia	—
Nuvem Fétida	Invocação	C
Pequeno Refúgio de Leomund	Evocação	R
Línguas	Presságio	—
Toque Vampírico	Necromancia	C
Respirar na Água	Transmutação	R

Tabela: Magias de 4º Círculo do Mago

Magia	Escola	Especial
Olho Arcano	Presságio	C
Banimento	Abjuração	C
Tentáculos Negros de Evard	Invocação	C
Malogro	Necromancia	—
Enfeitiçar Monstro	Encantamento	—
Confusão	Encantamento	C
Invocar Elementais Menores	Invocação	C
Controlar Água	Transmutação	C
Porta Dimensional	Invocação	—
Presságio	Presságio	R, M
Fabricar	Transmutação	—
Cão Fiel de Mordenkainen	Invocação	—
Escudo Ardente	Evocação	—
Invisibilidade Maior	Ilusão	C
Terreno Alucinatório	Ilusão	—
Tempestade Glacial	Evocação	—
Localizar Criatura	Presságio	C
Assassino Fantasmagórico	Ilusão	C
Polimorfia	Transmutação	C
Santuário Particular de Mordenkainen	Abjuração	—
Esfera Resiliente de Otiluke	Abjuração	C
Arca Secreta de Leomund	Invocação	M
Moldar Rochas	Transmutação	—
Pele-Rocha	Transmutação	C, M
Esfera Vitriólica	Evocação	—
Muralha de Fogo	Evocação	C

Tabela: Magias de 5º Círculo do Mago

MAGIA	ESCOLA	ESPECIAL
Animar Objetos	Transmutação	C
Mão de Bigby	Evocação	C
Névoa Mortal	Invocação	C
Cone de Frio	Evocação	—
Invocar Elemental	Invocação	C
Contato Extraplanar	Presságio	R
Criação	Ilusão	—
Dominar Pessoa	Encantamento	C
Sonho	Ilusão	—
Missão	Encantamento	—
Paralisar Monstro	Encantamento	C
Lendas e Histórias	Presságio	M
Despistar	Ilusão	C
Modificar Memória	Encantamento	C
Criar Passagem	Transmutação	—
Âncora Planar	Abjuração	M
Vidência	Presságio	C, M
Similaridade	Ilusão	—
Invocar Dragão	Invocação	C, M
Telecinese	Transmutação	C
Ligação Telepática de Rary	Presságio	R
Círculo de Teleporte	Invocação	M
Muralha de Energia	Evocação	C
Muralha de Pedra	Evocação	C

Tabela: Magias de 6º Círculo do Mago

MAGIA	ESCOLA	ESPECIAL
Corrente de Relâmpagos	Evocação	—
Círculo da Morte	Necromancia	M
Contingência	Abjuração	M
Criar Mortos-Vivos	Necromancia	M
Desintegrar	Transmutação	—
Mau Olhado	Necromancia	C
De Carne para Pedra	Transmutação	C
Esfera de Gelo	Evocação	—
Globo de Invulnerabilidade	Abjuração	C
Proteger Fortaleza	Abjuração	M
Invocação Instantânea de Drawmij	Invocação	V, M
Dança Irresistível de Otto	Encantamento	C
Receptáculo Arcano	Necromancia	M
Sugestão em Massa	Encantamento	—
Mover Terra	Transmutação	C
Ilusão Programada	Ilusão	M
Raio Solar	Evocação	C
Visão da Verdade	Presságio	M
Muralha de Gelo	Evocação	C

Tabela: Magias de 7º Círculo do Mago

MAGIA	ESCOLA	ESPECIAL
Espada de Mordenkainen	Evocação	C, M
Bola de Fogo Adiável	Evocação	C
Forma Etérea	Invocação	—
Dedo da Morte	Necromancia	—
Cárcere de Energia	Evocação	C, M
Mansão Magnífica de Mordenkainen	Invocação	M
Miragem Arcana	Ilusão	—
Transição Planar	Invocação	M
Rajada Prismática	Evocação	—
Projetar Imagem	Ilusão	C, M
Inverter a Gravidade	Transmutação	C
Refugiar	Transmutação	M
Simulacro	Ilusão	M
Símbolo	Abjuração	M
Teleporte	Invocação	—

Tabela: Magias de 8º Círculo do Mago

Magia	Escola	Especial
Campo Antimagia	Abjuração	C
Antipatia/Simpatia	Encantamento	—
Suplício	Encantamento	—
Clone	Necromancia	M
Controlar o Clima	Transmutação	C
Semiplano	Invocação	—
Dominar Monstro	Encantamento	C
Nuvem Incendiária	Invocação	C
Labirinto	Invocação	C
Limpar a Mente	Abjuração	—
Palavra de Poder: Atordoar	Encantamento	—
Explosão Solar	Evocação	—

Tabela: Magias de 9º Círculo do Mago

Magia	Escola	Especial
Projeção Astral	Necromancia	M
Sexto Sentido	Presságio	—
Portal	Invocação	C, M
Aprisionamento	Abjuração	M
Chuva de Meteoros	Evocação	—
Palavra de Poder: Matar	Encantamento	—
Muralha Prismática	Abjuração	—
Metamorfose	Transmutação	C, M
Parar o Tempo	Transmutação	—
Polimorfia Total	Transmutação	C
Encarnação Fantasmagórica	Ilusão	C
Desejo	Invocação	—

Subclasse de Mago: Evocador

Crie Efeitos Elementais Explosivos

Seus estudos se concentram em magias que criam efeitos elementares poderosos, como frio amargo, chamas abrasadoras, trovões rolantes, relâmpagos crepitantes e ácido queimante. Alguns Evocadores encontram emprego em forças militares, servindo como artilharia para atacar exércitos à distância. Outros usam seu poder para proteger os outros, enquanto alguns buscam seu próprio ganho.

Nível 3: Sabedoria de Evocação

Escolha duas magias de Mago da escola de Evocação, cada uma não superior ao 2º círculo, e adicione-as ao seu grimório gratuitamente.

Além disso, sempre que você ganhar acesso a um novo nível de espaços de magia nesta classe, pode adicionar uma magia de Mago da escola de Evocação ao seu grimório gratuitamente. A magia escolhida deve ser de um círculo para o qual você tenha espaços de magia.

Nível 3: Truque Potente

Seus truques danosos afetam até criaturas que evitam o impacto principal do efeito. Quando você conjura um truque contra uma criatura e falha na jogada de ataque ou o alvo obtém sucesso na salvaguarda contra o truque, o alvo recebe metade do dano do truque (se houver) mas não sofre nenhum efeito adicional do truque.

Nível 6: Esculpir Magias

Você pode criar bolsões de segurança relativa dentro dos efeitos de suas evocações. Quando você conjura uma magia de Evocação que afeta outras criaturas que você consegue ver, pode escolher um número delas igual a 1 mais o nível da magia. As criaturas escolhidas automaticamente obtêm sucesso nas salvaguardas contra a magia e não recebem dano se, normalmente, receberiam metade do dano em um sucesso na salvaguarda.

Nível 10: Evocação Aprimorada

Sempre que você conjurar uma magia de Mago da escola de Evocação, pode adicionar seu modificador de Inteligência a uma jogada de dano dessa magia.

Nível 14: Sobrecarga

Você pode aumentar o poder de suas magias. Quando conjurar uma magia de Mago com um espaço de magia de 1º a 5º círculo que causa dano, você pode causar dano máximo com essa magia na rodada em que a conjurar.

A primeira vez que fizer isso, você não sofre nenhum efeito adverso. Se usar esse recurso novamente antes de terminar um descanso longo, você sofre 2d12 de dano Necrótico para cada nível do espaço de magia imediatamente após conjurar a magia. Esse dano ignora Resistência e Imunidade.

Cada vez que usar esse recurso novamente antes de terminar um descanso longo, o dano Necrótico por nível da magia aumenta em 1d12.

◆ CAPÍTULO 4 ◆

Origens de Personagem

Antecedentes de Personagem

O antecedente do seu personagem é uma coleção de características que representam o lugar e a ocupação que foram mais formadores antes que seu personagem embarcasse em uma vida de aventuras.

Partes de um Antecedente

Um antecedente inclui as seguintes partes.

Valores de Atributo

Um antecedente lista três dos valores de atributo do seu personagem. Aumente um deles em 2 e outro em 1, ou aumente todos três em 1. Nenhuma dessas aumentos pode elevar um valor acima de 20.

Talento de Origem

Um antecedente concede ao seu personagem um talento de origem especificado (descrito em "Talentos").

Proficiências em Perícias

Um antecedente concede ao seu personagem proficiência em duas perícias especificadas.

Proficiência com Ferramenta

Cada antecedente concede ao personagem proficiência com uma ferramenta — seja uma ferramenta específica ou uma escolhida da categoria de Ferramentas de Artesão. As ferramentas são detalhadas em "Equipamento".

Equipamento

Cada antecedente oferece uma escolha entre um conjunto de equipamento e 50 PO.

Descrições de Antecedentes

Acolita

Valores de Atributo: Inteligência, Sabedoria, Carisma
Talento de Origem: Iniciado em Magia (Clérigo) (veja "Talentos")
Proficiências em Perícias: Intuição e Religião
Proficiência com Ferramenta: Fornecimento de Caligrafia
Equipamento: *Escolha A ou B:* (A) Fornecimento de Caligrafia, Livro (orações), Símbolo Sagrado, Pergaminho (10 folhas), Veste, 8 PO; ou (B) 50 PO

Criminal

Valores de Atributo: Destreza, Constituição, Inteligência
Talento de Origem: Alerta (veja "Talentos")
Proficiências em Perícias: Prestidigitação e Furtividade
Proficiência com Ferramenta: Ferramentas de Ladrão
Equipamento: *Escolha A ou B:* (A) 2 Adagas, Ferramentas de Ladrão, Barril de Ferro, 2 Bolsas, Roupas de Viajante, 16 PO; ou (B) 50 PO

Sábio

Valores de Atributo: Constituição, Inteligência, Sabedoria
Talento de Origem: Iniciado em Magia (Mago) (veja "Talentos")
Proficiências em Perícias: Arcanismo e História

Proficiência com Ferramentas: Suprimentos de Caligrafia

Equipamento: *Escolha A ou B:* (A) Porrete, Suprimentos de Caligrafia, Livro (história), Pergaminho (8 folhas), Veste, 8 PO; ou (B) 50 PO

Soldado

Valores de Atributo: Força, Destreza, Constituição
Talento: Atacante Sanguinário (veja "Talentos")
Proficiências em Perícias: Atletismo e Intimidação
Proficiência com Ferramenta: *Escolha um tipo de Jogo* (veja "Equipamento")
Equipamento: *Escolha A ou B:* (A) Lança, Arco curto, 20 flechas, Jogo (mesmo tipo acima), Kit de Curandeiro, Aljava, Roupas de Viajante, 14 PO; ou (B) 50 PO

Espécie de Personagem

Ao escolher a espécie do seu personagem, você determina se seu personagem é um humano ou um membro de uma espécie fantástica, como Draconato ou Gnomo.

Espécie de Personagem

Os povos do multiverso vêm de diferentes mundos e incluem muitos tipos de formas de vida sapientes. A espécie de um personagem jogável é o conjunto de traços do jogo que um aventureiro obtém ao ser uma dessas formas de vida.

Algumas espécies podem rastrear sua origem até um único mundo, plano de existência ou deus, enquanto outras espécies surgiram simultaneamente em múltiplos reinos. Independentemente de sua origem, 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 mencionadas no texto sobre a origem da espécie em "Origens dos Personagens". Independentemente da duração da vida, os membros de todas as espécies atingem a maturidade física aproximadamente na mesma idade. Seu personagem pode ter qualquer idade que não ultrapasse a vida normal da espécie.

Partes de uma Espécie

Uma espécie inclui as seguintes partes.

Tipo de Criatura

O tipo de criatura de um personagem é determinado pela sua espécie, conforme descrito no "Glossário de Regras". Todas as espécies em "Origens de Personagem" são Humanoides; espécies não-humanoides jogáveis aparecem em outros livros.

Tamanho

A espécie do seu personagem determina o tamanho do personagem. Indivíduos dentro de uma espécie cobrem uma ampla variedade de alturas, e algumas espécies incluem tanta diversidade de tamanho que você pode escolher se o seu personagem é Pequeno ou Médio.

Deslocamento

O tamanho da espécie do seu personagem determina o deslocamento do personagem.

Características Especiais

Cada espécie concede ao personagem características especiais, que são características únicas baseadas na fisiologia ou natureza mágica da espécie. Quando você escolher uma espécie, o seu personagem recebe todas as características especiais listadas para ela. Algumas características envolvem fazer uma escolha entre um pequeno número de opções.

Draconato

Tipo de Criatura: Humanoide
Tamanho: Médio (aproximadamente 1,5–2,1 metros de altura)
Deslocamento: 9 metros

Como Draconato, você possui estas características especiais.

Linhagem Draconida. Sua linhagem provém de um progenitor dragão. Escolha o tipo de dragão na tabela de Linhagens Draconidas. Sua escolha afeta suas características de Respiração de Dragão e Resistência a Dano, bem como sua aparência.

Tabela: Linhagens Draconidas

Dragão	Tipo de Dano
Negro	Ácido
Azul	Relâmpago
Dourado	Fogo
Bronze	Relâmpago
Cobre	Ácido
Ouro	Fogo
Verde	Veneno
Vermelho	Fogo
Prata	Frio
Branco	Frio

Respiração de Dragão. Quando você tomar a ação Atacar em seu turno, pode substituir um de seus ataques por uma exalação de energia mágica em um Cone de 4,5 metros ou uma Linha de 9 metros com 1,5 metro de largura (escolha a

forma a cada vez). Cada criatura na área deve fazer uma salvaguarda de Destreza (CD 8 mais seu modificador de Constituição e seu Bônus de Proficiência). Em falha, uma criatura sofre 1d10 de dano do tipo determinado pela característica de Linhagem Draconida. Em sucesso, uma criatura sofre metade do dano. Este dano aumenta em 1d10 quando você atingir os níveis de personagem 5 (2d10), 11 (3d10) e 17 (4d10).

Você pode usar esta Respiração de Dragão um número de vezes igual ao seu Bônus de Proficiência, e recupera todas as utilizações gastas ao final de um Descanso Longo.

Resistência a Dano. Você tem Resistência ao tipo de dano determinado pela característica de Linhagem Draconida.

Visão no Escuro. Você tem Visão no Escuro com alcance de 18 metros.

Voo Dracônico. Quando você atingir o nível de personagem 5, pode canalizar magia dracônica para obter vôo temporário. Como Ação Bônus, você desenvolve asas espectrais nas costas que duram 10 minutos ou até você retrair as asas (sem necessidade de ação) ou ficar com a condição Incapacitado. Durante esse tempo, você tem um Deslocamento de Voo igual ao seu Deslocamento. Suas asas parecem ser feitas da mesma energia que sua Arma de Respiração. Uma vez que você usa essa característica, não pode usá-la novamente até terminar um Descanso Longo.

Anão

Tipo de Criatura: Humanoide

Tamanho: Médio (aproximadamente 1,2–1,5 metros de altura)

Deslocamento: 9 metros

Como Anão, você possui essas características especiais.

Visão no Escuro. Você possui Visão no Escuro com alcance de 36 metros.

Resiliência Anã. Você possui Resistência ao dano Venenoso. Você também tem Vantagem nas salvaguardas que fizer para evitar ou terminar a condição Envenenado.

Tolerância Anã. Seu máximo de pontos de vida aumenta em 1, e esse valor aumenta mais 1 sempre que você ganha um nível.

Adivinhação de Pedra. Como Ação Bônus, você obtém Sismiconsciência com alcance de 18 metros por 10 minutos. Você deve estar em uma superfície de pedra ou tocando uma superfície de pedra para usar essa 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 recupera todas as utilizações gastas quando termina um Descanso Longo.

Elfo

Tipo de Criatura: Humanoide

Tamanho: Médio (aproximadamente 1,5–1,8 metros de altura)

Deslocamento: 9 metros

Como Elfo, você possui essas características especiais.

Visão no Escuro. Você possui Visão no Escuro com alcance de 18 metros.

Linhagem Elfa. Você faz parte de uma linhagem que lhe concede habilidades sobrenaturais. Escolha uma linhagem na tabela de Linhagens Elficas. Você recebe o benefício de nível 1 dessa linhagem.

Quando atingir níveis de personagem 3 e 5, você aprende uma magia de nível mais alto, conforme mostrado na tabela. Você sempre tem essa magia preparada. Você pode conjurá-la uma vez sem usar um espaço de magia e recupera a capacidade de conjurá-la dessa forma após concluir um descanso longo. Você também pode conjurar a magia usando quaisquer espaços de magia de nível apropriado que possua.

Tabela: Linhagens Elficas

Linhagem	Nível 1	Nível 3	Nível 5
Drow	O alcance da sua Visão no Escuro aumenta para 36 metros. Você também conhece o truque Luzes Dançantes.	Fogo das Fadas	Escuridão
Alto Elfo	Você conhece o truque Prestidigitação Arcana. Sempre que concluir um descanso longo, você pode substituir esse truque por outro truque da lista de magias de Mago.	Detectar Magia	Passo Nebuloso
Elfo Silvestre	Seu deslocamento aumenta para 10,5 metros. Você também conhece o truque Arte Druídica.	Passos Largos	Passo Sem Rastro

Inteligência, Sabedoria ou Carisma é o seu atributo de conjuração para as magias conjuradas com essa característica (escolha o atributo ao selecionar a linhagem).

Herança Feérica. Você tem vantagem nas salvaguardas que fizer para evitar ou terminar a condição Enfeitiçado.

Sentidos Agudos. Você tem proficiência nas perícias Intuição, Percepção ou Sobrevivência.

Transe. Você não precisa dormir, e magias não podem colocá-lo para dormir. Você pode concluir um descanso longo em 4 horas se passar essas horas em meditação em estado de transe, durante a qual mantém a consciência.

Gnomo

Tipo de Criatura: Humanoide

Tamanho: Pequeno (aproximadamente 0,9–1,2 metros de altura)

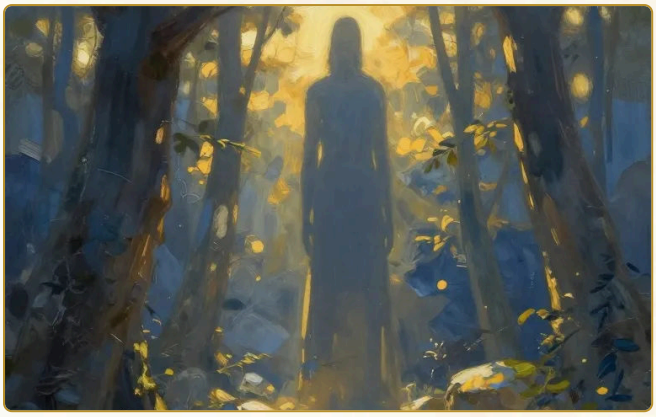
Deslocamento: 9 metros

Como Gnomo, você possui essas características especiais.

Visão no Escuro. Você possui Visão no Escuro com alcance de 18 metros.

Astúcia Gnômica. Você tem vantagem nas salvaguardas de Inteligência, Sabedoria e Carisma.

Linhagem Gnômica. Você faz parte de uma linhagem que lhe concede habilidades sobrenaturais. Escolha uma das seguintes opções; independentemente da escolha, Inteligência, Sabedoria ou Carisma será seu atributo de conjuração para as magias que conjurar com esse traço (escolha o atributo ao selecionar a linhagem):



Espécie de Personagem (2)

Gnomo do Bosque. Você conhece o truque *Ilusão Menor*. Você também sempre tem a magia *Falar com Animais* preparada. Você pode conjurá-la sem usar um espaço de magia um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, e recupera todas as utilizações gastas ao finalizar um descanso longo. Você também pode usar quaisquer espaços de magia que possua para conjurar a magia.

Gnomo das Rochas. Você conhece os truques *Reparar* e *Prestidigitação Arcana*. Além disso, pode gastar 10 minutos conjurando *Prestidigitação Arcana* para criar um dispositivo de engrenagem minúsculo (CA 5, 1 PV), como um brinquedo, acendedor de fogo ou caixa de música. Ao criar o dispositivo, você determina sua função escolhendo um efeito de *Prestidigitação Arcana*; o dispositivo produz esse efeito sempre que você ou outra criatura usar uma ação bônus para ativá-lo com um toque. Se o efeito escolhido tiver opções dentro dele, você escolhe uma dessas opções para o dispositivo ao criá-lo. Por exemplo, se você escolher o efeito acender-extinguir da magia, determina se o dispositivo acende ou extingue fogo; o dispositivo não faz ambas as coisas. Você pode ter três desses dispositivos em existência ao mesmo tempo, e cada um se desfaz 8 horas após sua criação ou quando você o desmonta com um toque como uma ação Usar Objeto.

Golias

Tipo de Criatura: Humanoide

Tamanho: Médio (aproximadamente 2,1–2,4 metros de altura)

Deslocamento: 10,5 metros

Como Golias, você possui essas características especiais.

Ancestralidade Gigante. Você é descendente de Gigantes. Escolha uma das seguintes vantagens — uma benção sobrenatural de sua ancestralidade; você pode usar a vantagem escolhida um número de vezes igual ao seu Bônus de Proficiência, e recupera todas as utilizações gastas ao final de um Descanso Longo:

Pulo da Nuvem (Gigante de Nuvem). Como Ação Bônus, você se teletransporta magicamente até 9 metros para um espaço vazio que consegue enxergar.

Queima do Fogo (Gigante de Fogo). Quando você acertar um alvo com uma jogada de ataque e causar dano a ele, você também pode causar 1d10 de dano Ígneo a esse alvo.

Frio da Geada (Gigante de Gelo). Quando você acertar um alvo com uma jogada de ataque e causar dano a ele, você também pode causar 1d6 de dano Gélido a esse alvo e reduzir seu Deslocamento em 3 metros até o início de sua próxima rodada.

Queda da Colina (Gigante de Colina). Quando você acertar uma criatura Grande ou menor com uma jogada de ataque e causar dano a ela, você pode aplicar a condição Caído a esse alvo.

Resistência da Pedra (Gigante de Pedra). Quando você sofre dano, você pode usar uma Reação para rolar 1d12. Some o modificador de Constituição ao número rolado e reduza o dano recebido por esse total.

Trovoada da Tempestade (Gigante de Tempestade). Quando você sofre dano de uma criatura dentro de 18 metros de você, você pode usar uma Reação para causar 1d8 de dano Trovejante a essa criatura.

Forma Grande. A partir do nível de personagem 5, você pode alterar seu tamanho para Grande como ação bônus se estiver em um espaço grande o suficiente. Essa transformação dura 10 minutos ou até você encerrá-la (não é necessária ação). Durante esse tempo, você tem vantagem em testes de Força e seu deslocamento aumenta em 3 metros. Uma vez que você usa essa característica, não poderá usá-la novamente até terminar um descanso longo.

Constituição Poderosa. Você tem vantagem em qualquer teste de atributo que faça para terminar a condição Imobilizado. Você também é considerado uma categoria de tamanho maior ao determinar sua capacidade de carga.

Pequenino

Tipo de Criatura: Humanoide

Tamanho: Pequeno (aproximadamente 0,6–0,9 metros de altura)

Deslocamento: 9 metros

Como Pequenino, você possui essas características especiais.

Corajoso. Você tem vantagem nas salvaguardas que fizer para evitar ou terminar a condição Amedrontado.

Ágil. Você pode se mover pelo espaço de qualquer criatura que seja de um tamanho maior que o seu, mas não pode parar no mesmo espaço.

Sorte. Quando você rolar 1 no d20 de um Teste de D20, pode rerolar o dado e deve usar o novo resultado.

Naturalmente Furtivo. Você pode tomar a ação Esconder mesmo quando estiver obscurecido apenas por uma criatura que seja pelo menos um tamanho maior que você.

Humano

Tipo de Criatura: Humanoide

Tamanho: Médio (aproximadamente 1,2–2,1 metros de altura) ou Pequeno (aproximadamente 0,6–1,2 metros de altura), escolhido quando você selecionar esta espécie

Deslocamento: 9 metros

Como Humano, você possui estas características especiais.

Recursoso. Você ganha Inspiração Heroica sempre que terminar um descanso longo.

Habilidoso. Você ganha proficiência em uma perícia de sua escolha.

Versátil. Você ganha um talento de Origem de sua escolha (veja "Talentos"). Recomenda-se o talento Habilidoso.

Orc

Tipo de Criatura: Humanoide

Tamanho: Médio (aproximadamente 1,8–2,1 metros de altura)

Deslocamento: 9 metros

Como Orc, você possui estas características especiais.

Impulso de Adrenalina. Você pode usar a ação Correr como ação bônus. Ao fazê-lo, ganha um número de pontos de vida temporários igual ao seu bônus de proficiência.

Você pode usar esta característica um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, e recupera todas as utilizações gastas ao terminar um descanso curto ou longo.

Visão no Escuro. Você tem Visão no Escuro com alcance de 36 metros.

Resistência Inabalável. Quando você é reduzido a 0 pontos de vida, mas não é morto imediatamente, você pode cair para 1 ponto de vida em vez disso. Uma vez que você usa esta característica, não pode usá-la novamente até terminar um descanso longo.

Tiferino

Tipo de Criatura: Humanoide

Tamanho: Médio (aproximadamente 1,2–2,1 metros de altura) ou Pequeno (aproximadamente 0,9–1,2 metros de altura), escolhido ao selecionar esta espécie

Deslocamento: 9 metros

Como Tiferino, você possui as seguintes características especiais.

Visão no Escuro. Você tem Visão no Escuro com alcance de 18 metros.

Legado Ínfero. Você é destinatário de um legado que concede habilidades sobrenaturais. Escolha um legado na tabela de Legados Ínferos. Você recebe o benefício de nível 1 do legado escolhido.

Quando você atingir os níveis de personagem 3 e 5, aprende uma magia de nível mais alto, conforme mostrado na tabela. Você sempre tem essa magia preparada. Você pode conjurá-la uma vez sem usar um espaço de magia e recupera a capacidade de conjurá-la dessa forma após concluir um descanso longo. Você também pode conjurar a magia usando quaisquer espaços de magia de nível apropriado que possua.

Inteligência, Sabedoria ou Carisma é o seu atributo de conjuração para as magias conjuradas com esta característica (escolha o atributo ao selecionar o legado).

Presença Sobrenatural. Você conhece o truque *Taumaturgia*. Quando você conjura esse truque com esta característica, a magia usa o mesmo atributo de conjuração que você usa para a característica Legado Ínfero.

Tabela: Legados Ínferos

Herança	Nível 1	Nível 3	Nível 5
Abissal	Você tem Resistência a dano Venenoso. Também conhece o truque Rajada de Veneno.	Raio Nauseante	Paralisar Pessoa
Ctônico	Você tem Resistência a dano Necrótico. Também conhece o truque Toque Necrótico.	Vitalidade Vazia	Raio do Enfraquecimento
Infernal	Você tem Resistência a dano Ígneo. Também conhece o truque Raio de Fogo.	Repreensão Diabólica	Escuridão

◆ Capítulo 5 ◆

Talentos

Descrições de Talentos

Os talentos que se seguem são organizados por categoria — Origem, Geral, Estilo de Luta ou Dádiva Épica — e alfabeticamente em cada categoria.

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, que é 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 você for instruído a escolher um talento e nenhuma categoria for especificada, poderá escolher de 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 pré-requisito. Se um pré-requisito inclui uma classe, você deve ter pelo menos 1 nível nessa classe para adquirir o talento.

Benefício. Os benefícios de um talento são detalhados após a lista de pré-requisitos. Se você possui um talento, ganha seus benefícios.

Repetível. Um talento pode ser adquirido apenas uma vez, a menos que sua descrição indique o contrário em uma subseção "Repetível".

Talento de Origem

Alerta

Tipo: Talento de Origem

Você ganha os seguintes benefícios.

Proficiência em Iniciativa. Quando você rola Iniciativa, pode adicionar seu Bônus de Proficiência ao resultado.

Troca de Iniciativa. Imediatamente após rolar Iniciativa, você pode trocar sua Iniciativa com a Iniciativa de um aliado disposto presente no mesmo combate. Você não pode fazer essa troca se você ou o aliado estiverem com a condição Incapacitado.

Iniciado Mágico

Tipo: Talento de Origem

Você ganha os seguintes benefícios.

Dois Truques. Você aprende dois truques de sua escolha da 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 sempre tem essa magia preparada. Você pode conjurá-la uma vez sem usar um espaço de magia e recupera a capacidade de conjurá-la dessa forma após concluir um Descanso Longo. Você também pode conjurar a magia usando quaisquer espaços de magia que possua.

Troca de Magia. Sempre que você ganhar um novo nível, pode substituir uma das magias escolhidas para este talento por uma magia diferente do mesmo círculo da lista escolhida.

Repetível. Você pode escolher este talento mais de uma vez, mas deve escolher uma lista de magias diferente cada vez.

Atacante Sanguinário

Tipo: Talento de Origem

Você treinou para infligir golpes particularmente danosos. Uma vez por turno, quando acertar um alvo com uma arma, você pode rolar os dados de dano da arma duas vezes e usar qualquer um dos resultados contra o alvo.

Habilidoso

Tipo: Talento de Origem

Você ganha proficiência em qualquer combinação de três perícias ou ferramentas de sua escolha.

Repetível. Você pode escolher este talento mais de uma vez.

Feitos Gerais

Aumento no Valor de Atributo

Feito Geral (Pré-requisito: Nível 4+)

Aumente um valor de atributo de sua escolha em 2, ou aumente dois valores de atributo de sua escolha em 1. Este feito não pode aumentar um valor de atributo acima de 20.

Repetível. Você pode adquirir este feito mais de uma vez.

Lutador

Feito Geral (Pré-requisito: Nível 4+, Força ou Destreza 13+)

Você ganha os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente sua pontuação de Força ou Destreza em 1, até um máximo de 20.

Soco e Agarrar. Quando você acertar uma criatura com um Ataque Desarmado como parte da Ação de Atacar no seu turno, você pode usar tanto a opção de Dano quanto a de Agarrar. Você só pode usar este benefício uma vez por turno.

Vantagem em Ataque. Você tem Vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura que você está Agarrando.

Lutador Rápido. Você não precisa gastar movimento extra para mover uma criatura Agarrada por você se a criatura for do seu tamanho ou menor.

Talentos de 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 que fizer com armas de ataque à distância.

Defesa

Talento de Estilo de Luta (Pré-requisito: Característica de Estilo de Luta)

Enquanto você estiver usando armadura leve, média ou pesada, recebe um bônus de +1 na Classe de Armadura.

Luta com Arma de Duas Mãos

Talento de Estilo de Luta (Pré-requisito: Característica de Estilo de Luta)

Quando você rolar os danos de um ataque com uma arma corpo a corpo que está segurando com 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 esse benefício.

Luta com Duas Armas

Talento de Estilo de Luta (Pré-requisito: Característica de Estilo de Luta)

Quando você fizer um ataque extra como resultado de usar uma arma que tem a propriedade Leve, pode adicionar seu modificador de habilidade aos danos desse ataque se ainda não estiver adicionando-o aos danos.

Talentos de Dádiva Épica

Dádiva de Habilidade de Combate

Feito de Dádiva Épica (Pré-requisito: Nível 19+)

Você ganha os seguintes benefícios.

Aumento de Valor de Atributo. Aumente um valor de atributo de sua escolha em 1, até um máximo de 30.

Alcance Perfeito. Quando você falha em uma jogada de ataque, pode acertar em vez disso. Uma vez que você usar esse benefício, não poderá usá-lo novamente até o início de sua próxima rodada.

Dádiva de Viagem Dimensional

Feito de Dádiva Épica (Pré-requisito: Nível 19+)

Você ganha os seguintes benefícios.

Aumento de Valor de Atributo. Aumente um valor de atributo de sua escolha em 1, até um máximo de 30.

Passos de Piscar. Imediatamente após você tomar a ação Atacar ou a ação Usar Magia, você pode teleportar até 9 metros para um espaço vazio que possa ver.

Dádiva do Destino

Feito de Dádiva Épica (Pré-requisito: Nível 19+)

Você ganha os seguintes benefícios.

Aumento de Valor de Atributo. Aumente um valor de atributo de sua escolha em 1, até um máximo de 30.

Melhorar o Destino. Quando você ou outra criatura dentro de 18 metros de você obtém sucesso ou falha em um Teste de D20, você pode rolar 2d4 e aplicar o total rolado como bônus ou penalidade à jogada de D20. Uma vez que você usar esse benefício, não poderá usá-lo novamente até rolar Iniciativa ou terminar um Descanso Curto ou Descanso Longo.

Dádiva de Ofensiva Irresistível

Feito de Dádiva Épica (Pré-requisito: Nível 19+)

Você ganha os seguintes benefícios.

Aumento de Valor de Atributo. Aumente seu valor de Força ou Destreza em 1, até um máximo de 30.

Superar Defesas. O dano Contundente, Perfurante e Cortante que você inflige sempre ignora Resistência.

Golpe Dominante. Quando você rolar 20 no D20 para uma jogada de ataque, pode infligir dano extra ao alvo igual ao valor de atributo aumentado por este feito. O tipo de dano extra é o mesmo do tipo do ataque.

Dádiva de Recordação de Magia

Magia de Dádiva Épica (Requisito: Nível 19+, Recurso de Conjuração)

Você ganha os seguintes benefícios.

Aumento de Valor de Atributo. Aumente sua Inteligência, Sabedoria ou Carisma em 1, até um máximo de 30.

Conjuração Gratuita. Sempre que conjurar uma magia com um espaço de magia de 1º a 4º círculo, role 1d4. Se o número rolado for igual ao nível do espaço, o espaço não será gasto.

Dádiva da Espírito Noturno

Magia de Dádiva Épica (Requisito: Nível 19+)

Você ganha os seguintes benefícios.

Aumento de Valor de Atributo. Aumente um valor de atributo de sua escolha em 1, até um máximo de 30.

Fundir-se às Sombras. Enquanto estiver em Meia-Luz ou Escuridão, você pode conceder a si mesmo a condição Invisível como uma Ação Bônus. A condição termina imediatamente após você tomar uma ação, uma Ação Bônus ou uma Reação.

Forma Sombria. Enquanto estiver em Meia-Luz ou Escuridão, você tem Resistência a todo dano, exceto dano Psíquico e Radiante.

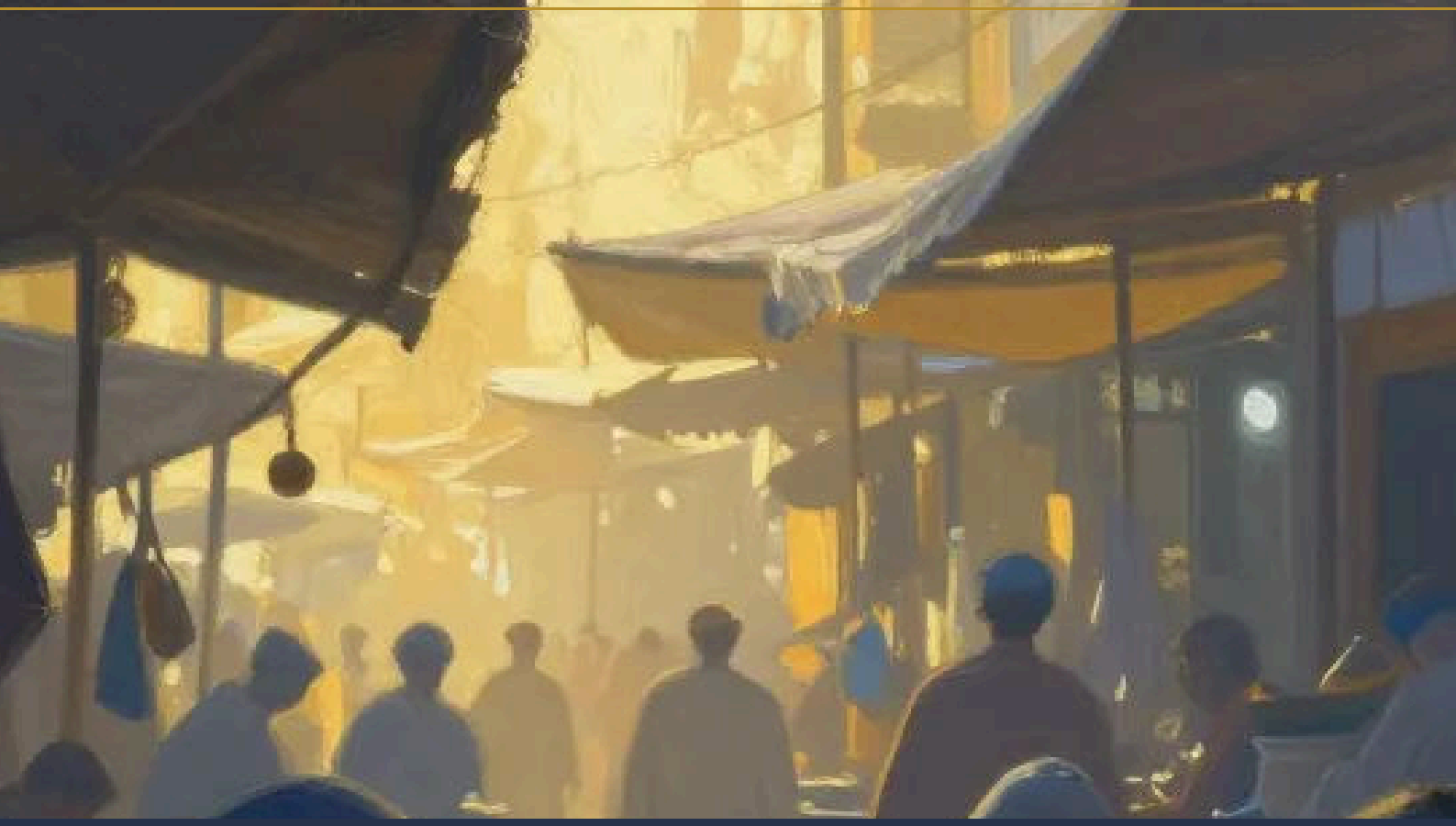
Dádiva de Visão Verdadeira

Magia de Dádiva Épica (Requisito: Nível 19+)

Você ganha os seguintes benefícios.

Aumento de Valor de Atributo. Aumente um valor de atributo de sua escolha em 1, até um máximo de 30.

Visão Verdadeira. Você tem Visão Verdadeira com alcance de 18 metros.



PARTE III

Equipamento e Magias

◆ CAPÍTULO 6 ◆

Equipamento

Moedas

Os personagens frequentemente encontram moedas em suas aventuras e podem gastá-las em lojas, pousadas e outros estabelecimentos. As moedas existem em diferentes denominações, baseadas no valor relativo de seu material. A tabela de Valores das Moedas lista as moedas e quanto 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 um terço de onça, então cinquenta moedas pesam um quilograma.

Tabela: 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 (PP)	10

Venda de Equipamento

O equipamento é vendido por metade de seu custo. Em contraste, mercadorias de comércio e objetos valiosos — como gemas e obras de arte — mantêm seu valor total no mercado. "Itens Mágicos" apresenta os preços para itens mágicos.

Armamento

A tabela de Armamento nesta seção mostra as armas principais do jogo. A tabela lista o custo e o peso de cada arma, além dos seguintes detalhes:

- **Categoria.** Cada arma pertence a uma categoria: Simples ou Marcial. As proficiências com armas estão geralmente ligadas a uma dessas categorias. Por exemplo, você pode ter proficiência com armas Simples.
- **Corpo a Corpo ou Distância.** Uma arma é classificada como Corpo a Corpo ou Distância. Uma arma Corpo a Corpo é usada para atacar um alvo dentro de 1,5 metro, enquanto uma arma 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 com ela, assim como o tipo desse dano.
- **Propriedades.** Qualquer propriedade que uma arma possua é listada na coluna Propriedades. Cada propriedade é definida na seção "Propriedades".
- **Maestria.** Cada arma tem uma propriedade de maestria, que é definida na seção "Propriedades de Maestria". Para usar essa propriedade, você deve ter um recurso que permita utilizá-la.

Proficiência em Armamento

Qualquer pessoa pode usar uma arma, mas você precisa ter proficiência com ela para adicionar seu Bônus de Proficiência a uma jogada de ataque que fizer com ela. As características de um personagem jogador podem fornecer proficiências em armamento. Um monstro é proficiente com qualquer arma presente em seu bloco de estatísticas.

Propriedades

Aqui estão as definições das propriedades na coluna Propriedades da tabela de Armaduras.

Munição

Você pode usar uma arma que tenha a propriedade Munição para fazer um ataque à distância apenas se tiver munição para dispará-la. O tipo de munição necessário é especificado com o alcance da arma. Cada ataque gasta uma peça de munição. Pegar a munição faz parte do ataque (você precisa de uma mão livre para carregar uma arma de uma mão). Após uma batalha, você pode gastar 1 minuto para recuperar metade da munição (arredondado para baixo) que usou na batalha; o restante é perdido.

Finesse

Ao fazer um ataque com uma arma Finesse, use sua escolha entre o modificador de Força ou Destreza para as jogadas de ataque e de dano. Você deve usar o mesmo modificador para ambas as jogadas.

Pesada

Você tem desvantagem nas jogadas de ataque com uma arma Pesada se for uma arma corpo a corpo e sua pontuação de Força não for pelo menos 13 ou se for uma arma de ataque à distância e sua pontuação de Destreza não for pelo menos 13.

Leve

Quando você tomar a ação Atacar no seu turno e atacar com uma arma Leve, pode fazer um ataque extra como ação bônus posteriormente no mesmo turno. Esse ataque extra deve ser feito com uma arma leve diferente, e você não adiciona seu modificador de habilidade ao dano do ataque extra, a menos que esse modificador seja negativo. Por exemplo, você pode atacar com uma Adaga em uma mão e uma Adaga em outra usando a ação Atacar e a ação bônus, mas não adiciona seu modificador de Força ou Destreza ao dano da jogada de dano da ação bônus, a menos que esse modificador seja negativo.

Carregamento

Você pode disparar apenas uma peça de munição de uma arma de Carregamento quando usar uma ação, uma ação bônus ou uma reação para dispará-la, independentemente do número de ataques que normalmente pode fazer.

Alcance

Uma arma de Alcance tem um alcance entre parênteses após a propriedade Munição ou Lançada. O alcance lista dois números. O primeiro é o alcance normal da arma em metros, e o segundo é o alcance longo. Ao atacar um alvo além do alcance normal, você tem desvantagem na jogada de ataque. Você não pode atacar um alvo além do alcance longo.

Alcance

Uma arma de Alcance adiciona 1,5 metros ao seu alcance quando você ataca com ela, assim como ao determinar seu alcance para Ataques de Oportunidade com ela.

Lançável

Se uma arma tem a propriedade Lançável, você pode lançar a arma para fazer um ataque à distância, e pode puxar essa arma como parte do ataque. Se a arma for uma arma corpo a corpo, use o mesmo modificador de habilidade para a jogada de ataque e para a jogada de dano que você usaria para um ataque corpo a corpo com essa arma.

Duas Mãos

Uma arma de Duas Mãos requer duas mãos quando você ataca com ela.

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 duas mãos para fazer um ataque corpo a corpo.

Propriedades de Maestria

Cada arma possui uma propriedade de maestria, que só pode ser usada por um personagem que tenha um recurso, como Maestria em Arma, que desbloqueie a propriedade para o personagem. As propriedades são definidas abaixo.

- ***Armas Improvisadas***

  Se você usar um objeto — como uma perna de mesa, uma frigideira ou uma garrafa — como arma improvisada, consulte "Armas Improvisadas" no "Glossário de Regras". Consulte também essas regras se você empunhar uma arma de maneira incomum, como usar uma arma de ataque à distância para fazer um ataque corpo a corpo.

Fender

Se você acertar uma criatura com uma jogada de ataque corpo a corpo usando esta arma, pode fazer uma jogada de ataque corpo a corpo com a arma contra uma segunda criatura dentro de 1,5 metros da primeira, que também esteja dentro do seu alcance. Em um acerto, a segunda criatura sofre o dano da arma, mas não adicione seu modificador de habilidade a esse dano, a menos que esse modificador seja negativo. Você pode fazer este ataque extra apenas uma vez por turno.

Roçar

Se sua jogada de ataque com esta arma errar uma criatura, pode causar dano a essa criatura igual ao modificador de habilidade usado para fazer a jogada de ataque. Esse dano é do mesmo tipo causado pela arma, e o dano só pode ser aumentado aumentando o modificador de habilidade.

Golpe Gêmeo

Quando você fizer o ataque extra da propriedade Luz, pode fazê-lo como parte da ação Atacar em vez de como uma ação bônus. Você pode fazer este ataque extra apenas uma vez por turno.

Empurrar

Se você acertar uma criatura com esta arma, pode empurrar a criatura até 3 metros para longe de si, desde que ela seja Pequena, Média ou Grande.

Sonegar

Se você acertar uma criatura com esta arma, essa criatura tem desvantagem em sua próxima jogada de ataque antes do início de sua próxima vez de agir.

Lentidão

Se você acertar uma criatura com esta arma e causar dano a ela, você pode reduzir seu deslocamento em 3 metros até o início de sua próxima rodada. Se a criatura for atingida mais de uma vez por armas que possuem esta propriedade, a redução do deslocamento não excederá 3 metros.

Derrubar

Se você acertar uma criatura com esta arma, você pode forçar a criatura a fazer uma salvaguarda de Constituição (CD 8 mais o modificador de habilidade usado na jogada de ataque e seu Bônus de Proficiência). Em um fracasso, a criatura fica com a condição Caído.

Importunar

Se você acertar uma criatura com esta arma e causar dano a ela, você tem vantagem em sua próxima jogada de ataque contra essa criatura antes do fim de sua próxima rodada.

Tabelas de Armas

Tabela: Armas Corpo a Corpo Simples

NOME	DANO	PROPRIEDADES	MAESTRIA	PESO	CUSTO
Porrete	1d4 Contundente	Leve	Lentidão	1 kg	1 PO
Adaga	1d4 Perfurante	Destreza, Leve, Arremesso (Alcance 20/60)	Golpe Gêmeo	0,5 kg	2 PO
Porrete Grande	1d8 Contundente	Duas Mãos	Empurrão	5 kg	2 PL
Machadinha	1d6 Cortante	Leve, Arremesso (Alcance 20/60)	Importunar	1 kg	5 PO
Javali	1d6 Perfurante	Arremesso (Alcance 30/120)	Lentidão	1 kg	5 PL
Martelo Leve	1d4 Contundente	Leve, Arremesso (Alcance 20/60)	Golpe Gêmeo	1 kg	2 PO
Porrete	1d6 Contundente	—	Acalmar	2 kg	5 PO
Cajado	1d6 Contundente	Versátil (1d8)	Derrubar	2 kg	2 PL
Foice	1d4 Cortante	Leve	Golpe Gêmeo	1 kg	1 PO
Lança	1d6 Perfurante	Arremesso (Alcance 20/60), Versátil (1d8)	Acalmar	1,5 kg	1 PO

Tabela: Armas de Ataque à Distância Simples

NOME	DANO	PROPRIEDADES	MASTERY	PESO	CUSTO
Dardo	1d4 Perfurante	Finesse, Arremessável (Alcance 20/60 metros)	Importunar	0,5/2 kg	5 PC
Balestra Leve	1d8 Perfurante	Munição (Alcance 80/320 metros; Flecha), Carregando, Duas Mãos	Lentidão	2,5 kg	25 PO
Arco Curto	1d6 Perfurante	Munição (Alcance 80/320 metros; Seta), Duas Mãos	Importunar	1 kg	25 PO
Foguete	1d4 Contundente	Munição (Alcance 30/120 metros; Bala)	Lentidão	—	1 PL

Tabela: Armas de Combate Corpo a Corpo

NOME	DANO	PROPRIEDADES	MASTERY	PESO	CUSTO
Machadinha de Batalha	1d8 Cortante	Versátil (1d10)	Derrubar	2 kg	10 PO
Chicote	1d8 Contundente	—	Sap	1 kg	10 PO
GLaive	1d10 Cortante	Pesado, Alcance, Duas Mãos	Roçar	3 kg	20 PO
Machado de Guerra	1d12 Cortante	Pesado, Duas Mãos	Fender	3,5 kg	30 PO
Espada Grande	2d6 Cortante	Pesado, Duas Mãos	Roçar	3 kg	50 PO
Machado de Batalha	1d10 Destrutivo	Pesado, Alcance, Duas Mãos	Derrubar	3 kg	20 PO
Lança	1d10 Perfurante	Pesado, Alcance, Duas Mãos (a menos que montado)	Derrubar	3 kg	10 PO
Espada Longa	1d8 Destrutivo	Versátil (1d10)	Golpear	1,5 kg	15 PO
Martelo de Guerra	2d6 Contundente	Pesado, Duas Mãos	Derrubar	5 kg	10 PO
Estrela da Manhã	1d8 Perfurante	—	Golpear	2 kg	15 PO
Pique	1d10 Perfurante	Pesado, Alcance, Duas Mãos	Empurrar	9 kg	5 PO
Rapieira	1d8 Perfurante	Destreza	Importunar	1 kg	25 PO
Cimitadeira	1d6 Destrutivo	Destreza, Leve	Golpe Gêmeo	1,5 kg	25 PO
Espada Curta	1d6 Perfurante	Destreza, Leve	Importunar	1 kg	10 PO
Tridente	1d8 Perfurante	Arremessável (Alcance 20/60), Versátil (1d10)	Derrubar	2 kg	5 PO
Martelo de Guerra	1d8 Contundente	Versátil (1d10)	Empurrar	2,5 kg	15 PO
Picareta de Guerra	1d8 Perfurante	Versátil (1d10)	Golpear	1 kg	5 PO
Chicote	1d4 Destrutivo	Destreza, Alcance	Lentidão	1,5 kg	2 PO

Tabela: Armas de Ataque à Distância Marciais

NOME	DANO	PROPRIEDADES	MAESTRIA	PESO	CUSTO
Sarbacana	1 Perfurante	Munição (Alcance 25/100; Agulha), Carregamento	Importunar	0,5 kg	10 PO
Balestra Leve	1d6 Perfurante	Munição (Alcance 30/120; Flecha), Leve, Carregamento	Importunar	1,5 kg	75 PO
Balestra Pesada	1d10 Perfurante	Munição (Alcance 100/400; Flecha), Pesada, Carregamento, Duas Mãos	Empurrar	9 kg	50 PO
Arco Longo	1d8 Perfurante	Munição (Alcance 150/600; Flecha), Pesada, Duas Mãos	Lentidão	1 kg	50 PO
Mosquete	1d12 Perfurante	Munição (Alcance 40/120; Bala), Carregamento, Duas Mãos	Lentidão	5 kg	500 PO
Pistola	1d10 Perfurante	Munição (Alcance 30/90; Bala), Carregamento	Importunar	1,5 kg	250 PO

Armadura

A tabela de Armadura lista as principais armaduras do jogo. A tabela inclui o custo e o peso da armadura, bem como os seguintes detalhes:

- **Categoria.** Todo tipo de armadura pertence a 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 Classe de Armadura da tabela indica qual é a sua CA base quando você usa um tipo de armadura. Por exemplo, se você usar uma Armadura de Couro, sua CA base é 11 mais o modificador de Destreza, enquanto sua CA é 16 com uma Armadura de Malha.
- **Força.** Se a tabela mostrar uma pontuação 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 uma pontuação de Força igual ou superior à pontuação listada.
- **Furtividade.** Se a tabela mostrar "Desvantagem" na coluna Furtividade para um tipo de armadura, o usuário tem Desvantagem em testes de Destreza (Furtividade).

Treinamento com Armadura

Qualquer pessoa pode usar uma armadura ou segurar um Escudo, mas apenas quem recebeu treinamento pode usá-los de forma eficaz, conforme explicado abaixo. A classe de um personagem e outros recursos determinam seu treinamento com armaduras. Um monstro tem treinamento com qualquer armadura presente em seu bloco de estatísticas.

Armadura Leve, Média ou Pesada

Se você usar armadura leve, média ou pesada sem treinamento adequado, terá desvantagem em qualquer Teste de D20 que envolva Força ou Destreza, e não poderá conjurar magias.

Escudo

Você obtém o benefício da Classe de Armadura de um Escudo Arcano apenas se tiver treinamento com ele.

Um de Cada Vez

Uma criatura pode usar apenas uma armadura por vez e empunhar apenas um Escudo por vez.

Tabela: Armadura Leve (1 minuto para vestir ou despir)

ARMADURA	CLASSE DE ARMADURA (CA)	FORÇA	FURTIVIDADE	PESO	CUSTO
Armadura de Pano	11 + modificador de DES	—	Desvantagem	4 kg	5 PO
Armadura de Couro	11 + modificador de DES	—	—	5 kg	10 PO
Armadura de Couro com Espinhos	12 + modificador de DES	—	—	6,5 kg	45 PO

Tabela: Armadura Média (5 minutos para vestir e 1 minuto para despir)

ARMADURA	CLASSE DE ARMADURA (CA)	FORÇA	FURTIVIDADE	PESO	CUSTO
Armadura de Couro de Animal	12 + modificador de DES (máx. 2)	—	—	6 kg	10 PO
Camisa de Malhas	13 + modificador de DES (máx. 2)	—	—	10 kg	50 PO
Cota de Malhas	14 + modificador de DES (máx. 2)	—	Desvantagem	22,5 kg	50 PO
Peitoral	14 + modificador de DES (máx. 2)	—	—	10 kg	400 PO
Meia Placa	15 + modificador de DES (máx. 2)	—	Desvantagem	20 kg	750 PO

Tabela: Armadura Pesada (10 minutos para vestir e 5 minutos para despir)

ARMADURA	CLASSE DE ARMADURA (CA)	FORÇA	FURTIVIDADE	PESO	CUSTO
Corselete de Anéis	14	—	Desvantagem	20 kg	30 PO
Corselete de Malhas	16	Força 13	Desvantagem	27,5 kg	75 PO
Armadura de Travessas	17	Força 15	Desvantagem	30 kg	200 PO
Armadura de Placas	18	Força 15	Desvantagem	32,5 kg	1,500 PO

Tabela: Escudo Arcano (Ação Usar Objeto para vestir ou despir)

ARMADURA	CLASSE DE ARMADURA (CA)	FORÇA	FURTIVIDADE	PESO	CUSTO
Escudo	+2	—	—	3 kg	10 PO

Ferramentas

Uma ferramenta ajuda você a fazer testes de atributo especializados, fabricar certos itens ou ambas as coisas. A descrição de uma ferramenta inclui seu custo e peso, além das seguintes entradas:

- **Atributo.** Esta entrada lista o atributo a ser usado ao fazer um teste de atributo com a ferramenta.
- **Usar.** Esta entrada lista as coisas que você pode fazer com a ferramenta ao usar a ação Usar Objeto. Você pode fazer uma dessas coisas cada vez que usa a ação. Esta entrada também fornece a CD para a ação.
- **Fabricar.** Esta entrada lista o que, se algo, você pode fabricar com a ferramenta. Para regras de fabricação, consulte "Fabricação de Itens Não Mágicos", "Brewing Poções of Cura" e "Escritura Magia Scrolls" mais adiante em "Equipamento".
- **Variantes.** Esta entrada aparece se a ferramenta tiver variantes, que são listadas. Cada uma requer uma proficiência separada.

Proficiência com Ferramentas

Se você tiver proficiência com uma ferramenta, adicione seu Bônus de Proficiência a qualquer teste de atributo que faça usando a ferramenta. Se você tiver proficiência em uma perícia usada nesse teste, terá Vantagem no teste também.

Seus recursos podem conceder-lhe proficiência com uma ferramenta. Um monstro tem proficiência com qualquer ferramenta em seu bloco de estatísticas.

Ferramentas de Artesão

Ferramentas de Artesão são focadas na fabricação de itens e na prática de uma profissão. Cada uma dessas ferramentas requer uma proficiência separada.

Tabela: Ferramentas

Ferramenta	Peso	Custo
Suprimentos de Alquimista	4 kg	50 PO
Suprimentos de Cervejeiro	4,5 kg	20 PO
Suprimentos de Escritor	2,5 kg	10 PO
Ferramentas de Carpinteiro	3 kg	8 PO
Ferramentas de Cartógrafo	3 kg	15 PO
Ferramentas de Sapateiro	2,5 kg	5 PO
Utensílios de Cozinheiro	4 kg	1 PO
Kit de Disfarce	1,5 kg	25 PO
Kit de Falsificação	2,5 kg	15 PO
Jogo (Dados)	—	1 PL
Jogo (Dragonchess)	—	1 PO
Jogo (Cartas)	—	5 PL
Jogo (Três-dragão Ante)	—	1 PO
Ferramentas de Vidraceiro	2,5 kg	30 PO
Kit de Herbologia	1,5 kg	5 PO
Ferramentas de Ourives	1 kg	25 PO
Ferramentas de Curtidor	2,5 kg	5 PO
Ferramentas de Pedreiro	4 kg	10 PO
Instrumento Musical (Gaita)	3 kg	30 PO
Instrumento Musical (Tambor)	1,5 kg	6 PO
Instrumento Musical (Dulcimer)	5 kg	25 PO
Instrumento Musical (Flauta)	0,5 kg	2 PO
Instrumento Musical (Sopro)	1 kg	3 PO
Instrumento Musical (Lira)	1 kg	35 PO
Instrumento Musical (Alaúde)	1 kg	30 PO
Instrumento Musical (Flauta de Pan)	1 kg	12 PO
Instrumento Musical (Gaita de fole)	0,5 kg	2 PO
Instrumento Musical (Violão)	0,5 kg	30 PO
Ferramentas de Navegador	1 kg	25 PO
Suprimentos de Pintor	2,5 kg	10 PO
Kit de Veneno	1 kg	50 PO
Ferramentas de Ceramista	1,5 kg	10 PO
Ferramentas de Ferreiro	4 kg	20 PO
Ferramentas de Ladrão	0,5 kg	25 PO
Ferramentas de Mecânico	5 kg	50 PO
Ferramentas de Tecelão	2,5 kg	1 PO
Ferramentas de Carver de Madeira	2,5 kg	1 PO

Equipamento de Aventura

A tabela de Equipamento de Aventura nesta seção inclui equipamentos que os aventureiros frequentemente acham úteis. Esses itens são descritos aqui em ordem alfabética, com o preço do item aparecendo após seu nome.

Tabela: Equipamento de Aventura

ITEM	PESO	CUSTO
Ácido	0,5 kg	25 PO
Fogo de Alquimista	0,5 kg	50 PO
Munição	Variável	Variável
Antídoto	—	50 PO
Foco Arcano	Variável	Variável
Mochila	2,5 kg	2 PO
Rolamentos de Aço	1 kg	1 PO
Barril	35 kg	2 PO
Cesto	1 kg	4 PL
Saco de Dormir	3,5 kg	1 PO
Sino	—	1 PO
Cobertor	1,5 kg	5 PL
Torça e Catarola	2,5 kg	1 PO
Livro	2,5 kg	25 PO
Garrafa de Vidro	1 kg	2 PO
Balde	1 kg	5 PC
Mochila de Ladrão	21 kg	16 PO
Grampos	1 kg	1 PO
Vela	—	1 PC
Estojo, Flecha de Balista	0,5 kg	1 PO
Estojo, Mapa ou Pergaminho	0,5 kg	1 PO
Corrente	5 kg	5 PO
Baú	12,5 kg	5 PO
Kit de Escalada	6 kg	25 PO
Roupas Finas	3 kg	15 PO
Roupas de Viajante	2 kg	2 PO
Bolsa de Componentes	1 kg	25 PO
Fantasia	2 kg	5 PO
Pé de Cabra	2,5 kg	2 PO
Mochila de Diplomata	19,5 kg	39 PO
Foco Druídico	Variável	Variável
Kit de Aventureiro	27,5 kg	12 PO
Kit de Entretenimento	58½ lb.	40 PO
Kit de Explorador	27,5 kg	10 PO
Frasco	0,5 kg	2 PC
Gancho de Escalada	2 kg	2 PO
Kit de Curandeiro	1,5 kg	5 PO
Símbolo Sagrado	Variável	Variável
Água Abençoada	0,5 kg	25 PO
Armadilha de Caça	12,5 kg	5 PO
Tinta	—	10 PO
Pena de Tinta	—	2 PC
Jarras	2 kg	2 PC
Escada	12,5 kg	1 PL
Lanterna	0,5 kg	5 PL
Lanterna, Alvo central	1 kg	10 PO
Lanterna, Capuz	1 kg	5 PO
Fechadura	0,5 kg	10 PO
Lupa	—	100 PO
Algemas	3 kg	2 PO
Mapa	—	1 PO
Espelho	0,5/1 kg	5 PO
Rede	1,5 kg	1 PO
Óleo	0,5 kg	1 PL
Papel	—	2 PL
Pergaminho	—	1 PL
Perfume	—	5 PO
Veneno, Básico	—	100 PO
Vareta	3,5 kg	5 PC
Pote, Ferro	5 kg	2 PO
Poção de Cura	0,5/1 kg	50 PO
Bolsa	0,5 kg	5 PL
Kit do Sacerdote	14,5 kg	33 PO
Capa de Flechas	0,5 kg	1 PO
Carga, Portátil	17,5 kg	4 PO
Rações	1 kg	5 PL
Túnica	2 kg	1 PO
Corda	2,5 kg	1 PO
Saco	0,5/1 kg	1 PC
Kit do Estudioso	11 kg	40 PO
Pá	2,5 kg	2 PO
Apito de Sinalização	—	5 PC
Pergaminho de Magia (Truque)	—	30 PO
Pergaminho de Magia (1º Círculo)	—	50 PO
Espigões, Ferro	2,5 kg	1 PO
Binóculos	0,5 kg	1.000 PO
Fio	—	1 PL
Barraca	10 kg	2 PO
Pederneira	0,5 kg	5 PL
Tocha	0,5 kg	1 PC
Frasco	—	1 PO
Cantil (cheio)	2,5 kg (cheio)	2 PL

Tabela: Munições

TIPO	QUANTIDADE	ARMAZENAMENTO	PESO	CUSTO
Flechas	20	Coveiro	0,5 kg	1 PO
Viças	20	Estojo	1½ lb.	1 PO
Bala de Armafire	10	Bolsa	1 kg	3 PO
Bala de Fundão	20	Bolsa	1½ lb.	4 PC
Agulhas	50	Bolsa	0,5 kg	1 PO

Montes e Veículos

Um monte pode ajudá-lo a se mover mais rapidamente pelo território selvagem, mas seu propósito principal é transportar equipamento que, de outra forma, o faria se mover mais devagar. A tabela "Montes e Outros Animais" mostra a capacidade de carga de cada animal. Consulte "Monstros" para os blocos de estatísticas dos animais.

Montes e Carga

Um animal que puxa uma carruagem, carroça, carro, trenó ou carroça pode mover peso até cinco vezes sua capacidade de carga base, incluindo o peso do veículo. Se múltiplos animais puxarem o mesmo veículo, some suas capacidades de carga.

Armadura para Montaria

A armadura para montaria é uma armadura projetada para uma montaria. Qualquer tipo de armadura da tabela de Armadura em "Equipamento" pode ser comprada como armadura para montaria. O custo é quatro vezes o custo normal, e seu peso é o dobro.

Sela

Uma sela vem com um freio, uma rédea, rédeas e qualquer outro equipamento necessário para usar a sela. Uma sela militar concede vantagem em qualquer teste de atributo feito para permanecer montado. Uma sela exótica é necessária para montar um animal aquático ou voador.

Tabela: Montarias e Outros Animais

ITEM	CAPACIDADE DE CARGA	CUSTO
Camelo	225 kg	50 PO
Elefante	660 kg	200 PO
Cavalo de Tração	270 kg	50 PO
Cavalo de Montaria	240 kg	75 PO
Mastim	97,5 kg	25 PO
Jumento	210 kg	8 PO
Pônei	112,5 kg	30 PO
Cavalo de Guerra	270 kg	400 PO

Tabela: Equipamento de Montaria, Arreios e Veículos Puxados

ITEM	PESO	CUSTO
Carroça	300 kg	100 PO
Carrinho	100 kg	15 PO
Carroça de Batalha	50 kg	250 PO
Alimento por dia	5 kg	5 PC
Sela - Exótica	20 kg	60 PO
Sela - Militar	15 kg	20 PO
Sela - de Montaria	12,5 kg	10 PO
Trineiro	150 kg	20 PO
Estábulo por dia	—	5 PL
Carro	200 kg	35 PO

Veículos Grandes

A tabela Veículos Aéreos e Aquáticos fornece estatísticas para vários tipos de veículos grandes. As seguintes observações se aplicam.

Deslocamento

Um navio navegando contra um vento forte move-se à metade da velocidade. Em calmaria total (sem vento), os navios aquáticos não podem se mover sob vela e devem ser remados. Barcos de fundo (barcos de fundo) e barcos a remo são usados em lagos e rios. Se navegando rio abaixo, some a velocidade da corrente (geralmente 4,5 quilômetros por hora) à velocidade do veículo. Esses veículos não podem ser remados contra uma corrente significativa, mas podem ser puxados rio acima por animais de tração nas margens. Um barco a remo pode ser carregado e pesa 50 kg.

Tabela: Veículos Aéreos e Aquáticos

Navio	Deslocamento	Tripulação	Passageiros	Carga (toneladas)	CA	PV	Limiar de Dano	Custo
Balão de Ar	8 mph	10	20	1	13	300	—	40.000 PO
Galeão	4 mph	80	—	150	15	500	20	30.000 PO
Barco de Fundo	1 mph	1	6	1/2	15	100	10	3.000 PO
Navio de Guerra	3 mph	40	150	10	15	300	15	10.000 PO
Barco a Remo	1½ mph	1	3	—	11	50	—	50 PO
Navio de Vela	2 mph	20	20	100	15	300	15	10.000 PO
Navio de Guerra	2½ mph	60	60	200	15	500	20	25.000 PO

Tripulação

Um navio maior que um *Barco a remo* ou *Barco a remo* precisa de uma tripulação de contratados qualificados (consulte "Contratados" mais adiante em "Equipamento") para funcionar. O número mínimo de contratados qualificados necessário para tripular um navio depende do tipo de navio, conforme mostrado na tabela.

Passageiros

A tabela lista o número de passageiros Pequenos e Médios que o navio pode acomodar usando camas suspensas. Um navio equipado com acomodações privadas pode transportar um quinto do número de passageiros. Um passageiro geralmente paga 5 PO por dia por uma cama suspensa, mas os preços podem variar de navio para navio. Uma cabine privada pequena geralmente custa 2 PO por dia.

Limiar de Dano

Se um veículo tiver um limiar de dano (consulte "Glossário de Regras"), ele é indicado na tabela.

Reparo de Navio

Reparos em um navio danificado podem ser feitos enquanto a embarcação está ancorada. Reparar 1 ponto de vida de dano requer 1 dia e custa 20 PO em materiais e mão de obra. Se os reparos forem feitos em um local onde suprimentos e mão de obra qualificada são abundantes, como em um estaleiro urbano, o tempo e o custo do reparo são reduzidos pela metade.

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 básicas.

No início de cada semana ou mês (a escolha é do Mestre), escolha um estilo de vida abaixo — Miserável, Sujos, Pobre, Modesto, Confortável, Rico 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-los em consideração ao determinar riscos ou como os outros percebem seu personagem.

Miserável (Grátis)

Você sobrevive por sorte e caridade. Você está frequentemente exposto a perigos naturais como resultado de dormir ao ar livre.

Sujos (1 PO por Dia)

Você gasta o mínimo necessário para suas necessidades. Você pode estar exposto a condições insalubres e criminosos oportunistas.

Pobre (2 PO por Dia)

Você gasta com parcimônia para suas necessidades.

Modesto (1 PO por Dia)

Você se sustenta em um nível médio.

Confortável (2 PO por Dia)

Você gasta com moderação para suas necessidades e desfruta de algumas luxúrias.

Rico (4 PO por Dia)

Você está acostumado com as coisas finas da vida e pode ter empregados.

Aristocrático (10 PO por Dia)

Você paga pelo melhor e pode ter uma equipe que sustenta seu estilo de vida. Outros notam sua riqueza e podem incentivá-lo a compartilhá-la, seja legalmente ou de outra forma.

Alimentos, Bebidas e Hospedagem

A tabela Alimentos, Bebidas e Hospedagem fornece preços para alimentos e uma noite de hospedagem. Os preços para hospedagem diária e refeições estão incluídos nas despesas do seu estilo de vida.

Tabela: Alimentos, Bebidas

ITEM	CUSTO
Cerveja (caneca)	4 PC
Pão (pãozinho)	2 PC
Queijo (pedaço)	1 PL
Refeição - Squalid	1 PC
Refeição - Pobre	2 PC
Refeição - Modesta	1 PL
Refeição - Confortável	2 PL
Refeição - Riquíssima	3 PL
Refeição - Aristocrática	6 PL
Vinho (garrafa) - Comum	2 PL
Vinho (garrafa) - Fine	10 PO

Tabela: Hospedagem em Pensão por Dia

ITEM	CUSTO
Squalid	7 PC
Pobre	1 PL
Modesta	5 PL
Confortável	8 PL
Riquíssima	2 PO
Aristocrática	4 PO

Contratados

Contratados qualificados incluem qualquer pessoa contratada para realizar um serviço que envolva proficiência (incluindo armas, ferramentas ou perícias): mercenários, artesãos, escribas ou similares. O pagamento mostrado na tabela de Contratados é um mínimo; alguns contratados qualificados exigem um pagamento maior. Contratados não qualificados são contratados para trabalhos que não requerem proficiências específicas; eles incluem operários e porteiro.

Tabela: Contratados

SERVIÇO	CUSTO
Contratado qualificado	2 PO por dia
Contratado não qualificado	2 PL por dia
Mensageiro	2 PC por milha

Conjuração

A maioria das localidades possui indivíduos dispostos a conjurar magias em troca de pagamento. Se uma magia tiver componentes caros, some o custo desses componentes ao custo listado na tabela de Serviços de Conjuração. Quanto mais alto o círculo da magia desejada, mais difícil é encontrar alguém para conjurá-la.

Tabela: Serviços de Conjuração

CÍRCULO DA MAGIA	DISPONIBILIDADE	CUSTO
Truque	Aldeia, cidade ou vila	30 PO
1	Aldeia, cidade ou vila	50 PO
2	Aldeia, cidade ou vila	200 PO
3	Cidade ou vila apenas	300 PO
4–5	Cidade ou vila apenas	2.000 PO
6–8	Apenas cidade	20.000 PO
9	Apenas cidade	100.000 PO

Ferramentas

Alquimista (50 PO)

Habilidade: Inteligência
Peso: 4 kg.
Utilize: Identificar uma substância (CD 15), ou iniciar um fogo (CD 15)
Cria: Ácido, Fogo de Alquimista, Bolsa de Componentes, Óleo, Papel, Perfume

Suprimentos de Cervejeiro (20 PO)

Habilidade: Inteligência
Peso: 4,5 kg.
Utilize: Detectar bebida envenenada (CD 15), ou identificar álcool (CD 10)
Artesanato: Antídoto

Materiais de Calígrafo (10 PO)

Habilidade: Destreza
Peso: 2,5 kg.
Utilize: Escreva textos com floreios impressionantes que protegem contra falsificações (CD 15)
Artesanato: Tinta, *Magia em pergaminho*

Ferramentas de Marceneiro (8 PO)

Força: Sim
Peso: 3 kg.
Utilize: Forçar ou abrir uma porta ou recipiente (CD 20)
Artesanato: Porrete, Porrote, Bastão, Barril, Baú, Escada, Viga, Ariete Portátil, Tocha

Ferramentas de Cartógrafo (15 PO)

Habilidade: Sabedoria
Peso: 3 kg.
Utilizar: Elaborar um mapa de uma pequena área (CD 15)
Criar: Mapa

Ferramentas de Sapateiro (5 PO)

Habilidade: Destreza

Peso: 2,5 kg.
Utilize: Modifica calçados para dar Vantagem na próxima verificação de Destreza (Acrobacia) do usuário (CD 10).
Artesanato: Kit de Escalador

Utensílios de Cozinheiro (1 PO)

Habilidade: Sabedoria
Peso: 4 kg.
Utilize: Melhorar o sabor da comida (CD 10), ou detectar comida estragada ou Envenenada (CD 15)
Artesanato: Rações

Ferramentas de Vidreiro (30 PO)

Habilidade: Inteligência
Peso: 2,5 kg.
Utilize: Descobrir o que um objeto de vidro continha nas últimas 24 horas (CD 15)
Artesanato: Garrafa de Vidro, Lupa, Luneta, Frasco

Ferramentas de Joalheiro (25 PO)

Habilidade: Inteligência
Peso: 1 kg.
Utilize: Discernir o valor de uma gema (CD 15)
Artesanato: Foco arcano, Símbolo

Ferramentas de Curtidor (5 PO)

Habilidade: Destreza
Peso: 2,5 kg.
Utilize: Adicionar um design a um item de couro (CD 10)
Artesanato: Chicote, Lambe-lâminas, Armadura de Couro, Armadura de Couro Estreada, Mochila, Capa de Flechas, Capa para Mapa ou Pergaminho, Parchamento, Bolsa, Cantil.

Ferramentas de Pedreiro (10 PO)

Habilidade: Força
Peso: 4 kg.
Utilize: Esculpir um símbolo ou buraco em pedra (CD 10)
Artesanato: Polia

Materiais de Pintor (10 PO)

Habilidade: Sabedoria
Peso: 2,5 kg.
Utilize: Pinte uma imagem reconhecível de algo que você viu (CD 10)
Artesanato: Foco Druídico, Símbolo

Ferramentas de Oleiro (10 PO)

Habilidade: Inteligência
Peso: 1,5 kg.
Utilize: Descobrir o que um objeto cerâmico continha nas últimas 24 horas (CD 15)
Artesanato: Jarrão, Lâmpada

Ferramentas de Ferreiro (20 PO)

Habilidade: Força
Peso: 4 kg.
Utilize: Arrombar uma porta ou recipiente (CD 20)
Crie: Qualquer arma corpo a corpo (exceto Clava, Clava de Guerra, Porrete e Chicote), armadura média (exceto Couro), armadura pesada, Bolas de Aço, Balde, Grampos, Corrente, Alavanca, Munição para Armas de Fogo, Gancho de Escalada, Panela de Ferro, Espinhos de Ferro, Projéteis para Fundão

Ferramentas de Inventor (50 PO)

Habilidade: Destreza
Peso: 5 kg.
Utilize: Montar um item Miúdo feito de sucata, que se desfaz em 1 minuto (CD 20)
Artesanato: Mosquete, Pistola, Sino, Lanterna Alvo, Frasco, Lanterna com Capuz, Armadilha de Caça, Fechadura, Algemas, Espelho, Pá, Apito de Sinalização, Pederneira

Ferramentas de Tecelão (1 PO)

Habilidade: Destreza
Peso: 2,5 kg.
Utilize: Consertar um rasgo em roupa (CD 10), ou costurar um desenho Miúdo (CD 10)
Artesanato: Armadura acolchoada, Cesto, Saco de dormir, Cobertor, Roupas finas, Rede, Túnica, Corda, Saco, Barbante, Barraca, Roupa de viajante

Ferramentas de Escultor em Madeira (1 PO)

Habilidade: Destreza
Peso: 2,5 kg.
Utilize: Esculpir um desenho na madeira (CD 10)
Artesanato: Porrete, Porrote, Cajado, Armas de ataque à distância (exceto Pistola, Mosquete e Fúsing), Foco arcano, Flechas, Viúlas, Foco Druídico, Pena de Tinta, Agulhas

Outras Ferramentas

Kit de Disfarce (25 PO)

Habilidade: Carisma
Peso: 1,5 kg.
Utilize: Aplicar maquiagem (CD 10)
Artesanato: Fantasia

Kit de Falsificação (15 PO)

Habilidade: Destreza
Peso: 2,5 kg.
Utilize: Imitar até 10 palavras da escrita de outra pessoa (CD 15), ou duplicar um selo de cera (CD 20)

Jogo, Dados (1 pl)

Habilidade: Sabedoria
Peso: —
Utilize: Discernir se alguém está trapaceando (CD 10), ou vencer o jogo (CD 20)

Jogo, Dragão Xadrez (1 po)

Habilidade: Sabedoria
Peso: —
Utilize: Discernir se alguém está trapaceando (CD 10), ou vencer o jogo (CD 20)

Jogo, Cartas de Jogo (5 pl)

Habilidade: Sabedoria
Peso: —
Utilize: Discernir se alguém está trapaceando (CD 10), ou vencer o jogo (CD 20)

Jogo, Três-Dragão Ante (1 po)

Habilidade: Sabedoria
Peso: —
Utilize: Discernir se alguém está trapaceando (CD 10), ou vencer o jogo (CD 20)

Kit de Herbologia (5 po)

Habilidade: Inteligência
Peso: 1,5 kg.
Utilize: Identificar uma planta (CD 10)
Artesanato: Antídoto, Vela, Kit de Curandeiro, *Poção de Cura*

Instrumento Musical, Bombos (30 po)

Habilidade: Carisma
Peso: 3 kg.
Utilize: Tocar uma melodia conhecida (CD 10), ou improvisar uma canção (CD 15)

Instrumento Musical, Tambor (6 po)

Habilidade: Carisma
Peso: 1,5 kg.
Utilize: Tocar uma melodia conhecida (CD 10), ou improvisar uma canção (CD 15)

Instrumento Musical, Escala (25 po)

Habilidade: Carisma
Peso: 5 kg.
Utilize: Tocar uma melodia conhecida (CD 10), ou improvisar uma canção (CD 15)

Instrumento Musical, Flauta (2 po)

Habilidade: Carisma
Peso: 0,5 kg.
Utilize: Tocar uma melodia conhecida (CD 10), ou improvisar uma canção (CD 15)

Instrumento Musical, Chifre (3 po)

Habilidade: Carisma
Peso: 1 kg.
Utilize: Tocar uma melodia conhecida (CD 10), ou improvisar uma canção (CD 15)

Instrumento Musical, Alaúde (35 po)

Habilidade: Carisma
Peso: 1 kg.
Utilize: Tocar uma melodia conhecida (CD 10), ou improvisar uma canção (CD 15)

Instrumento Musical, Lira (30 po)

Habilidade: Carisma
Peso: 1 kg.
Utilize: Tocar uma melodia conhecida (CD 10), ou improvisar uma canção (CD 15)

Instrumento Musical, Flauta de Pã (12 po)

Habilidade: Carisma
Peso: 1 kg.
Utilize: Tocar uma melodia conhecida (CD 10), ou improvisar uma canção (CD 15)

Instrumento Musical, Shawm (2 po)

Habilidade: Carisma
Peso: 0,5 kg.
Utilize: Tocar uma melodia conhecida (CD 10), ou improvisar uma canção (CD 15)

Instrumento Musical, Viol (30 po)

Habilidade: Carisma
Peso: 0,5 kg.
Utilize: Tocar uma melodia conhecida (CD 10), ou improvisar uma canção (CD 15)

Ferramentas de Navegador (25 po)

Habilidade: Sabedoria
Peso: 1 kg.
Utilize: Traçar um curso (CD 10), ou determinar a posição observando as estrelas (CD 15)

Kit de Envenenador (50 po)

Habilidade: Inteligência
Peso: 1 kg.

Utilize: Detectar um objeto envenenado (CD 10)
Artesanato: Veneno Básico

Ferramentas de Ladrão (25 PO)

Habilidade: Destreza
Peso: 0,5 kg.
Utilize: Abertar uma fechadura (CD 15), ou desarmar uma armadilha (CD 15)

Equipamento de aventura — A

Ácido (25 PO)

Quando você tomar a ação Atacar, pode substituir um de seus ataques por jogar uma vial de Ácido. Alvo uma criatura ou objeto que você consiga ver a até 6 metros de distância. O alvo deve conseguir uma salvaguarda de Destreza (CD 8 mais seu modificador de Destreza e seu bônus de proficiência) ou sofrer 2d6 de dano Ácido.
Peso: 0,5 kg.

Água Sagrada (25 PO)

Quando você tomar a ação Atacar, pode substituir um de seus ataques por jogar uma garrafa de Água Sagrada. Alvo uma criatura que você consegue ver a até 6 metros de distância. A criatura deve conseguir uma salvaguarda de Destreza (CD 8 mais seu modificador de Destreza e seu bônus de proficiência) ou tomar 2d8 de dano Radiante se for um ínfero ou um morto-vivo.
Peso: 0,5 kg.

Agulhas (50) (1 PO)

Munição para armas que utilizam agulhas. Vem em um pacote de 50. Geralmente armazenada em uma bolsa.
Peso: 0,5 kg.

Aljava (1 PO)

Uma aljava contém até 20 flechas.
Peso: 0,5 kg.

Antitoxina (50 PO)

Como ação bônus, você pode beber uma vial de Antitoxina para ganhar vantagem nas salvaguardas para evitar ou terminar a condição Envenenado por 1 hora.

Armadilha de Caça (5 PO)

Com uma ação Usar Objeto, você pode configurar uma Armadilha de Caça, que é um anel de aço com dentes que se fecha quando uma criatura pisar em uma placa de pressão no centro.

A armadilha é fixada por uma corrente pesada a um objeto imóvel, como uma árvore ou um pino cravado no chão. Uma criatura que pisar na placa deve conseguir uma salvaguarda de Destreza contra CD 13 ou sofrer 1d4 de dano Perfurante e ter seu deslocamento reduzido para 0 até o início de sua próxima rodada. A partir daí, até que a criatura se liberte da armadilha, seu movimento ficará limitado pelo comprimento da corrente (geralmente 0,9 metro). Uma criatura pode usar sua ação para fazer um teste de Força (Atletismo) contra CD 13, se libertando ou libertando outra criatura dentro de seu alcance com sucesso. Cada tentativa falhada causa 1 de dano Perfurante à criatura presa.
Peso: 12,5 kg.

Equipamento de aventura — B

Balas, Arma de Fogo (10) (3 PO)

Munição para armas que utilizam balas, arma de fogo. Vem em um pacote de 10. Geralmente armazenada em uma bolsa.
Peso: 1 kg.

Balas, Besta de Mão (20) (4 PO)

Munição para armas que utilizam balas, besta de mão. Vem em um pacote de 20. Geralmente armazenada em uma bolsa.
Peso: 0,75 kg.

Balde (5 PO)

Um balde pode conter até meio pé cúbico de conteúdo.
Peso: 1 kg.

Barraca (2 PO)

Uma barraca acomoda até duas criaturas Pequenas ou Médias.
Peso: 10 kg.

Barral (2 PO)

Usar um barral concede vantagem em testes de Força onde a alavanca do barral pode ser aplicada.
Peso: 2,5 kg.

Barril (2 PO)

Um Barril contém até 152 litros de líquido ou até 0,11 metros cúbicos de mercadorias secas.
Peso: 35 kg.

Baú (5 PO)

Um Baú pode conter até 0,32 metros cúbicos de conteúdo.
Peso: 12,5 kg.

Bloco e Guincho (1 PO)

Um Bloco e Guincho permite que você levante até quatro vezes o peso que normalmente consegue levantar.
Peso: 2,5 kg.

Bolsa (5 PO)

Uma Bolsa pode conter até 3 kg em um quinto de pé cúbico.
Peso: 0,5 kg.

Bolsa de Componentes (25 PO)

A Bolsa de Componentes é impermeável e possui compartimentos que guardam todos os componentes materiais gratuitos das suas magias.
Peso: 1 kg.

Equipamento de aventura — C

Caltrapas (1 PO)

Com uma ação Usar Objeto, você pode espalhar caltrapas de sua bolsa para cobrir uma área de 1,5 metro quadrado dentro de 1,5 metros de si mesmo. Uma criatura que entrar nessa área pela primeira vez durante um turno deve conseguir uma salvaguarda de Destreza contra CD 15 ou sofrer 1 dano Perfurante e ter seu deslocamento reduzido para 0 até o início de seu próximo turno. Leva 10 minutos para recuperar as caltrapas.
Peso: 1 kg.

Caneta Tinta (2 PO)

Usando Tinta, uma Caneta Tinta é usada para escrever ou desenhar.

Cantil (2 PO)

Um cantil contém até 4 xícaras. Se você não beber água suficiente, corre o risco de desidratação (veja "Glossário de Regras").
Peso: 2,5 kg.

Cesto (4 PL)

Um cesto pode conter até 20 kg em 0,05 metros cúbicos.
Peso: 1 kg.

Cobertor (5 PL)

Enrolado em um cobertor, você tem vantagem nas salvaguardas contra frio extremo (veja "Caixa de Ferramentas do Jogo").
Peso: 1,5 kg.

Cobertor de Cama (1 PO)

Um cobertor de cama permite que uma criatura Pequena ou Média durma. Enquanto estiver em um cobertor de cama, você automaticamente tem sucesso nas salvaguardas contra frio extremo (veja "Caixa de Ferramentas de Jogo").
Peso: 3,5 kg.

Conjunto de Diplomata (39 PO)

O Conjunto de Diplomata contém os seguintes itens: Baú, Roupas Finas, Tinta, 5 Canetas de Tinta, Lanterna, 2 Cases para Mapa ou Rolos, 4 frascos de Óleo, 5 folhas de Papel, 5 folhas de Pergaminho, Perfume e Lenha de Fogo.
Peso: 19,5 kg.

Conjunto de Ladrão (16 PO)

O Conjunto de Ladrão contém os seguintes itens: Mochila, Contas de Rolamento, Sino, 10 Velas, Alavanca, Lanterna com Capuz, 7 frascos de Óleo, 5 dias de Ração, Corda, Lenha de Fogo e Cantil.
Peso: 21 kg.

Corda (1 PL)

A corda tem 3 metros de comprimento. Você pode amarrar um nó nela como uma ação Usar Objeto.

Corda (1 PO)

Como uma ação Usar Objeto, você pode amarrar um nó com a Corda se conseguir um teste de Destreza (Prestidigitação) com CD 10. A Corda pode ser rompida com um teste bem-sucedido de Força (Atletismo) com CD 20.

Você só pode amarrar uma criatura relutante com a Corda se a criatura tiver a condição Imobilizado, Incapacitado ou Contido. Se as pernas da criatura forem amarradas, ela terá a condição Contido até escapar. Escapar da Corda requer que a criatura faça um teste bem-sucedido de Destreza (Acrobacia) com CD 15 como uma ação.
Peso: 2,5 kg.

Corrente (5 PO)

Como ação Usar Objeto, você pode envolver uma Corrente em uma criatura relutante dentro de 1,5 metro de si mesmo que tenha a condição Imobilizado, Incapacitado ou Contido, desde que você obtenha sucesso em um teste de Força (Atletismo) com CD 13. Se as pernas da criatura estiverem amarradas, ela ficará com a condição Contido até escapar. Escapar da Corrente requer que a criatura faça um teste bem-sucedido de Destreza (Acrobacia) com CD 18 como ação. Quebrar a Corrente requer um teste bem-sucedido de Força (Atletismo) com CD 20 como ação.
Peso: 5 kg.

Equipamento de aventura — E

Escada (1 PL)

Uma escada tem 3 metros de altura. Você precisa subir para se mover para cima ou para baixo.
Peso: 12,5 kg.

Espelho (5 PO)

Um espelho de aço portátil é útil para cosméticos pessoais, mas também para observar ao redor de cantos e refletir luz como sinal.
Peso: 0,25 kg.

Espinhos de Ferro (1 PO)

Os espinhos de ferro vêm em pacotes de dez. Como ação Usar Objeto, você pode usar um objeto sem ponta, como um Martelo Leve, para cravar um espinho em madeira, terra ou um material similar. Você pode fazê-lo para trancar uma porta ou para depois amarrar uma Corda ou Corrente ao Espinho.
Peso: 2,5 kg.

Estojo para Mapa ou Scroll (1 PO)

Um estojo para mapa ou scroll pode conter até 10 folhas de papel ou 5 folhas de pergaminho.
Peso: 0,5 kg.

Estojo, Flecha de Besta (1 PO)

Um Estojo de Flechas de Besta contém até 20 flechas.
Peso: 0,5 kg.

Equipamento de aventura — F

Flechas (20) (1 PO)

Munição para armas que utilizam flechas. Vem em um pacote de 20. Geralmente armazenada em uma aljava.
Peso: 0,5 kg.

Flechas (20) (1 PO)

Munição para armas que utilizam flechas. Vem em um pacote de 20. Geralmente armazenada em uma caixa.
Peso: 0,75 kg.

Foco Druídico, Cetro de Madeira (5 PO)

Um Foco Druídico é esculpido, amarrado com fita ou pintado para canalizar magia primal. Um Druida ou Guardião pode usar tal objeto como Foco de Conjuração. Este cetro também pode ser usado como um Cetro de Mão.
Peso: 2 kg.

Foco Druídico, Cetro de Teixo (10 PO)

Um Foco Druídico é esculpido, amarrado com fita ou pintado para canalizar magia primal. Um Druida ou Guardião pode usar tal objeto como Foco de Conjuração.
Peso: 0,5 kg.

Foco Druídico, Ramo de Mistletoe (1 PO)

Um Foco Druídico é esculpido, amarrado com fita ou pintado para canalizar magia primal. Um Druida ou Guardião pode usar tal objeto como Foco de Conjuração.
Peso: —

Fogo de Alquimista (50 PO)

Quando você toma a ação Atacar, pode substituir um de seus ataques por jogar uma garrafa de Fogo de Alquimista. Alvo uma criatura ou objeto que você consegue ver a até 6 metros de distância. O alvo deve conseguir uma salvaguarda de Destreza (CD 8 mais seu modificador de Destreza e seu bônus de proficiência) ou sofrer 1d4 de dano Ígneo e começar a arder (veja "Glossário de Regras").
Peso: 0,5 kg.

Frasco (1 PO)

Um Frasco contém até 4 onças.

Frasco (2 PO)

Um Frasco contém até 1 xícara.
Peso: 0,5 kg.

Equipamento de aventura — G

Gancho de Arrasto (2 PO)

Como uma ação Usar Objeto, você pode lançar o Gancho de Arrasto em uma balaustrada, um degrau ou outro ponto de apoio dentro de 15 metros de si mesmo, e o gancho se prende se você tiver sucesso em um teste de Destreza (Acrobacia) contra CD 13. Se você amarrar uma Corda ao gancho, poderá então subir por ela.
Peso: 2 kg.

Garrafa de Vidro (2 PO)

Uma Garrafa de Vidro contém até 1 0,5 pints.
Peso: 1 kg.

Equipamento de aventura — J

Jarro (2 PO)

Um Jarro comporta até 3,8 litros.
Peso: 2 kg.

Equipamento de aventura — K

Kit de Artista (40 PO)

Um Kit de Artista contém os seguintes itens: Mochila, Cobertor, Sino, Lanterna de Alvo, 3 Vestuários, Espelho, 8 frascos de Óleo, 9 dias de Ração e Lenha para Fogo.
Peso: 58½ lb.

Kit de Curandeiro (5 PO)

O Kit de Curandeiro tem dez usos. Como ação Usar Objeto, você pode gastar um de seus usos para estabilizar uma criatura Inconsciente com 0 Pontos de Vida sem precisar fazer um teste de Sabedoria (Medicina).
Peso: 1,5 kg.

Kit de Escalada (25 PO)

O Kit de Escalada inclui pontas para botas, luvas, piteiras e um cinto. Como ação Usar Objeto, você pode usar o Kit de Escalada para se fixar; quando o faz, você não pode cair por mais de 7,5 metros do ponto de fixação e não pode se mover por mais de 7,5 metros daí sem desfazer a fixação como ação bônus.
Peso: 6 kg.

Kit de Explorador (10 PO)

O Kit de Explorador contém os seguintes itens: Mochila, Cobertor, 2 frascos de Óleo, 10 dias de Ração, Corda, Caixa de Fogo, 10 Tochas e Cantil.
Peso: 27,5 kg.

Equipamento de aventura — L

Lâmpada (5 PO)

Uma Lâmpada queima Óleo como combustível para emitir Luz plena em um raio de 4,5 metros e Meia-Luz por mais 9 metros.
Peso: 0,5 kg.

Lanterna de Alvo (10 PO)

Uma Lanterna de Alvo queima Óleo como combustível para emitir Luz Plena em um Cone de 18 metros e Meia-Luz por mais 18 metros.
Peso: 1 kg.

Lanterna, com Capuz (5 PO)

Uma Lanterna com Capuz queima Óleo como combustível para emitir Luz Plena em um raio de 9 metros e Meia-Luz por mais 9 metros. Como Ação Bônus, você pode abaixar o capuz, reduzindo a luz para Meia-Luz em um raio de 1,5 metro, ou levantá-lo novamente.
Peso: 1 kg.

Livro (25 PO)

Um Livro contém ficção ou não ficção. Se você consultar um Livro de não ficção preciso sobre seu tema, você recebe um bônus de +5 em testes de Inteligência (Arcanismo, História, Natureza ou Religião) que você fizer sobre esse tema.
Peso: 2,5 kg.

Luneta (1.000 PO)

Objetos observados através de uma Luneta são ampliados até o dobro do tamanho.
Peso: 0,5 kg.

Lupa (100 PO)

A Lupa concede vantagem em qualquer teste de atributo feito para avaliar ou inspecionar um item altamente detalhado. Acender um fogo com uma Lupa requer luz tão brilhante quanto a luz do sol para concentrar, material inflamável para acender e cerca de 5 minutos para o fogo se acender.

Equipamento de aventura — M

Maníacos (2 PO)

Como ação Usar Objeto, você pode usar Maníacos para amarrar uma criatura pequena ou média contra sua vontade dentro de 1,5 metro de si mesmo que esteja com a condição Imobilizado, Incapacitado ou Contido, se conseguir uma jogada de Destreza (Prestidigitação) com CD 13. Enquanto amarrada, uma criatura tem desvantagem nas jogadas de ataque, e a criatura fica Contida se os Maníacos estiverem presos a uma corrente ou gancho fixo no lugar. Para escapar dos Maníacos, é necessário uma jogada bem-sucedida de Destreza (Prestidigitação) com CD 20 como ação. Quebrá-los requer uma jogada bem-sucedida de Força (Atletismo) com CD 25 como ação.

Equipamento de aventura — M

Cada conjunto de Maníacos vem com uma chave. Sem a chave, uma criatura pode usar Ferramentas de Ladrão para abrir o cadeado dos Maníacos com uma jogada de Destreza (Prestidigitação) bem-sucedida com CD 15.

Peso: 3 kg.

Mapa (1 PO)

Se você consultar um Mapa preciso, ganha um bônus de +5 em testes de Sabedoria (Sobrevivência) que fizer para encontrar o caminho no local representado nele.

Mochila (2 PO)

Uma Mochila pode carregar até 15 kg em 0,03 metros cúbicos. Ela também pode servir como alforje.

Peso: 2,5 kg.

Equipamento de aventura — O

Óleo (1 PO)

Você pode cobrir uma criatura, objeto ou área com Óleo ou usá-lo como combustível, conforme detalhado abaixo.

Cobrindo uma Criatura ou Objeto. Quando você toma a ação Atacar, pode substituir um de seus ataques por jogar um frasco de Óleo. Alvo uma criatura ou objeto dentro de 6 metros de si mesmo. O alvo deve passar uma salvaguarda de Destreza (CD 8 mais seu modificador de Destreza e seu bônus de proficiência) ou ficar coberto de óleo. Se o alvo tomar dano Ígneo antes do óleo secar (após 1 minuto), o alvo recebe dano extra de 5 Ígneo por causa do óleo em chamas.

Cobrindo uma Área. Você pode tomar a ação Usar Objeto para derramar um frasco de Óleo em terreno plano, cobrindo uma área de 1,5 metro quadrado dentro de 1,5 metros de si mesmo. Se aceso, o óleo queima até o final da rodada 2 após ser aceso (ou 12 segundos) e causa 5 dano Ígneo a qualquer criatura que entre na área ou termine sua rodada ali. Uma criatura só pode receber esse dano uma vez por rodada.

Combustível. O Óleo serve como combustível para Lâmpadas e Lanternas. Uma vez aceso, um frasco de Óleo queima por 6 horas em uma Lâmpada ou Lanterna. Essa duração não precisa ser contínua; você pode apagar o óleo em chamas (como ação Usar Objeto) e relançá-lo novamente até que ele tenha queimado um total de 6 horas.

Peso: 0,5 kg.

Equipamento de aventura — P

Pá (2 PO)

Trabalhando por 1 hora, você pode usar uma Pá para escavar um buraco com 1,5 metro de lado em solo ou material similar.

Peso: 2,5 kg.

Pacote do Erudito (40 PO)

O Pacote do Erudito contém os seguintes itens: Mochila, Livro, Tinta, Caneta de Tinta, Lanterna, 10 frascos de Óleo, 10 folhas de Pergaminho e Lenha de Fogo.

Peso: 11 kg.

Pacote do Explorador de Masmorras (12 PO)

O Pacote do Explorador de Masmorras contém os seguintes itens: Mochila, Calombos, Macaco, 2 frascos de Óleo, 10 dias de Ração, Corda, Fósforo, 10 Tochas e Cantil.

Peso: 27,5 kg.

Pacote do Sacerdote (33 PO)

O Pacote do Sacerdote contém os seguintes itens: Mochila, Cobertor, Água Benta, Lâmpada, 7 dias de Ração, Robe e Pedaço de Fogo.

Peso: 14,5 kg.

Panela de Ferro (2 PO)

Uma Panela de Ferro comporta até 3,8 litros.

Peso: 5 kg.

Papel (2 PL)

Uma folha de Papel pode conter aproximadamente 250 palavras escritas à mão.

Pedaço de Fogo (5 PL)

Um Pedaço de Fogo é um pequeno recipiente contendo pedra de sílex, aço de fogo e material inflamável (geralmente pano seco impregnado em óleo leve), usado para acender um fogo. Usá-lo para acender uma Vela, Lâmpada, Lanterna ou Tocha — ou qualquer outro objeto com combustível exposto — requer uma Ação Bônus. Acender qualquer outro fogo leva 1 minuto.

Peso: 0,5 kg.

Perfume (5 PO)

O perfume vem em um frasco de 4 onças. Durante 1 hora após aplicá-lo, você tem vantagem em testes de Carisma (Persuasão) feitos para influenciar um humanoide indiferente dentro de 1,5 metro de si.

Pergaminho (1 PL)

Uma folha de Pergaminho pode conter cerca de 250 palavras escritas à mão.

Poção de Curandeiro (50 PO)

Este é um item mágico. Como ação bônus, você pode beber ou administrar a outra criatura dentro de 1,5 metro de si mesmo. A criatura que bebe o líquido vermelho mágico contido nesta garrafa recupera 2d4 + 2 pontos de vida.

Peso: 0,25 kg.

Pólo (5 PO)

Um Pólo tem 3 metros de comprimento. Você pode usá-lo para tocar algo a até 3 metros de distância. Se precisar fazer um teste de Força (Atletismo) como parte de um Salto Alto ou Salto Longo, você pode usar o Pólo para saltar, obtendo Vantagem no teste.

Peso: 3,5 kg.

Equipamento de aventura — R

Rações (5 PO)

As Rações consistem em alimentos prontos para viagem, incluindo carne seca, frutas secas, pão rústico e nozes. Consulte "Desnutrição" no "Glossário de Regras" para os riscos de não comer.

Peso: 1 kg.

Ram, Portátil (4 PO)

Você pode usar um Ram Portátil para quebrar portas. Ao fazê-lo, recebe uma bonificação de +4 em um teste de Força. Outra pessoa pode ajudá-lo a usar o ram, concedendo-lhe Vantagem nesse teste.

Peso: 17,5 kg.

Rede (1 PO)

Quando você tomar a ação Atacar, pode substituir um de seus ataques por lançar uma Rede. Alvo: uma criatura que você consegue ver dentro de 4,5 metros de si mesmo. A criatura deve ter sucesso em uma salvaguarda de Destreza (CD 8 mais seu modificador de Destreza e seu bônus de proficiência) ou ficar com a condição Contido até escapar. A criatura tem sucesso automaticamente se for Enorme ou maior.

Para escapar, a criatura ou uma criatura dentro de 1,5 metro dela deve tomar uma ação para fazer um teste de Força (Atletismo) com CD 10, libertando a criatura Contida com sucesso. Destruir a Rede (CA 10; 5 PV; Imunidade a dano Contundente, Veneno e Psíquico) também liberta o alvo, encerrando o efeito.

Peso: 1,5 kg.

Rolinhos de Bola (1 PO)

Como ação Usar Objeto, você pode derramar Rolinhos de Bola de sua bolsa. Eles se espalham para cobrir uma área de 3 metros quadrados, nivelada, dentro de 3 metros de si mesmo. Uma criatura que entrar nessa área pela primeira vez durante uma rodada deve conseguir uma salvaguarda de Destreza contra CD 10 ou ficar Caída. Leva 10 minutos recuperar os Rolinhos de Bola.

Peso: 1 kg.

Roupas de Viajante (2 PO)

As Roupas de Viajante são vestimentas resistentes projetadas para uso em diversos ambientes durante viagens.

Peso: 2 kg.

Roupas Finas (15 PO)

As roupas finas são feitas de tecidos caros e adornadas com detalhes elaborados. Algumas ocasiões e locais admitem apenas pessoas usando essas roupas.

Peso: 3 kg.

Equipamento de aventura — S

Saco (1 PO)

Um Saco pode conter até 15 kg em 0,03 metros cúbicos.

Peso: 0,25 kg.

Scroll de Magia (Truque, 30 PO; Nível 1, 50 PO)

Um *Scroll de Magia* (Truque) ou *Scroll de Magia* (Nível 1) é um item mágico que contém as palavras de um truque ou de uma magia de 1º círculo, respectivamente, determinados pelo criador do scroll. Se a magia estiver na lista de magias da sua classe, você pode ler o scroll e conjurar a magia usando seu tempo de conjuração normal e sem fornecer nenhum componente material.

Se a magia exigir uma salvaguarda ou uma jogada de ataque, a CD de salvaguarda de magia é 13, e o bônus de ataque é +5. O scroll desintegra-se quando a conjuração é concluída.

Símbolo Sagrado, Amuleto (5 PO)

Um Amuleto de Símbolo Sagrado é adornado com pedras preciosas ou pintado para canalizar magia divina. Um Clérigo ou Paladino pode usá-lo como Foco de Conjuração. Pode ser usado ao redor do pescoço ou segurado na mão.

Peso: 0,5 kg.

Símbolo Sagrado, Emblema (5 PO)

Um Emblema de Símbolo Sagrado é adornado com joias ou pintado para canalizar magia divina. Um Clérigo ou Paladino pode usá-lo como Foco de Conjuração. Deve ser carregado em tecido (como um tabardo ou bandeira) ou em um Escudo.

Peso: —

Símbolo Sagrado, Relicário (5 PO)

Um Relicário de Símbolo Sagrado é adornado com joias ou pintado para canalizar magia divina. Um Clérigo ou Paladino pode usá-lo como Foco de Conjuração. Deve ser segurado na mão.

Peso: 1 kg.

Sinal de Apito (5 PO)

Ao ser soprado como ação Usar Objeto, um Sinal de Apito produz um som que pode ser ouvido até a distância de 180 metros.

Sino (1 PO)

Quando tocado como uma ação Usar Objeto, um Sino produz um som que pode ser ouvido até a uma distância de 18 metros.

Equipamento de aventura — T

Tinta (10 PO)

A tinta vem em uma garrafa de 1 onça, que fornece tinta suficiente para escrever cerca de 500 páginas.

Tocha (1 PO)

Uma Tocha queima por 1 hora, emitindo Luz plena em um raio de 6 metros e Meia-Luz por mais 6 metros. Quando você realiza a ação Atacar, pode atacar com a Tocha, usando-a como uma arma corpo a corpo simples. Em um acerto, o alvo sofre 1 dano Ígneo.

Peso: 0,5 kg.

Tranca (10 PO)

Uma Tranca vem com uma chave. Sem a chave, uma criatura pode usar Ferramentas de Ladrão para arrombar esta Tranca com um teste de Destreza (Prestidigitação) bem-sucedido contra CD 15.

Peso: 0,5 kg.

Equipamento de aventura — V

Vela (1 PO)

Durante 1 hora, uma vela acesa emite Luz plena em um raio de 1,5 metro e Meia-Luz por mais 1,5 metros.

Veneno Básico (100 PO)

Como 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 Cortante ou Perfurante com a arma ou munição envenenada recebe dano Venenoso adicional de 1d4. Uma vez aplicado, o veneno mantém sua potência por 1 minuto ou até que seu dano seja causado, o que ocorrer primeiro.

Veste (1 PO)

A Veste tem significado profissional ou cerimonial. Alguns eventos e locais admitem apenas pessoas usando uma Veste com cores ou símbolos específicos.

Peso: 2 kg.

Vestuário (5 PO)

Ao usar um Vestuário, você tem vantagem em qualquer teste de atributo que fizer para imitar a pessoa ou o tipo de pessoa que ele representa.

Peso: 2 kg.

Montarias e Veículos

Montaria - Camelo

Custo: 50 PO **Capacidade de Carga:** 225 kg. **Descrição:** Uma montaria que habita desertos e capaz de carregar cargas pesadas.

Montaria - Elefante

Custo: 200 PO **Capacidade de Carga:** 660 kg. **Descrição:** Uma montaria maciça capaz de carregar cargas extremamente pesadas.

Montaria - Cavalo (de Tração)

Custo: 50 PO **Capacidade de Carga:** 270 kg. **Descrição:** Um cavalo forte criado para puxar cargas pesadas.

Montaria - Cavalo (de Montaria)

Custo: 75 PO **Capacidade de Carga:** 240 kg. **Descrição:** Um cavalo treinado para montaria e para carregar cargas moderadas.

Montaria - Mastim

Custo: 25 PO **Capacidade de Carga:** 97,5 kg. **Descrição:** Um cão grande treinado para combate e para carregar pequenas cargas.

Montaria - Burro

Custo: 8 PO **Capacidade de Carga:** 210 kg. **Descrição:** Uma montaria resistente conhecida por sua confiabilidade e capacidade de carga.

Montaria - Pônei

Custo: 30 PO **Capacidade de Carga:** 112,5 kg. **Descrição:** Um cavalo pequeno adequado para cavaleiros menores e cargas leves.

Montaria - Cavalo de Guerra

Custo: 400 PO **Capacidade de Carga:** 270 kg. **Descrição:** Um cavalo treinado para combate e para transportar cargas pesadas.

Veículo - Carroça

Custo: 100 PO **Peso:** 300 kg. **Descrição:** Um veículo de quatro rodas puxado por cavalos, projetado para transporte de passageiros.

Veículo - Carrinho

Custo: 15 PO **Peso:** 100 kg. **Descrição:** Um veículo de duas rodas puxado por um único cavalo, projetado para transporte de carga.

Veículo - Carroça de Combate

Custo: 250 PO **Peso:** 50 kg. **Descrição:** Um veículo de duas rodas puxado por cavalos, projetado para velocidade e combate.

Veículo - Alimento (por dia)

Custo: 5 PC **Peso:** 5 kg. **Descrição:** Alimento diário para uma montaria.

Veículo - Sela (Exótica)

Custo: 60 PO **Peso:** 20 kg. **Descrição:** Uma sela projetada para montarias incomuns, como criaturas aquáticas ou voadeiras.

Veículo - Sela (Militar)

Custo: 20 PO **Peso:** 15 kg **Descrição:** Uma sela projetada para combate, fornecendo vantagem em testes para permanecer montado.

Veículo - Sela (De Montaria)

Custo: 10 PO **Peso:** 12,5 kg **Descrição:** Uma sela padrão para montarias.

Veículo - Trineiro

Custo: 20 PO **Peso:** 150 kg **Descrição:** Um veículo projetado para viagens sobre neve e gelo.

Veículo - Estábulo (por dia)

Custo: 5 PL **Descrição:** Estábulo diário para um animal de montaria.

Veículo - Carroça

Custo: 35 PO **Peso:** 200 kg **Descrição:** Um veículo de quatro rodas puxado por cavalos, projetado para transporte de cargas pesadas.

Navio - Aeronave

Custo: 40.000 PO **Deslocamento:** 8 mph **Tripulação:** 10 **Passageiros:** 20 **Carga:** 1 tonelada **CA:** 13 **PV:** 300 **Descrição:** Um navio mágico capaz de voar.

Navio - Galé

Custo: 30.000 PO **Deslocamento:** 4 mph **Tripulação:** 80 **Carga:** 150 toneladas **CA:** 15 **PV:** 500 **Limiar de Dano:** 20 **Descrição:** Um grande navio de guerra impulsionado por remos e velas.

Navio - Barco de Fundo

Custo: 3.000 PO **Deslocamento:** 1 mph **Tripulação:** 1 **Passageiros:** 6 **Carga:** 1/2 tonelada **CA:** 15 **PV:** 100 **Limiar de Dano:** 10 **Descrição:** Um pequeno barco de rio com fundo.

Navio - Longboat

Custo: 10.000 PO **Deslocamento:** 3 mph **Tripulação:** 40 **Passageiros:** 150 **Carga:** 10 toneladas **CA:** 15 **PV:** 300 **Limiar de Dano:** 15 **Descrição:** Um navio rápido projetado para saquear e exploração.

Navio - Barco a Remo

Custo: 50 PO **Deslocamento:** 1,5 mph **Tripulação:** 1 **Passageiros:** 3 **Peso:** 50 kg. **CA:** 11 **PV:** 50 **Descrição:** Um pequeno barco impulsionado por remos.

Navio - Navio a Vela

Custo: 10.000 PO **Deslocamento:** 2 mph **Tripulação:** 20 **Passageiros:** 20 **Carga:** 100 toneladas **CA:** 15 **PV:** 300 **Limiar de Dano:** 15 **Descrição:** Um navio grande movido a velas.

Navio - Navio de Guerra

Custo: 25.000 PO **Deslocamento:** 2,5 mph **Tripulação:** 60 **Passageiros:** 60 **Carga:** 200 toneladas **CA:** 15 **PV:** 500 **Limiar de Dano:** 20 **Descrição:** Um navio fortemente armado, projetado para combate naval.

Serviços

Estilo de Vida – Miserável (Gratuito)

Custo: Gratuito **Descrição:** Você sobrevive por sorte e caridade. Frequentemente está exposto a perigos naturais como resultado de dormir ao ar livre.

Estilo de Vida – Sórdido (1 PL por dia)

Custo: 1 PL por dia **Descrição:** Você gasta o mínimo necessário para suas necessidades básicas. Pode estar exposto a condições insalubres e criminosos oportunistas.

Estilo de Vida – Pobre (2 PL por dia)

Custo: 2 PL por dia **Descrição:** Você gasta com parcimônia para suas necessidades básicas.

Estilo de Vida – Modesto (1 PO por dia)

Custo: 1 PO por dia **Descrição:** Você se sustenta em um nível médio.

Estilo de Vida – Confortável (2 PO por dia)

Custo: 2 PO por dia **Descrição:** Você gasta modestamente para suas necessidades e desfruta de alguns luxos.

Estilo de Vida – Rico (4 PO por dia)

Custo: 4 PO por dia **Descrição:** Você está acostumado com as coisas boas da vida e pode ter servos.

Estilo de Vida – Aristocrático (10 PO por dia)

Custo: 10 PO por dia **Descrição:** Você paga pelo melhor e pode ter uma equipe que sustenta seu estilo de vida. Outras pessoas notam sua riqueza e podem incentivá-lo a compartilhá-la, legalmente ou não.

Comida – Cerveja (caneca)

Custo: 4 PC **Descrição:** Uma caneca de cerveja.

Comida – Pão (pão)

Custo: 2 PC **Descrição:** Um pão.

Comida – Queijo (pedaço)

Custo: 1 PL **Descrição:** Um pedaço de queijo.

Comida – Refeição (Sórdida)

Custo: 1 PC **Descrição:** Uma refeição básica de má qualidade.

Comida – Refeição (Pobre)

Custo: 2 PC **Descrição:** Uma refeição simples de baixa qualidade.

Comida – Refeição (Modesta)

Custo: 1 PL **Descrição:** Uma refeição decente de qualidade média.

Comida – Refeição (Confortável)

Custo: 2 PL **Descrição:** Uma boa refeição de qualidade acima da média.

Comida - Refeição (Abastado)

Custo: 3 PL **Descrição:** Uma refeição requintada de alta qualidade.

Comida - Refeição (Aristocrática)

Custo: 6 PL **Descrição:** Uma refeição exquisita da mais alta qualidade.

Bebida - Vinho (Comum)

Custo: 2 PL **Descrição:** Uma garrafa de vinho comum.

Bebida - Vinho (Fino)

Custo: 10 PO **Descrição:** Uma garrafa de vinho fino.

Hospedagem - Decrépita

Custo: 7 PC por dia **Descrição:** Hospedagem básica em condições precárias.

Hospedagem - Precária

Custo: 1 PL por dia **Descrição:** Hospedagem simples em condições modestas.

Hospedagem - Modesta

Custo: 5 PL por dia **Descrição:** Hospedagem decente em condições médias.

Hospedagem - Confortável

Custo: 8 PL por dia **Descrição:** Boa hospedagem em condições acima da média.

Hospedagem - Abastada

Custo: 2 PO por dia **Descrição:** Hospedagem requintada em condições de alta qualidade.

Hospedagem - Aristocrática

Custo: 4 PO por dia **Descrição:** Hospedagem exquisita nas mais finas condições.

Serviço - Empregado Qualificado

Custo: 2 PO por dia **Descrição:** Um empregado qualificado que pode realizar tarefas exigindo proficiência (armas, ferramentas ou perícias).

Serviço - Empregado Não Treinado

Custo: 2 PL por dia **Descrição:** Um empregado não treinado que pode realizar trabalhos básicos e serviços de carregador.

Serviço - Mensageiro

Custo: 2 PC por milha **Descrição:** Um mensageiro que entregará uma mensagem a um destino.

Serviço - Conjuração (Truque)

Custo: 30 PO **Disponibilidade:** Vila, cidade ou povoado **Descrição:** Conjuração de um truque de magia.

Serviço - Conjuração (1º Círculo)

Custo: 50 PO **Disponibilidade:** Vila, cidade ou povoado **Descrição:** Conjuração de uma magia de 1º círculo.

Serviço – Conjuração (Nível 2)

Custo: 200 PO **Disponibilidade:** Vila, cidade pequena ou cidade **Descrição:** Conjuração de uma magia de 2º nível.

Serviço – Conjuração (Nível 3)

Custo: 300 PO **Disponibilidade:** Cidade pequena ou cidade **Descrição:** Conjuração de uma magia de 3º nível.

Serviço – Conjuração (Nível 4-5)

Custo: 2.000 PO **Disponibilidade:** Cidade pequena ou cidade **Descrição:** Conjuração de uma magia de 4º ou 5º nível.

Serviço – Conjuração (Nível 6-8)

Custo: 20.000 PO **Disponibilidade:** Cidade **Descrição:** Conjuração de uma magia de 6º, 7º ou 8º nível.

Serviço – Conjuração (Nível 9)

Custo: 100.000 PO **Disponibilidade:** Cidade **Descrição:** Conjuração de uma magia de 9º nível.

◆ CAPÍTULO 7 ◆

Magias

Adquirindo Magias

Antes de poder conjurar uma magia, você deve tê-la preparada em sua mente ou ter acesso à magia por meio de um item mágico, como um *Pergaminho de Magia*. Seus atributos especificam quais magias você tem acesso, se houver; se você sempre tem certas magias preparadas; e se pode alterar a lista de magias que você preparou.

Preparando Magias

Se você tiver uma lista de magias de 1º nível ou superior para preparar, seu atributo de conjuração especifica quando você pode alterar a lista e o número de magias que pode alterar, conforme resumido na tabela Preparação de Magia por Classe.

Tabela: Preparação de Magia por Classe

Classe	Altera Quando Você ...	Número de Magias
Bardo	Ganha um nível	Uma
Clérigo	Termina um Descanso Longo	Qualquer
Druida	Termina um Descanso Longo	Qualquer
Paladino	Termina um Descanso Longo	Uma
Guardião	Termina um Descanso Longo	Uma
Feiticeiro	Ganha um nível	Uma
Bruxo	Ganha um nível	Uma
Mago	Termina um Descanso Longo	Qualquer

A maioria dos monstros com conjuração de magia não altera suas listas de magias preparadas, mas o Mestre (GM) tem liberdade para alterá-las.

Magias Sempre Preparadas

Certos atributos podem lhe dar uma magia que você sempre tem preparada. Se você também tiver uma lista de magias preparadas que pode alterar, uma magia que você sempre tem preparada não conta contra o número de magias nessa lista.

Conjurar Magias

Cada descrição de magia contém uma série de entradas que fornecem os detalhes necessários para conjurar a magia. As seções a seguir explicam cada uma dessas entradas, que aparecem após o nome da magia.

◆ *Conjurar com Armadura*

Você precisa ter treinamento com qualquer armadura que estiver usando para conjurar magias enquanto a usa. Caso contrário, a armadura o impedirá de conjurar magias.

Nível da Magia

Toda magia tem um nível de 0 a 9, indicado na descrição da magia. O nível da magia é um indicador de sua potência. Os truques—magias simples que podem ser conjuradas quase por hábito—são de nível 0. As regras para cada classe de conjurador especificam quando seus membros têm acesso a magias de certos níveis.

Espaços de Magia

A conjuração é cansativa, então um conjurador pode conjurar apenas um número limitado de magias de nível 1+ antes de descansar. Os espaços de magia são a principal forma de

resentar o potencial mágico de um conjurador. Cada classe de conjurador concede a seus membros um número limitado de espaços de magia de certos níveis da magia. Por exemplo, um Mago de nível 3 tem quatro espaços de magia de nível 1 e dois espaços de nível 2.

Ao conjurar uma magia, você gasta um espaço de magia de nível igual ou superior ao da magia, efetivamente "preenchendo" um espaço com a magia. Imagine que um espaço de magia é uma ranhura de tamanho específico—pequena para um espaço de nível 1 e maior para magias de nível mais alto. Uma magia de nível 1 cabe em um espaço de qualquer tamanho, mas uma magia de nível 2 só cabe em um espaço de pelo menos nível 2. Assim, quando um Mago de nível 3 conjura *Mísseis Mágicos*, uma magia de nível 1, esse Mago gasta um dos quatro espaços de nível 1 e tem três restantes.

Concluir um descanso longo restaura quaisquer espaços de magia gastos.

Conjurar sem Espaços

Existem várias maneiras de conjurar uma magia sem gastar um espaço de magia:

Truques. Um truque é conjurado sem usar um espaço de magia.

Rituais. Algumas magias têm a Ritual *Ritual* na entrada de Tempo de Conjuração. Essa magia pode ser conjurada seguindo as regras normais de conjuração, ou pode ser conjurada como um Ritual. A versão Ritual de uma magia leva 10 minutos a mais para ser conjurada do que o normal, mas não gasta um espaço de magia. Para conjurar uma magia como Ritual, um conjurador deve tê-la preparada.

Habilidades Especiais. Alguns personagens e monstros possuem habilidades especiais que permitem conjurar magias específicas sem usar um espaço de magia. Essa conjuração geralmente é limitada de outra forma, como poder conjurar a magia um número limitado de vezes por dia.

Itens Mágicos. *Rolos de Magia* e outros itens mágicos contêm magias que podem ser conjuradas sem usar um espaço de magia. A descrição do item especifica quantas vezes uma magia pode ser conjurada a partir dele.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior

Quando um conjurador conjura uma magia usando um espaço de magia de nível superior ao da magia, a magia assume o nível mais alto para essa conjuração. Por exemplo, se um Mago conjurar *Mísseis Mágicos* usando um espaço de magia de 2º círculo, esse *Mísseis Mágicos* será de 2º círculo. Eficazmente, a magia se expande para preencher o espaço em que é colocada.

Algumas magias, como *Mísseis Mágicos* e *Curar Ferimentos*, têm efeitos mais poderosos quando conjuradas em um nível superior, conforme detalhado na descrição da magia.

Escola de Magia

Cada magia pertence a uma escola de magia. As escolas estão listadas na tabela Escolas de Magia. Essas categorias ajudam a descrever magias, mas não possuem regras próprias, embora algumas outras regras se refiram a elas.

Tabela: Escolas de Magia

Escola	Efeitos Típicos
Abjuração	Previne ou reverte efeitos prejudiciais
Invocação	Transporta criaturas ou objetos
Adivinhação	Revela informações
Encantamento	Influencia mentes
Evocação	Canaliza energia para criar efeitos que são frequentemente destrutivos
Ilusão	Engana a mente ou os sentidos
Necromancia	Manipula a vida e a morte
Transmutação	Transforma criaturas ou objetos

Listas de Magias por Classe

Se uma magia está na lista de magias de uma classe, o nome da classe aparece entre parênteses após a escola de magia da magia. Alguns recursos adicionam uma magia à lista de magias de um personagem mesmo que o personagem não seja membro da classe indicada entre parênteses.

Tempo de Conjuração

A maioria das magias requer uma ação Usar Magia para ser conjurada, mas algumas magias exigem uma ação bônus, uma reação ou 1 minuto ou mais. A entrada de Tempo de Conjuração da magia especifica qual dessas opções é necessária.

Um Espaço de Magia por Turno

Em um turno, você pode gastar apenas um espaço de magia para conjurar uma magia. Essa regra significa que você não pode, por exemplo, conjurar uma magia com um espaço de magia usando a ação Usar Magia e outra com uma ação bônus no mesmo turno.

Gatilhos de Reação e Ação Bônus

Uma magia que tem um Tempo de Conjuração de reação é conjurada em resposta a um gatilho que é definido na entrada de Tempo de Conjuração da magia. Algumas magias que têm um Tempo de Conjuração de ação bônus também são conjuradas em resposta a um gatilho definido na magia.

Tempos de Conjuração Mais Longos

Certos tipos de magia—incluindo uma magia conjurada como um Ritual—requerem mais tempo para serem conjurados: minutos ou até horas. Enquanto você conjura uma magia com um Tempo de Conjuração de 1 minuto ou mais, você deve tomar a ação Usar Magia em cada um dos seus turnos e você deve manter Concentração (veja "Glossário de Regras") enquanto o faz. Se sua Concentração for interrompida, a magia falha, mas você não gasta um espaço de magia. Para conjurar a magia novamente, você deve começar do zero.

ALCANCE

O alcance de uma magia indica até que distância do conjurador a magia pode se originar, e a descrição da magia especifica qual parte do efeito é limitada pelo alcance.

Um alcance geralmente assume uma das seguintes formas:

Distância. O alcance é expresso em pés (aproximadamente 0,3 metros).

Toque. O efeito da magia se origina em algo, conforme definido pela magia, que o conjurador deve tocar dentro do seu alcance.

Eu Mesmo. A magia é conjurada sobre o conjurador ou emana dele, conforme especificado na magia.

Se uma magia tem efeitos móveis, eles não são restritos pelo seu alcance a menos que a descrição da magia diga o contrário.

COMPONENTES

Os componentes de uma magia são requisitos físicos que o conjurador deve cumprir para conjurar a magia. A descrição de cada magia indica se ela requer Componentes Verbais (V), Somáticos (S) ou Materiais (M). Se o conjurador não puder fornecer um ou mais dos componentes da magia, ele não pode conjurá-la.

VERBAL (V)

Um componente verbal é a entoação de palavras esotéricas que soam como bobagens para os iniciados. As palavras devem ser proferidas em uma voz normal. As próprias palavras não são a fonte do poder da magia; em vez disso, a combinação particular de sons, com tom e ressonância específicos, põe em movimento os fios da magia. Assim, uma criatura que está abafada ou em uma área de silêncio mágico não pode conjurar uma magia com um componente verbal.

SOMÁTICO (S)

Um componente somático é um gesto vigoroso ou um conjunto intrincado de gestos. Um conjurador deve usar pelo menos uma das mãos para realizar esses movimentos.

MATERIAL (M)

Um componente material é um material específico usado na conjuração da magia, conforme especificado entre parênteses na entrada de Componentes. Esses materiais não são consumidos pela magia a menos que a descrição da magia indique o contrário. O conjurador deve ter uma mão livre para acessá-los, mas pode ser a mesma mão usada para realizar componentes somáticos, se houver algum.

Se uma magia não consumir seus componentes materiais e não especificar um custo para eles, um conjurador pode usar uma Bolsa de Componentes (veja "Equipamento") em vez de fornecer os materiais especificados na magia, ou o conjurador pode substituir por um Foco de Conjuração se o conjurador tiver uma característica que permita essa substituição. Para usar uma Bolsa de Componentes, você deve ter uma mão livre para alcançar dentro dela, e para usar um Foco de Conjuração, você deve segurá-lo a menos que sua descrição diga o contrário (veja "Equipamento" para descrições).

DURAÇÃO

A duração de uma magia é o tempo durante o qual a magia persiste após ser conjurada. A duração geralmente assume uma das seguintes formas:

Concentração. Uma duração que requer Concentração segue as regras de Concentração (veja "Glossário de Regras").

Instantâneo. Uma duração instantânea significa que a magia aparece apenas por um momento e depois desaparece.

Prazo. Uma duração que especifica um prazo indica por quanto tempo a magia dura em rodadas, minutos, horas ou similares. Por exemplo, uma entrada de Duração pode dizer "1 minuto", significando que a magia termina após 1 minuto ter passado. Enquanto uma magia com prazo estiver em andamento, você pode interrompê-la (sem necessidade de ação) caso não esteja com a condição Incapacitado.

EFEITOS

Os efeitos de uma magia são detalhados após a entrada de sua duração. Esses detalhes descrevem exatamente o que a magia faz, ignorando as leis físicas mundanas; quaisquer resultados além desses efeitos ficam a critério do Mestre. Quaisquer que sejam os efeitos, eles normalmente lidam com alvos, salvaguardas, jogadas de ataque ou todas essas opções, cada uma detalhada abaixo.

ALVOS

Uma magia típica requer que o conjurador escolha um ou mais alvos a serem afetados pela magia. A descrição da magia diz se a magia atinge criaturas, objetos ou algo mais.

Caminho Livre até o Alvo. Para atingir algo com uma magia, o conjurador deve ter um caminho livre até ele, portanto não pode estar atrás de Cobertura Total.

Alvo a Si Mesmo. Se uma magia atinge uma criatura de sua escolha, você pode escolher a si mesmo, a menos que a criatura deva ser Hostil ou especificamente uma criatura diferente de você.

Áreas de Efeito. Algumas magias, como *Onda Trovejante*, cobrem uma área chamada área de efeito, que é definida no "Glossário de Regras". A área determina o que a magia atinge. A descrição de uma magia especifica se ela possui uma área de efeito, que normalmente é uma dessas formas: Cone, Cubo, Cilindro, Emanação, Linha ou Esfera.

Consciência de Ser Alvo. A menos que uma magia tenha um efeito perceptível, uma criatura não sabe que foi alvo da magia. Um efeito como um raio é óbvio, mas um efeito mais sutil, como uma tentativa de ler pensamentos, passa despercebido, a menos que a descrição da magia diga o contrário.

Alvos Inválidos. Se você conjurar uma magia em alguém ou algo que não pode ser afetado por ela, nada acontece com esse alvo, mas se você usou um espaço de magia para conjurar a magia, o espaço é consumido mesmo assim.

Se a magia normalmente não tem efeito em um alvo que obtém sucesso em uma salvaguarda, o alvo inválido parece ter obtido sucesso em sua salvaguarda, mesmo que não tenha tentado uma (não dando qualquer indício de que a criatura é um alvo inválido). Caso contrário, você percebe que a magia não teve efeito no alvo.

Salvaguardas

Muitas magias especificam que o alvo faz uma salvaguarda para evitar parte ou todo o efeito da magia. A magia especifica o atributo que o alvo usa para a salvaguarda e o que acontece em um sucesso ou falha. Aqui está como calcular a CD para suas magias:

CD de salvaguarda de magia = 8 + modificador de atributo de conjuração + Bônus de proficiência

Jogadas de Ataque

Algumas magias exigem que o conjurador faça uma jogada de ataque para determinar se a magia acerta o alvo. Aqui está como calcular o modificador de ataque para suas magias:

Modificador de ataque de magia = seu modificador de atributo de conjuração + seu Bônus de Proficiência

Combinando Efeitos de Magias

Os efeitos de diferentes magias se somam enquanto suas durações se sobrepõem. Em contraste, os efeitos da mesma magia conjurada várias vezes não se combinam. Em vez disso, o efeito mais potente — como a maior bonificação — dessas conjurações se aplica enquanto suas durações se sobrepõem. O efeito mais recente se aplica se as conjurações forem igualmente potentes e suas durações se sobreporem. Por exemplo, se dois Clérigos conjurarem *Bênção* no mesmo alvo, esse alvo recebe o benefício da magia apenas uma vez; o alvo não recebe dois dados de bonificação. Mas se as durações das magias se sobreporem, o efeito continua até que termine a duração da segunda *Bênção*.

Identificando uma Magia em Andamento

Você pode tentar identificar uma magia que não seja instantânea pelos seus efeitos observáveis, se sua duração estiver em andamento. Para identificá-la, você deve realizar a ação Analisar e obter sucesso em um teste de Inteligência (Arca) com CD 15.

Magias — A

Acalmar Emoções

Magia de 2º círculo de Encantamento (Bardo, Clérigo)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Cada humanoide em uma Esfera com raio de 6 metros centrada em um ponto que você escolher dentro do alcance deve ter sucesso em uma salvaguarda de Carisma ou ser afetado por um dos seguintes efeitos (escolha para cada criatura):

- A criatura tem Imunidade às condições Enfeitiçado e Amedrontado até o fim da magia. Se a criatura já estava Enfeitiçada ou Amedrontada, essas condições são suprimidas pela duração.
- A criatura se torna Indiferente em relação a criaturas de sua escolha que ela é Hostil para com. Essa indiferença termina se o alvo sofrer dano ou testemunhar seus aliados sofrendo dano. Quando a magia termina, a atitude da criatura retorna ao normal.

Acudir os Moribundos

Necromancia Truque (Clérigo, Druida)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 4,5 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantâneo

Escolha uma criatura dentro do alcance que tenha 0 Pontos de Vida e não esteja morta. A criatura torna-se estável.

Aprimoramento de Truque. O alcance dobra quando você atingir os níveis 5 (9 metros), 11 (18 metros) e 17 (36 metros).

Alarme

Nível 1 de Abjuração (Guardião, Mago)
Tempo de Conjuração: 1 minuto ou Ritual
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (uma campainha e fio de prata)
Duração: 8 horas

Você estabelece um alarme contra invasões. Escolha uma porta, uma janela ou uma área dentro do alcance que não seja maior que um Cubo de 6 metros. Até que a magia termine, o alarme o alerta sempre que uma criatura tocar ou entrar na área protegida. Ao conjurar a magia, você pode designar criaturas que não ativem o alarme. Você também escolhe se o alarme será audível ou mental:

Alarme Audível. O alarme produz o som de uma campainha por 10 segundos dentro de 18 metros da área protegida.

Alarme Mental. Você é alertado por uma vibração mental se estiver dentro de 1,5 quilômetro da área protegida. Essa vibração o acorda se você estiver dormindo.

Aliado Extraplanar

Nível 6 Invocação (Clérigo)
Tempo de Conjuração: 10 minutos
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantâneo

Você suplica a uma entidade sobrenatural por ajuda. A entidade deve ser conhecida por você: um deus, um príncipe demônio ou outra entidade de poder cósmico. Essa entidade envia um Celestial, um Elemental ou um Ínfero leal a ela para ajudá-lo, fazendo a criatura aparecer em um espaço vazio dentro do alcance. Se você conhecer o nome específico de uma

criatura, pode pronunciá-lo ao conjurar esta magia para solicitar essa criatura, embora possa receber uma criatura diferente (decisão do DM).

Quando a criatura aparece, ela não está compelida a agir de 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 (voar-nos sobre o abismo ou ajudar-nos a combater uma batalha) a complexa (espionar nossos inimigos ou proteger-nos durante nossa incursão no labirinto). Você deve ser capaz de se comunicar com a criatura para negociar seus serviços.

O pagamento pode assumir diversas formas. Um Celestial pode exigir uma doação substancial de ouro ou itens mágicos a um templo aliado, enquanto um Ínfero pode exigir um sacrifício vivo ou um presente de tesouro. Algumas criaturas podem trocar seus serviços por uma missão que você assuma.

Pagamento por Tarefa

Uma tarefa que pode ser medida em minutos requer um pagamento de 100 PO por minuto. Uma tarefa medida em horas requer 1.000 PO por hora. E uma tarefa medida em dias (até 10 dias) requer 10.000 PO por dia. O Mestre pode ajustar esses pagamentos com base nas circunstâncias sob as quais você conjura a magia. Se a tarefa estiver alinhada com a ética da criatura, o pagamento pode ser reduzido pela metade ou até mesmo dispensado. Tarefas não perigosas geralmente exigem apenas metade do pagamento sugerido, enquanto tarefas especialmente perigosas podem exigir um presente maior. Criaturas raramente aceitam tarefas que pareçam suicidas.

Após a criatura completar a tarefa, ou quando o período acordado de serviço expirar, a criatura retorna para seu plano natal, relatando a você, se possível. Se você não conseguir concordar com um preço pelo serviço da criatura, a criatura retorna imediatamente para seu plano natal.

Alterar-se

Transmutação de 2º círculo (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Si mesmo
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 hora

Você altera sua forma física. Escolha uma das seguintes opções. Seus efeitos duram durante toda a duração, e você pode usar uma ação Usar Magia para substituir a opção escolhida por outra diferente.

Adaptação Aquática. Você desenvolve brânquias e cresce membranas entre os dedos. Você pode respirar debaixo d'água e ganha um Deslocamento de Natação igual ao seu Deslocamento.

Mudar Aparência. Você altera sua aparência. Você decide como você se parece, incluindo sua altura, peso, traços faciais, som da voz, comprimento do cabelo, coloração e outras características distintivas. Você pode fazer com que pareça um membro de outra espécie, embora nenhuma de suas estatísticas mude. Você não pode parecer uma criatura de tamanho diferente, e seu formato básico permanece o mesmo; por exemplo, se você é bípede, não pode usar esta magia para se tornar quadrúpede. Durante a duração, você pode usar uma ação Usar Magia para mudar sua aparência dessa forma novamente.

Armas Naturais. Você desenvolve garras (Cortante), presas (Perfurante), chifres (Perfurante) ou cascos (Contundente). Quando você usa seu ataque desarmado para causar dano com esse novo crescimento, ele causa 1d6 de dano do tipo entre parênteses em vez de causar o dano normal para seu ataque desarmado, e você usa o modificador do atributo de conjuração para as jogadas de ataque e dano em vez de usar Força.

Amizade Animal

Nível 1 de Encantamento (Bardo, Druida, Guardião)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (um pedaço de comida)
Duração: 24 horas

Alvo uma fera que você consegue ver dentro do alcance. O alvo deve passar em uma salvaguarda de Sabedoria ou ficar com a condição Enfeitiçado durante a duração. Se você ou um de seus aliados causar dano ao alvo, a magia termina.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você pode alvo uma fera adicional para cada nível de espaço de magia acima do 1.

Âncora Planar

Nível 5 de Abjuração (Bardo, Clérigo, Druida, Bruxo, Mago)

Tempo de Conjuração: 1 hora
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (uma joia valendo 1.000+ PO, que a magia consome)
Duração: 24 horas

Você tenta vincular uma criatura celestial, elemental, feérica ou ínfera ao seu serviço. A criatura deve permanecer dentro do alcance durante toda a conjuração da magia. (Normalmente, a criatura é primeiro convocada para o centro da versão invertida da magia *Círculo Mágico*, para mantê-la presa enquanto esta magia é conjurada.) Ao final da conjuração, o alvo deve conseguir uma salvaguarda de Carisma ou ser vinculado a servir você durante a duração. Se a criatura foi convocada ou criada por outra magia, a duração dessa magia é estendida para corresponder à duração desta magia.

Uma criatura vinculada deve seguir seus comandos da melhor forma possível. Você pode ordenar à criatura que o acompanhe em uma aventura, que guarde um local ou que entregue uma mensagem. Se a criatura for Hostil, ela tenta distorcer seus comandos para alcançar seus próprios objetivos. Se a criatura cumprir totalmente seus comandos antes do término da magia, ela se dirige até você para relatar isso, caso esteja no mesmo plano de existência. Se você estiver em um plano diferente, ela retorna ao local onde a vinculou e permanece ali até o término da magia.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. A duração aumenta com um espaço de magia de nível 6 (10 dias), 7 (30 dias), 8 (180 dias) e 9 (366 dias).

Animar Mortos

Nível 3 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: Instantâneo

Escolha um monte de ossos ou um cadáver de um Humanoide Médio ou Pequeno dentro do alcance. O alvo se torna uma criatura Morta-Viva: um **Esqueleto** se você escolheu ossos ou um **Zumbi** se você escolheu um cadáver (veja "Monstros" para os blocos de estatísticas).

Em cada um dos seus turnos, você pode tomar uma ação bônus para comandar mentalmente qualquer criatura que você tenha criado com esta magia se a criatura estiver dentro de 18 metros de você (se você controlar várias criaturas, você pode comandar qualquer uma delas ao mesmo tempo, emitindo o mesmo comando para cada uma). Você decide qual ação a criatura tomará e onde ela se moverá em seu próximo turno, ou você pode emitir um comando geral, como guardar uma câmara ou corredor. Se você não emitir comandos, a criatura toma a ação Esquivar e move-se apenas para evitar danos. Uma vez que uma ordem é dada, a criatura continua a segui-la até que sua tarefa seja concluída.

A criatura está sob seu controle por 24 horas, após o qual ela para de obedecer a todo comando que você lhe tenha dado. Para manter o controle por mais 24 horas, conjure esta magia na criatura de novo antes que as 24 horas atuais terminem. Este uso da magia reafirma seu controle sobre até quatro criaturas que você animou com esta 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 nível do espaço de magia acima de 3. Cada uma das criaturas deve vir de um cadáver diferente ou monte de ossos.

Animar Objetos

Nível 5 Transmutação (Bardo, Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Os objetos animam conforme sua ordem. Escolha um número de objetos não mágicos dentro do alcance que não estejam sendo usados ou carregados, não estejam fixados a uma superfície e não sejam Imensos. O número máximo de objetos é igual ao seu modificador de atributo de conjuração; para esse número, um alvo Médio ou menor conta como um objeto, um alvo Grande conta como dois e um alvo Enorme conta como três.

Cada alvo se anima, ganha pernas e se torna um constructo que usa o bloco de estatísticas **Objeto Animado**; essa criatura está sob seu controle até que a magia termine ou até que ela seja reduzida a 0 pontos de vida. Cada criatura criada com esta magia é aliada a você e aos seus aliados. Em combate, ela compartilha sua contagem de Iniciativa e toma sua vez imediatamente após a sua.

Até que a magia termine, você pode usar uma Ação Bônus para comandar mentalmente qualquer criatura criada com esta magia, desde que ela esteja a até 150 metros de distância (se você controlar várias criaturas, pode comandar qualquer uma delas ao mesmo tempo, emitindo o mesmo comando para cada uma). Se você não emitir comandos, a criatura toma a Ação Esquivar e se move apenas para evitar danos. Quando a criatura cai a 0 pontos de vida, ela retorna à forma de objeto, e qualquer dano restante é transferido para essa forma.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano de Ataque do constructo aumenta em 1d4 (Médio ou menor), 1d6 (Grande) ou 1d12 (Enorme) para cada nível de espaço de magia acima do 5.

Objeto Animado

Constructo Enorme ou Menor, Sem Tendência
CA *15*
PV *10 (Médio ou menor), 20 (Grande), 40 (Enorme)*
Deslocamento *9 metros.*

ATRIBUTO	PONTUAÇÃO	MODIFICADOR	SALVAGUARDA
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 *Veneno, Psíquico; Enfeitiçado, Exaustão, Amedrontado, Paralisado, Envenenado*

Sentidos *Visão às Cegas 9 metros; Percepção Passiva 6*
Idiomas *Compreende os idiomas que você conhece*
ND *Nenhuma (XP 0; Bônus de Proficiência igual ao seu Bônus de Proficiência)*

Ações

Soco. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo: Bônus igual ao seu modificador de ataque de magia, alcance 1,5 metro Acerto: 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 (Imenso).*

Antipatia/Simpatia

Nível 8 de 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, escolha se ela cria antipatia ou simpatia, e alvo uma criatura ou objeto de tamanho Enorme ou menor. Em seguida, especifique um tipo de criatura, como dragões vermelhos, goblins ou vampiros. Uma criatura do tipo escolhido faz uma salvaguarda de Sabedoria quando se aproxima a menos de 36 metros do alvo. Sua escolha entre antipatia ou simpatia determina o que acontece com uma criatura que falha nessa salvaguarda:

Antipatia. A criatura fica com a condição Amedrontado. A criatura Amedrontada deve usar sua movimentação em seus turnos para se afastar o máximo possível do alvo, seguindo o caminho mais seguro.

Simpatia. A criatura fica com a condição Enfeitiçado. A criatura Enfeitiçada deve usar sua movimentação em seus turnos para se aproximar o máximo possível do alvo, seguindo o caminho mais seguro. Se a criatura estiver a menos de 1,5 metro do alvo, ela não pode se mover voluntariamente para longe. Se o alvo danificar a criatura Enfeitiçada, essa criatura pode fazer uma salvaguarda de Sabedoria para terminar o efeito, conforme descrito abaixo.

Terminando o Efeito. Se a criatura Amedrontada ou Enfeitiçada terminar seu turno a mais de 36 metros do alvo, ela faz uma salvaguarda de Sabedoria. Em um sucesso, a criatura não é mais afetada pelo alvo. Uma criatura que tiver sucesso nessa salvaguarda fica imune ao efeito por 1 minuto, após o que pode ser afetada novamente.

Aprimorar Atributo

Nível 2 de Transmutação (Bardo, Clérigo, Druida, Guardião, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (pêlo ou uma pena)
Duração: Concentração, até 1 hora

Você toca uma criatura e escolhe Força, Destreza, Inteligência, Sabedoria ou Carisma. Durante a duração, o alvo tem Vantagem em testes de atributo usando o atributo escolhido.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você pode alvejar uma criatura adicional para cada nível de espaço de magia acima do 2. Você pode escolher um atributo diferente para cada alvo.

Aprisionamento

Nível 9 de Abjuração (Bruxo, Mago)

Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (uma estátua da criatura alvo, com valor de 5.000+ PO)
Duração: Até ser dissipada

Você cria uma restrição mágica para segurar uma criatura que você consegue ver dentro do alcance. O alvo deve fazer uma salvaguarda de Sabedoria. Em um sucesso, o alvo não é afetado e é imune a esta magia pelos próximos 24 horas. Em um fracasso, o alvo é aprisionado. Enquanto estiver aprisionado, o alvo não precisa respirar, comer ou beber, e não envelhece. Magias de Adivinhação não conseguem localizar ou perceber o alvo aprisionado, e o alvo não pode teleportar.

Até que a magia termine, o alvo também é afetado por um dos seguintes efeitos de sua escolha:

Sepultamento. O alvo é enterrado sob a terra em uma esfera mágica de força que é apenas grande o suficiente para conter o alvo. Nada pode entrar ou sair da esfera.

Correntes. Correntes firmemente fixadas no chão seguram o alvo no lugar. O alvo está com a condição Contido e não pode ser movido por nenhum meio.

Prisão em Cercas. O alvo é aprisionado em um demiplano protegido contra teleportação e viagem planar. O demiplano é sua escolha entre um labirinto, uma jaula, uma torre ou algo semelhante.

Contenção Mínima. O alvo torna-se com 2,5 centímetros de altura e é aprisionado dentro de uma pedra preciosa indestrutível ou de um objeto similar. A luz pode passar pela pedra (permitindo que o alvo veja para fora e que outras criaturas o vejam de dentro), mas nada mais pode passar por nenhum meio.

Sono. O alvo está com a condição Inconsciente e não pode ser acordado.

Finalizando a Magia. Ao conjurar a magia, especifique um gatilho que a encerre. O gatilho pode ser tão simples ou elaborado quanto você escolher, mas o Mestre deve concordar que há uma alta probabilidade de ocorrer dentro do próximo decênio. O gatilho deve ser uma ação observável, como alguém fazendo uma oferenda específica na templo do seu deus, salvando seu amor verdadeiro ou derrotando um monstro específico.

Uma magia *Dissipar Magia* pode encerrar a magia apenas se for conjurada com um espaço de magia de 9º círculo, visando a prisão ou o componente usado para criá-la.

Arca Secreta de Leomund

Nível 4 de Invocação (Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (uma arca, com 0,9 metros de comprimento por 0,6 metros de largura por 0,6 metros de altura, construída com materiais raros que valem mais de 5.000 PO, e uma réplica Miúda da arca feita com os mesmos materiais, que vale 50+ PO)
Duração: Até ser dissipada

Você esconde uma arca e todo o seu conteúdo no Plano Etéreo. Você deve tocar na arca e na réplica Miúda que servem como componentes materiais da magia. A arca pode conter até 0,32 metros cúbicos de material não vivo (0,9 metros de comprimento por 0,6 metros de largura por 0,6 metros de altura).

Enquanto a arca permanecer no Plano Etéreo, você pode tomar uma ação Usar Magia e tocar na réplica para recuperar a arca. Ela aparece em um espaço não ocupado no chão dentro de 1,5 metros de você. Você pode enviar a arca de volta para o Plano Etéreo tomando uma ação Usar Magia para tocar na arca e na réplica.

Após 60 dias, há uma chance acumulada de 5% no final de cada dia de a magia terminar. A magia também termina se você conjurar esta magia novamente ou se a réplica Miúda da arca for destruída. Se a magia terminar e a arca maior estiver no Plano Etéreo, a arca permanecerá lá para que você ou outra pessoa a encontre.

Arma Espiritual

Evocação de 2º círculo (Clérigo)
Tempo de Conjuração: Ação Bônus
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você cria uma força espectral flutuante que se assemelha a uma arma de sua escolha e dura até o término da duração. A força aparece dentro do alcance em um espaço de sua escolha, e você pode imediatamente fazer um ataque corpo a corpo de magia contra uma criatura dentro de 1,5 metro da força. Em um acerto, o alvo sofre dano Energético igual a 1d8 mais seu modificador de atributo de conjuração.

Como ação bônus em seus turnos posteriores, você pode mover a força até 6 metros e repetir o ataque contra uma criatura dentro de 1,5 metro dela.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d8 para cada nível de espaço acima do 2.

Arma Mágica

Transmutação de 2º círculo (Paladino, Guardião, Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação bônus
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: 1 hora

Você toca uma arma não mágica. Até o fim da magia, essa arma se torna uma Arma Mágica com um bônus de +1 em jogadas de ataque e jogadas de dano. A magia termina antecipadamente 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 a 5º círculo. O bônus aumenta para +3 com um espaço de magia de 6º círculo ou superior.

Armadura Arcana

Nível 1 de Abjuração (Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (uma peça de couro curtido)
Duração: 8 horas

Você toca uma criatura disposta que não está usando armadura. Até que a magia termine, a CA base da criatura se torna 13 mais o modificador de Destreza. A magia termina antecipadamente se a criatura vestir armadura.

Arrombar

Nível 2 Transmutação (Bardo, Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V
Duração: Instantâneo Escolha um objeto que você possa ver dentro do alcance. O objeto pode ser uma porta, uma caixa, um baú, um par de algemas, um cadeado ou outro objeto que contenha um meio mundano ou mágico que impeça o acesso.

Um alvo mantido fechado por um cadeado mundano ou que esteja travado ou bloqueado é desbloqueado, desbloqueado ou desbloqueado. Se o objeto tiver múltiplos cadeados, apenas um deles é desbloqueado.

Se o alvo estiver 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 forte batida, audível até a 90 metros de distância, emana do alvo.

Arte Druídica

Truque de Transmutação (Druida)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantâneo

Sussurrando para os espíritos da natureza, você cria um dos seguintes efeitos dentro do alcance.

Sensor de Clima. Você cria um efeito sensorial pequeno e inofensivo que prevê o clima em seu local nas próximas 24 horas. O efeito pode se manifestar como uma bola dourada para céu claro, uma nuvem para chuva, flocos de neve caindo para neve, e assim por diante. Esse efeito persiste por 1 rodada.

Florescência. Você faz instantaneamente uma flor desabrochar, um fruto abrir ou um botão de folha florescer.

Efeito Sensorial. Você cria um efeito sensorial inofensivo, como folhas caindo, fadas dançando espectrais, uma brisa suave, o som de um animal ou um leve odor de gambá. O efeito deve caber em um Cubo de 1,5 metro.

Brincadeira com Fogo. Você acende ou apaga uma vela, tocha ou fogueira.

Assassino Fantasmagórico

Nível 4 de Ilusão (Bardo, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você aproveita os pesadelos de uma criatura que consegue ver dentro do alcance e cria uma ilusão de seus maiores medos, visível apenas para aquela criatura. O alvo faz uma salvaguarda de Sabedoria. Em um fracasso, o alvo sofre 4d10 de dano Psíquico e tem desvantagem em testes de atributo e jogadas de ataque durante a duração. Em um sucesso, o alvo sofre metade do dano, e a magia termina.

Durante a duração, o alvo faz uma salvaguarda de Sabedoria no final de cada turno. Em um fracasso, ele sofre o dano Psíquico novamente. Em um sucesso, a magia termina.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d10 para cada nível de espaço de magia acima do 4.

Augúrio

Magia de Adivinhação de 2º círculo (Clérigo, Druida, Mago)

Tempo de Conjuração: 1 minuto ou Ritual
Alcance: Você mesmo
Componentes: V, S, M (varetas, ossos, cartas ou outros tokens divinatórios marcados com valor de 25+ PO)
Duração: Instantâneo

Você recebe um presságio de uma entidade extradimensional sobre os resultados de um curso de ação que pretende tomar nos próximos 30 minutos. O Mestre escolhe o presságio da Tabela: Presságios.

Tabela: Presságios

PRESSÁGIO	PARA RESULTADOS QUE SERÃO ...
Prosperidade	Bons
Desgraça	Ruins
Prosperidade e desgraça	Bons e ruins
Indiferença	Nem bons nem ruins

A magia não leva em conta circunstâncias, como outras magias, que possam alterar os resultados.

Se você conjurar a magia mais de uma vez antes de terminar um Descanso Longo, há uma chance cumulativa de 25 por cento para cada conjuração após a primeira de que você não receba resposta.

Aumentar/Reduzir

Nível 2 de 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

Durante a duração, a magia aumenta ou reduz uma criatura ou um objeto que você pode ver dentro do alcance (consulte o efeito escolhido abaixo). Um objeto alvo não pode estar sendo usado ou carregado. Se o alvo for uma criatura relutante, ela pode fazer uma salvaguarda de Constituição. Em um sucesso, a magia não tem efeito.

Tudo que uma criatura alvo está usando ou carregando muda de tamanho junto com ela. Qualquer item que ela soltar retorna ao tamanho normal imediatamente. Uma arma lançada ou munição retorna ao tamanho normal imediatamente após acertar ou errar um alvo.

Aumentar. O tamanho do alvo aumenta em uma categoria—por exemplo, de Médio para Grande. O alvo também tem vantagem em testes de Força e salvaguardas de Força. Os ataques do alvo com armas ampliadas ou ataques desarmados causam dano extra de 1d4 em um acerto.

Reduzir. O tamanho do alvo diminui em uma categoria—por exemplo, de Médio para Pequeno. O alvo também tem desvantagem em testes de Força e salvaguardas de Força. Os ataques do alvo com armas reduzidas ou ataques desarmados causam 1d4 de dano a menos em um acerto (isso não pode reduzir o dano abaixo de 1).

Aura de Vida

4º círculo Abjuração (Clérigo, Paladino)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Si mesmo
Componentes: V
Duração: Concentração, até 10 minutos

Uma aura irradia de você em uma Emanação de 9 metros durante a duração. Enquanto estiver na aura, você e seus aliados têm Resistência a dano Necrótico, e seus máximos de pontos de vida não podem ser reduzidos. Se um aliado com 0 pontos de vida iniciar seu turno na aura, esse aliado recupera 1 ponto de vida.

Aura Mágica do Arcanista

Magia de Ilusão de 2º círculo (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 disposta ou em um objeto que não está sendo usado ou carregado. Uma criatura adquire o efeito Máscara abaixo, e um objeto adquire o efeito Falsa Aura abaixo. O efeito dura a duração toda. Se você conjurar a magia no mesmo alvo todos os dias por 30 dias, a ilusão permanece até ser dissipada.

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.

Falsa Aura (Objeto). Você altera a forma como o alvo aparece para magias e efeitos mágicos que detectam auras mágicas, como *Detectar Magia*. Você pode fazer um objeto não mágico parecer mágico, fazer um item mágico parecer não mágico, ou alterar a aura do objeto para que pareça pertencer a uma escola de magia que você escolher.

Aura Sagrada

Abjuração de 8º círculo (Clérigo)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Si mesmo
Componentes: V, S, M (um relicário com valor superior a 1.000 PO)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Durante a duração, você emite uma aura em uma Emanação de 9 metros. Enquanto estiver na aura, criaturas de sua escolha têm Vantagem em todas as salvaguardas, e outras criaturas têm Desvantagem em jogadas de ataque contra elas. Além disso, quando um Ínfero ou um Morto-Vivo atinge uma criatura afetada com uma jogada de ataque corpo a corpo, o atacante deve ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição ou fica Cego até o final do seu próximo turno.

Auxílio

Magia de Abjuração de 2º círculo (Bardo, Clérigo, Druida, Paladino, Guardião)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (uma tira de pano branco)
Duração: 8 horas

Escolha até três criaturas dentro do alcance. O máximo de pontos de vida e os pontos de vida atuais de cada alvo aumentam em 5 durante a duração.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Os pontos de vida de cada alvo aumentam em 5 para cada nível de espaço de magia acima de 2.

Magias — B

Banimento

Magia de Abjuração de 4º círculo (Clérigo, Paladino, Feiticeiro, Bruxo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (um pentáculo)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Uma criatura que você possa ver dentro do alcance deve ter sucesso em uma salvaguarda de Carisma ou será transportada para um demiplano inofensivo durante a duração. Enquanto estiver lá, o alvo fica Incapacitado. Quando a magia termina, o alvo reaparece no espaço que deixou ou no espaço desocupado mais próximo se esse espaço estiver ocupado.

Se o alvo for uma Aberração, um Celestial, um Elemental, um feérico ou um ínfero, o alvo não retorna se a magia durar 1 minuto. Em vez disso, ele é transportado para um local aleatório em um plano (escolha do Mestre) associado ao tipo de criatura dele.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você pode mirar em uma criatura adicional para cada nível de espaço de magia acima de 4.

Barreira de Lâminas

Nível 6 de Evocação (Clérigo)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 27 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você cria uma parede de lâminas giratórias feita de energia mágica. A parede aparece dentro do alcance e dura durante a duração. Você cria uma parede reta com até 30 metros de comprimento, 6 metros de altura e 1,5 metro de espessura, ou uma parede em formato de anel com até 18 metros de diâmetro, 6 metros de altura e 1,5 metro de espessura. A parede oferece Cobertura de Três Quartos, e seu espaço é Terreno Difícil.

Qualquer criatura no espaço da parede faz uma salvaguarda de Destreza, causando 6d10 de dano Energético em falha ou metade desse dano em sucesso. Uma criatura também faz essa salvaguarda se entrar no espaço da parede ou terminar seu turno ali. Uma criatura faz essa salvaguarda apenas uma vez por turno.

Bênção

Encantamento de 1º círculo (Clérigo, Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (um Símbolo sagrado no valor de 5+ PO)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você abençoa até três criaturas dentro do alcance. Sempre que um alvo faz uma jogada de ataque ou uma salvaguarda antes que a magia termine, o alvo adiciona 1d4 à jogada de ataque ou à salvaguarda.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você pode mirar em uma criatura adicional para cada nível de espaço de magia acima do 1º.

Boca Encantada

Nível 2 de Ilusão (Bardo, Mago)

Tempo de Conjuração: 1 minuto ou Ritual
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (pó de jade no valor de 10+ PO, consumido pela magia)
Duração: Até ser dissipada

Você insere uma mensagem em um objeto dentro do alcance: uma mensagem que é pronunciada quando uma condição de gatilho é atendida. Escolha um objeto que você possa ver e que não esteja sendo usado ou carregado por outra criatura. Em seguida, fale a mensagem, que deve conter 25 palavras ou menos, embora possa ser entregue em até 10 minutos. Por fim, determine a circunstância que fará a magia entregar sua mensagem.

Quando esse gatilho ocorrer, uma boca mágica aparece no objeto e recita a mensagem com sua voz e no mesmo volume que você falou. Se o objeto escolhido tiver uma boca ou algo que pareça uma boca (por exemplo, a boca de uma estátua), a boca mágica aparecerá ali, fazendo com que as palavras pareçam vir da boca do objeto. Ao conjurar essa magia, você pode fazer com que a magia termine após entregar sua mensagem, ou ela pode permanecer e repetir sua mensagem sempre que o gatilho ocorrer.

O gatilho pode ser tão geral ou detalhado quanto você quiser, embora deva se basear em condições visuais ou auditivas que ocorram dentro de 9 metros do objeto. Por exemplo, você poderia instruir a boca a falar quando qualquer criatura se mover dentro de 9 metros do objeto ou quando um sino de prata tocar dentro de 9 metros dele.

Bola de Fogo

Evocação de 3º círculo (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 45 metros
Componentes: V, S, M (uma bola de guano de morcego e enxofre)
Duração: Instantâneo

Uma faixa brilhante lança de você para um ponto que você escolhe dentro do alcance e então floresce com um rugido baixo em uma explosão flamejante. Cada criatura em uma Esfera de 6 metros de raio centrada naquele ponto faz uma salvaguarda de Destreza, sofrendo 8d6 de dano Ígneo em uma falha ou metade desse dano em um sucesso.

Objetos inflamáveis na área que não estão sendo usados ou carregados começam a queimar.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d6 para cada nível de espaço de magia acima de 3.

Bola de Fogo Adiável

Evocação de 7º círculo (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 flasha de você, então se condensa em um ponto escolhido dentro do alcance como uma esfera brilhante durante a Duração. Quando a magia termina, a esfera explode, e cada criatura em uma Esfera de raio de 6 metros centrada naquele ponto faz uma salvaguarda de Destreza. Uma criatura sofre dano Ígneo igual ao total de dano acumulado em uma falha na salvaguarda ou metade do dano em um sucesso.
O dano base da magia é 12d6, e o dano aumenta em 1d6 sempre que seu turno termina e a magia não terminou.
Se uma criatura tocar na esfera brilhante antes que a magia termine, essa criatura faz uma salvaguarda de Destreza. Em uma falha na salvaguarda, a magia termina, causando a explosão da esfera. Em um sucesso na salvaguarda, a criatura pode arremessar a esfera até 12 metros. Se a esfera arremessada entrar no espaço de uma criatura ou colidir com um objeto sólido, a magia termina e a esfera explode.
Quando a esfera explode, objetos inflamáveis na explosão que não estão sendo usados ou carregados começam a queimar.
Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano base aumenta em 1d6 para cada nível 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: Instantâneo
Você cria uma bolha ácida em um ponto dentro do alcance, onde ela explode em uma Esfera com raio de 1,5 metro. Cada criatura nessa Esfera deve ter sucesso em uma salvaguarda de Destreza ou sofrer 1d6 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

Nível 1 Invocação (Druida, Guardião)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Próprio
Componentes: V, S, M (um ramo de visco)
Duração: 24 horas
Cinco bagas aparecem em sua mão e são infundidas com magia durante a duração. Uma criatura pode usar uma Ação Bônus para comer uma berry. Comer uma berry restaura 1 ponto de vida, e a berry fornece alimento suficiente para sustentar uma criatura por um dia.
As bagas não consumidas desaparecem quando a magia termina.

Bordão Místico

Truque de Transmutação (Druida)
Tempo de Conjuração: Ação bônus
Alcance: Próprio corpo
Componentes: V, S, M (visco)
Duração: 1 minuto
Um Porrete ou Bordão que você está segurando é imbuído com o poder da natureza. Durante a duração, você pode usar seu atributo de conjuração em vez de Força para as jogadas de ataque e dano de ataques corpo a corpo usando essa arma, e o dado de dano da arma se torna um d8. Se o ataque causar dano, ele pode ser dano Energético ou o tipo de dano normal da arma (a sua escolha).
A magia termina antecipadamente se você a conjurar novamente ou se soltar a arma.
Aprimoramento de Truque. O dado de dano muda quando você atinge os níveis 5 (d10), 11 (d12) e 17 (2d6).

Magias — C

Caminhar no Vento

Magia de Transmutação de 6º círculo (Druida)

Magias — C

Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (uma vela)
Duração: 8 horas
Você e até dez criaturas dispostas da sua escolha dentro do alcance assumem formas gasosas pela duração, aparecendo como redemoinhos de nuvem. Enquanto nessa forma de nuvem, um alvo tem Deslocamento de Voo de 90 metros e pode pairar; ele tem Imunidade à condição Caído; e ele tem Resistência a dano Contundente, Perfurante e Cortante. As únicas ações que um alvo pode realizar nessa forma são a ação Correr ou uma ação Usar Magia para começar a reverter para sua forma normal. A reversão leva 1 minuto, durante o qual o alvo fica Atordoado. Até o fim da magia, o alvo pode reverter para a forma de nuvem, o que também requer uma ação Usar Magia seguida por uma transformação de 1 minuto.

Se um alvo estiver na forma de nuvem e voando quando o efeito termina, ele desce 18 metros por rodada durante 1 minuto até pousar, o que faz com segurança. Se não conseguir pousar após 1 minuto, ele cai a distância restante.

Caminhar Sobre as Águas

Magia de 3º círculo Transmutação (Clérigo, Druida, Guardião, Feiticeiro)
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 sobre qualquer superfície líquida — como água, ácido, lama, neve, areia movediça ou lava — como se fosse terreno sólido inofensivo (criaturas atravessando lava derretida ainda podem sofrer dano do calor). Até dez criaturas voluntárias de sua escolha dentro do alcance adquirem essa capacidade pela duração.

Um alvo afetado deve usar uma ação bônus para sair da superfície do líquido e retornar, mas se o alvo cair no líquido, ele passa pela superfície para o líquido abaixo.

Campo Antimagia

Nível 8 de Abjuração (Clérigo, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Auto
Componentes: V, S, M (filamentos de ferro)
Duração: Concentração, até 1 hora

Uma aura antimagia envolve você em uma Emanação de 3 metros. Ninguém pode conjurar magias, realizar ações Usar Magia ou criar outros efeitos mágicos dentro da aura, e essas coisas não podem atacar ou afetar algo dentro dela. As propriedades mágicas de itens mágicos não funcionam dentro da aura ou em algo dentro dela.

Efeitos de área criados por magias ou outra magia não podem se estender até a aura, e ninguém pode teleportar para dentro ou para fora dela ou usar viagem planar ali. Portais fecham temporariamente enquanto estão na aura.

Magias em andamento, exceto aquelas conjuradas por um Artefato ou um deus, são suprimidas na área. Enquanto um efeito está suprimido, ele não funciona, mas o tempo que ele passa suprimido conta contra sua duração.

Dissipar Magia não tem efeito na aura, e as auras criadas por diferentes magias *Campo Antimagia* não se anulam mutuamente.

Cão Fiel de Mordenkainen

Nível 4 de 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 vazio que você consegue ver dentro do alcance. O cão permanece por toda a duração ou até que vocês dois fiquem a mais de 90 metros de distância um do outro.

Ninguém além de você consegue ver o cão, e ele é intangível e invulnerável. Quando uma criatura Pequena ou maior se aproximar a menos de 9 metros sem primeiro pronunciar a senha que você especificar ao conjurar esta magia, o cão começa a latir alto. O cão possui Visão Verdadeira com alcance de 9 metros.

No início de cada turno seu, o cão tenta morder uma criatura inimiga dentro de 1,5 metro dele. Essa criatura deve ter sucesso em uma salvaguarda de Destreza ou sofrer 4d8 de dano Energético.

Em seus turnos posteriores, você pode usar uma ação Usar Magia para mover o cão até 9 metros.

Cárcere de Energia

Nível 7 de Evocação (Bardo, Bruxo, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação **Alcance:** 30 metros **Componentes:** V, S, M (pó de rubi no valor de 1.500+ PO, que a magia consome) **Duração:** Concentração, até 1 hora

Uma prisão imóvel, Invisível, em forma de Cubo composta por força mágica surge em torno de uma área que você escolhe dentro do alcance. A prisão pode ser uma gaiola ou uma caixa sólida, conforme você escolher.

Uma prisão em forma de gaiola pode ter até 6 metros de lado e é feita de barras com diâmetro de 2,5/5 centímetros, espaçadas a 2,5/5 centímetros uma da outra. Uma prisão em 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 lançadas para dentro ou para fora da área.

Ao conjurar a magia, qualquer criatura completamente dentro da área da gaiola fica presa. Criaturas parcialmente dentro da área, ou aquelas muito grandes para caber dentro dela, são empurradas para fora do centro da área até ficarem completamente fora dela.

Uma criatura dentro da gaiola não pode sair dela por meios não mágicos. Se a criatura tentar usar teleportação ou viagem interplanar para sair, ela deve primeiro fazer uma salvaguarda de Carisma. Em um sucesso, a criatura pode usar essa magia para sair da gaiola. Em um fracasso, a criatura não sai da gaiola e desperdiça a magia ou efeito. A gaiola também se estende para o Plano Etéreo, bloqueando a viagem etérea.

Esta magia não pode ser dissipada por *Dissipar Magia*.

Cativar

Magia de 2º círculo de Encantamento (Bardo, Bruxo)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você tece uma sequência de palavras que distraem, fazendo com que criaturas de sua escolha que você possa ver dentro do alcance façam uma salvaguarda de Sabedoria. Qualquer criatura contra a qual você ou seus companheiros estão lutando tem sucesso automático nesta salvaguarda. Em uma falha na salvaguarda, um alvo sofre uma penalidade de -10 em testes de Sabedoria (Percepção) e Percepção Passiva até o fim da magia.

Cegueira/Surdez

Nível 2 de Transmutação (Bardo, Clérigo, Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V
Duração: 1 minuto

Uma criatura que você consegue ver dentro do alcance deve conseguir uma salvaguarda de Constituição, ou ficará com a condição Cego ou Surdo (sua escolha) durante a duração. No final de cada turno da criatura-alvo, ela repete o teste, terminando a magia por si mesma em caso de sucesso.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você pode atingir uma criatura adicional para cada nível de espaço de magia acima do 2.

Celeridade

Magia de Transmutação de 3º círculo (Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (um pedaço de raiz de anis)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Escolha uma criatura disposta que você possa ver dentro do alcance. Até o fim da magia, o deslocamento do alvo é dobrado, ele ganha um bônus de +2 na Classe de Armadura, ele tem Vantagem em salvaguardas de Destreza e ele ganha uma ação adicional em cada um dos seus turnos. Essa ação pode ser usada para realizar apenas o Ataque (um ataque somente), Acelerar, Desengajar, Esconder ou Ação Usar Objeto.

Quando a magia termina, o alvo fica Incapacitado e tem um deslocamento de 0 até o fim do seu próximo turno, enquanto uma onda de letargia o invade.

Chama Contínua

Evocação de 2º círculo (Clérigo, Druida, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (pó de rubi no valor de 50+ PO, que a magia consome)
Duração: Até ser dissipada

Uma chama surge de um objeto que você toca. O efeito projeta luz plena em um raio de 6 metros e Meia-Luz por mais 6 metros. Parece uma chama comum, mas não produz 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: Instantâneo

Raios flamejantes descem sobre uma criatura que você consegue ver dentro do alcance. A vítima deve conseguir uma salvaguarda de Destreza ou sofrer 1d8 de dano Radiante. A vítima não obtém benefício de Meia Cobertura ou Cobertura de Três Quartos para essa salvaguarda.

Aprimoramento de Truque. O dano aumenta em 1d8 quando você atingir os níveis 5 (2d8), 11 (3d8) e 17 (4d8).

Chuva de Meteoros

Evocação de 9º círculo (Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 1,5 quilômetros
Componentes: V, S
Duração: Instantâneo

Orbes flamejantes de fogo caem ao chão em quatro pontos diferentes que você pode ver dentro do alcance. Cada criatura em uma Esfera de raio de 12 metros centrada em cada um desses pontos faz uma salvaguarda de Destreza. Uma criatura sofre 20d6 de dano Ígneo e 20d6 de dano Contundente em uma falha na salvaguarda ou metade do dano em um sucesso. Uma criatura na área de mais de uma Esfera flamejante é afetada apenas uma vez.

Um objeto não mágico que não está sendo usado ou carregado também sofre o dano se estiver na área da magia, e o objeto começa a queimar se for inflamável.

Círculo da Morte

Necromancia de 6º círculo (Feiticeiro, Bruxo, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 45 metros
Componentes: V, S, M (pó de uma pérola negra esmagada, valendo 500+ PO)
Duração: Instantâneo

Energia negativa irradia em uma Esfera de 18 metros de raio a partir de um ponto que você escolher dentro do alcance. Cada criatura na área faz uma salvaguarda de Constituição, tomando 8d8 de dano Necrótico em um fracasso ou metade desse dano em um sucesso.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 2d8 para cada nível de espaço de magia acima do 6.

Círculo de Teleporte

Nível 5 Invocação (Bardo, Feiticeiro, Bruxo, Mago)
Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: 3 metros
Componentes: V, M (tintas raras no valor de 50+ PO, que a magia consome)
Duração: 1 rodada

Ao conjurar a magia, você desenha um círculo com 1,5 metro de raio no chão, inscrito com símbolos que vinculam seu local a um círculo de teleporte permanente de sua escolha, cuja sequência de símbolos você conhece e que se encontra no mesmo plano de existência que você. Uma portal brilhante se abre dentro do círculo que você desenhou e permanece aberto até o final de sua próxima rodada. Qualquer criatura que entrar no portal aparece instantaneamente a 1,5 metro do círculo de destino ou no espaço mais próximo não ocupado, caso o espaço esteja ocupado.

Muitos templos importantes, sedes de guildas e outros locais significativos possuem círculos de teleporte permanentes. Cada círculo inclui uma sequência única de símbolos — uma série de runas dispostas em um padrão específico.

Quando você ganha pela primeira vez a capacidade de conjurar esta magia, aprende as sequências de símbolos para dois destinos no Plano Material, determinados pelo Mestre. Você pode aprender sequências adicionais de símbolos durante suas aventuras. Você pode memorizar uma nova sequência de símbolos após estudá-la por 1 minuto.

Você pode criar um círculo de teleporte permanente conjurando esta magia no mesmo local todos os dias por 365 dias.

Círculo Mágico

Nível 3 de Abjuração (Clérigo, Paladino, Bruxo, Mago)
Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: 3 metros
Componentes: V, S, M (sal e prata em pó no valor de 100+ 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 no chão que você consegue ver dentro do alcance. Runas brilhantes aparecem em todos os pontos em que o cilindro intersecta o chão ou outra superfície.

Escolha uma ou mais das seguintes categorias de criaturas: Celestiais, Elementais, Feéricas, Ínferas ou Mortos-Vivos. O círculo afeta uma criatura da categoria escolhida da seguinte forma:

- A criatura não pode entrar voluntariamente no cilindro por meios não mágicos. Se a criatura tentar usar teleportação ou viagem interplanar para isso, ela deve primeiro conseguir 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 adquirir a condição Enfeitiçado ou Amedrontado proveniente da criatura.

Cada vez que você conjura esta magia, pode fazer com que sua magia opere na direção oposta, impedindo que uma criatura da categoria especificada deixe o cilindro e protegendo alvos fora dele.

Magias — C (2)

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. A duração aumenta em 1 hora para cada nível de espaço de magia acima do 3.

Clarividência

Magia de Adivinhação de 3º círculo (Bardo, Clérigo, Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: 10 minutos
Alcance: 1,5 quilômetros
Componentes: V, S, M (um foco com valor de 100+ PO, seja um chifre adornado para ouvir ou um olho de vidro para ver)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você cria um sensor Invisível dentro do alcance em uma localização familiar a você (um lugar que você visitou ou viu antes) ou em uma localização óbvia que é desconhecida para você (como atrás de uma porta, ao redor de um canto ou em uma bosque de árvores). O sensor intangível e invulnerável permanece no local durante toda a duração.

Quando você conjura 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 vê o sensor (como uma criatura beneficiada por *Ver o Invisível* ou Visão Verdadeira) vê um orbe luminoso com cerca do tamanho do seu punho.

Clone

Necromancia de 8º círculo (Mago)
Tempo de Conjuração: 1 hora
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (um diamante valendo 1.000+ PO, que a magia consome, e um recipiente selável valendo 2.000+ PO, suficientemente grande para conter a criatura a ser clonada)
Duração: Instantâneo

Você toca uma criatura ou pelo menos 2,5 centímetros cúbica de sua carne. Um duplicado inerte dessa criatura forma-se dentro do recipiente usado na conjuração da magia e completa seu crescimento após 120 dias; você escolhe se o clone finalizado terá a mesma idade da criatura ou será mais jovem. O clone permanece inerte e perdura indefinidamente enquanto seu recipiente permanece inalterado.

Se a criatura original morrer após o clone terminar de se formar, a alma da criatura transfere-se para o clone, desde que a alma esteja livre e disposta a retornar. O clone é fisicamente idêntico à original, com a mesma personalidade, memórias e habilidades, mas sem nenhum equipamento da criatura original. Os restos da criatura original, se houver, tornam-se inertes e não podem ser revividos, já que a alma da criatura está em outro lugar.

Coluna de Chamas

Nível 5 de Evocação (Clérigo)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (uma pitada de enxofre)
Duração: Instantâneo

Uma coluna vertical de fogo brilhante desce do céu. Cada criatura em um Cilindro de 3 metros de raio e 12 metros de altura, centralizado em um ponto dentro do alcance, faz uma

salvaguarda de Destreza, sofrendo 5d6 de dano Ígneo e 5d6 de dano Radiante em um fracasso, ou metade disso em um sucesso.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano Ígneo e o dano Radiante aumentam em 1d6 para cada nível de espaço de magia acima do 5.

Comando

Nível 1 de Encantamento (Bardo, Clérigo, Paladino)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V
Duração: Instantâneo

Você pronuncia uma única palavra de comando a uma criatura que consegue ver dentro do alcance. A criatura deve conseguir uma salvaguarda de Sabedoria ou seguir o comando na próxima rodada. Escolha o comando entre as opções a seguir:

Aproximar-se. A criatura se move em direção a você pelo caminho mais curto e direto, terminando sua rodada se se mover a menos de 1,5 metro de você.

Soltar. A criatura solta o que está segurando e então termina sua rodada.

Fugir. A criatura passa sua rodada se movendo para longe de você pelo meio mais rápido disponível.

Rastejar. A criatura fica com a condição Caído e então termina sua rodada.

Parar. Na sua rodada, a criatura não se move e não realiza nenhuma ação ou ação bônus.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você pode afetar uma criatura adicional para cada nível de espaço de magia acima do 1.

Compreender Idiomas

Nível 1 de Adivinhação (Bardo, Feiticeiro, Bruxo, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação ou Ritual
Alcance: Próprio
Componentes: V, S, M (uma pitada de cinza e sal)
Duração: 1 hora

Durante a duração, você entende o significado literal de qualquer idioma que ouve ou vê escrito com gestos. Você também entende qualquer idioma escrito que vê, mas deve estar tocando a superfície em que as palavras estão escritas. Leva cerca de 1 minuto para ler uma página de texto. Esta magia não decodifica símbolos ou mensagens secretas.

Compulsão

Magia de Encantamento de 4º círculo (Bardo)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Cada criatura da sua escolha que você possa ver dentro do alcance deve ter sucesso em uma salvaguarda de Sabedoria ou fica Enfeitiçada até o fim da magia.

Durante a duração, você pode usar uma ação bônus para designar uma direção horizontal em relação a você. Cada alvo Enfeitiçado deve usar o máximo possível de seu movimento para se mover nessa direção no próximo turno, seguindo a rota mais segura. Após se mover dessa forma, um alvo refaz a salvaguarda, terminando a magia sobre si mesmo em caso de sucesso.

Comunhão

Magia de Adivinhação de 5º círculo (Clérigo)
Tempo de Conjuração: 1 minuto ou Ritual
Alcance: Você mesmo
Componentes: V, S, M (incenso)
Duração: 1 minuto

Você entra em contato com uma divindade ou um representante divino e faz até três perguntas que podem ser respondidas com sim ou não. Você deve fazer suas perguntas antes que a magia termine. Você recebe uma resposta correta para cada pergunta.

Seres divinos não são necessariamente oniscientes, então você pode receber "impreciso" como resposta se uma pergunta diz respeito a informações que estão além do conhecimento da divindade. Em um caso em que uma resposta de uma palavra poderia ser enganosa ou contrária aos interesses da divindade, o Mestre pode oferecer uma frase curta como resposta em vez disso.

Se você conjurar a magia mais de uma vez antes de terminar um Descanso Longo, há uma chance cumulativa de 25 por cento para cada conjuração após a primeira de que você não receba resposta.

Comunhão com a Natureza

Magia de 5º círculo Adivinhação (Druida, Guardião)
Tempo de Conjuração: 1 minuto ou Ritual
Alcance: Você mesmo
Componentes: V, S
Duração: Instantâneo

Você entra em comunhão com espíritos da natureza e obtém conhecimento da área circundante. Ao ar livre, a magia lhe concede conhecimento da área dentro de 4,5 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 construção, como em castelos e povoados.

Escolha três dos fatos a seguir; você aprende esses fatos conforme se aplicam à área da magia:

- Localizações de povoados
- Localizações de portais para outros planos de existência
- Localização de uma criatura com nível de desafio 10+ (escolha do Mestre) que seja um Celestial, um Elemental, um Feérico, um Ínfero ou um Morto-Vivo
- O tipo mais prevalente de planta, mineral ou Fera (você escolhe qual aprender)
- Localizações de corpos d'água

Por exemplo, você pode determinar a localização de um monstro poderoso na área, as localizações de corpos d'água e as localizações de quaisquer povoados.

Cone de Frio

Nível 5 de Evocação (Druida, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Próprio
Componentes: V, S, M (um pequeno cone de cristal ou vidro)
Duração: Instantâneo

Você lança um jato de ar frio. Cada criatura em um Cone de 18 metros que se origina de você faz uma salvaguarda de Constituição, tomando 8d8 de dano Gélido em falha ou metade desse dano em sucesso. Uma criatura morta por esta magia se transforma em uma estátua congelada até que descongele.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d8 para cada nível de espaço de magia acima do 5.

Confusão

Magia de Encantamento de 4º círculo (Bardo, Druida, Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 27 metros
Componentes: V, S, M (três cascas de nozes)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Cada criatura em uma Esfera com raio de 3 metros centrada em um ponto que você escolher dentro do alcance deve ter sucesso em uma salvaguarda de Sabedoria, ou essa criatura não pode realizar Ações Bônus ou Reações e deve rolar 1d10 no início de cada um de seus turnos para determinar seu comportamento durante aquele turno, consultando a tabela abaixo.

Tabela: 1d10 Comportamento para o Turno

D10	COMPORTAMENTO PARA O TURNO
1	A criatura não realiza uma ação e usa todo o seu movimento para se mover. Role 1d4 para a direção: 1, norte; 2, leste; 3, sul; ou 4, oeste.
2–6	A criatura não se move nem realiza ações.
7–8	A criatura não se move e realiza a ação Atacar para fazer um ataque corpo a corpo contra uma criatura aleatória dentro do alcance. Se nenhuma estiver ao alcance, a criatura não realiza nenhuma ação.
9–10	A criatura escolhe seu comportamento.

No final de cada turno da criatura afetada, ela repete a salvaguarda, terminando o efeito da magia sobre si mesma em caso de sucesso.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O raio da Esfera aumenta em 1,5 metros para cada nível de espaço de magia acima do 4º.

Consagrar

Nível 5 de Abjuração (Clérigo)
Tempo de Conjuração: 24 horas
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (incenso valendo 1.000+ PO, que a magia consome)
Duração: Até ser dissipada

Você toca um ponto e infunde uma área ao 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.

Guarda Consagrada. Escolha qualquer um destes tipos de criatura: aberração, celestial, elemental, feérico, ínfero ou morto-vivo. Criaturas do tipo escolhido não podem entrar na área voluntariamente, e qualquer criatura possuída ou que tenha a condição Enfeitiçado ou Amedrontado por essas criaturas não fica possuída, Enfeitiçada ou Amedrontada por elas enquanto estiver na área.

Efeito Extra. Você vincula um efeito extra à área, escolhendo entre a lista abaixo:

Coragem. Criaturas de quaisquer tipos que você escolher não podem adquirir a condição Amedrontado enquanto estiverem na área.

Escuridão. Escuridão preenche a área. Luz normal, assim como luz mágica criada por magias de nível inferior a este, não pode iluminar a área.

Luz do Dia. Luz plena preenche a área. Escuridão mágica criada por magias de nível inferior a esta não pode apagar a luz.

Descanso Pacífico. Corpos mortos enterrados na área não podem ser transformados em morto-vivo.

Interferência Extra-Dimensional. Criaturas de quaisquer tipos que você escolher não podem entrar ou sair da área usando teleportação ou viagem interplanar.

Medo. Criaturas de quaisquer tipos que você escolher ficam com a condição Amedrontado enquanto estiverem na área.

Resistência. Criaturas de quaisquer tipos que você escolher têm Resistência a um tipo de dano de sua escolha enquanto estiverem na área.

Silêncio. Nenhum som pode emanar da área, e nenhum som pode chegar até ela.

Línguas. Criaturas de quaisquer tipos que você escolher podem se comunicar com qualquer outra criatura na área, mesmo que não compartilhem uma língua comum.

Vulnerabilidade. Criaturas de quaisquer tipos que você escolher têm Vulnerabilidade a um tipo de dano de sua escolha enquanto estão na área.

Contágio

Magia de 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 ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição ou sofre 11d8 de dano Necrótico e fica Envenenado. Além disso, escolha uma perícia quando você conjura a magia. Enquanto estiver Envenenado, o alvo tem desvantagem nas salvaguardas feitas com a perícia escolhida.

O alvo deve repetir a salvaguarda no final de cada um de seus turnos até obter três sucessos ou falhas. Se o alvo obtiver sucesso em três dessas salvaguardas, a magia termina sobre ele. Se o alvo falhar em três das salvaguardas, a magia dura 7 dias nele.

Sempre que o alvo Envenenado recebe um efeito que acabaria com a condição Envenenado, o alvo deve ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição, ou a condição Envenenado não termina sobre ele.

Contato Extraplanar

Nível 5 de Presságio (Bruxo, Mago)

Magias — C (3)

Tempo de Conjuração: 1 minuto ou Ritual
Alcance: Próprio
Componentes: V
Duração: 1 minuto

Você entra em contato mental com um demigodo, o espírito de um sábio há muito falecido ou outra entidade conhecedora de outro plano. Contatar essa inteligência sobrenatural pode quebrar sua mente. Ao conjurar esta magia, faça uma salvaguarda de Inteligência contra CD 15. Em um sucesso, você pode fazer até cinco perguntas à entidade. Você deve fazer suas perguntas antes do término da magia. O GM responde de cada pergunta com uma única palavra, como "sim", "não", "talvez", "nunca", "irrelevante" ou "incerto" (se a entidade não souber a resposta à pergunta). Se uma resposta de uma única palavra for enganosa, o GM pode oferecer uma breve frase como resposta.

Em um fracasso na salvaguarda, você sofre 6d6 de dano Psíquico e fica com a condição Incapacitado até terminar um descanso longo. Uma magia *Restauração Maior* conjurada sobre você termina esse efeito.

Contingência

Nível 6 de Abjuração (Mago)
Tempo de Conjuração: 10 minutos
Alcance: Próprio
Componentes: V, S, M (uma estátua de si mesmo, incrustada com gemas, valendo 1.500+ PO)
Duração: 10 dias

Escolha uma magia de nível 5 ou inferior que você possa conjurar, que tenha tempo de conjuração de uma ação e que possa alvejar você. 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 entra em efeito quando um certo gatilho ocorre. Você descreve esse gatilho quando conjura as duas magias. Por exemplo, uma *Contingência* conjurada com *Respirar na Água* pode estipular que *Respirar na Água* entra em efeito quando você é engolido por água ou um líquido similar.

A magia contingente entra em efeito imediatamente após o primeiro ocorrido do gatilho, seja ou não você quiser, e então *Contingência* termina.

A magia contingente entra em efeito apenas em você, mesmo que ela possa normalmente alvejar outros. Você pode usar apenas uma magia *Contingência* por vez. Se você conjurar essa magia novamente, o efeito de outra magia *Contingência* em você termina. Além disso, *Contingência* termina em você se seu componente material não estiver mais em sua posse.

Contramagia

3º círculo Abjuração (Feiticeiro, Bruxo, Mago)
Tempo de Conjuração: Reação, que você toma ao ver uma criatura a até 18 metros de você conjurando uma magia com Componentes Verbais, Somáticos ou Materiais.
Alcance: 18 metros
Componentes: S
Duração: Instantâneo

Você tenta interromper uma criatura no processo de conjurar uma magia. A criatura faz uma salvaguarda de Constituição. Em uma falha na salvaguarda, a magia se dissipa sem efeito, e a ação, ação bônus ou reação usada para conjurá-la é desperdiçada. Se aquela magia foi conjurada com um espaço de magia, o espaço não é gasto.

Controlar Água

Magia de 4º círculo de Transmutação (Clérigo, Druida, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 90 metros
Componentes: V, S, M (uma mistura de água e pó)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Até o fim da magia, você controla qualquer água dentro de uma área que você escolher, que é 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.

Inundação. Você causa o nível da água de toda a água parada na área a subir até 6 metros. Se você escolher uma área em um grande corpo d'água, você cria, em vez disso, uma onda com 6 metros de altura que viaja de um lado da área para o outro e depois se desfaz. Qualquer veículo Enorme ou menor no caminho da onda é carregado junto com ela para o outro lado. Qualquer veículo Enorme ou menor atingido pela onda tem 25 por cento de chance de tombar.

O nível da água permanece elevado até o fim da magia ou você escolher um efeito diferente. Se este efeito produziu uma onda, a onda se repete no início do seu próximo turno enquanto o efeito Inundação dura.

Separar Água. Você separa a água na área e cria uma trincheira. A trincheira se estende por toda a área da magia, e a água separada forma uma parede de cada lado. A trincheira permanece até o fim da magia ou você escolher um efeito diferente. A água então lentamente preenche a trincheira ao longo do próximo turno até que o nível normal da água seja restaurado.

Redirecionar Fluxo. Você faz com que a água corrente na área se mova em uma direção que você escolhe, mesmo que a água tenha que fluir sobre obstáculos, paredes ou em outras direções improváveis. A água na área se move conforme você direciona, mas quando ela se move além da área da magia, ela retoma seu fluxo com base no terreno. A água continua a se mover na direção escolhida até o fim da magia ou você escolher um efeito diferente.

Vórtice. Você faz com que um vórtice se forme no centro da área, que deve ter pelo menos 15 metros quadrados e 7,5 metros de profundidade. O vórtice dura até você escolher um efeito diferente ou a magia termine. O vórtice 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 dentro de 7,5 metros do vórtice é puxada 3 metros em direção a ele. Quando uma criatura entra no vórtice pela primeira vez em um turno ou termina seu turno lá, ela faz uma salvaguarda de Força. Em uma salvaguarda mal sucedida, a criatura sofre 2d8 de dano Contundente. Em uma salvaguarda bem sucedida, a criatura sofre metade do dano. Uma criatura pode nadar para longe do vórtice somente se primeiro tomar uma ação para se afastar e for bem-sucedida em um teste de Atletismo (Força) contra sua CD de salvaguarda de magia.

Controlar o Clima

Nível 8 de Transmutação (Clérigo, Druida, Mago)
Tempo de Conjuração: 10 minutos
Alcance: Você mesmo
Componentes: V, S, M (incenso queimando)
Duração: Concentração, até 8 horas

Você assume o controle do clima dentro de 7,5 quilômetros ao seu redor durante a duração. Você precisa estar ao ar livre para conjurar essa magia, e ela termina prematuramente se você entrar em um local fechado.

Quando você conjura a magia, muda as condições climáticas atuais, que são determinadas pelo Mestre. Você pode alterar precipitação, temperatura e vento. Leva 1d4 × 10 minutos para as novas condições se estabelecerem. Uma vez que isso aconteça, você pode mudar as condições novamente. Quando a magia termina, o clima retorna gradualmente ao normal.

Ao alterar as condições climáticas, localize uma condição atual nas tabelas a seguir e mude sua fase em uma unidade, para cima ou para baixo. Ao alterar o vento, você pode mudar sua direção.

Tabela: Precipitação

FASE	CONDIÇÃO
1	Sem nuvens
2	Nuvens leves
3	Nublado ou neblina no chão
4	Chuva, granizo ou neve
5	Chuva torrencial, granizo intenso ou tempestade de neve

Tabela: Temperatura

FASE	CONDIÇÃO
1	Onda de calor
2	Quente
3	Agradável
4	Fresco
5	Frio
6	Congelante

Tabela: Vento

FASE	CONDIÇÃO
1	Calmo
2	Vento moderado
3	Vento forte
4	Furacão
5	Tempestade

Convocar Familiar

Nível 1 de Invocação (Mago)
Tempo de Conjuração: 1 hora ou Ritual
Alcance: 3 metros
Componentes: V, S, M (incenso queimando no valor de 10+ PO, consumido pela magia)
Duração: Instantâneo

Você ganha o serviço de um familiar, um espírito que assume a forma de um animal de sua escolha: **Coruja, Gato, Sapo, Falcão, Lagarto, Polvo, Coruja, Rato, Corvo, Aranha, Visconde,** ou outra Fera com Nível de Desafio 0. Aparecendo em um espaço vazio dentro do alcance, o familiar tem as estatísticas da forma escolhida (consulte "Monstros"), embora seja uma Celestial, Feérico ou Ínfero (sua escolha) em vez de uma Fera. Seu familiar age de forma independente, mas obedece às suas ordens.

Conexão Telepática. Enquanto seu familiar estiver dentro de 30 metros de você, você pode se comunicar com ele telepaticamente. Além disso, como Ação Bônus, você pode ver através dos olhos do familiar e ouvir o que ele ouve até o início de sua próxima rodada, obtendo os benefícios de quaisquer Sentidos especiais que ele possua.

Finalmente, quando você conjura uma magia com alcance de toque, seu familiar pode entregar o toque. Seu familiar deve estar dentro de 30 metros de você e deve usar uma Reação para entregar o toque quando você conjurar a magia.

Combate. O familiar é um aliado seu e de seus aliados. Ele rola sua própria Iniciativa e age em sua própria rodada. Um familiar não pode atacar, mas pode tomar outras ações normalmente.

Desaparecimento do Familiar. Quando o familiar cai a 0 pontos de vida, ele desaparece. Ele reaparece após você conjurar esta magia novamente. Como uma ação Usar Magia, você pode temporariamente dissolver o familiar em uma dimensão de bolso. Alternativamente, você pode dissolvê-lo para sempre. Como uma ação Usar Magia enquanto ele está temporariamente dissolvido, você pode causar seu reaparecimento em um espaço não ocupado dentro de 9 metros de você. Sempre

que o familiar cair a 0 pontos de vida ou desaparecer na dimensão de bolso, ele deixa para trás no seu espaço qualquer coisa que estava vestindo ou carregando.

Apenas um Familiar. Você não pode ter mais de um familiar por vez. Se você conjurar esta magia enquanto já tiver um familiar, você faz com que ele assuma uma nova forma elegível.

Convocar Montaria

Nível 2 Invocação (Paladino)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantâneo

Você convoca um ser sobrenatural que aparece como uma montaria leal em um espaço vazio de sua escolha dentro do alcance. Esta criatura usa o bloco de estatísticas **Montaria Sobrenatural**. Se você já tiver uma montaria por meio desta magia, a montaria será substituída pela nova.

A montaria se assemelha a um animal grande, adequado para montar, de sua escolha, como um cavalo, um camelo, um lobo direto ou um alce. Sempre que você conjurar a magia, escolha o tipo de criatura da montaria — Celestial, Feérico ou Ínfero — o que determina certas características no bloco de estatísticas.

Combate. A montaria é aliada a você e a seus aliados. Em combate, ela compartilha a iniciativa com você e age como uma montaria controlada enquanto você a monta (conforme definido nas regras sobre combate a cavalo). Se você estiver com a condição Incapacitado, a montaria toma sua vez imediatamente após a sua e age de forma independente, focando em protegê-lo.

Desaparecimento da Montaria. A montaria desaparece se ela atingir 0 pontos de vida ou se você morrer. Quando ela desaparece, deixa para trás tudo o que estava vestindo ou carregando. Se você conjurar esta magia novamente, decide se convoca a montaria que desapareceu ou uma diferente.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Use o nível do espaço de magia para o nível da magia no bloco de estatísticas.

Montaria Sobrenatural

Grande Celestial, Feérico ou Ínfero (Sua Escolha), Neutro
CA *10 + 1 por nível da magia*
PV *5 + 10 por nível da magia (a montaria tem um número de Dados de Vida [d10s] igual ao nível da magia)*
Deslocamento *18 metros, Voo 18 metros (requer nível 4+ da magia)*

ATRIBUTO	PONTUAÇÃO	MODIFICADOR	SALVAGUARDA
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 quilômetros (funciona apenas com você)*
ND *Nenhum (XP 0; bônus de proficiência igual ao seu bônus de proficiência)*

Traços

Vínculo de Vida. *Quando você recupera pontos de vida de uma magia de 1º círculo ou superior, o corcel recupera o mesmo número de pontos de vida se você estiver a até 1,5 metro dele.*

Ações

.Impacto Outro Mundo. Jogada de Ataque Corpo a Corpo: *Bônus igual ao seu modificador de ataque de magia, alcance 1,5 metros Acerto: 1d8 mais o nível da magia de dano Radiante (Celestial), Psíquico (Feérico) ou Necrótico (Ínfero).*

Ações Bônus

Olhar Feroz (Apenas Ínfero; recarrega após um descanso longo). *Salvaguarda de Sabedoria: CD igual à sua CD de salvaguarda de magia, uma criatura dentro de 18 metros que o corcel consegue ver. Falha: O alvo fica com a condição Amedrontado até o final da sua próxima rodada.*

Passo Feérico (Apenas Feérico; recarrega após um descanso longo). *O corcel teletransporta-se, junto com seu cavaleiro, para um espaço vazio de sua escolha a até 18 metros de distância dele.*

Toque Curativo (Apenas Celestial; recarrega após um descanso longo). *Uma criatura dentro de 1,5 metro do corcel recupera um número de pontos de vida igual a 2d8 mais o nível da magia.*

Convocar Relâmpagos

Nível 3 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 dentro do alcance que você consegue ver acima de si. Ela assume a forma de um Cilindro com 3 metros de altura e raio de 18 metros.

Quando você conjura a magia, escolha um ponto que você consegue ver sob a nuvem. Um relâmpago dispara da nuvem até esse ponto. Cada criatura dentro de 1,5 metro desse ponto

faz uma salvaguarda de Destreza, tomando 3d10 de dano Elétrico em falha ou metade desse dano em sucesso.

Até que a magia termine, você pode usar uma ação Usar Magia para convocar relâmpagos dessa forma novamente, visando o mesmo ponto ou um diferente.

Se você estiver ao ar livre durante uma tempestade quando conjurar essa magia, a magia lhe dá controle sobre aquela tempestade em vez de criar uma nova. Sob essas condições, o dano da magia aumenta em 1d10.

Magias — C (4)

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d10 para cada nível de espaço de magia acima do 3.

Corda Extradimensional

Magia de Transmutação de 2º círculo (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, abre-se um portal Invisível de 0,9 metro por 1,5 metro para um espaço extradimensional que dura até o fim da magia. Esse espaço pode ser alcançado escalando a corda, que pode ser puxada para dentro ou solta dele.

O espaço pode acomodar 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.

Corrente de Relâmpagos

Evocação de 6º círculo (Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 45 metros
Componentes: V, S, M (três alfinetes de prata)
Duração: Instantâneo

Você lança um Relâmpago em direção a um alvo que você pode ver dentro do alcance. Três relâmpagos então saltam daquele alvo para até três outros alvos de sua escolha, cada um dos quais deve estar a 9 metros do primeiro alvo. Um alvo pode ser uma criatura ou um objeto e pode ser atingido por apenas um dos relâmpagos.

Cada alvo faz uma salvaguarda de Destreza, sofrendo 10d8 de dano Elétrico em uma falha ou metade desse dano em um sucesso.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Um relâmpago adicional salta do primeiro alvo para outro alvo para cada nível de espaço de magia acima de 6.

Crescer Espinhos

Nível 2 Transmutação (Druida, Guardião)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 45 metros
Componentes: V, S, M (sete espinhos)
Duração: Concentração, até 10 minutos

O chão em uma Esfera de 6 metros de raio centrada em um ponto dentro do alcance brota espinhos e espinhos duros. A área torna-se Terreno Difícil durante a duração. Quando uma criatura entra na área ou se move dentro dela, ela sofre 2d4 de dano Perfurante para cada 1,5 metro percorrido.

A transformação do chão é camuflada para parecer natural. Qualquer criatura que não consiga ver a área quando a magia é conjurada deve realizar uma ação Procurar e obter sucesso em um teste de Sabedoria (Percepção ou Sobrevivência) contra sua CD de salvaguarda de magia para reconhecer o terreno como perigoso antes de entrar nele.

Crescimento de Plantas

Transmutação de 3º círculo (Bardo, Druida, Guardião)
Tempo de Conjuração: Ação (Crescimento Excessivo) ou 8 horas (Enriquecimento)
Alcance: 45 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantâneo

Esta magia canaliza vitalidade para plantas. O Tempo de Conjuração que você usar determina se a magia tem o efeito Crescimento Excessivo ou o efeito Enriquecimento abaixo.

Crescimento Excessivo. Escolha um ponto dentro do alcance. Todas as plantas normais em uma Esfera com raio de 30 metros centrada naquele ponto tornam-se espessas e excessivamente crescidas. Uma criatura movendo-se através dessa área deve gastar 1,2 metros de movimento para cada 0,3 metros que se move. Você pode excluir uma ou mais áreas de qualquer tamanho dentro da área da magia de serem afetadas.

Enriquecimento. Todas as plantas em um raio de meio milha centrada em um ponto dentro do alcance tornam-se enriquecidas por 365 dias. As plantas rendem o dobro da quantidade normal de alimento quando colhidas. Elas podem se beneficiar de apenas uma *Crescimento de Plantas* por ano.

Criação

Nível 5 Ilusão (Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (um pincel)
Duração: Especial

Você puxa fios de sombra do Shadowfell para criar um objeto dentro do alcance. O objeto é feito de matéria vegetal (bem macio, corda, madeira e similares) ou matéria mineral (pedra,

cristal, metal e similares). O objeto não pode ser maior que um Cubo de 1,5 metro e deve ser de uma forma e material que você já tenha visto.

A duração da magia depende do material do objeto, conforme mostrado na tabela de Materiais. Se o objeto for composto por múltiplos materiais, use a menor duração. Usar qualquer objeto criado por esta magia como componente material de outra magia fará com que a outra magia falhe.

Tabela: Materiais

MATERIAL	DURAÇÃO
Matéria vegetal	24 horas
Pedra ou cristal	12 horas
Metais preciosos	1 hora
Gemas	10 minutos
Adâmio ou mithral	1 minuto

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O Cubo aumenta em 1,5 metro para cada nível de espaço de magia acima do 5.

Criar Chamas

Truque de Invocação (Druida)
Tempo de Conjuração: Ação Bônus
Alcance: Próprio
Componentes: V, S
Duração: 10 minutos

Uma chama cintilante aparece em sua mão e permanece ali durante a duração. Enquanto estiver presente, a chama não emite calor, não acende nada e projeta Luz Plena em um raio de 6 metros e Meia-Luz por mais 6 metros adicionais. A magia termina se você conjurar novamente.

Até o término da magia, você pode usar uma ação Usar Magia para lançar fogo contra uma criatura ou objeto a até 18 metros de distância. Faça um ataque à distância de magia. Em um acerto, o alvo sofre 1d8 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

Nível 3 de Invocação (Clérigo, Paladino)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantâneo

Você cria 22,5 kg de comida e 114 litros de água fresca no chão ou em recipientes dentro do alcance — ambos úteis para evitar os perigos da desnutrição e desidratação. A comida é sem sabor, mas nutritiva e parece com um alimento de sua escolha, e a água é limpa. A comida estraga após 24 horas se não for consumida.

Criar Mortos-Vivos

6º círculo Necromancia (Clérigo, Bruxo, Mago)
Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: 3 metros
Componentes: V, S, M (uma pedra ônix preta de mais de 150 PO para cada cadáver)
Duração: Instantâneo

Você só pode conjurar esta magia à noite. Escolha até três cadáveres de Humanoides Médios ou Pequenos dentro do alcance. Cada um se torna um **Ghoul** sob seu controle (veja "Monstros" para o bloco de estatísticas).

Como uma ação bônus em cada um dos seus turnos, você pode comandar mentalmente qualquer criatura que você animou com esta magia se a criatura estiver dentro de 36 metros de você (se você controlar múltiplas criaturas, você pode comandar qualquer uma delas ao mesmo tempo, emitindo o mesmo comando para elas). Você decide qual ação a criatura tomará e onde ela se moverá em seu próximo turno, ou você pode emitir um comando geral, como guardar um determinado lugar. Se você não emitir comandos, a criatura toma a ação Esquivar e move-se apenas para evitar danos. Uma vez que uma ordem é dada, a criatura continua a segui-la até que sua tarefa seja concluída.

A criatura está sob seu controle por 24 horas, após o qual ela deixa de obedecer a qualquer comando que você tenha dado a ela. Para manter o controle da criatura por mais 24 horas, você deve conjurar esta magia na criatura antes que o período atual de 24 horas termine. Este uso da magia reafirma seu controle sobre até três criaturas que você animou com esta magia em vez de animar novas.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Se você usar um espaço de magia de 7º círculo, pode animar ou reafirmar o controle sobre quatro **Horrores**. Se você usar um espaço de magia de 8º círculo, pode animar ou reafirmar o controle sobre cinco **Horrores** ou dois **Espectros** ou **Vultos**. Se você usar um espaço de magia de 9º círculo, pode animar ou reafirmar o controle sobre seis **Horrores**, três **Espectros** ou **Vultos**, ou dois **Mumificações**. Veja "Monstros" para estes blocos de estatísticas.

Criar ou Destruir Água

Nível 1 de Transmutação (Clérigo, Druida)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (uma mistura de água e areia)
Duração: Instantâneo

Você realiza uma das seguintes ações:

Criar Água. Você cria até 38 litros de água limpa dentro do alcance em um recipiente aberto. Alternativamente, a água cai como chuva em um Cubo de 9 metros dentro do alcance, extinguindo chamas expostas nessa área.

Destruir Água. Você destrói até 38 litros de água em um recipiente aberto dentro do alcance. Alternativamente, você destrói neblina em um Cubo de 9 metros dentro do alcance.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você cria ou destrói 38 litros adicionais de água, ou o tamanho do Cubo aumenta em 1,5 metro, para cada nível de espaço de magia acima do 1.

Criar Passagem

Magia de Transmutação de 5º círculo (Mago)
Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (um punhado de sementes de gergelim)
Duração: 1 hora

Uma passagem aparece em um ponto que você pode ver em uma superfície de madeira, gesso ou pedra (como uma parede, teto ou chão) dentro do alcance e dura durante a duração. Você escolhe as dimensões da abertura: até 1,5 metros de largura, 2,4 metros de altura e 6 metros de profundidade. A passagem não cria instabilidade em nenhuma estrutura ao seu redor.

Quando a abertura desaparece, qualquer criatura ou objeto ainda na passagem criada pela magia são ejetados com segurança para um espaço desocupado mais próximo da superfície em que você conjura a magia.

Cúpula Antivida

Nível 5 de Abjuração (Druida)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Auto
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 hora

Uma aura se estende de você em uma Emanação de 3 metros durante a duração. A aura impede que criaturas, exceto constructos e mortos-vivos, passem ou alcancem através dela. Uma criatura afetada pode conjurar magias ou fazer ataques com armas de alcance ou alcance longo através da barreira.

Se você se mover de forma que uma criatura afetada seja forçada a passar pela barreira, a magia termina.

Cura Completa

6º círculo Abjuração (Clérigo, Druida)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantâneo

Escolha uma criatura que você possa ver dentro do alcance. Energia positiva flui através do alvo, restaurando 70 pontos de vida. Esta magia também encerra as condições Cego, Surdo e Envenenado no alvo.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. A cura aumenta em 10 para cada nível de espaço de magia acima do 6º.

Cura Completa em Massa

9º Círculo Abjuração (Clérigo)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantâneo

Uma torrente de energia curativa flui de você para criaturas ao seu redor. Você restaura até 700 pontos de vida, divididos como escolher entre qualquer número de criaturas que você possa ver dentro do alcance. Criaturas curadas por esta magia também têm as condições Cego, Surdo e Envenenado removidas delas.

Curar Ferimentos

Nível 1 de Abjuração (Bardo, Clérigo, Druida, Paladino, Guardião)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: Instantâneo

A criatura que você toca recupera um número de Pontos de Vida igual a 2d8 mais o modificador de seu atributo de conjuração.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O curativo aumenta em 2d8 para cada nível de espaço de magia acima do 1.

Curar Ferimentos em Massa

Nível 5 de Abjuração (Bardo, Clérigo, Druida)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantâneo

Uma onda de energia curativa se espalha a partir de um ponto que você consegue ver dentro do alcance. 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 modificador de atributo de conjuração.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O curativo aumenta em 1d8 para cada nível de espaço de magia acima do 5.

Magias — D

Danação

Nível 1 de 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 que consegue ver dentro do alcance. Até que a magia termine, você causa dano Necrótico adicional de 1d6 ao alvo sempre que acertar um ataque com uma jogada de ataque. Além disso, escolha uma habilidade ao conjurar a magia. O alvo sofre desvantagem em testes de atributo feitos com a habilidade escolhida.

Se o alvo cair para 0 Pontos de Vida antes que esta magia termine, você pode usar uma Ação Bônus em uma rodada posterior para maldizer uma nova criatura.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Sua Concentração pode durar mais com um espaço de magia de nível 2 (até 4 horas), 3–4 (até 8 horas) ou 5+ (24 horas).

Dança Irresistível de Otto

Nível 6 de Encantamento (Bardo, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros

Componentes: V
Duração: Concentração, até 1 minuto

Uma criatura que você consegue ver dentro do alcance deve fazer uma salvaguarda de Sabedoria. Em um sucesso, o alvo dança de forma cômica até o final de sua próxima rodada, durante a qual deve gastar todo seu deslocamento para dançar no lugar.

Em um fracasso, o alvo fica com a condição Enfeitiçado durante a duração. Enquanto estiver Enfeitiçado, o alvo dança de forma cômica, deve gastar todo seu deslocamento para dançar no 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 uma de suas rodadas, o alvo pode tomar uma ação para se recompor e repetir a salvaguarda, terminando a magia em si mesmo em caso de sucesso.

De Carne para Pedra

Nível 6 Transmutação (Druida, Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (uma pena de coca-tríce)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você tenta transformar uma criatura que consegue ver dentro do alcance em pedra. A vítima faz uma salvaguarda de Constituição. Em falha, ela fica com a condição Contido durante a duração. Em sucesso, seu deslocamento é 0 até o início de sua próxima rodada. Constructos automaticamente têm sucesso na salvaguarda.

Uma vítima Contida faz outra salvaguarda de Constituição no final de cada rodada. Se ela tiver sucesso em três salvaguardas contra esta magia, a magia termina. Se falhar em três salvaguardas, ela é transformada em pedra e fica com a condição Petrificado durante a duração. Os sucessos e fracassos não precisam ser consecutivos; mantenha o registro de ambos até que a vítima coleciona três de um tipo.

Se você mantiver sua Concentração nesta magia por toda a duração possível, a vítima fica Petrificada até que a condição seja removida por *Restauração Maior* ou magia similar.

Dedo da Morte

Magia de 7º círculo Necromancia (Feiticeiro, Bruxo, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantâneo

Você libera energia negativa em direção a uma criatura que você pode ver dentro do alcance. O alvo faz uma salvaguarda de Constituição, sofrendo 7d8 + 30 de dano Necrótico em caso de falha ou metade desse valor em caso de sucesso.

Um humanoide morto por esta magia se levanta no início do seu próximo turno como um **Zumbi** (veja "Monstros") que segue suas ordens verbais.

Defensor da Fé

Nível 4 de Invocação (Clérigo)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V
Duração: 8 horas

Um guardião espectral do tamanho Grande aparece e paira durante a duração em um espaço não ocupado que você consegue ver dentro do alcance. O guardião ocupa esse espaço e é invulnerável, aparecendo na forma apropriada para sua divindade ou panteão.

Qualquer inimigo que se mova para um espaço dentro de 3 metros do guardião pela primeira vez em um turno ou inicie seu turno ali deve fazer uma salvaguarda de Destreza, causando 20 pontos de dano Radiante em falha ou metade desse dano em sucesso. O guardião desaparece quando tiver causado um total de 60 pontos de dano.

Desejo

Nível 9 Invocação (Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Próprio
Componentes: V
Duração: Instantâneo

Desejo é a magia mais poderosa que um mortal pode conjurar. Basta falar em voz alta para alterar a própria realidade.

O uso básico desta magia é duplicar qualquer outra magia de nível 8 ou inferior. Se você usar desta forma, não precisa cumprir quaisquer requisitos para conjurar essa magia, incluindo componentes caros. A magia simplesmente tem efeito.

Alternativamente, você pode criar um dos seguintes efeitos de sua escolha:

Criação de Objeto. Você cria um objeto de até 25.000 PO de valor que não seja um item mágico. O objeto não pode ter mais de 90 metros em qualquer dimensão e aparece em um espaço não ocupado que você consegue ver no chão. ***Saúde Imediata.*** Você permite que você e até vinte criaturas que você consegue ver recuperem todos os Pontos de Vida, e você remove todos os efeitos sobre elas listados na magia *Restauração Maior*. ***Resistência.*** Você concede a até dez criaturas que você consegue ver Resistência a um tipo de dano de sua escolha. Essa Resistência é permanente. ***Imunidade a Magia.*** Você concede a até dez criaturas que você consegue ver imunidade a uma única magia ou efeito mágico específico por 8 horas. ***Aprendizado Súbito.*** Você substitui um de seus talentos por outro talento para o qual você é elegível. Você perde todos os benefícios do talento antigo e ganha os benefícios do novo. Você não pode substituir um talento que seja pré-requisito para qualquer outro talento ou característica sua. ***Rerolagem.*** Você desfaz um único evento recente forçando uma nova rolagem de qualquer dado lançado nos últimos 6 segundos (incluindo sua última rodada). A realidade se adapta para acomodar o novo resultado. Por exemplo, uma *magia Desejo* poderia desfazer uma salvaguarda falhada de um aliado ou um acerto crítico de um inimigo. Você pode forçar a nova rolagem a ser feita com Vantagem ou Desvantagem, e escolhe se utilizar a nova rolagem ou a rolagem original.

Reconfiguração da Realidade. Você pode desejar algo que não esteja incluído em nenhum dos outros efeitos. Para isso, enuncie seu desejo ao GM com a maior precisão possível. O GM tem grande liberdade para decidir o que ocorre nesse caso; quanto maior o desejo, maior a probabilidade de algo dar errado. Essa magia pode simplesmente falhar, o efeito des-

ejado pode ser alcançado apenas parcialmente, ou você pode sofrer uma consequência imprevista devido à forma como formulou o desejo. Por exemplo, desejar que um vilão esteja morto pode projetá-lo para um período futuro em que esse vilão já não está mais vivo, efetivamente o removendo do jogo.

Da mesma forma, desejar um item mágico lendário ou um Artefato pode transportá-lo instantaneamente para a presença do atual dono do item. Se seu desejo for concedido e seus efeitos tiverem consequências para uma comunidade, região ou mundo inteiro, é provável que você atraia inimigos poderosos. Se seu desejo afetar um deus, os servos divinos do deus podem intervir imediatamente para impedir ou incentivar você a reformular o desejo de uma maneira específica. Se seu desejo tentar desfazer o multiverso, seu desejo falha.

O estresse de conjurar *Wish* para produzir qualquer efeito além de duplicar outra magia enfraquece você. Após suportar esse estresse, cada vez que conjurar uma magia até terminar um descanso longo, você sofre 1d10 de dano Necrótico por nível daquela magia. Esse dano não pode ser reduzido ou impedido de forma alguma. Além disso, sua Pontuação de Força torna-se 3 por 2d4 dias. Para cada um desses dias em que você descansar e não fizer mais do que atividades leves, seu tempo restante de recuperação diminui em 2 dias. Por fim, existe uma chance de 33 por cento de que você não consiga conjurar *Wish* novamente se sofrer esse estresse.

Desintegrar

Transmutação de 6º círculo (Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (uma lodolite e pó)
Duração: Instantâneo

Você lança um raio verde em um alvo que você pode ver dentro do alcance. O alvo pode ser uma criatura, um objeto não mágico ou uma criação de força mágica, como a muralha criada por *Muralha de Energia*.

Uma criatura alvo desta magia faz uma salvaguarda de Destreza. Em uma falha na salvaguarda, o alvo recebe 10d6 + 40 de dano Energético. Se este dano o reduz a 0 pontos de vida, ele e tudo não mágico que está vestindo e carregando são desintegrados em pó cinzento. O alvo só pode ser revivido por uma magia *Ressurreição Verdadeira* ou *Desejo*.

Esta magia automaticamente desintegra um objeto não mágico do tamanho Médio ou menor, ou uma criação de força mágica. Se tal alvo for Enorme ou maior, esta magia desintegra uma porção em forma de Cubo de 3 metros dele.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 3d6 para cada nível de espaço de magia acima de 6.

Despedaçar

Evocação de 2º círculo (Bardo, Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (um fragmento de mica)
Duração: Instantâneo

Um estrondo alto irrompe de um ponto à sua escolha dentro do alcance. Cada criatura em uma Esfera de raio de 3 metros centrada ali faz uma salvaguarda de Constituição, sofrendo 3d8 de dano Trovejante em caso de falha ou metade desse dano em caso de sucesso. Um constructo tem desvantagem na salvaguarda.

Um objeto não mágico que não está 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 nível do espaço de magia acima de 2.

Despertar

Magia de 5º círculo de Transmutação (Bardo, Druida)
Tempo de Conjuração: 8 horas
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (uma ágata que vale 1.000+ PO, que a magia consome)
Duração: Instantâneo

Você passa o tempo de conjuração traçando caminhos mágicos dentro de uma pedra preciosa e então toca no alvo. O alvo deve ser uma criatura Fera ou Planta com Inteligência de 3 ou menos ou uma planta natural que não é uma criatura. O alvo ganha Inteligência 10 e a capacidade de falar um idioma que você conhece. Se o alvo for uma planta natural, ela se torna uma criatura Planta e ganha a capacidade de mover seus membros, raízes, trepadeiras, cipós e assim por diante, e ela ganha sentidos semelhantes aos de um Humano. O Mestre Escolhe estatísticas apropriadas para a Planta despertada, como as estatísticas para o **Arbusto Despertado** ou **Árvore Despertada** em "Monstros".

A criatura despertada tem a condição Enfeitiçado por 30 dias ou até que você ou seus aliados causem dano a ela. Quando essa condição termina, a criatura despertada escolhe sua atitude em relação a você.

Despistar

Nível 5 de Ilusão (Bardo, Bruxo, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Próprio
Componentes: S
Duração: Concentração, até 1 hora

Você ganha a condição Invisível no mesmo instante em que uma duplicata ilusória de você aparece no local onde você está parado. A duplicata permanece por toda a duração, mas a invisibilidade termina imediatamente após você fazer uma jogada de ataque, causar dano ou conjurar uma magia.

Como uma ação Usar Magia, você pode mover a duplicata ilusória até duas vezes o seu deslocamento e fazê-la gesticular, falar e se comportar da maneira que escolher. Ela é intangível e invulnerável.

Você pode ver através de seus olhos e ouvir através de suas orelhas como se estivesse localizado onde ela está.

Destruição Cauterizante

Evocação de 1º círculo (Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação bônus, que você executa imediatamente após acertar um alvo com uma arma corpo a corpo ou um ataque desarmado
Alcance: Próprio
Componentes: V
Duração: 1 minuto

Ao acertar o alvo, ele sofre dano Ígneo adicional de 1d6 naquele ataque. No início de cada turno do alvo até que a magia termine, ele sofre 1d6 de dano Ígneo e faz uma salvaguarda de Constituição. Em um fracasso na salvaguarda, a magia continua. Em um sucesso na salvaguarda, a magia termina.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Todo o dano aumenta em 1d6 para cada nível de espaço de magia acima do 1.

Destruição Radiante

Nível 2 Transmutação (Paladino)
Tempo de Conjuração: Ação bônus, que você realiza imediatamente após acertar uma criatura com uma arma corpo a corpo ou um ataque desarmado
Alcance: Próprio
Componentes: V
Duração: Concentração, até 1 minuto

A criatura atingida recebe dano Radiante adicional de 2d6 na jogada de ataque. Até o término da magia, a criatura emite Luz plena em um raio de 1,5 metro, as jogadas de ataque contra ela têm Vantagem e ela não pode se beneficiar da condição Invisível.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d6 para cada nível de espaço de magia acima do 2.

Detectar Magia

Magia de 1º círculo de Adivinhação (Bardo, Clérigo, Druida, Paladino, Guardião, Feiticeiro, Bruxo, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação ou Ritual
Alcance: Si Mesmo
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

Durante a duração, você sente a presença de efeitos mágicos dentro de 9 metros de si mesmo. Se você sentir tais efeitos, pode realizar a ação Usar Magia para ver um aura tênue ao redor de qualquer criatura ou objeto visível na área que possui magia, e se o efeito foi criado por uma magia, você aprende a escola da magia.

A magia é bloqueada por 0,3 metros de pedra, terra ou madeira; 2,5 centímetros de metal; ou uma fina folha de chumbo.

Detectar o Bem e o Mal

Magia de 1º círculo Adivinhação (Clérigo, Paladino)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Si mesmo
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

Durante a duração, você sente a localização de qualquer aberração, celestial, elemental, feérico, ínfero ou morto-vivo dentro de 9 metros de si. Você também sente se a magia *Consagrar* está ativa ali e, em caso afirmativo, onde.

A magia é bloqueada por 0,3 metros de pedra, terra ou madeira; 2,5 centímetros de metal; ou uma fina folha de chumbo.

Detectar Pensamentos

Nível 2 Presságio (Bardo, Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Auto
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 dentro de 9 metros de si mesmo que pertençam a criaturas que conhecem idiomas ou são telepáticas. Você não lê os pensamentos, mas sabe que uma criatura pensante está presente.

A magia é bloqueada por 0,3 metros de pedra, terra ou madeira; 2,5 centímetros de metal; ou uma fina folha de chumbo.

Ler Pensamentos. Alvo uma criatura que você consegue ver dentro de 9 metros de si mesmo ou uma criatura dentro de 9 metros de si mesmo que você detectou com a opção Sentir Pensamentos. Você aprende o que está mais presente na mente do alvo no momento. Se o alvo não conhece nenhum idioma e não é telepático, você não aprende nada.

Como uma ação Usar Magia em seu próximo turno, você pode tentar sondar mais profundamente na mente do alvo. Se você sondar mais profundamente, o alvo faz uma salvaguarda de Sabedoria. Em um fracasso, você discernir a lógica, emoções e algo que é importante para a mente do alvo (como uma preocupação, amor ou ódio). Em um sucesso, a magia termina. Em ambos os casos, o alvo sabe que você está sondando sua mente, e até que você desvie sua atenção da mente do alvo, o alvo pode tomar uma ação em seu turno para fazer um teste de Inteligência (Arcanismo) contra sua CD de salvaguarda de magia, terminando a magia em um sucesso.

Detectar Veneno e Doença

Magia de 1º círculo Adivinhação (Clérigo, Druida, Paladino, Guardião)
Tempo de Conjuração: Ação ou Ritual
Alcance: Si mesmo
Componentes: V, S, M (uma folha de azevinho)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Durante a duração, você sente a localização de venenos, criaturas venenosas ou com veneno, e contaminações mágicas dentro de 9 metros de si mesmo. Você sente o tipo de veneno, criatura ou contaminação em cada caso.

A magia é bloqueada por 0,3 metros de pedra, terra ou madeira; 2,5 centímetros de metal; ou uma fina chapa de chumbo.

Disco Flutuante de Tenser

Nível 1 de 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 plano circular horizontal de força, com 0,9 metro de diâmetro e 2,5 centímetros de espessura, que flutua a 0,9 metro acima do chão em um espaço vazio à sua escolha que você pode ver dentro do alcance. O disco permanece por toda a duração e pode suportar até 250 kg. Se mais peso for colocado sobre ele, a magia termina e tudo que está sobre o disco cai no chão.

O disco permanece imóvel enquanto você estiver a menos de 6 metros dele. Se você se afastar mais de 6 metros, o disco o segue para que permaneça a menos de 6 metros de você. Ele pode se mover sobre terreno irregular, subir ou descer escadas, inclinações e similares, mas não pode atravessar uma mudança de nível de 3 metros ou mais. Por exemplo, o disco não pode atravessar uma fossa de 3 metros de profundidade, nem sair de uma fossa assim se tiver sido criado no fundo.

Se você se afastar mais de 30 metros do disco (geralmente porque ele não consegue contornar um obstáculo para seguilo), a magia termina.

Disfarçar-se

Nível 1 de Ilusão (Bardo, Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Próprio
Componentes: V, S
Duração: 1 hora

Você faz com que você mesmo — incluindo suas roupas, armadura, armas e outros pertences que estejam em seu corpo — pareçam diferentes até o fim da magia. Você pode parecer 0,3 metro 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 a sua. Caso contrário, o alcance da ilusão é por sua escolha.

As mudanças provocadas por esta magia não resistem a uma inspeção física. Por exemplo, se você usar esta magia para adicionar um chapéu à sua roupa, objetos passarão pelo chapéu, e qualquer criatura que tocar nele não sentirá nada.

Para perceber que você está disfarçado, uma criatura deve realizar a ação Analisar para inspecionar sua aparência e obter sucesso em um teste de Inteligência (Investigação) contra sua CD de salvaguarda de magia.

Dissipar Magia

Nível 3 Abjuração (Bardo, Clérigo, Druida, Paladino, Guardião, Feiticeiro, Bruxo, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantâneo

Escolha uma criatura, objeto ou efeito mágico dentro do alcance. Qualquer magia em andamento de nível 3 ou inferior no alvo termina. Para cada magia em andamento de nível 4 ou superior no alvo, faça um teste de atributo usando seu atributo de conjuração (CD 10 mais o nível daquela magia). Em um teste bem-sucedido, a magia termina.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você automaticamente termina uma magia no alvo se o nível da magia for igual ou inferior ao nível do espaço de magia que você usa.

Dissipar o Bem e o Mal

Nível 5 de Abjuração (Clérigo, Paladino)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Próprio
Componentes: V, S, M (pó de prata e ferro)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Durante a duração, celestiais, elementais, feéricos, ínferos e mortos-vivos têm desvantagem nas jogadas de ataque contra você. Você pode encerrar a magia antecipadamente usando uma das seguintes funções especiais.

Quebra de Encantamento. Como ação Usar Magia, você toca uma criatura possuída ou que tenha a condição Enfeitiçado ou Amedrontado por uma ou mais criaturas dos tipos acima. O alvo não é mais possuído, Enfeitiçado ou Amedrontado por tais criaturas.

Dispensação. Como ação Usar Magia, você alvo uma criatura que consegue ver dentro de 1,5 metro de você e que tenha um dos tipos de criatura acima. O alvo deve conseguir uma salvaguarda de Carisma ou ser enviado de volta para seu plano natal, se já não estiver lá. Se não estiverem em seu plano natal, os mortos-vivos são enviados para a Sombra, e os feéricos são enviados para o Feywild.

Dominar Fera

Encantamento de 4º círculo (Druida, Guardião, Feiticeiro)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Uma fera que você possa ver dentro do alcance deve ter sucesso em uma salvaguarda de Sabedoria ou fica Enfeitiçada pela duração. 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, terminando a magia nele com um sucesso.

Você tem uma ligação telepática com o alvo Enfeitiçado enquanto vocês dois estão no mesmo plano de existência. No seu turno, você pode usar essa ligação para dar ordens ao alvo (sem ação necessária), como "Ataque aquela criatura", "Mova-se para lá" ou "Pegue aquele objeto". O alvo faz o possível para obedecer no seu turno. Se ele completar uma ordem e não receber mais instruções suas, ele age e se move como quiser, focando em proteger a si mesmo.

Você pode ordenar que o alvo tome uma Reação, mas deve tomar sua própria Reação para fazer isso.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Sua Concentração pode durar mais com um espaço de magia de nível 5 (até 10 minutos), 6 (até 1 hora) ou 7+ (até 8 horas).

Dominar Monstro

Encantamento de 8º círculo (Bardo, Feiticeiro, Bruxo, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 hora

Uma criatura que você possa ver dentro do alcance deve ter sucesso em uma salvaguarda de Sabedoria ou fica Enfeitiçada pela duração. 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, terminando a magia nele com um sucesso.

Você tem uma ligação telepática com o alvo Enfeitiçado enquanto ambos estiverem no mesmo plano de existência. No seu turno, você pode usar essa ligação para dar ordens ao alvo (sem ação necessária), como "Ataque aquela criatura", "Mova-se para lá" ou "Pegue aquele objeto". O alvo faz o possível para obedecer no seu turno. Se ele completar uma ordem e não receber mais instruções suas, ele age e se move como quiser, focando em proteger a si mesmo.

Você pode ordenar que o alvo faça uma Reação, mas deve usar sua própria Reação para fazer isso.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Sua Concentração pode durar mais com um espaço de magia de 9º círculo (até 8 horas).

Dominar Pessoa

Nível 5 de Encantamento (Bardo, Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Uma criatura humanaide que você consegue ver dentro do alcance deve ter sucesso em uma salvaguarda de Sabedoria ou ficar com a condição Enfeitiçado durante a duração. O alvo tem Vantagem na salvaguarda se você ou seus aliados estiverem lutando contra ele. Sempre que o alvo sofrer dano, ele repete a salvaguarda, terminando a magia por si mesmo em caso de sucesso.

Você tem um vínculo telepático com o alvo Enfeitiçado enquanto ambos estão no mesmo plano de existência. Em seu turno, você pode usar esse vínculo para emitir ordens ao alvo (sem necessidade de ação), como "Ataque aquela criatura", "Mova-se até ali" ou "Pegue aquele objeto". O alvo faz seu melhor para obedecer em seu turno. Se ele cumprir uma ordem e não receber novas direções suas, ele age e se move como quiser, focando em se proteger.

Você pode ordenar ao alvo que use uma Reação, mas deve usar sua própria Reação para fazer isso.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Sua Concentração pode durar mais com um espaço de magia de nível 6 (até 10 minutos), 7 (até 1 hora) ou 8+ (até 8 horas).

Magias — E

Elementalismo

Truque de Transmutação (Druida, Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantâneo

Você exerce controle sobre os elementos, criando um dos seguintes efeitos dentro do alcance.

Chamar Ar. Você cria uma brisa forte o suficiente para ondular tecidos, levantar poeira, farfalhar folhas e fechar portas e portões, tudo em um Cubo de 1,5 metro. Portas e portões sendo mantidos abertos por alguém ou algo não são afetados.

Chamar Terra. Você cria um fino manto de poeira ou areia que cobre superfícies em uma área quadrada de 1,5 metro, ou você faz com que uma única palavra apareça à sua mão em um pedaço de terra ou areia.

Chamar Fogo. Você cria uma fina nuvem de brasas inofensivas e fumaça colorida e perfumada em um Cubo de 1,5 metro. Você escolhe a cor e o cheiro, e as brasas podem acender velas, tochas ou lâmpadas naquela área. O cheiro da fumaça persiste por 1 minuto.

Chamar Água. Você cria um borrifo de névoa fresca que umedece levemente criaturas e objetos em um Cubo de 1,5 metro. Alternativamente, você cria 1 xícara de água limpa, seja em um recipiente aberto ou em uma superfície, e a água evapora em 1 minuto.

Esculpir Elemento. Você faz com que terra, areia, fogo, fumaça, névoa ou água que caiba em um Cubo de 0,3 metro assumam uma forma grosseira (como a de uma criatura) por 1 hora.

Emaranhar

Nível 1 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 dentro do alcance. Durante a duração, essas plantas transformam o terreno na área em Terreno Difícil. Elas desaparecem quando a magia termina.

Cada criatura (exceto você) na área quando você conjurar a magia deve ter sucesso em uma salvaguarda de Força ou ficar Contida até o fim da magia. Uma criatura Contida pode tomar uma ação para fazer um teste de Força (Atletismo) contra sua CD de salvaguarda de magia. Com sucesso, ela se liberta das plantas agarradoras e não está mais Contida por elas.

Encarnação Fantasmagórica

Nível 9 Ilusão (Bruxo, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você tenta criar terror ilusório na mente de outros. Cada criatura de sua escolha em uma Esfera de 9 metros de raio centrada em um ponto dentro do alcance faz uma salvaguarda de Sabedoria. Em um fracasso, um alvo sofre 10d10 de dano Psíquico e fica com a condição Amedrontado por toda a duração. Em um sucesso, um alvo sofre metade do dano apenas.

Um alvo Amedrontado faz uma salvaguarda de Sabedoria no final de cada turno. Em um fracasso, ele sofre 5d10 de dano Psíquico. Em um sucesso, a magia termina para esse alvo.

Encontrar Armadilhas

Magia de Adivinhação de 2º círculo (Clérigo, Druida, Guardião)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantâneo

Você sente qualquer armadilha dentro do alcance que esteja à vista. Uma armadilha, para fins desta magia, inclui qualquer objeto ou mecanismo que foi criado para causar dano ou outro perigo. Assim, a magia sentiria o *Alarme* ou *Glifo de Proteção*, mas não revelaria uma fraqueza natural no chão, um teto instável ou um buraco escondido.

Esta magia revela que uma armadilha está presente, mas não sua localização. Você aprende sobre a natureza geral do perigo representado por uma armadilha que sente.

Encontrar o Caminho

Magia de 6º círculo Adivinhação (Bardo, Clérigo, Druida)

Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: Você mesmo
Componentes: V, S, M (um conjunto de ferramentas de adivinhação — como cartas ou runas — no valor de 100+ 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 nomear um destino em outro plano de existência, um destino móvel (como uma fortaleza móvel), ou um destino não específico (como "a toca de um dragão verde").

Durante a duração, enquanto estiver no mesmo plano de existência do destino, você sabe qual a distância até ele e em que direção ele se encontra. Sempre que você enfrentar uma escolha de caminhos ao longo do caminho, você saberá qual é o caminho mais direto.

Enfeitiçar Monstro

Magia de 4º círculo de Encantamento (Bardo, Druida, Feiticeiro, Bruxo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S
Duração: 1 hora

Uma criatura que você possa ver dentro do alcance deve fazer uma salvaguarda de Sabedoria. Ela a faz com Vantagem se você ou seus aliados estiverem lutando contra ela. Em uma falha na salvaguarda, o alvo fica sob a condição Enfeitiçado até o fim da magia ou até que você ou seus aliados o danifiquem. 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 mirar em uma criatura adicional para cada nível do espaço de magia acima de 4.

Enfeitiçar Pessoa

Encantamento de 1º círculo (Bardo, Druida, Feiticeiro, Bruxo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S
Duração: 1 hora

Uma criatura humanoide que você possa ver dentro do alcance deve fazer uma salvaguarda de Sabedoria. Ela a faz com Vantagem se você ou seus aliados estiverem lutando contra ela. Em uma falha na salvaguarda, o alvo fica sob condição Enfeitiçado até o fim da magia ou até que você ou seus aliados o danifiquem. 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 mirar em uma criatura adicional para cada nível do espaço de magia acima de 1.

Escalada de Aranha

Transmutação de 2º círculo (Feiticeiro, Bruxo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (uma gota de betume e uma aranha)
Duração: Concentração, até 1 hora

Até o fim da magia, uma criatura disposta que você toque ganha a habilidade de se mover para cima, para baixo e através de superfícies verticais e ao longo de tetos, mantendo as mãos livres. O alvo também ganha um Deslocamento de Escalada igual ao seu Deslocamento.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você pode mirar em uma criatura adicional para cada nível de espaço de magia acima de 2.

Escrita Ilusória

Magia de Ilusão de 1º círculo (Bardo, Bruxo, Mago)

Tempo de Conjuração: 1 minuto ou Ritual
Alcance: Toque
Componentes: S, M (tinta no valor de 10+ PO, que a magia consome)
Duração: 10 dias

Você escreve em pergaminho, papel ou outro material adequado e imbuí-lo com uma ilusão que dura durante toda a duração. Para você e para qualquer criatura que você designe ao conjurar a magia, a escrita parece normal, aparenta ter sido escrita à sua mão e transmite o significado que você pretendia

quando escreveu o texto. Para todos os outros, a escrita aparece como se tivesse sido escrita em uma escrita desconhecida ou mágica que é incompreensível. Alternativamente, a ilusão pode alterar o significado, a caligrafia e a língua do texto, embora a língua deva ser uma que você conheça.

Se a magia for dissipada, tanto a escrita original quanto a ilusão desaparecem.

Uma criatura que possui Visão Verdadeira pode ler a mensagem oculta.

Escudo

1º círculo Abjuração (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Reação, que você toma quando é atingido por uma jogada de ataque ou alvo da magia *Mísseis Mágicos*

Alcance: Você mesmo

Componentes: V, S

Duração: 1 rodada

Uma barreira imperceptível de força mágica o protege. Até o início do seu próximo turno, você tem um bônus de +5 na CA, incluindo contra o ataque que disparou a magia, e não recebe dano de *Mísseis Mágicos*.

Escudo Ardente

Evocação de 4º círculo (Druida, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: Você mesmo

Componentes: V, S, M (um pouco de fósforo ou uma vaga-lume)

Duração: 10 minutos

Chamas esvoaçantes envolvem seu corpo durante a duração, emitindo luz plena em um raio de 3 metros e Meia-Luz por mais 3 metros.

As chamas fornecem a você um escudo quente ou um escudo 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 dentro de 1,5 metros de você acerta você com uma jogada de ataque corpo a corpo, o escudo irrompe em chamas. O atacante sofre 2d8 de dano Ígneo de um escudo quente ou 2d8 de dano Gélido de um escudo frio.

Escudo da Fé

Magia de 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 de sua escolha dentro do alcance, concedendo a ela um bônus de +2 na CA durante a duração.

Escuridão

Magia de 2º círculo (Feiticeiro, Bruxo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, M (pelo de morcego e um pedaço de carvão)

Duração: Concentração, até 10 minutos

Durante a duração, a Escuridão mágica se espalha de um ponto dentro do alcance e preenche uma Esfera com raio de 4,5 metros. Visão no Escuro não consegue ver através dela, e luz não mágica não consegue iluminá-la.

Alternativamente, você conjura a magia em um objeto que não está sendo usado ou carregado, causando a Escuridão para preencher uma Emanação de 4,5 metros originada daquele objeto. Cobrir aquele objeto com algo opaco, como uma tigela ou elmo, bloqueia a Escuridão.

Se alguma parte desta magia se sobrepor a uma área de Luz Plena ou Meia-Luz criada por uma magia de nível 2 ou inferior, aquela outra magia é dissipada.

Esfera Flamejante

Nível 2 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 com 1,5 metro de diâmetro em um espaço desocupado no chão dentro do alcance. Ela permanece por toda a duração. Qualquer criatura que termine sua vez a menos de 1,5 metros da esfera faz uma salvaguarda de Destreza, causando 2d6 de dano Ígneo em um fracasso ou metade desse dano em um sucesso.

Como Ação Bônus, você pode mover a esfera até 9 metros, rolando-a pelo chão. Se mover a esfera para o espaço de uma criatura, essa criatura faz a salvaguarda contra a esfera, e a esfera para de se mover naquela vez.

Ao mover a esfera, você pode direcioná-la sobre barreiras até 1,5 metros de altura e saltá-la sobre fossos até 3 metros de largura. Objetos inflamáveis que não estão sendo usados ou carregados começam a queimar 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 nível de espaço de magia acima do 2.

Esfera Gélida

Evocação de 6º círculo (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 90 metros

Componentes: V, S, M (uma esfera de cristal em miniatura)

Duração: Instantâneo

Uma esfera gélida lança-se de você para um ponto de sua escolha dentro do alcance, onde explode em uma Esfera com raio de 18 metros. Cada criatura naquela área faz uma salvaguarda de Constituição, sofrendo 10d6 de dano Gélido em caso de falha ou metade desse dano em caso de sucesso.

Se a esfera atingir um corpo d'água, ela congela a água até uma profundidade de 15 centímetros (aproximadamente 15 centímetros) em uma área quadrada de 9 metros. Este gelo dura por 1 minuto. Criaturas que estavam nadando na superfície da água congelada ficam presas no gelo e têm a condição Contida. Uma criatura presa pode usar uma ação para fazer um teste de Atletismo (Força) contra sua CD de salvaguarda de magia para se libertar.

Você pode optar por não lançar a esfera após completar o Tempo de Conjuração da magia. Se fizer isso, uma esfera do tamanho de uma bala de funda, fria ao toque, aparece em sua mão. A qualquer momento, você ou uma criatura a quem você der a esfera podem arremessá-la (com alcance de 12 metros) ou atirá-la com uma funda (ao alcance normal da funda). Ela se estilhaça no impacto, com o mesmo efeito de um lançamento normal da magia. Você também pode colocar a esfera no chão sem que ela se estilhaçe. Após 1 minuto, se a esfera não tiver se estilhaçado, ela explode.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d6 para cada nível de espaço de magia acima do 6º.

Esfera Resiliente de Otiluke

Magia de Abjuração de 4º círculo (Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (uma esfera de vidro)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Uma esfera brilhante envolve uma criatura ou objeto Grande ou menor dentro do alcance. Uma criatura relutante deve ter sucesso em uma salvaguarda de Destreza ou será envolvida pela duração da magia.

Nada – nem objetos físicos, energia ou outros efeitos de magia – pode passar pelo barreira, para dentro ou para fora, embora uma criatura na esfera possa respirar ali. A esfera é imune a todo dano, e uma criatura ou objeto dentro não pode ser danificado por ataques ou efeitos originários do exterior, nem uma criatura dentro da esfera pode danificar nada lá fora.

A esfera é sem peso e apenas grande o suficiente para conter a criatura ou objeto dentro. Uma criatura envolvida pode usar uma ação para empurrar contra as paredes da esfera e assim rolar a esfera em até metade do deslocamento da criatura. Da mesma forma, o globo pode ser pego e movido por outras criaturas.

Uma magia *Desintegrar* direcionada à esfera a destrói sem prejudicar nada dentro dela.

Esfera Vitriólica

Magia de 4º círculo Evocação (Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 45 metros
Componentes: V, S, M (uma gota de bílis)
Duração: Instantâneo

Você aponta para uma localização dentro do alcance, e uma bola brilhante de 0,3 metro de diâmetro de ácido surge lá e explode em uma Esfera com raio de 6 metros. Cada criatura naquela área faz uma salvaguarda de Destreza. Em uma salvaguarda mal-sucedida, a criatura sofre 10d4 de dano Ácido e mais 5d4 de dano Ácido no final do seu próximo turno. Em uma salvaguarda bem-sucedida, a criatura recebe metade do dano inicial apenas.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano inicial aumenta em 2d4 para cada nível de espaço de magia acima de 4.

Espada de Mordenkainen

Nível 7 de Evocação (Bardo, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 27 metros
Componentes: V, S, M (uma espada miniatura valendo 250+ PO)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você cria uma espada espectral que paira dentro do alcance. Ela dura durante a duração.

Quando a espada aparece, você faz um ataque corpo a corpo de magia contra um alvo dentro de 1,5 metro da espada. Em um acerto, o alvo sofre dano Energético igual a 4d12 mais o modificador de seu atributo de conjuração.

Em seus turnos posteriores, você pode usar uma Ação Bônus para mover a espada até 9 metros para um local que você consegue ver e repetir o ataque contra o mesmo alvo ou contra um alvo diferente.

Espinho Mental

Magia de 2º círculo Adivinhação (Feiticeiro, Bruxo, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: S
Duração: Concentração, até 1 hora

Você impulsiona uma estilhaço de energia psiónica na mente de uma criatura que possa ver dentro do alcance. O alvo faz uma salvaguarda de Sabedoria, sofrendo 3d8 de dano Psíquico em uma falha ou metade desse dano em um sucesso. Em uma falha, você também sempre sabe a localização do alvo até o fim da magia, mas apenas enquanto vocês dois estiverem no mesmo plano de existência. Enquanto você tiver esse conhecimento, o alvo não pode se ocultar de você e, se ele tiver a condição Invisível, não recebe nenhum benefício dessa condição contra você.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d8 para cada nível do espaço de magia acima de 2.

Esquentar Metal

Magia de Transmutação de 2º círculo (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 metálico manufaturado, como uma arma de metal ou uma armadura pesada ou média de metal, que você possa ver dentro do alcance. Você faz com que o objeto fique vermelho-quente. Qualquer criatura em contato físico com o objeto sofre 2d8 de dano Ígneo quando você conj-

ura a magia. Até o fim da magia, você pode usar uma Ação Bônus em cada um dos seus turnos posteriores para causar este dano novamente se o objeto estiver dentro do alcance.

Se uma criatura estiver segurando ou usando a armadura e sofrer dano dela, a criatura deve ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição ou largar o objeto se puder. Se não largar 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 nível de espaço de magia acima de 2.

Explosão Elemental

Truque de Evocação (Feiticeiro)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantâneo

Você conjura energia elementar em uma criatura ou objeto dentro do alcance. Faça um ataque à distância de magia contra o alvo. Em um acerto, o alvo sofre 1d8 de dano de um tipo que você escolhe: Ácido, Frio, Fogo, Raio, Veneno, Psíquico ou Trovão.

Se você tirar 8 em um d8 para esta magia, pode rolar outro d8 e adicionar ao dano. Quando você conjura esta magia, o número máximo de d8s que você pode adicionar ao dano da magia é igual ao seu modificador do atributo de conjuração.

Aprimoramento de Truque. O dano aumenta em 1d8 quando você atinge os níveis 5º (2d8), 11º (3d8) e 17º (4d8).

Explosão Solar

Magia de 8º círculo de Evocação (Clérigo, Druida, Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 45 metros
Componentes: V, S, M (um pedaço de pedra de sol)
Duração: Instantâneo

Luz solar brilhante irradia em uma Esfera com raio de 18 metros centrada em um ponto que você escolher dentro do alcance. Cada criatura na Esfera faz uma salvaguarda de Constituição. Em uma falha, a criatura recebe 12d6 de dano Radiante e fica Cega por 1 minuto. Em um sucesso, ela recebe metade do dano apenas.

Uma criatura Cega por esta magia faz outra salvaguarda de Constituição no final de cada um de seus turnos, terminando o efeito sobre si mesma em um sucesso.

Esta magia dissipa a escuridão em sua área que foi criada por qualquer magia.

Magias — F

Fabricar

Transmutação de 4º círculo (Mago)
Tempo de Conjuração: 10 minutos
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantâneo

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 de linho ou lã.

Escolha matérias-primas que você possa ver dentro do alcance. Você pode fabricar um objeto Grande ou menor (contido em um Cubo de 3 metros ou oito Cubos conectados de 1,5 metro) dado uma quantidade suficiente de material. Se estiver trabalhando com metal, pedra ou outra substância mineral, no entanto, o objeto fabricado não pode ser maior que Médio (contido em um Cubo de 1,5 metro). A qualidade de qualquer objeto fabricado 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 requerem um alto grau de perícia – como armas e armaduras – a menos que você tenha proficiência com o tipo de Ferramentas de Artesão usadas para fabricar tais objetos.

Faca de Gelo

Nível 1 Invocação (Druida, Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, M (uma gota de água ou um pedaço de gelo)
Duração: Instantâneo

Você cria um fragmento de gelo e o lança contra uma criatura dentro do alcance. Faça um ataque à distância de magia contra o alvo. Em caso de acerto, o alvo sofre 1d10 de dano Perfurante. Acerto ou erro, o fragmento explode. O alvo e cada criatura dentro de 1,5 metro dele devem realizar uma salvaguarda de Destreza ou sofrer 2d6 de dano Gélido.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano Gélido aumenta em 1d6 para cada nível de espaço de magia acima do 1.

Fagulha Estelar

Truque de Evocação (Bardo, Druida)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantâneo

Você lança uma faísca de luz contra uma criatura ou objeto dentro do alcance. Faça um ataque à distância de magia contra o alvo. Em caso de acerto, o alvo sofre 1d8 de dano Radiante e, até o final da sua próxima rodada, 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 atingir os níveis 5 (2d8), 11 (3d8) e 17 (4d8).

Falar com Animais

Magia de 1º círculo Adivinhação (Bardo, Druida, Guardião, Bruxo)
Tempo de Conjuração: Ação ou Ritual

Alcance: Si mesmo
Componentes: V, S
Duração: 10 minutos

Durante a duração, você pode compreender e comunicar-se verbalmente com feras, e pode usar qualquer uma das opções de perícia da ação Influenciar com elas.

A maioria das feras tem pouco a dizer sobre tópicos que não se relacionam à sobrevivência ou companheirismo, mas, no mínimo, uma fera pode fornecer informações sobre locais próximos e monstros, incluindo tudo o que ela percebeu nos últimos 24 horas.

Falar com Mortos

Necromancia de 3º círculo (Bardo, Clérigo, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 3 metros
Componentes: V, S, M (incenso queimando)
Duração: 10 minutos

Você concede uma aparência de vida a um cadáver de sua escolha dentro do alcance, permitindo que ele responda às perguntas que você faz. O cadáver deve ter uma boca, e esta magia falha se a criatura falecida era um morto-vivo quando morreu. A magia também falha se o cadáver foi alvo desta magia nos últimos 10 dias.

Até o término da magia, você pode fazer até cinco perguntas ao cadáver. O cadáver sabe apenas o que sabia na vida, incluindo os idiomas que conhecia. As respostas costumam ser breves, enigmáticas ou repetitivas, e o cadáver não é obrigado a oferecer uma resposta verdadeira se você for antagônico em relação a ele ou se ele o reconhecer como inimigo. Esta magia não devolve a alma da criatura ao corpo, apenas seu espírito animador. Assim, o cadáver não pode aprender novas informações, não compreende nada que tenha acontecido desde sua morte e não pode especular sobre eventos futuros.

Falar com Plantas

Transmutação de 3º círculo (Bardo, Druida, Guardião)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Si mesmo
Componentes: V, S
Duração: 10 minutos

Você imbuí plantas em uma Emanação imóvel de 9 metros com senciência limitada e animação, dando a elas a capacidade de se comunicar com você e seguir seus comandos simples. Você pode questionar as plantas sobre eventos na área da magia nos últimos 24 horas, obtendo informações sobre criaturas que passaram, o clima e outras circunstâncias.

Você também pode transformar Terreno Difícil causado por Crescimento de Plantas (como espinheiros e vegetação rasteira) em terreno comum que dura durante a duração. Ou você pode transformar terreno comum onde plantas estão presentes em Terreno Difícil que dura durante a duração.

A magia não permite que as plantas se arranque e se movam, mas elas podem mover seus galhos, tentáculos e caules para você.

Se uma criatura Planta estiver na área, você pode se comunicar com ela como se compartilhasse um idioma comum.

Favor Divino

Nível 1 de Transmutação (Paladino)
Tempo de Conjuração: Ação Bônus
Alcance: Próprio
Componentes: V, S
Duração: 1 minuto

Até o término da magia, seus ataques com armas causam dano Radiante adicional de 1d4 em um acerto.

Flecha Ácida de Melf

Evocação de 2º círculo (Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 27 metros
Componentes: V, S, M (folha de ruibarbo em pó)
Duração: Instantâneo

Uma flecha verde brilhante avança em direção a um alvo no alcance e explode em uma névoa de ácido. Faça um ataque à distância de magia contra o alvo. Em um acerto, o alvo recebe 4d4 de dano Ácido e 2d4 de dano Ácido ao final do seu próximo turno. Em um erro, a flecha espalha ácido no alvo por metade do dano inicial.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano (tanto inicial quanto posterior) aumenta em 1d4 para cada nível de espaço de magia acima de 2.

Fogo das Fadas

Nível 1 de Evocação (Bardo, Druida)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V
Duração: Concentração, até 1 minuto

Objetos em um Cubo de 6 metros dentro do alcance são cercados por luz azul, verde ou violeta (sua escolha). Cada criatura dentro do Cubo também é cercada se falhar uma salvaguarda de Destreza. Durante a duração, 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-lo.

Força Espectral

Magia de Ilusão de 2º círculo (Bardo, Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (um pedaço de lã)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você tenta criar uma ilusão na mente de uma criatura que você pode ver dentro do alcance. O alvo faz uma salvaguarda de Inteligência. Em uma falha na salvaguarda, você cria um objeto fantasmal, criatura ou outro fenômeno que não é maior que um Cubo de 3 metros e que é perceptível apenas para o alvo durante a duração. A fantasmia inclui som, temperatura e outros estímulos.

O alvo pode realizar uma ação Analisar para examinar a fantasmia com uma verificação de Inteligência (Investigação) contra sua CD de salvaguarda de magia. Se a verificação for

bem-sucedida, o alvo percebe que a fantasmia é uma ilusão e a magia termina.

Enquanto estiver afetado pela magia, o alvo trata a fantasmia como se fosse real e racionaliza quaisquer resultados ilógicos decorrentes da interação com ela. Por exemplo, se o alvo atravessa uma ponte fantasmal e sobrevive à queda, ele acredita que a ponte existe e algo mais causou sua queda.

Uma criatura afetada pode até mesmo sofrer dano da ilusão se a fantasmia representar uma criatura ou perigo perigoso. Em cada um dos seus turnos, essa fantasmia pode causar 2d8 de dano Psíquico ao alvo se ele estiver na área da fantasmia ou dentro de 1,5 metros dela. O alvo percebe o dano como um tipo apropriado para a ilusão.

Forma Etérea

Nível 7 Invocação (Bardo, Clérigo, Feiticeiro, Bruxo, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Próprio
Componentes: V, S
Duração: Até 8 horas

Você entra nas regiões fronteiriças do Plano Etéreo, onde ele se sobrepõe ao seu plano atual. Você permanece na Fronteira Etérea durante a duração. Durante esse tempo, você pode se mover em qualquer direção. Se você se mover para cima ou para baixo, cada metro de movimento custa um metro extra. Você pode perceber o plano que deixou, que parece cinza, e não consegue ver nada lá além 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 percebê-lo ou interagir com você, a menos que uma característica lhes dê essa capacidade.

Quando a magia termina, você retorna ao plano que deixou no local correspondente ao seu espaço na Fronteira Etérea. Se você aparecer em um espaço ocupado, você é deslocado para o espaço mais próximo não ocupado e sofre dano Energético igual ao dobro do número de metros que foi movido.

Esta magia termina instantaneamente se você conjurá-la enquanto está no Plano Etéreo ou em um plano que não faz fronteira com ele, como um dos Planos Exteriores.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você pode alvejar até três criaturas dispostas (incluindo você mesmo) para cada nível de espaço de magia acima do 7. As criaturas devem estar a até 3 metros de distância quando você conjurar a magia.

Forma Gasosa

Nível 3 de Transmutação (Feiticeiro, Bruxo, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (um pedaço de gaze)
Duração: Concentração, até 1 hora

Uma criatura disposta que você tocar muda de forma, junto com tudo o que está vestindo e carregando, para uma nuvem nebulosa durante a duração. A magia termina no alvo se ele cair para 0 Pontos de Vida ou se ele usar uma Ação Usar Magia para terminar a magia em si mesmo.

Enquanto está nessa forma, o alvo só pode se mover com um Deslocamento de Voo de 3 metros e pode pairar. O alvo pode entrar e ocupar o espaço de outra criatura. O alvo tem Resistência a dano Contundente, Perfurante e Cortante; tem Imunidade à condição Caído; e tem Vantagem nas salvaguardas de Força, Destreza e Constituição. O alvo pode passar por aberturas estreitas, mas trata líquidos como superfícies sólidas.

O alvo não pode falar nem manipular objetos, e quaisquer objetos que estava carregando ou segurando não podem ser soltos, usados ou interagidos de qualquer outra forma. Finalmente, o alvo não pode atacar nem conjurar magias.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você pode alvejar uma criatura adicional para cada nível de espaço de magia acima do 3.

Formas Animais

Nível 8 de Transmutação (Druida)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S
Duração: 24 horas

Escolha qualquer número de criaturas dispostas a cooperar que você consiga ver dentro do alcance. Cada alvo muda de forma para uma Fera Grande ou menor de sua escolha que tenha um Nível de Desafio de 4 ou inferior. Você pode escolher uma forma diferente para cada alvo. Em turnos posteriores, você pode usar uma Ação Usar Magia para transformar os alvos novamente.

As estatísticas da criatura 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 pontuações de Inteligência, Sabedoria e Carisma. As ações do alvo são limitadas pela anatomia da forma de Fera, e ele não pode conjurar magias. Seu equipamento se funde à nova forma, e o alvo não pode usar qualquer equipamento enquanto estiver nessa forma.

O alvo ganha um número de Pontos de Vida Temporários igual aos Pontos de Vida da primeira forma para a qual ele muda de forma. Esses Pontos de Vida Temporários desaparecem se ainda restarem quando a magia terminar. A transformação dura por toda a duração ou até que o alvo a termine como Ação Bônus.

Magias — G

Gargalhada Nefasta de Tasha

Magia de Encantamento de 1º círculo (Bardo, Bruxo, Mago)

Magias — G

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (uma fruta azeda e uma pena)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Uma criatura à sua escolha que você pode ver dentro do alcance deve fazer uma salvaguarda de Sabedoria. Em uma falha na salvaguarda, ela fica com as condições Caído e Incapacitado durante a duração. Durante esse tempo, ela gargalha incontrolavelmente se for capaz de rir, e não pode acabar com a condição Caído por conta própria.

No final de cada um dos seus turnos e cada vez que recebe dano, ela faz outra salvaguarda de Sabedoria. O alvo tem Vantagem na salvaguarda se a salvaguarda for acionada por dano. Em uma salvaguarda bem-sucedida, a magia termina.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você pode mirar em uma criatura adicional para cada nível de espaço de magia acima de 1.

Glifo de Proteção

Nível 3 de Abjuração (Bardo, Clérigo, Mago)
Tempo de Conjuração: 1 hora
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (pó de diamante valendo mais de 200 PO, consumido pela magia)
Duração: Até ser dissipado ou ativado

Você inscreve um glifo que mais tarde libera um efeito mágico. Você inscreve-o em uma superfície (como uma mesa ou uma seção do chão) ou dentro de um objeto que pode ser fechado (como um livro ou baú) para escondê-lo. O glifo pode cobrir uma área não maior que 3 metros de diâmetro. Se a superfície ou objeto for movido mais de 3 metros do local onde você conjurou esta magia, o glifo é quebrado e a magia termina sem ser ativada.

O glifo é quase imperceptível e requer um sucesso em um teste de Sabedoria (Percepção) contra sua CD de salvaguarda de magia para ser notado.

Quando você inscreve o glifo, define seu gatilho e escolhe se é um glifo explosivo ou um glifo de magia, conforme explicado abaixo.

Defina o Gatilho. Você decide o que ativa o glifo quando conjura a magia. Para glifos inscritos em uma superfície, 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 dentro de um objeto, gatilhos comuns incluem abrir esse objeto ou ver o glifo. Uma vez ativado, este glifo termina a magia.

Você pode refinar o gatilho para que apenas criaturas de certos tipos o ative (por exemplo, o glifo pode ser configurado para afetar aberrações). Você também pode estabelecer condições para criaturas que não ativem o glifo, como aquelas que pronunciarem uma senha específica.

Glifo Explosivo. Quando acionado, o glifo explode com energia mágica em uma Esfera de 6 metros de raio centrada no glifo. Cada criatura na área faz uma salvaguarda de Destreza. Uma criatura toma 5d8 de dano Ácido, Frio, Fogo, Relâmpago ou Trovejante (sua escolha ao criar o glifo) em um fracasso ou metade desse dano em um sucesso.

Glifo de Magia. Você pode armazenar uma magia preparada de nível 3 ou inferior no glifo ao conjurá-la como parte da criação do glifo. A magia deve alvejar uma única criatura ou uma área. A magia armazenada não tem efeito imediato ao ser conjurada dessa forma.

Quando o glifo é acionado, a magia armazenada entra em efeito. Se a magia tiver um alvo, ele alveja a criatura que acionou o glifo. Se a magia afetar uma área, a área será centrada nessa criatura. Se a magia invocar criaturas hostis ou criar objetos nocivos ou armadilhas, elas aparecerão o mais próximo possível do intruso e atacarão-no. Se a magia exigir Concentração, ela durará até o final de sua duração total.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano de um glifo explosivo aumenta em 1d8 para cada nível de espaço de magia acima do 3. Se você criar um glifo de magia, pode armazenar qualquer magia de nível igual ou inferior ao nível do espaço de magia usado para o *Glifo de Proteção*.

Globo de Invulnerabilidade

Nível 6 de Abjuração (Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Próprio
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 durante a duração.

Qualquer magia de nível 5 ou inferior conjurada de fora da barreira não pode afetar nada dentro dela. Tal magia pode alvejar criaturas e objetos dentro da barreira, mas a magia não terá efeito sobre eles. Da mesma forma, a área dentro da barreira é excluída de áreas de efeito criadas por tais magias.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. A barreira bloqueia magias de 1 nível superior para cada nível de espaço de magia acima do 6.

Golpe Certeiro

Truque de Presságio (Bardo, Feiticeiro, Bruxo, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Próprio
Componentes: V, M (uma arma com a qual você tem proficiência e que vale 1+ PO)
Duração: Instantâneo

Guiado por um lampejo de insight mágico, você faz um ataque com a arma usada na conjuração da magia. O ataque usa seu atributo de conjuração para os dados de ataque e dano em vez de usar Força ou Destreza. Se o ataque causar dano, ele pode ser dano Radiante ou o tipo de dano normal da arma (sua escolha).

Aprimoramento de Truque. Se você causar dano Radiante ou o tipo de dano normal da arma, o ataque causa dano Radiante extra quando você atinge os níveis 5 (1d6), 11 (2d6) e 17 (3d6).

Golpe Constritor

Invocação de 1º círculo (Guardião)
Tempo de Conjuração: Ação bônus, que você realiza imediatamente após acertar uma criatura com uma arma
Alcance: Próprio
Componentes: V
Duração: Concentração, até 1 minuto

Enquanto acerta o alvo, vinhas agarradoras aparecem nele, e ele faz uma salvaguarda de Força. Criaturas Grandes ou maiores têm Vantagem nessa salvaguarda. Em falha, o alvo fica com a condição Contido até o término da magia. Em sucesso, as vinhas secam e a magia termina.

Enquanto Contido, o alvo sofre 1d6 de dano Perfurante no início de cada turno dele. O alvo ou uma criatura dentro do alcance dele pode usar uma ação para fazer um teste de Força (Atletismo) contra sua CD de salvaguarda de magia. Em sucesso, a magia termina.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d6 para cada nível de espaço de magia acima do 1.

Graxa

Nível 1 Invocação (Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (um pouco de carne de porco ou manteiga)
Duração: 1 minuto

Graxa não inflamável cobre o chão em um quadrado de 3 metros, centrado em um ponto dentro do alcance, transformando-o em Terreno Difícil durante a duração.

Quando a graxa aparece, cada criatura que estiver na área deve conseguir uma salvaguarda de Destreza ou ficar Caída. Uma criatura que entrar na área ou terminar seu turno ali também deve conseguir essa salvaguarda ou ficar Caída.

Guardiões Espirituais

Nível 3 de Invocação (Clérigo)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Auto
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 durante a duração. Se você é bom ou neutro, sua forma espectral aparece angelical ou feérica (sua escolha). Se você é mau, eles aparecem como demoníacos.

Quando você conjura esta magia, pode designar criaturas para não serem afetadas por ela. Qualquer outra criatura tem seu deslocamento reduzido pela metade na Emanação, e sempre que a Emanação entra no espaço de uma criatura ou uma criatura entra na Emanação ou termina seu turno ali, a criatura deve fazer uma salvaguarda de Sabedoria. Em um fracasso, a criatura toma 3d8 de dano Radiante (se você é bom ou neutro) ou 3d8 de dano Necrótico (se você é mau). Em um sucesso, a criatura toma metade do dano. Uma criatura faz esta salvaguarda apenas uma vez por turno.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d8 para cada nível de espaço de magia acima do 3.

Magias — H

Heroísmo

Nível 1 de Encantamento (Bardo, Paladino)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Uma criatura disposta que você tocar é envolta por coragem. Até o término da magia, a criatura é imune à condição Amedrontado e ganha Pontos de Vida Temporários iguais ao modificador de atributo de conjuração no início de cada turno dela.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você pode alvejar uma criatura adicional para cada nível de espaço de magia acima do 1.

Magias — I

Identificar

Magia de 1º círculo Adivinhação (Bardo, Mago)
Tempo de Conjuração: 1 minuto ou Ritual
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (uma pérola que vale 100+ PO)
Duração: Instantâneo

Você toca um objeto durante o Tempo de Conjuração da magia. Se o objeto for um item mágico ou outro objeto mágico, você aprende suas propriedades e como usá-las, se requer sintonização, e quantos pontos ele tem, se houver. Você aprende se alguma magia em andamento está afetando o item e qual é. Se o item foi criado por uma magia, você aprende o nome dessa magia.

Se, em vez disso, você tocar uma criatura durante a conjuração, você aprende quais magias em andamento, se houver, estão atualmente a afetar essa criatura.

Ilusão Menor

Truque de Ilusão (Bardo, Feiticeiro, Bruxo, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros

Componentes: V, M (um pouco de lã)
Duração: 1 minuto

Você cria um som ou uma imagem de um objeto dentro do alcance que dura durante a duração. Consulte as descrições abaixo para os efeitos de cada um. A ilusão termina se você conjurar esta magia novamente.

Se uma criatura realizar a ação Analisar para examinar o som ou a imagem, a criatura pode determinar que se trata de uma ilusão com um sucesso em um teste de Inteligência (Investigação) contra sua CD de salvaguarda de magia. Se uma criatura identificar a ilusão como tal, a ilusão torna-se fraca para a criatura.

Som. Se você criar um som, seu volume pode variar de um sussurro a um grito. Pode ser sua voz, a voz de outra pessoa, o rugido de um leão, o batimento de tambores ou qualquer outro som que você escolha. O som continua ininterrupto durante a duração, ou você pode criar sons discretos em momentos diferentes antes que a magia termine.

Imagem. Se você criar uma imagem de um objeto — como uma cadeira, pegadas lamacentas ou uma pequena caixa —, ela não pode ser maior que um Cubo de 1,5 metro. A imagem não pode criar som, luz, cheiro ou qualquer outro efeito sensorial. A interação física com a imagem revela que se trata de uma ilusão, já que coisas podem passar através dela.

Ilusão Programada

Magia de 6º círculo de Ilusão (Bardo, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S, M (pó de jade no valor de 25+ PO)
Duração: Até ser dissipada

Você cria uma ilusão de um objeto, uma criatura ou algum outro fenômeno visível dentro do alcance que se ativa quando um gatilho específico ocorre. A ilusão é imperceptível até então. Ela deve ter no máximo o tamanho de um Cubo de 9 metros, e você decide ao conjurar a magia como a ilusão se comporta e quais sons ela emite. Esta apresentação roteirizada pode durar até 5 minutos.

Quando o gatilho que você especifica ocorre, a ilusão surge e executa da maneira que você descreveu. Uma vez que a ilusão termina de executar, ela desaparece e permanece dormente por 10 minutos, após os quais a ilusão pode ser ativada novamente.

O gatilho pode ser tão geral ou detalhado quanto você desejar, embora ele deva ser baseado em fenômenos visuais ou audíveis que ocorrem dentro de 9 metros da área. Por exemplo, você poderia criar uma ilusão de si mesmo para aparecer e alertar outros que tentam abrir uma porta com armadilha.

A interação física com a imagem revela que ela é ilusória, já que coisas podem passar por ela. Uma criatura que realizar a ação Analisar para examinar a imagem pode determinar que se trata de uma ilusão com um teste de Inteligência (Investigação) bem-sucedido contra o seu CD de salvaguarda de magia. Se uma criatura discernir a ilusão pelo que ela é, a criatura pode ver através da imagem, e qualquer som que ela emita soa oco para a criatura.

Imagem Maior

Nível 3 de Ilusão (Bardo, Feiticeiro, Bruxo, 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, criatura ou outro fenômeno visível que não seja maior que um Cubo de 6 metros. A imagem aparece em um local que você pode ver dentro do alcance e dura até o fim da duração. Ela parece real, incluindo sons, cheiros e temperatura adequados à coisa representada, mas não pode causar dano ou condições.

Se você estiver dentro do alcance da ilusão, pode tomar uma ação Usar Magia para mover a imagem para qualquer outro local dentro do alcance. À medida que a imagem muda de local, você pode alterar sua aparência para que seus movimentos pareçam naturais para a imagem. Por exemplo, se você criar uma imagem de uma criatura e movê-la, pode alterar a imagem para que pareça estar andando. Da mesma forma, você pode fazer com que a ilusão faça sons diferentes em momentos diferentes, até mesmo fazê-la participar de uma conversa, por exemplo.

A interação física com a imagem revela que é uma ilusão, pois as coisas podem passar por ela. Uma criatura que tomar uma ação Analisar para examinar a imagem pode determinar que é uma ilusão com um sucesso em um teste de Inteligência (Investigação) contra sua CD de salvaguarda de magia. Se uma criatura identifica a ilusão pelo que é, a criatura consegue enxergar 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 nível 4 ou superior.

Imagem Silenciosa

Magia de 1º círculo Ilusão (Bardo, Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (um pedaço 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. A imagem aparece em um ponto dentro do alcance e dura durante toda a duração. A imagem é puramente visual; ela não é acompanhada por som, cheiro ou outros efeitos sensoriais.

Como uma ação Usar Magia, você pode fazer com que a imagem se mova para qualquer ponto dentro do alcance. À medida que a imagem muda de localização, você pode alterar sua aparência para que seus movimentos pareçam naturais para a imagem. Por exemplo, se você criar uma imagem de uma criatura e movê-la, você pode alterar a imagem para que ela pareça estar andando.

A interação física com a imagem revela que é uma ilusão, já que as coisas podem passar por ela. Uma criatura que realizar uma ação Analisar para examinar a imagem pode determinar que se trata de uma ilusão com um teste de Inteligência (Investigação) bem-sucedido contra o CD de salvaguarda de magia seu. Se uma criatura discernir a ilusão pelo que ela é, a criatura pode ver através da imagem.

INDETECTÁVEL

Nível 3 de Abjuração (Bardo, Guardião, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (uma pitada de pó de diamante no valor de 25+ PO, que a magia consome)
Duração: 8 horas

Durante a duração, você esconde um alvo que você toca de magias de Presságio. O alvo pode ser uma criatura disposta, ou pode ser um local ou um objeto não maior que 3 metros em qualquer dimensão. O alvo não pode ser alvo de nenhuma magia de Presságio nem percebido por sensores mágicos de escrutínio.

INFLIGIR FERIMENTOS

1º círculo de Necromancia (Clérigo)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: Instantâneo

Uma criatura que você toca faz uma salvaguarda de Constituição, sofrendo 2d10 de dano Necrótico em caso de falha ou metade desse dano em caso de sucesso.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d10 para cada nível de espaço de magia acima do 1º.

INSETO GIGANTE

Nível 4 de Invocação (Druida)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você convoca um centopeia, aranha ou vespa gigante (escolhida ao conjurar a magia). Ela se manifesta em um espaço ocupado que você pode ver dentro do alcance e usa o **Bloco de Estatísticas do Inseto Gigante**. A forma escolhida determina certos detalhes em seu bloco de estatísticas. A criatura desaparece quando atinge 0 Pontos de Vida ou quando a magia termina.

A criatura é aliada a você e aos seus aliados. Em combate, a criatura compartilha sua Contagem de Iniciativa, mas toma sua vez imediatamente após a sua. Ela obedece aos seus comandos verbais (não é necessário que você use uma ação). Se você não emitir nenhum comando, ela usa a ação Esquivar e utiliza sua movimentação para evitar perigo.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Use o nível do espaço de magia para o nível da magia no bloco de estatísticas.

INSETO GIGANTE

Fera Grande, Sem Tendência
CA *11 + o nível da magia*
PV *30 + 10 para cada nível de magia acima do 4*
Deslocamento *12 metros, Escalar 12 metros, Voo 12 metros (apenas para Vespa)*

ATRIBUTO	PONTUAÇÃO	MODIFICADOR	SALVAGUARDA
FOR	17	+3	+3
DES	13	+1	+1
CON	15	+2	+2
INT	4	-3	-3
SAB	14	+2	+2
CAR	3	-4	-4

Sentidos *Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 12*
Idiomas *Compreende os idiomas que você conhece*
ND *Nenhum (XP 0; PB igual ao seu Bônus de Proficiência)*

TRAÇOS

Escalada de Aranha. *A criatura pode escalar superfícies difíceis, incluindo teto, sem precisar fazer um teste de atributo.*

AÇÕES

Ataques Múltiplos. *A criatura faz um número de ataques igual à metade do nível desta magia (arredondado para baixo).*

Golpe Venenoso. Jogada de Ataque: *Bônus igual ao seu modificador de ataque de magia, alcance 3 metros Acerto: 1d6 + 3 mais o nível da magia dano Perfurante mais 1d4 dano Venenoso.*

Teia de Aranha (Apenas Aranha). Jogada de Ataque à Distância: *Bônus igual ao seu modificador de ataque de magia, alcance 18 metros Acerto: 1d10 + 3 mais o nível da magia dano Contundente, e o deslocamento do alvo é reduzido para 0 até o início da próxima rodada da criatura.*

AÇÕES BÔNUS

Espirro Venenoso (Apenas Centopéia). Salvaguarda de Constituição: *Sua CD de salvaguarda de magia, uma criatura que a criatura consegue ver dentro de 3 metros Falha: O alvo fica com a condição Envenenado até o início da próxima rodada da criatura.*

INVERTER A GRAVIDADE

Nível 7 Transmutação (Druida, Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 30 metros
Componentes: V, S, M (uma pedra de magnetita e farinha 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 dentro do alcance. Todas as criaturas e objetos na área que não estão fixados ao chão caem para cima e alcançam o topo do Cilindro. Uma criatura pode fazer uma salvaguarda de Destreza para agarrar um objeto fixo que consiga alcançar, evitando assim a queda para cima.

Se um teto ou um objeto fixado for encontrado durante a queda para cima, as criaturas e objetos colidem com ele exatamente como fariam durante uma queda para baixo. Se uma criatura afetada ou um objeto atingir o topo do Cilindro sem colidir com nada, ele permanecerá suspenso ali durante a duração. Quando a magia termina, os objetos e criaturas afetados caem para baixo.

Invisibilidade

Nível 2 de Ilusão (Bardo, Feiticeiro, Bruxo, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (um cílio em goma arábica)
Duração: Concentração, até 1 hora

A criatura que você toca fica com a condição Invisível até que a magia termine. A magia termina antecipadamente imediatamente após o alvo fazer uma jogada de ataque, causar dano ou conjurar uma magia.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você pode atingir uma criatura adicional para cada nível de espaço de magia acima do 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 fica com a condição Invisível até o fim da magia.

Invocação Instantânea de Drawmij

Nível 6 de Invocação (Mago)
Tempo de Conjuração: 1 minuto ou Ritual
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (uma safira valendo 1.000+ PO)
Duração: Até ser dissipada

Você toca a safira usada na conjuração e um objeto com peso de até 5 kg cuja dimensão máxima seja de 1,8 metro 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.

A partir daí, você pode usar uma ação Usar Magia para pronunciar o nome do objeto e esmagar a safira. O objeto aparece instantaneamente em sua mão, independentemente da distância física ou planar, e a magia termina.

Se outra criatura estiver segurando ou carregando o objeto, esmagar a safira não o transporta, mas você descobre quem é essa criatura e onde ela se encontra atualmente.

Invocar Animais

Nível 3 de Invocação (Druida, Guardião)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você invoca espíritos da natureza que aparecem como um grupo grande de animais espectrais e intangíveis em um espaço ocupado que você pode ver dentro do alcance. O grupo permanece por toda a duração, e você escolhe a forma animal dos espíritos, como lobos, serpentes ou aves.

Você tem vantagem em salvaguardas de Força enquanto está a menos de 1,5 metro do grupo, e quando se move em seu turno, também pode mover o grupo até 9 metros para um espaço ocupado que você possa ver.

Sempre que o grupo se mover a menos de 3 metros de uma criatura que você possa ver ou sempre que uma criatura que você possa ver entrar em um espaço a menos de 3 metros do grupo ou terminar seu turno ali, você pode forçar essa criatura a fazer uma salvaguarda de Destreza. Em um fracasso, a criatura sofre 3d10 de dano Cortante. Uma criatura faz essa salvaguarda apenas uma vez por turno.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d10 para cada nível de espaço de magia acima do 3.

Invocar Celestial

Nível 7 de Invocação (Clérigo)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 27 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você invoca um espírito dos Planos Superiores, que se manifesta como uma coluna de luz em um Cilindro de raio de 3 metros e altura de 12 metros, centrado em um ponto dentro do alcance. Para cada criatura que você pode ver dentro do Cilindro, escolha qual dessas luzes brilha sobre ela:

Luz Curativa. O alvo recupera Pontos de Vida iguais a 4d12 mais o modificador de atributo de conjuração.

Luz Ardente. O alvo faz uma salvaguarda de Destreza, tomando 6d12 de dano Radiante em um fracasso ou metade desse dano em um sucesso.

Até que a magia termine, a luz plena preenche o Cilindro, e, quando você se move em seu turno, também pode mover o Cilindro até 9 metros.

Sempre que o Cilindro se move para o espaço de uma criatura que você pode ver ou sempre que uma criatura que você pode ver entra no Cilindro ou termina seu turno ali, você pode banhá-la em 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 nível de espaço de magia acima do 7.

Invocar Dragão

Nível 5 de Invocação (Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros

Componentes: V, S, M (um objeto com a imagem de um dragão gravada nele, valendo 500+ PO)

Duração: Concentração, até 1 hora

Você convoca um espírito de dragão. Ele se manifesta em um espaço ocupado que você pode ver dentro do alcance e usa o bloco de estatísticas **Espírito Draconico**. A criatura desaparece quando atinge 0 Pontos de Vida ou quando a magia termina.

A criatura é aliada a você e aos seus aliados. Em combate, a criatura compartilha sua Contagem de Iniciativa, mas toma sua vez imediatamente após a sua. Ela obedece aos seus comandos verbais (não é necessário que você use uma ação). Se você não emitir nenhum comando, ela usa a ação Esquivar e usa sua movimentação para evitar perigo.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Use o nível do espaço de magia para o nível da magia no bloco de estatísticas.

Espírito Draconico

Dragão Grande, Neutro
CA *14 + o nível da magia*
PV *50 + 10 para cada nível da magia acima do 5*
Deslocamento *9 metros, Voo 18 metros, Natação 9 metros.*

ATRIBUTO	PONTUAÇÃO	MODIFICADOR	SALVAGUARDA
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, Frio, Fogo, Relâmpago, Veneno*
Imunidades *Enfeitiçado, Amedrontado, Envenenado*
Sentidos *Visão às Cegas 9 metros, Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 12*
Idiomas *Draconico, entende os idiomas que você conhece*
ND *Nenhum (XP 0; Bônus de Proficiência igual ao seu Bônus de Proficiência)*

Traços

Resistências Compartilhadas. *Quando você conjurar o espírito, escolha uma de suas Resistências. Você terá Resistência ao tipo de dano escolhido até o término da magia.*

Ações

Ataques Múltiplos. *O espírito faz um número de ataques Rasgar igual à metade do nível da magia (arredondado para baixo), e usa Arma de Respiração.*

Rend. Jogada de Ataque Corpo a Corpo: *Bônus igual ao seu modificador de ataque de magia, alcance 3 metros Acerto: 1d6 + 4 + nível da magia Dano Perfurante.*

Arma de Respiração. Salvaguarda de Destreza: *CD igual à sua CD de salvaguarda de magia, cada criatura em um Cone de 9 metros. Falha: 2d6 de dano de um tipo ao qual este espírito tem Resistência (sua escolha quando você conjurar a magia). Sucesso: Metade do dano.*

Invocar Elementais Menores

Nível 4 Invocação (Druida, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Próprio
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você invoca espíritos das Planos Elementais que voam ao seu redor em uma Emanação de 4,5 metros durante a duração. Até que a magia termine, qualquer ataque que você realize causa danos extras de 2d8 ao acertar uma criatura na Emanação. Esse dano é Ácido, Frio, Fogo ou Relâmpago (sua escolha quando você realiza o ataque).

Além disso, o terreno na Emanação é Terreno Difícil para seus inimigos.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d8 para cada nível de espaço de magia acima do 4.

Invocar Elemental

Nível 5 Invocação (Druida, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você invoca um espírito intangível do Plano Elemental que aparece em um espaço ocupado livre dentro do alcance. Escolha o elemento do espírito, que determina seu tipo de dano: ar (Relâmpago), terra (Trovoada), fogo (Fogo) ou água (Gelo). O espírito permanece por toda a duração.

Sempre que uma criatura que você consegue ver entra no espaço do espírito ou começa seu turno a 1,5 metro do espírito, você pode forçar essa criatura a fazer uma salvaguarda de Destreza se o espírito não tiver nenhuma criatura Contida. Em falha, o alvo sofre 8d8 de dano do tipo do espírito e fica com a condição Contido até o término da magia. No início de cada turno, o alvo Contido repete o teste.

Em falha, o alvo sofre 4d8 de dano do tipo do espírito. Em sucesso, o alvo não fica Contido pelo espírito.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d8 para cada nível de espaço de magia acima do 5.

Invocar Feérico

Nível 6 Invocação (Druida)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você invoca um espírito médio da Feywild em um espaço vazio que consegue ver dentro do alcance. O espírito permanece por toda a duração e tem a aparência de uma criatura feérica de sua escolha. Quando o espírito aparece, você pode fazer um ataque corpo a corpo de magia contra uma criatura a até 1,5 metro dele. Em um acerto, o alvo sofre dano Psíquico igual a 3d12 mais seu modificador de atributo de conjuração e fica com a condição Amedrontado até o início de sua próxima rodada, com você e o espírito como fonte do medo.

Como ação bônus em rodadas posteriores, você pode teleportar o espírito para um espaço vazio que consegue ver dentro de 9 metros do local onde ele estava e fazer o ataque contra uma criatura a até 1,5 metro dele.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d12 para cada nível de espaço de magia acima do 6.

Invocar Seres da Floresta

Nível 4 Invocação (Druida, Guardião)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Próprio
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você invoca espíritos da natureza que voam ao seu redor em uma Emanação de 3 metros durante a duração. Sempre que a Emanação entra no espaço de uma criatura que você consegue ver ou sempre que uma criatura que você consegue ver entra na Emanação ou termina seu turno nela, você pode forçar essa criatura a fazer uma salvaguarda de Sabedoria. A criatura toma 5d8 de dano Energético em um fracasso ou metade desse dano em um sucesso. Uma criatura faz essa salvaguarda apenas uma vez por turno.

Além disso, você pode usar a ação Desengajar como ação bônus durante a duração da magia.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d8 para cada nível de espaço de magia acima do 4.

Magias — L

Labirinto

Nível 8 de Invocação (Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você banir uma criatura que consegue ver dentro do alcance para um demiplano labiríntico. A criatura permanece lá durante a duração da magia ou até escapar do labirinto.

A criatura pode tomar a ação Analisar para tentar escapar. Quando o faz, realiza um teste de Inteligência (Investigação) com CD 20. Se tiver sucesso, escapa e a magia termina.

Quando a magia termina, a criatura reaparece no espaço que deixou ou, se esse espaço estiver ocupado, no espaço mais próximo não ocupado.

Lâmina Flamejante

Evocação de 2º círculo (Druida, Feiticeiro)
Tempo de Conjuração: Ação Bônus
Alcance: Você mesmo
Componentes: V, S, M (uma folha de sumagre)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você evoca uma lâmina flamejante na sua mão livre. A lâmina é semelhante em tamanho e forma a uma cimitarra, e ela dura durante toda a duração. Se você soltar a lâmina, ela desaparece, mas você pode evocá-la novamente como uma Ação Bônus.

Como uma ação Usar Magia, você pode fazer um ataque corpo a corpo de magia com a lâmina flamejante. Em um acerto, o alvo sofre dano Ígneo igual a 3d6 mais seu modificador do 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 nível de espaço de magia acima do 2º.

Lendas e Histórias

Magia de Adivinhação de 5º círculo (Bardo, Clérigo, Mago)
Tempo de Conjuração: 10 minutos
Alcance: Próprio
Componentes: V, S, M (incenso no valor de 250+ PO, que a magia consome, e quatro tiras de marfim no valor de 50+ PO cada)
Duração: Instantâneo

Nomeie ou descreva uma pessoa, lugar ou objeto famoso. A magia traz à sua mente um breve resumo das lendas significativas sobre essa coisa famosa, conforme descrito pelo Mestre.

As lendas podem consistir de detalhes importantes, revelações engraçadas ou até mesmo segredos que nunca foram amplamente conhecidos. Quanto mais informações você já sabe sobre a coisa, mais precisas e detalhadas são as informações que você recebe. Essas informações são precisas, mas podem ser expressas em linguagem figurativa 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

Nível 3 de Transmutação (Bardo, Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros

Componentes: V, S, M (uma gota de melado)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você altera o tempo ao redor de até seis criaturas de sua escolha em um Cubo de 12 metros dentro do alcance. Cada alvo deve conseguir uma salvaguarda de Sabedoria ou ser afetado por esta magia durante a duração.

Um alvo afetado tem seu deslocamento reduzido pela metade, sofre uma penalidade de −2 em CA e em salvaguardas de Destreza, e não pode usar Reações. Em seu turno, ele pode tomar apenas uma ação ou uma ação bônus, não ambas, e pode fazer apenas um ataque se optar pela Ação de Atacar. Se ele conjurar uma magia com componente somático, há uma chance de 25% de a magia falhar devido ao alvo fazer os gestos da magia muito devagar.

Um alvo afetado repete a salvaguarda no final de cada turno, terminando a magia em si com sucesso.

Leque Cromático

Nível 1 de Ilusão (Bardo, Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Próprio
Componentes: V, S, M (uma pitada de areia colorida)
Duração: Instantâneo

Você lança uma série deslumbrante de luzes coloridas e cintilantes. Cada criatura em um Cone de 4,5 metros originado de você deve conseguir uma salvaguarda de Constituição ou ficar Cega até o final da sua próxima rodada.

Levitação

Nível 2 de 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 de sua escolha que você possa ver dentro do alcance levita verticalmente até 6 metros e permanece suspensa ali durante a duração. A magia pode levitar um objeto que pese até 250 kg. Uma criatura relutante que tenha sucesso em uma salvaguarda de Constituição não é afetada.

O alvo pode se mover apenas empurrando ou puxando contra um objeto fixo ou superfície alcançável (como uma parede ou teto), o que permite que se mova como se estivesse subindo. Você pode alterar a altitude do alvo em até 6 metros em qualquer direção durante sua vez. Se você for o alvo, pode mover-se para cima ou para baixo como parte de seu movimento. Caso contrário, você pode usar uma ação Usar Magia para mover o alvo, que deve permanecer dentro do alcance da magia.

Quando a magia termina, o alvo flutua suavemente até o chão se ainda estiver no ar.

Ligação Telepática de Rary

Magia de Adivinhação de 5º círculo (Bardo, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação ou Ritual
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (dois ovos)
Duração: 1 hora

Você forja uma ligação telepática entre até oito criaturas dispostas da sua escolha dentro do alcance, conectando psicicamente cada criatura a todas as outras durante a duração. Criaturas que não conseguem se comunicar em nenhuma língua não são afetadas por esta magia.

Até o fim da magia, os alvos podem se comunicar telepaticamente através da ligação, independentemente de compartilharem uma língua. A comunicação é possível em qualquer distância, embora não possa se estender a outros planos de existência.

Limpar a Mente

Nível 8 de Abjuração (Bardo, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: 24 horas

Até que a magia termine, uma criatura disposta que você tocar tem Imunidade a dano Psíquico e à condição Enfeitiçado. O alvo também não é afetado por nada que possa sentir suas emoções ou alinhamento, ler seus pensamentos ou detectar magicamente sua localização, e nenhuma magia — nem mesmo *Desejo* — pode coletar informações sobre o alvo, observá-lo remotamente ou controlar sua mente.

Línguas

Nível 3 Presságio (Bardo, Clérigo, Feiticeiro, Bruxo, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, M (uma miniatura de zigurate)
Duração: 1 hora

Esta magia concede à criatura que você toca a capacidade de entender qualquer língua falada ou escrita que ouve ou vê. Além disso, quando o alvo se comunica por meio de fala ou gestos, qualquer criatura que conheça pelo menos uma língua pode entendê-lo, desde que consiga ouvir a fala ou ver os gestos.

Localizar Animais ou Plantas

Magia de 2º círculo Adivinhação (Bardo, Druida, Guardião)
Tempo de Conjuração: Ação ou Ritual
Alcance: Self
Componentes: V, S, M (pelo de um cão farejador)
Duração: Instantâneo

Descreva ou nomeie uma criatura específica do tipo Fera, Planta ou planta não mágica. Você aprende a direção e a distância até a criatura ou planta mais próxima desse tipo dentro de 7,5 quilômetros, se houver alguma presente.

Localizar Criatura

Nível 4 Presságio (Bardo, Clérigo, Druida, Paladino, Guardião, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: Auto
Componentes: V, S, M (pelo de um cão de caça sangüino)
Duração: Concentração, até 1 hora

Descreva ou nomeie uma criatura que você conheça bem. Você sente a direção até a localização da criatura se ela estiver dentro de 300 metros de você. Se a criatura estiver se movendo, você sabe a direção do seu movimento.

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 já viu uma criatura desse tipo de perto—dentro de 9 metros—pelo menos uma vez. Se a criatura que você descreveu ou nomeou estiver em uma forma diferente, como sob os efeitos de uma *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

Magia de 2º círculo Adivinhação (Bardo, Clérigo, Druida, Paladino, Guardião, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Self
Componentes: V, S, M (um galho bifurcado)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Descreva ou nomeie um objeto que lhe seja familiar. Você sente a direção para a localização do objeto se ele estiver dentro de 300 metros de você. Se o objeto estiver em movimento, você conhece a direção de seu movimento.

A magia pode localizar um objeto específico conhecido por você se você o tiver visto de perto — dentro de 9 metros — pelo menos uma vez. Alternativamente, a magia pode localizar o objeto mais próximo de um determinado tipo, como um certo tipo de vestimenta, joia, móvel, ferramenta ou arma.

Esta magia não pode localizar um objeto se qualquer espessura de chumbo bloquear um caminho direto entre você e o objeto.

Loquacidade

Nível 8 de Encantamento (Bardo, Bruxo)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Próprio
Componentes: V
Duração: 1 hora

Enquanto a magia estiver ativa, quando fizer um teste de Carisma, você pode substituir o número que rolou por 15. Além disso, não importa o que você diga, magias que determinem se você está falando a verdade indicarão que você está sendo sincero.

Lufada de Vento

Evocação de 2º círculo (Druida, Guardião, Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Si mesmo
Componentes: V, S, M (uma semente de leguminosa)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Uma linha de vento forte com 18 metros de comprimento e 3 metros de largura explode de você na direção que você escolher durante a duração. Cada criatura na Linha deve ter sucesso em uma salvaguarda de Força ou ser empurrada 4,5 metros para longe de você na direção seguindo a Linha. Uma criatura que termina seu turno na Linha deve fazer a mesma salvaguarda.

Qualquer criatura na Linha deve gastar 0,6 metro de movimento para cada 0,3 metro que se move quando se aproxima de você.

A lufada dispersa gases ou vapores e apaga velas e chamas semelhantes desprotegidas na área. Ela faz com que chamas protegidas, como as de lanternas, dançam violentamente e tem 50 por cento de chance de apagá-las.

Como uma ação bônus em seus turnos posteriores, você pode alterar a direção em que a Linha explode de você.

Luz

Truque de Evocação (Bardo, Clérigo, Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, M (uma vaga-lume ou musgo fosforescente)
Duração: 1 hora

Você toca um objeto Grande ou menor que não está sendo usado ou carregado por outra pessoa. Até o fim da magia, o objeto emite luz plena em um raio de 6 metros e meia-luz para mais 6 metros. A cor da luz pode ser escolhida como desejar.

Cobrir o objeto com algo opaco bloqueia a luz. A magia termina se você a conjurar novamente.

Luz do Dia

Nível 3 de Evocação (Clérigo, Druida, Paladino, Guardião, Feiticeiro)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: 1 hora

Durante a duração, a luz do sol se espalha a partir de um ponto dentro do alcance e preenche uma Esfera com raio de 18 metros. A área da luz do sol é Luz Plena e projeta Meia-Luz por mais 18 metros.

Alternativamente, você conjura a magia em um objeto que não está sendo usado ou carregado, fazendo com que a luz do sol preencha uma Emanação de 18 metros originada a partir desse objeto. Cobrir esse objeto com algo opaco, como uma tigela ou capacete, bloqueia a luz.

Se qualquer parte dessa área se sobrepuser a uma área de Escuridão criada por uma magia de nível 3 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 dentro do alcance, fazendo com que elas pareçam tochas, lanternas ou orbes brilhantes que pairam durante a duração. Alternativamente, você combina as quatro luzes em uma forma única e brilhante de Médio porte, vagamente humanoide. Independentemente da forma escolhida, cada luz projeta Meia-Luz em um raio de 3 metros.

Como uma ação bônus, você pode mover as luzes até 18 metros para um espaço dentro do alcance. Uma luz deve estar a menos de 6 metros de outra luz criada por esta magia, e uma luz desaparece se exceder o alcance da magia.

Magias — M

Malogro

Magia de 4º círculo Necromancia (Druida, Feiticeiro, Bruxo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantâneo

Uma criatura que você pode ver dentro do alcance deve fazer uma salvaguarda de Constituição, sofrendo 8d8 de dano Necrótico em caso de falha ou metade desse valor em caso de sucesso. Uma criatura Plantagem falha automaticamente na salvaguarda.

Alternativamente, escolha uma planta não mágica que não seja uma criatura, como uma árvore ou arbusto. Ela não faz uma salvaguarda; simplesmente murcha e morre.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d8 para cada nível de espaço de magia acima do 4º.

Mansão Magnífica de Mordenkainen

Nível 7 Invocação (Bardo, Mago)

Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: 90 metros
Componentes: V, S, M (uma miniatura de porta valendo 15+ PO)
Duração: 24 horas

Você conjura uma porta brilhante dentro do alcance que dura durante a duração da magia. A porta leva a uma moradia extradimensional e mede 1,5 metro de largura por 3 metros de altura. Você e qualquer criatura que designar no momento da conjuração podem entrar na moradia extradimensional enquanto a porta permanecer aberta. Você pode abri-la ou fechá-la (sem necessidade de ação) se estiver a menos de 9 metros dela. Quando fechada, a porta é imperceptível.

Além da porta encontra-se um magnífico vestíbulo com inúmeras câmaras além dele. A atmosfera da moradia é limpa, fresca e quente.

Você pode criar qualquer planta de andares que desejar para a moradia, mas ela não pode exceder 50 cubos contíguos de 3 metros. O local é mobiliado e decorado conforme sua escolha. Contém alimento suficiente para servir um banquete de nove pratos para até 100 pessoas. Mobiliário e outros objetos criados por esta magia dissipam-se em fumaça se removidos do local.

Um grupo de 100 servos quase invisíveis atende a todos que entram. Você determina a aparência desses servos e suas roupas. Eles são invulneráveis e obedecem às suas ordens. Cada servo pode realizar tarefas que um humano poderia executar, mas não podem atacar ou tomar qualquer ação que cause dano direto a outra criatura. Assim, os servos podem buscar coisas, limpar, consertar, dobrar roupas, acender fogueiras, servir alimentos, servir vinho e assim por diante. Os servos não podem deixar a moradia.

Quando a magia termina, qualquer criatura ou objeto deixado dentro do espaço extradimensional é expulso para os espaços não ocupados mais próximos à entrada.

Mão de Bigby

Evocação de 5º círculo (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 que você pode ver dentro do alcance. A mão dura durante a duração, e ela se move sob seu comando, imitando os movimentos da sua própria mão.

A mão é um objeto que tem CA 20 e Pontos de Vida iguais ao seu máximo de pontos de vida. Se ela chegar a 0 pontos de vida, a magia termina. A mão não ocupa seu espaço.

Quando você conjura a magia e como uma ação bônus em seus turnos posteriores, você pode mover a mão até 18 metros e então causar um dos seguintes efeitos:

Punho Cerrado. A mão atinge um alvo dentro de 1,5 metro dela. Faça um ataque corpo a corpo de magia. Em um acerto, o alvo sofre 5d8 dano Energético.

Mão Impulsionadora. A mão tenta empurrar uma criatura Enorme ou menor dentro de 1,5 metro dela. O alvo deve ter sucesso em uma salvaguarda de Força, ou a mão empurra o alvo até 1,5 metro mais um número de pés igual a cinco vezes seu modificador do atributo de conjuração. A mão se move com o alvo, permanecendo dentro de 1,5 metro dele.

Mão Agarradora. A mão tenta agarrar uma criatura Enorme ou menor dentro de 1,5 metro dela. O alvo deve ter sucesso em uma salvaguarda de Destreza, ou o alvo fica Imobilizado, com um CD de fuga igual ao seu CD de salvaguarda de magia. Enquanto a mão agarra o alvo, você pode usar uma ação bônus para fazer com que a mão esmague-o, causando dano Contundente ao alvo igual a 4d6 mais seu modificador do atributo de conjuração.

Mão Interposta. A mão concede a você *meia cobertura* contra ataques e outros efeitos que se originam de seu espaço ou que o atravessam. Além disso, o espaço da mão conta como Terreno Difícil para seus inimigos.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano do Punho Cerrado aumenta em 2d8 e o dano da Mão Apretante aumenta em 2d6 para cada nível de espaço de magia acima de 5.

Mãos Flamejantes

Evocação de 1º círculo (Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Si mesmo
Componentes: V, S
Duração: Instantâneo

Uma fina camada de chamas irrompe de você. Cada criatura em um Cone de 4,5 metros faz uma salvaguarda de Destreza, sofrendo 3d6 de dano Ígneo em caso de falha ou metade desse dano em caso de sucesso.

Objetos inflamáveis no Cone que não estão sendo usados ou carregados começam a queimar.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d6 para cada nível de espaço de magia acima do 1º.

Mãos Mágicas

Truque de Invocação (Bardo, Feiticeiro, Bruxo, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S
Duração: 1 minuto

Uma mão flutuante e espectral aparece em um ponto que você escolher dentro do alcance. A mão permanece por toda a duração. A mão desaparece se ficar a mais de 9 metros de você ou se você conjurar novamente esta magia.

Quando você conjurar a magia, pode usar a mão para manipular um objeto, abrir uma porta ou recipiente não trancado, guardar ou recuperar um item de um recipiente aberto ou derramar o conteúdo de uma vial.

Como uma ação *Usar Magia* em seus turnos posteriores, você pode controlar a mão novamente. Como parte dessa ação, pode mover a mão até 9 metros.

A mão não pode atacar, ativar itens mágicos ou carregar mais de 5 kg.

Marca do Caçador

Nível 1 Presságio (Guardião)
Tempo de Conjuração: Ação Bônus
Alcance: 27 metros
Componentes: V
Duração: Concentração, até 1 hora

Você marca magicamente uma criatura que consegue ver dentro do alcance como sua presa. Até o término da magia, você causa dano Energético adicional de 1d6 ao alvo sempre que acertar uma jogada de ataque. Você também tem vantagem em qualquer teste de Sabedoria (Percepção ou Sobrevivência) que fizer para encontrá-lo.

Se o alvo cair a 0 pontos de vida antes que esta magia termine, você pode usar uma ação bônus para transferir a marca para uma nova criatura que consegue ver dentro do alcance.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Sua concentração pode durar mais com um espaço de magia de nível 3–4 (até 8 horas) ou 5+ (até 24 horas).

Mau Olhado

Necromancia de 6º círculo (Bardo, Feiticeiro, Bruxo, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Próprio
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Durante a duração, seus olhos se tornam um vazio escuro. Uma criatura de sua escolha dentro de 18 metros de você que você consegue ver deve conseguir uma salvaguarda de Sabedoria ou sofrer uma das seguintes condições de sua escolha durante a duração.

Em cada um de seus turnos até o término da magia, você pode usar uma ação Usar Magia para atacar outra criatura, mas não pode atacar novamente uma criatura que já tenha conseguido uma salvaguarda contra esta conjuração.

Dormindo. A criatura fica com a condição Inconsciente. Ela acorda se sofrer qualquer dano ou se outra criatura tomar uma ação para acordá-la.

Pânico. A criatura fica com a condição Amedrontado. Em cada um de seus turnos, a criatura Amedrontada deve usar a ação Correr e se afastar de você pelo caminho mais seguro e curto disponível. Se a criatura se mover para um espaço a pelo menos 18 metros de você onde não consegue vê-lo, este efeito termina.

Enjoado. A criatura fica com a condição Envenenado.

Medo

Nível 3 de Ilusão (Bardo, Feiticeiro, Bruxo, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Próprio
Componentes: V, S, M (uma pena branca)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Cada criatura em um Cone de 9 metros deve conseguir uma salvaguarda de Sabedoria ou largar o que estiver segurando e ficar com a condição Amedrontado durante a duração.

Uma criatura Amedrontada usa a ação Correr e se afasta de você pelo caminho mais seguro em cada turno, a menos que não haja onde se mover. Se a criatura terminar seu turno em um espaço onde não tiver linha de visão para você, ela faz uma salvaguarda de Sabedoria. Em um sucesso, a magia termina para essa criatura.

Mensageiro Animal

Encantamento de 2º círculo (Bardo, Druida, Guardião)
Tempo de Conjuração: Ação ou Ritual
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (um pedaço de comida)
Duração: 24 horas

Uma Fera Miúda da sua escolha que você possa ver dentro do alcance deve ter sucesso em uma salvaguarda de Carisma, ou ela tenta entregar uma mensagem para você (se o nível de desafio do alvo não for 0, ele tem sucesso automaticamente). Você especifica um local que você 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 dur-

ante a duração em direção ao local especificado, cobrindo cerca de 37,5 quilômetros por 24 horas ou 75 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 alcançar seu destino antes que a magia termine, a mensagem é perdida e a Fera 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 nível de espaço de magia acima de 2.

Mensagem

Truque de Transmutação (Bardo, Druida, Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, M (um fio de cobre)
Duração: 1 rodada

Você aponta para uma criatura dentro do alcance e sussurra uma mensagem. O alvo (e somente o alvo) ouve a mensagem e pode responder em um sussurro que apenas você consegue ouvir.

Você pode conjurar esta magia através de objetos sólidos se estiver familiarizado com o alvo e souber que ele está além da barreira. Silêncio mágico; 0,3 metros de pedra, metal ou madeira; ou uma fina chapa de chumbo bloqueia a magia.

Mesclar-se às Rochas

Transmutação de 3º círculo (Clérigo, Druida, Guardião)
Tempo de Conjuração: Ação ou Ritual
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: 8 horas

Você entra em um objeto ou superfície de pedra grande o suficiente para conter completamente seu corpo, fundindo você e seus equipamentos com a pedra durante a duração. Você deve tocar na pedra para fazer isso. Nada da sua presença permanece visível ou detectável por sentidos não mágicos.

Enquanto fundido com a pedra, você não pode ver o que acontece fora dela, e qualquer teste de Sabedoria (Percepção) que você fizer para ouvir sons do lado de fora é feito com Desvantagem. Você permanece ciente da passagem do tempo e pode conjurar magias em si mesmo enquanto fundido na pedra. Você pode usar 1,5 metros de movimento para sair da pedra por onde entrou, o que encerra a magia. Caso contrário, você não pode se mover.

Danos físicos menores à pedra não lhe prejudicam, mas sua destruição parcial ou uma mudança em seu formato (a ponto de você deixar de caber dentro dela) o expulsa e causa 6d6 de dano Energético a você. A destruição completa da pedra (ou Transmutação para uma substância diferente) o expulsa e causa 50 de dano Energético a você. Se for expelido, você se move para um espaço desocupado mais próximo de onde você primeiro entrou e fica com a condição Caído.

Metamorfose

Nível 9 de Transmutação (Druida, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Próprio
Componentes: V, S, M (um colar de jade valendo 1.500+ PO)
Duração: Concentração, até 1 hora

Você muda de forma para se tornar outra criatura durante a duração da magia ou até que tome uma ação Usar Magia para mudar de forma para outra forma elegível. A nova forma deve ser de uma criatura cujo Nível de Desafio não seja superior ao seu nível ou ao seu Nível de Desafio. Você deve ter visto a criatura antes, e ela não pode ser um Constructo ou um Morto-Vivo.

Quando você conjura a magia, ganha um número de Pontos de Vida Temporários igual aos Pontos de Vida da primeira forma para a qual você muda de forma. Esses Pontos de Vida Temporários desaparecem se ainda restarem quando a magia terminar.

Suas estatísticas de jogo são substituídas pelo bloco de estatísticas da forma escolhida, mas você mantém seu tipo de criatura; alinhamento; personalidade; pontuações de Inteligência, Sabedoria e Carisma; Pontos de Vida; Dados de Pontos de Vida; proficiências; e capacidade de se comunicar. Se você tiver a característica Conjuração, também a mantém.

Ao mudar de forma, você decide se seu equipamento cai no chão ou muda de tamanho e forma para se ajustar à nova forma enquanto você estiver nela.

Miragem Arcana

7º círculo de Ilusão (Bardo, Druida, Mago)
Tempo de Conjuração: 10 minutos
Alcance: Visão
Componentes: V, S
Duração: 10 dias

Você faz com que o terreno em uma área de até 1,5 quilômetros quadrados pareça, soe, cheire e até mesmo sinta como outro tipo de terreno. Campos abertos ou uma estrada podem ser feitos para se parecerem com um pântano, colina, fenda ou algum outro terreno acidentado ou intransponível. Um lago pode parecer um prado gramado, um precipício como uma encosta suave ou um barranco pedregoso como uma estrada larga e lisa.

Da mesma forma, você pode alterar a aparência de estruturas ou adicioná-las onde não estão presentes. A magia não disfarça, esconde ou adiciona criaturas.

A ilusão inclui elementos audíveis, visuais, táteis e olfativos, então ela pode transformar terreno claro em Terreno Difícil (ou vice-versa) ou, de outra forma, impedir o movimento pela área. Qualquer pedaço do terreno ilusório (como uma rocha ou graveto) que seja removido da área da magia desaparece imediatamente.

Criaturas com Visão Verdadeira podem ver através da ilusão para a verdadeira forma do terreno; no entanto, todos os outros elementos da ilusão permanecem, então, embora a criatura esteja ciente da presença da ilusão, ela ainda pode interagir fisicamente com ela.

Missão

Encantamento de 5º círculo (Bardo, Clérigo, Druida, Paladino, Mago)

Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: 18 metros
Componentes: V
Duração: 30 dias

Você emite um comando verbal a uma criatura que você pode ver dentro do alcance, ordenando-a a realizar algum serviço ou abster-se de uma ação ou curso de atividade conforme você decide. O alvo deve ter sucesso em uma salvaguarda de Sabedoria ou fica Enfeitiçado pela duração. O alvo tem sucesso automaticamente se não puder entender seu comando.

Enquanto estiver Enfeitiçado, a criatura recebe 5d10 de dano Psíquico se agir de maneira que contradiga diretamente seu comando. Ela recebe esse dano no máximo uma vez por dia.

Você pode emitir qualquer comando que escolher, desde que não resulte em morte certa. Se você emitir um comando suicida, a magia termina.

Uma magia *Remover Maldição*, *Restauração Maior* ou *Desejo* 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.

Mísseis Mágicos

Nível 1 de Evocação (Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantâneo

Você cria três dardos brilhantes de força mágica. Cada dardo atinge uma criatura de sua escolha que você pode ver dentro do alcance. Um dardo causa 1d4 + 1 de dano Energético ao alvo. Os dardos atingem simultaneamente, e você pode direcioná-los para atingir uma única criatura ou várias.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. A magia cria um dardo adicional para cada nível de espaço de magia acima do 1.

Modificar Memória

Nível 5 de 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 que você consegue ver dentro do alcance faz uma salvaguarda de Sabedoria. Se você estiver lutando contra a criatura, ela tem vantagem na salvaguarda. Em um fracasso na salvaguarda, o alvo fica com a condição Enfeitiçado durante a duração. Enquanto estiver Enfeitiçado dessa forma, o alvo também tem a condição Incapacitado e não está ciente de seu entorno, embora possa ouvir você. Se ele sofrer qualquer dano ou for alvo de outra magia, esta magia termina, e nenhuma memória é modificada.

Enquanto esse encantamento durar, você pode afetar a memória do alvo sobre um evento que ele experienciou nas últimas 24 horas e que durou no máximo 10 minutos. Você pode eliminar permanentemente toda a memória do evento, permitir que o alvo recorde o evento com clareza perfeita, alterar os detalhes da memória do evento ou criar uma memória sobre outro evento.

Você deve falar com o alvo para descrever como suas memórias são afetadas, e ele deve ser capaz de entender sua língua para que as memórias modificadas se estabeleçam. Sua mente preenche quaisquer lacunas nos detalhes de sua descrição. Se a magia terminar antes que você termine de descrever as memórias modificadas, a memória da criatura não é alterada. Caso contrário, as memórias modificadas se estabelecem quando a magia termina.

Uma memória modificada não necessariamente afeta como uma criatura se comporta, especialmente se a memória contradizer as inclinações naturais, o alinhamento ou as crenças da criatura. Uma memória modificada ilógica, como uma memória falsa de quanto a criatura gostou de nadar em ácido, é descartada como um mau sonho. O GM pode considerar que uma memória modificada é tão absurda que não afeta a criatura.

A magia *Remover Maldição* ou *Restauração Maior* conjurada no alvo restaura a memória verdadeira da criatura.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você pode alterar as memórias da criatura sobre um evento que ocorreu até 7 dias atrás (espaço de magia de 6º círculo), 30 dias atrás (espaço de magia de 7º círculo), 365 dias atrás (espaço de magia de 8º círculo) ou em qualquer momento do passado da criatura (espaço de magia de 9º círculo).

Moldar Rochas

Nível 4 de Transmutação (Clérigo, Druida, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (argila macia)
Duração: Instantâneo

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 a molda em qualquer forma que desejar. Por exemplo, você poderia moldar uma grande rocha em uma arma, estátua ou baú, ou criar um pequeno caminho através de uma parede com 1,5 metro de espessura. Você também poderia moldar uma porta de pedra ou sua estrutura para selar a porta. O objeto criado pode ter até dois gonzos e um trinco, mas detalhes mecânicos mais finos não são possíveis.

Moléstia

6º círculo de Necromancia (Clérigo)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantâneo

Você libera magia virulenta em uma criatura que você pode ver dentro do alcance. O alvo faz uma salvaguarda de Constituição. Em uma falha na salvaguarda, ele recebe 14d6 de dano Necrótico e seu máximo de pontos de vida é reduzido por um

valor igual ao dano Necrótico que recebeu. Em uma salvaguarda bem-sucedida, ele recebe metade do dano. Esta magia não pode reduzir o máximo de pontos de vida de um alvo abaixo de 1.

Montaria Fantasmagórica

Magia de Ilusão de 3º círculo (Mago)
Tempo de Conjuração: 1 minuto ou Ritual
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S
Duração: 1 hora

Uma criatura equina quase real e de tamanho Grande aparece no chão em um espaço desocupado de sua escolha dentro do alcance. Você decide a aparência da criatura, e ela está equipada com sela, freio e cabresto. Qualquer equipamento criado pela magia desaparece em uma nuvem de fumaça se for carregado a mais de 3 metros da montaria.

Durante a duração, você ou uma criatura que você escolher pode montar na montaria. A montaria usa o bloco de estatísticas de **Cavalo Domado** (veja "Monstros"), exceto que tem um Deslocamento de 30 metros e pode percorrer 19,5 quilômetros em uma hora. Quando a magia termina, a montaria desaparece gradualmente, dando ao cavaleiro 1 minuto para desmontar. A magia termina antecipadamente se a montaria sofrer qualquer dano.

Mover Terra

Magia de 6º círculo de 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 com no máximo 12 metros de lado dentro do alcance. Você pode remodelar terra, areia ou argila na área da maneira que escolher durante a duração. Você pode elevar ou abaixar a elevação da área, criar ou preencher uma trincheira, erguer ou achatar uma parede, ou formar um pilar. A extensão de qualquer alteração desse tipo não pode exceder metade da maior dimensão da área. Por exemplo, se você afetar um quadrado de 12 metros, você pode criar um pilar com até 6 metros de altura, elevar ou abaixar a elevação do quadrado em até 6 metros, cavar uma trincheira com até 6 metros de profundidade e assim por diante. São necessários 10 minutos para que essas mudanças sejam concluídas. Como a transformação do terreno ocorre lentamente, criaturas na área geralmente não podem ser presas ou feridas pelo movimento do solo.

No final de cada 10 minutos em que você gasta concentrando-se na magia, você pode escolher uma nova área de terreno para afetar dentro do alcance.

Esta magia não pode manipular pedra natural ou construção de pedra. Rochas e estruturas se deslocam para acomodar o novo terreno. Se a maneira como você molda o terreno torná-lo instável, ele pode desabar.

Da mesma forma, esta magia não afeta diretamente o crescimento de plantas. A terra movida carrega quaisquer plantas junto com ela.

Movimentação Livre

Nível 4 de Abjuração (Bardo, Clérigo, Druida, Guardião)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (uma tira de couro)
Duração: 1 hora

Você toca uma criatura disposta. Durante a duração, o movimento da criatura não é afetado por terreno difícil, e magias e outros efeitos mágicos não podem reduzir seu deslocamento nem causar a condição Paralisado ou Contido. A criatura também tem uma velocidade de natação igual à sua velocidade.

Além disso, a criatura pode gastar 1,5 metro de movimento para escapar automaticamente de restrições não mágicas, como algemas ou uma criatura que a tenha Imobilizado.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você pode alvejar uma criatura adicional para cada nível de espaço de magia acima do 4.

Muralha de Energia

Nível 5 de Evocação (Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S, M (um fragmento de vidro)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Uma muralha invisível de energia surge em um ponto que você escolher dentro do alcance. A muralha aparece em qualquer orientação que você escolher, como uma barreira horizontal ou vertical ou em um ângulo. Ela pode flutuar livremente ou repousar sobre uma superfície sólida. Você pode formá-la em uma cúpula hemisférica ou uma esfera com raio de até 3 metros, ou moldar uma superfície plana composta por dez painéis de 3 metros por 3 metros. Cada painel deve estar contíguo a outro painel. Em qualquer forma, a muralha tem 1/4 de polegada de espessura e dura por todo o tempo da duração. Se a muralha cortar o espaço de uma criatura ao surgir, a criatura é empurrada para um lado da muralha (você escolhe qual lado).

Nada pode passar fisicamente pela muralha. Ela é imune a todos os danos e não pode ser dissipada por *Dissipar Magia*. Porém, uma magia *Desintegrar* destrói a muralha instantaneamente. A muralha também se estende para o Plano Etéreo e bloqueia a passagem etérea através dela.

Muralha de Espinhos

Nível 6 Invocação (Druida)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S, M (uma mão cheia de espinhos)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você cria uma muralha de arbustos entrelaçados cobertos de espinhos afiados como agulhas. A muralha aparece dentro do alcance em uma superfície sólida e permanece por toda a duração. Você escolhe fazer a muralha ter até 18 metros de comprimento, 3 metros de altura e 1,5 metro de espessura, ou um círculo com diâmetro de 6 metros, com até 6 metros de altura e 1,5 metro de espessura. A muralha bloqueia a linha de visão.

Quando a muralha aparece, cada criatura em sua área faz uma salvaguarda de Destreza, causando 7d8 de dano Perfurante em falha ou metade desse dano em sucesso.

Uma criatura pode se mover através da muralha, embora lentamente e com dor. Para cada 0,3 metro que uma criatura se move através da muralha, ela gasta 1,2 metro de deslocamento. Além disso, a primeira vez que uma criatura entra em um espaço na muralha em um turno ou termina seu turno ali, a criatura faz uma salvaguarda de Destreza, causando 7d8 de dano Cortante em falha ou metade desse dano em sucesso. Uma criatura faz 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 nível de espaço de magia acima do 6.

Muralha de Fogo

Evocação de 4º círculo (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 dentro do alcance. Você pode fazer a muralha ter até 18 metros de comprimento, 6 metros de altura e 0,3 metros de espessura, ou uma muralha anelar com até 6 metros de diâmetro, 6 metros de altura e 0,3 metros de espessura. A muralha é opaca e dura durante toda a duração.

Quando a muralha aparece, cada criatura em sua área faz uma salvaguarda de Destreza, sofrendo 5d8 de dano Ígneo em uma falha ou metade desse dano em um sucesso.

Um lado da muralha, selecionado por você quando conjura esta magia, causa 5d8 de dano Ígneo a cada criatura que termina seu turno dentro de 3 metros desse lado ou dentro da muralha. Uma criatura sofre o mesmo dano quando entra na muralha pela primeira vez em um turno ou termina seu turno lá. O outro lado da muralha não causa dano.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d8 para cada nível de espaço de magia acima do 4º.

Muralha de Gelo

Evocação de 6º círculo (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 dentro do alcance. Você pode moldá-la em uma cúpula hemisférica ou um globo com um raio de até 3 metros, ou você pode dar forma a uma superfície plana composta por dez painéis quadrados de 3 metros. Cada painel deve ser contíguo com outro painel. Em qualquer forma, a muralha tem 0,3 metros de espessura e dura durante toda a duração.

Se a muralha corta o espaço de uma criatura quando aparece, a criatura é empurrada para um lado da muralha (você escolhe qual lado) e faz uma salvaguarda de Destreza, sofrendo 10d6 de dano Gélido em uma falha ou metade desse dano em um sucesso.

A muralha é um objeto que pode ser danificado e, portanto, rompido. Ela tem CA 12 e 30 pontos de vida por seção de 3 metros, e possui Imunidade a dano Gélido, Veneno e Psíquico 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 se movendo através da camada de ar gélido pela primeira vez em um turno faz uma salvaguarda de Constituição, sofrendo 5d6 de dano Gélido em uma falha ou metade desse dano em um 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 nível de espaço de magia acima de 6.

Muralha de Pedra

Nível 5 de 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 de pedra sólida surge em um ponto que você escolher dentro do alcance. A muralha tem 15 centímetros de espessura e é composta por dez painéis de 3 metros por 3 metros. Cada painel deve ser contíguo a outro painel. Alternativamente, você pode criar painéis de 3 metros por 6 metros com apenas 7,5 centímetros de espessura.

Se a muralha cortar o espaço de uma criatura quando aparecer, a criatura é empurrada para um lado da muralha (você escolhe qual lado). Se uma criatura ficar cercada por todos os lados pela muralha (ou pela muralha e outra superfície sólida), ela pode fazer uma salvaguarda de Destreza. Em um sucesso, ela pode usar sua Reação para se mover até seu Deslocamento, de modo que não fique mais cercada pela muralha.

A muralha pode ter qualquer forma que você desejar, embora não possa ocupar o mesmo espaço que uma criatura ou objeto. A muralha não precisa ser vertical nem apoiar-se em uma base firme. Ela deve, porém, fundir-se e ser solidamente sustentada por pedra existente. Assim, você pode usar esta magia para atravessar um abismo ou criar uma rampa.

Se você criar uma extensão maior que 6 metros de comprimento, deve reduzir o tamanho de cada painel pela metade para criar suportes. Você pode moldar grosseiramente a muralha para criar ameias e similares.

A muralha é um objeto de pedra que pode ser danificado e, portanto, atravessado. Cada painel tem CA 15 e 30 pontos de vida por centímetro de espessura, e tem Imunidade a dano Venenoso e Psíquico. Reduzir um painel a 0 pontos de vida o destrói e pode causar o colapso de painéis conectados, a critério do Mestre.

Se você mantiver sua concentração nessa magia por toda a sua duração, a parede se torna permanente e não pode ser dissipada. Caso contrário, a parede desaparece quando a magia termina.

Muralha de Vento

Nível 3 de 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 parede de vento forte surge do chão em um ponto que você escolhe dentro do alcance. Você pode fazer com que a parede tenha até 15 metros de comprimento, 4,5 metros de altura e 0,3 metros de espessura. Você pode moldar a parede da maneira que desejar, desde que ela forme um caminho contínuo ao longo do chão. A parede permanece durante a duração.

Quando a parede aparece, cada criatura em sua área faz uma salvaguarda de Força, tomando 4d8 de dano Contundente em um fracasso ou metade desse dano em um sucesso.

O vento forte mantém neblina, fumaça e outros gases afastados. Criaturas voadeiras de tamanho Pequeno ou menor, ou objetos, não podem passar pela parede. Materiais leves e soltos levados para dentro da parede são levantados para cima. Flechas, flechas e outros projéteis comuns lançados contra alvos atrás da parede são desviados para cima e falham automaticamente. Pedras arremessadas por gigantes ou máquinas de cerco, e projéteis similares, não são afetados. Criaturas em Forma Gasosa não podem passar por ela.

Muralha Prismática

9º Círculo Abjuração (Bardo, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: 10 minutos

Um plano cintilante e multicolorido de luz forma uma parede vertical opaca—com até 27 metros de comprimento, 9 metros de altura e 1 centímetro de espessura—centrada em um ponto dentro do alcance. Alternativamente, você pode moldar a parede em um globo com até 9 metros de diâmetro, centrado em um ponto dentro do alcance. A parede dura durante toda a duração. Se você posicionar a parede em um espaço ocupado por uma criatura, a magia termina instantaneamente sem efeito.

A parede irradia luz plena dentro de 30 metros e meia-luz para mais 30 metros. Você e criaturas que você designe quando conjurar a magia podem passar pela parede e se aproximar dela sem dano. Se outra criatura que pode ver a parede se mover dentro de 6 metros dela ou começar seu turno lá, a criatura deve ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição ou fica com a condição Cego por 1 minuto.

A parede consiste em sete camadas, cada uma com uma cor diferente. Quando uma criatura alcança ou passa pela parede, ela o faz camada por camada, através de todas as camadas. Cada camada força a criatura a fazer uma salvaguarda de Destreza ou ser afetada pelas propriedades dessa camada, conforme descrito na tabela Camadas Prismáticas.

A parede, que tem CA 10, pode ser destruída camada por camada, em ordem do vermelho para o violeta, por meios específicos para cada camada. Se uma camada for destruída, ela desaparece durante toda a duração. *Campo Antimagia* não tem efeito na parede, e *Dissipar Magia* só pode afetar a camada violeta.

Tabela: Camadas Prismáticas

ORDEM	EFEITOS
1	**Vermelho.** *Salvaguarda Falhada:* 12d6 dano Ígneo. *Salvaguarda Bem-Sucedida:* Metade do dano. *Efeitos Adicionais:* Ataques à distância não mágicos não podem atravessar esta camada, que é destruída se receber pelo menos 25 pontos de dano Gélido.
2	**Laranja.** *Salvaguarda Falhada:* 12d6 dano Ácido. *Salvaguarda Bem-Sucedida:* Metade do dano. *Efeitos Adicionais:* Ataques à distância mágicos não podem atravessar esta camada, que é destruída por uma lufada de vento forte (como a criada pela magia *Lufada de Vento*).
3	**Amarelo.** *Salvaguarda Falhada:* 12d6 dano Elétrico. *Salvaguarda Bem-Sucedida:* Metade do dano. *Efeitos Adicionais:* A camada é destruída se receber pelo menos 60 pontos de dano Energético.
4	**Verde.** *Salvaguarda Falhada:* 12d6 dano Venenoso. *Salvaguarda Bem-Sucedida:* Metade do dano. *Efeitos Adicionais:* Uma magia *Criar Passagem*, ou outra magia de nível igual ou superior que possa abrir um portal em uma superfície sólida, destrói esta camada.
5	**Azul.** *Salvaguarda Falhada:* 12d6 dano Gélido. *Salvaguarda Bem-Sucedida:* Metade do dano. *Efeitos Adicionais:* A camada é destruída se receber pelo menos 25 pontos de dano Ígneo.
6	**Índigo.** *Salvaguarda Falhada:* O alvo fica Contido e deve fazer uma salvaguarda de Constituição no final de cada um dos seus turnos. Se ele conseguir com sucesso três vezes, a condição termina. Se ele falhar três vezes, ele fica Petrificado até ser libertado por um efeito como a magia *Restauração Maior*. Os sucessos e fracassos não precisam ser consecutivos; registre ambos até que o alvo acumule três do mesmo tipo. *Efeitos Adicionais:* Magias não podem ser conjuradas através desta camada, que é destruída por luz plena emitida pela magia *Luz do Dia*.
7	**Violeta.** *Salvaguarda Falhada:* O alvo fica Cego e faz uma salvaguarda de Sabedoria no início do seu próximo turno. Em uma salvaguarda bem-sucedida, a condição termina. Em uma salvaguarda falhada, a condição termina e a criatura é teleportada para outro plano de existência (escolha do Mestre). *Efeitos Adicionais:* Esta camada é destruída por *Dissipar Magia*.

Magias — N

Nevasca

Nível 3 de Invocação (Druida, Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 45 metros
Componentes: V, S, M (um guarda-chuva miniatura)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Até o término da magia, neve derretida cai em um cilindro de 12 metros de altura e raio de 6 metros, centrado em um ponto que você escolher dentro do alcance. A área fica intensamente obscurecida, e as chamas expostas na área são apagadas.

O terreno dentro do cilindro é terreno difícil. Quando uma criatura entra no cilindro pela primeira vez durante um turno ou começa seu turno lá, deve ter sucesso em uma salvaguarda de Destreza ou ficar Caída e perder a concentração.

Névoa Mortal

Nível 5 Invocação (Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você cria uma Esfera de névoa amarelo-esverdeada com 6 metros de raio, centrada em um ponto dentro do alcance. A névoa dura até o término da duração ou até que ventos fortes (como os criados por *Lufada de Vento*) a dispersam, terminando a magia. Sua área é intensamente obscurecida.

Cada criatura na Esfera faz uma salvaguarda de Constituição, causando 5d8 de dano Venenoso em um fracasso ou metade desse dano em um sucesso. Uma criatura também deve fazer essa salvaguarda quando a Esfera entra em seu espaço e quando entra na Esfera ou termina seu turno nela. Uma criatura faz essa salvaguarda apenas uma vez por turno.

A Esfera se move 3 metros para longe 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 nível de espaço de magia acima do 5.

Névoa Obscurecente

Nível 1 de Invocação (Druida, Guardião, Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 hora

Você cria uma esfera de névoa com 6 metros de raio, centrada em um ponto dentro do alcance. A esfera é intensamente obscurecida. Ela dura durante a duração ou até que um vento forte (como aquele 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 nível de espaço de magia acima do 1.

Nuvem Fétida

Nível 3 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 amarelado e nauseante, centrada em um ponto dentro do alcance. A nuvem é intensamente obscurecida. A nuvem permanece no ar durante a duração ou até que um vento forte (como o criado por *Lufada de Vento*) a disperse.

Cada criatura que começa sua vez dentro da Esfera deve realizar uma salvaguarda de Constituição ou ficar com a condição Envenenado até o final da atual rodada. Enquanto estiver Envenenado dessa forma, a criatura não pode tomar uma ação ou uma ação bônus.

Nuvem Incendiária

Nível 8 Invocação (Druida, Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 45 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Uma nuvem giratória de brasas e fumaça preenche uma Esfera de 6 metros de raio centrada em um ponto dentro do alcance. A área da nuvem é intensamente obscurecida. Ela dura durante a duração ou até que um vento forte (como aquele criado por *Lufada de Vento*) a disperse.

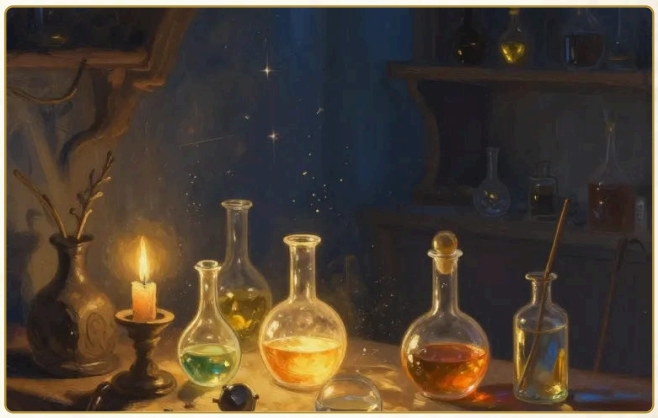
Quando a nuvem aparece, cada criatura nela faz uma salvaguarda de Destreza, tomando 10d8 de dano Ígneo em um fracasso ou metade desse dano em um sucesso. Uma criatura também deve fazer essa salvaguarda quando a Esfera entra em seu espaço e quando entra na Esfera ou termina sua vez ali. Uma criatura faz essa salvaguarda apenas uma vez por turno.

A nuvem se move 3 metros para longe de você na direção que você escolher no início de cada um dos seus turnos.

Magias — O

Olho Arcano

Nível 4 de Presságio (Mago)



Magias — O

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (uma pequena quantidade de pelo de morcego)
Duração: Concentração, até 1 hora

Você cria um olho Invisível e invulnerável dentro do alcance que paira durante a duração. Você recebe mentalmente informações visuais do olho, que consegue enxergar em todas as direções. Ele também tem Visão no Escuro com alcance de 9 metros.

Como Ação Bônus, você pode mover o olho até 9 metros em qualquer direção. Uma barreira sólida bloqueia o movimento do olho, mas ele pode passar por uma abertura tão pequena quanto 2,5 centímetros de diâmetro.

Onda Trovejante

Evocação de 1º círculo (Bardo, Druida, Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Si mesmo
Componentes: V, S
Duração: Instantâneo

Você libera uma onda de energia trovejante. Cada criatura em um Cubo de 4,5 metros com origem em você faz uma salvaguarda de Constituição. Em uma falha na salvaguarda, a

tura sofre 2d8 de dano Trovejante e é empurrada 3 metros de distância de você. Em uma salvaguarda bem-sucedida, a criatura sofre metade do dano.

Além disso, objetos não presos que estão inteiramente dentro do Cubo são empurrados 3 metros de distância de você, e um estrondo trovejante é audível em até 90 metros.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d8 para cada nível de espaço de magia acima do 1º.

Oração de Cura

Nível 2 de Abjuração (Clérigo, Paladino)
Tempo de Conjuração: 10 minutos
Alcance: 9 metros
Componentes: V
Duração: Instantâneo

Até cinco criaturas de sua escolha que permaneçam dentro do alcance durante toda a conjuração recebem os benefícios de um Descanso Curto e também recuperam 2d8 Pontos de Vida. Uma criatura não pode ser afetada por esta magia novamente até que ela complete um Descanso Longo.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. A cura aumenta em 1d8 para cada nível de espaço de magia acima do 2.

Orbe Cromático

Evocação de 1º círculo (Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 27 metros
Componentes: V, S, M (um diamante que vale 50+ PO)
Duração: Instantâneo

Você arremessa um orbe de energia contra um alvo dentro do alcance. Escolha Ácido, Frio, Fogo, Raio, Veneno ou Trovão para o tipo de orbe que você cria, e então faça um ataque à distância de magia contra o alvo. Em um acerto, o alvo sofre 3d8 de dano do tipo escolhido.

Se você rolar o mesmo número em dois ou mais dos d8s, o orbe salta para um alvo diferente da sua escolha dentro de 9 metros do alvo. Faça uma jogada de ataque contra o novo alvo e faça uma nova jogada de dano. O orbe não pode saltar novamente a menos que você conjure a magia com um espaço de magia de círculo superior +2.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d8 para cada nível de espaço de magia acima do 1º. O orbe pode saltar um número máximo de vezes igual ao nível do espaço de magia gasto, e uma criatura pode ser alvo apenas uma vez por conjuração desta magia.

Orientação

Truque de Presságio (Clérigo, Druida)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você toca uma criatura disposta e escolhe uma perícia. Até o término da magia, a criatura adiciona 1d4 a qualquer teste de atributo usando a perícia escolhida.

Magias — P

Padrão Hipnótico

Magia de Ilusão de 3º círculo (Bardo, Feiticeiro, Bruxo, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: S, M (um punhado de serpentina)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você cria um padrão retorcido de cores em um Cubo de 9 metros dentro do alcance. O padrão aparece por um momento e desaparece. Cada criatura na área que possa ver o padrão deve ter sucesso em uma salvaguarda de Sabedoria ou fica Enfeitiçada durante a duração. Enquanto Enfeitiçada, a criatura fica Incapacitada e tem um Deslocamento de 0.

A magia termina para uma criatura afetada se ela sofrer qualquer dano ou se outra pessoa usar uma ação para sacudir a criatura de seu estupor.

Palavra Curativa

Nível 1 de Abjuração (Bardo, Clérigo, Druida)
Tempo de Conjuração: Ação Bônus
Alcance: 18 metros
Componentes: V
Duração: Instantâneo

Uma criatura de sua escolha que você pode ver dentro do alcance 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 nível de espaço de magia acima do 1.

Palavra Curativa em Massa

Nível 3 de Abjuração (Bardo, Clérigo)
Tempo de Conjuração: Ação Bônus
Alcance: 18 metros
Componentes: V
Duração: Instantâneo

Até seis criaturas de sua escolha que você pode ver dentro do alcance recuperam Pontos de Vida iguais a 2d4 mais seu modificador de atributo de conjuração.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O curativo aumenta em 1d4 para cada nível de espaço de magia acima do 3.

Palavra de Poder: Atordoar

Encantamento de 8º círculo (Bardo, Feiticeiro, Bruxo, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V
Duração: Instantâneo

Você sobrecarrega a mente de uma criatura que possa ver dentro do alcance. Se o alvo tiver 150 pontos de vida ou menos, ele fica Atordoado. Caso contrário, seu Deslocamento é 0 até o início do seu próximo turno.

O alvo Atordoado faz uma salvaguarda de Constituição no final de cada um dos seus turnos, terminando a condição sobre si mesmo em caso de sucesso.

Palavra de Poder: Matar

Encantamento de 9º círculo (Bardo, Feiticeiro, Bruxo, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componente: V
Duração: Instantâneo

Você força uma criatura que possa ver dentro do alcance a morrer. Se o alvo tiver 100 pontos de vida ou menos, ele morre. Caso contrário, ele sofre 12d12 de dano Psíquico.

Palavra de Poder: Salvar

Encantamento de 9º círculo (Bardo, Clérigo)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componente: V
Duração: Instantâneo

Uma onda de energia curativa envolve uma criatura que você pode ver dentro do alcance. O alvo recupera todos os seus pontos de vida. Se a criatura tiver a condição Enfeitiçado, Amedrontado, Paralisado, Envenenado ou Atordoado, a condição termina. Se a criatura tiver a condição Caído, ela pode usar sua Reação para se levantar.

Palavra de Regresso

Nível 6 Invocação (Clérigo)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 1,5 metro
Componentes: V
Duração: Instantâneo

Você e até cinco criaturas dispostas a segui-lo, dentro de 1,5 metro de você, teleportam instantaneamente para um santuário previamente designado. Você e quaisquer criaturas que teleportem com você aparecem no espaço mais próximo não ocupado em relação ao local que você designou ao preparar seu santuário (veja abaixo). Se você conjurar esta magia sem primeiro preparar um santuário, a magia não terá efeito.

Você deve designar um local, como um templo, como santuário ao conjurar esta magia ali.

Palavra Sagrada

Evocação de 7º círculo (Clérigo)
Tempo de Conjuração: Ação Bônus
Alcance: 9 metros
Componentes: V
Duração: Instantâneo

Você pronuncia uma palavra carregada de poder proveniente dos Planos Superiores. Cada criatura de sua escolha dentro do alcance faz uma salvaguarda de Carisma. Em caso de falha, uma meta que tenha 50 pontos de vida ou menos sofre um efeito com base em seus pontos de vida atuais, conforme mostrado na tabela Efeitos da Palavra Sagrada. Independentemente de seus pontos de vida, uma criatura Celestial, Elemental, Feérica ou Ínfera que falhar na salvaguarda é forçada a retornar a seu plano de origem (se já não estiver lá) e não pode voltar ao plano atual por 24 horas, por qualquer meio que não seja uma magia *Desejo*.

Tabela: Efeitos da Palavra Sagrada

PONTOS DE VIDA	EFEITO
0–20	A meta morre.
21–30	A meta sofre as condições Cego, Surdo e Atordoado por 1 hora.
31–40	A meta sofre as condições Cego e Surdo por 10 minutos.
41–50	A meta sofre a condição Surdo por 1 minuto.

Paralisar Monstro

Encantamento de 5º círculo (Bardo, Feiticeiro, Bruxo, 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 que você possa ver dentro do alcance. O alvo deve ter sucesso em uma salvaguarda de Sabedoria ou fica com a condição Paralisado durante toda a duração. No final de cada um dos seus turnos, o alvo repete a salvaguarda, terminando a magia nele próprio em caso de sucesso.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você pode mirar em uma criatura adicional para cada nível de espaço de magia acima de 5.

Paralisar Pessoa

Nível 2 de Encantamento (Bardo, Clérigo, Druida, Feiticeiro, Bruxo, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (uma peça reta de ferro)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Escolha um humanoide que você consiga ver dentro do alcance. O alvo deve conseguir uma salvaguarda de Sabedoria ou ficar com a condição Paralisado durante a duração. No final de cada turno do alvo, ele repete o teste, terminando a magia por si mesmo em caso de sucesso.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você pode alvejar um humanoide adicional para cada nível de espaço de magia acima do 2.

Parar o Tempo

Magia de 9º círculo de Transmutação (Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: Você mesmo
Componentes: V
Duração: Instantâneo

Você interrompe brevemente o fluxo do tempo para todos, exceto você. Nenhum tempo passa para outras criaturas, enquanto você realiza 1d4 + 1 rodadas consecutivas, durante as quais pode usar ações e se mover normalmente.

Esta magia termina se uma das ações que você usa durante este período, ou quaisquer efeitos que você crie durante ele, afeta uma criatura diferente de você ou um objeto sendo usado ou carregado por alguém além de você. Além disso, a magia termina se você se move para um local a mais de 300 metros do local onde a conjurou.

Passo Arbóreo

Nível 5 Invocação (Druida, Guardião)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Próprio
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você ganha a capacidade de entrar em uma árvore e se mover de dentro dela para dentro de outra árvore do mesmo tipo dentro de 150 metros. Ambas as árvores devem ser vivas e ter pelo menos o mesmo tamanho que você. Você deve gastar 1,5 metros de deslocamento para entrar em uma árvore. Você instantaneamente sabe a localização de todas as outras árvores do mesmo tipo dentro de 150 metros e, como parte do deslocamento usado para entrar na árvore, pode ou passar para uma dessas árvores ou sair da árvore em que está. Você aparece em um local de sua escolha dentro de 1,5 metros da árvore de destino, gastando mais 1,5 metros de deslocamento. Se você não tiver deslocamento restante, você aparece dentro de 1,5 metros da árvore em que entrou.

Você pode usar essa habilidade de transporte apenas uma vez em cada turno. Você deve terminar cada turno fora de uma árvore.

Passo Nebuloso

Nível 2 de Invocação (Feiticeiro, Bruxo, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação Bônus
Alcance: Próprio
Componentes: V
Duração: Instantâneo

Envoltos brevemente por uma névoa prateada, você se teletransporta até 9 metros até um espaço desocupado que consegue ver.

Passo Sem Rastro

Nível 2 de Abjuração (Druida, Guardião)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Auto
Componentes: V, S, M (cinzas de mistletoe queimado)
Duração: Concentração, até 1 hora

Você emana uma aura dissimuladora em uma Emanação de 9 metros durante a duração. Enquanto na aura, você e cada criatura que escolher recebem um bônus de +10 em testes de Destreza (Furtividade) e não deixam rastros.

Passos Largos

Transmutação de 1º círculo (Bardo, Druida, Guardião, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (um punhado de terra)
Duração: 1 hora

Você toca uma criatura. O Deslocamento do alvo aumenta em 3 metros até o fim da magia.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você pode mirar em uma criatura adicional para cada nível de espaço de magia acima de 1.

Pele-Casca

Transmutação de 2º círculo (Druida, Guardião)
Tempo de Conjuração: Ação bônus
Alcance: Toque
Componente: V, S, M (um punhado de casca)
Duração: 1 hora

Você toca uma criatura consintiente. Até o fim da magia, a pele do alvo assume uma aparência semelhante à casca, e o alvo tem Classe de Armadura 17 se sua CA for menor que isso.

Pele-Rocha

Nível 4 de Transmutação (Druida, Guardião, Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (pó de diamante no valor de 100+ PO, que a magia consome)
Duração: Concentração, até 1 hora

Enquanto a magia permanecer ativa, uma criatura disposta que você tocar terá Resistência contra dano Contundente, Perfurante e Cortante.

Pequeno Refúgio de Leomund

Evocação de 3º círculo (Bardo, Mago)
Tempo de Conjuração: 1 minuto ou Ritual
Alcance: Você mesmo
Componentes: V, S, M (uma conta de cristal)
Duração: 8 horas

Uma Emanação de 3 metros surge ao seu redor e permanece estacionária durante a duração. A magia falha quando você a conjura se a Emanação não for grande o suficiente para encapsular completamente 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 passar por ela. Magias de nível 3 ou inferior não podem ser conjuradas através dela, e os efeitos dessas magias não podem se estender para dentro dela.

A atmosfera dentro da Emanação é confortável e seca, independentemente do clima lá fora. Até o fim da magia, você pode comandar o interior para ter Meia-Luz ou escuridão

(não requer ação). A Emanação é opaca por fora e de qualquer cor que você escolher, mas é transparente por dentro.

A magia termina antecipadamente se você sair da Emanação ou se a conjurar novamente.

Perdição

Nível 1 de Encantamento (Bardo, Clérigo, Bruxo)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (uma gota de sangue)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Até três criaturas de sua escolha que você pode ver dentro do alcance devem fazer uma salvaguarda de Carisma. Sempre que um alvo que falhar nessa salvaguarda fizer uma jogada de ataque ou uma salvaguarda antes do término da magia, o alvo deve subtrair 1d4 da jogada de ataque ou da salvaguarda.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você pode alvejar uma criatura adicional para cada nível de espaço de magia acima do 1.

Piscar

Transmutação de 3º círculo (Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Si mesmo
Componentes: V, S
Duração: 1 minuto

Role 1d6 no final de cada um dos seus turnos durante a duração. Em uma rolagem 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

perceber o plano que deixou, que está em tons de cinza, mas não consegue ver nada lá a mais de 18 metros de distância. Você só pode afetar e ser afetado por outras criaturas no Plano Etéreo, e as criaturas do outro plano não podem percebê-lo a menos que tenham uma habilidade especial que permita perceber coisas no Plano Etéreo.

Você retorna ao outro plano no início do seu próximo turno e quando a magia termina se estiver no Plano Etéreo. Você retorna a um espaço desocupado de sua escolha que você pode ver dentro de 3 metros do espaço que deixou. Se nenhum espaço desocupado estiver disponível dentro desse alcance, você aparece no espaço desocupado mais próximo.

Polimorfia

4º círculo de 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 que você pode ver dentro do alcance em uma Fera. O alvo deve ter sucesso em uma salvaguarda de Sabedoria ou mudará de forma para a forma de uma Fera durante a duração. Essa forma pode ser qualquer Fera que você escolher que tenha um nível de desafio igual ou menor ao do alvo (ou o nível do alvo, se ele não tiver um nível de desafio). As estatísticas do jogo do alvo são substituídas pelo bloco de estatísticas da Fera escolhida, mas o alvo retém seu alinhamento, personalidade, tipo de criatura, pontos de vida e dados de pontos de vida. Veja a seção "Animais" de "Monstros" para um exemplo de blocos de estatísticas de Feras.

O alvo ganha um número de pontos de vida temporários igual aos pontos de vida da forma de Fera. Esses pontos de vida temporários desaparecem se algum permanecer quando a magia termina. A magia termina antecipadamente no alvo se ele não tiver mais pontos de vida temporários restantes.

O alvo é limitado nas ações que pode realizar pela anatomia de sua nova forma e não pode falar ou conjurar magias.

O equipamento do alvo se funde à nova forma. A criatura não pode usar ou, de outra forma, se beneficiar desse equipamento.

Polimorfia Total

9º círculo de Transmutação (Bardo, Bruxo, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (uma gota de mercúrio, uma colherada de goma arábica e um tufo de fumaça)
Duração: Concentração, até 1 hora

Escolha uma criatura ou objeto não mágico que você possa ver dentro do alcance. A criatura muda de forma em outra criatura ou objeto não mágico, ou o objeto muda de forma em uma criatura (o objeto deve não estar sendo usado nem carregado). A transformação dura a duração indicada ou até que o alvo morra ou seja destruído, mas se você mantiver Concentração nesta magia pela duração total, a magia persiste até ser dissipada.

Uma criatura relutante pode fazer uma salvaguarda de Sabedoria, e se ela 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 inferior ao nível de desafio ou nível do alvo. As estatísticas do jogo do alvo são substituídas pelo bloco de estatísticas da nova forma, mas ele retém seus pontos de vida, dados de pontos de vida, alinhamento e personalidade.

O alvo ganha um número de pontos de vida temporários igual aos pontos de vida da nova forma. Esses pontos de vida temporários desaparecem se sobrar algum quando a magia termina.

O alvo é limitado nas ações que pode realizar pela anatomia de sua nova forma, e ele não pode falar ou conjurar magias.

O equipamento do alvo se funde à nova forma. A criatura não pode usar ou se beneficiar de nenhum desse equipamento.

Objeto em Criatura. Você pode transformar um objeto em qualquer tipo de criatura, desde que o tamanho da criatura não seja maior do que o tamanho do objeto e a criatura tenha um nível de desafio de 9 ou inferior. A criatura é Amigável para com você e seus aliados. Em combate, ela realiza seus turnos imediatamente após os seus e obedece às suas ordens.

Se a magia durar mais de uma hora, você não controla mais a criatura. Ela pode permanecer Amigável para com 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 estiver vestindo e carregando, transformando-se nessa forma, desde que o tamanho do objeto não seja maior do que o tamanho da criatura. As estatísticas da criatura passam a ser as do objeto, e a criatura não tem memória do tempo gasto nessa forma após o fim da magia e quando retorna ao normal.

Porta Dimensional

Nível 4 Invocação (Bardo, Feiticeiro, Bruxo, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 150 metros
Componentes: V
Duração: Instantâneo

Você se teletransporta para um local dentro do alcance. Você chega exatamente no local desejado. Pode ser um lugar que você consegue ver, um que consegue visualizar ou um que descreve indicando distância e direção, como "60 metros diretamente para baixo" ou "90 metros para cima, no noroeste, com ângulo de 45 graus".

Você também pode teleportar uma criatura disposta. A criatura deve estar a menos de 1,5 metro de você no momento da teletransporte e teletransporta-se para um espaço a menos de 1,5 metro do seu local 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 que esteja viajando com você levam 4d6 de dano Energético, e a teletransporte falha.

Portal

Nível 9 Invocação (Clérigo, Feiticeiro, Bruxo, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (um diamante valendo 5.000+ PO)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você conjura um portal ligando um espaço desocupado que consegue ver dentro do alcance a um local preciso em um plano de existência diferente. O portal é uma abertura circular, que você pode tornar com 1,5 a 6 metros de diâmetro. Você pode orientar o portal em qualquer direção que escolher. O portal permanece durante a duração, e o destino do portal é visível através dele.

O portal tem um lado frontal e um traseiro em cada plano onde aparece. Viajar pelo portal só é possível movendo-se através de seu lado frontal. Qualquer coisa que o faça é transportada instantaneamente para o outro plano, aparecendo no espaço desocupado mais próximo ao portal.

Deuses e outros governantes planares podem impedir que portais criados por esta magia se abram na sua presença ou em qualquer lugar dentro de seus domínios.

Quando você conjura esta magia, pode pronunciar o nome de uma criatura específica (um apelido, título ou alcunha não funciona). Se essa criatura estiver em um plano diferente do seu, 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 ganha nenhum poder especial sobre a criatura, e ela é livre para agir conforme o GM julgar adequado. Ela pode partir, atacar você ou ajudá-lo.

Praga de Insetos

Nível 5 Invocação (Clérigo, Druida, Feiticeiro)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 90 metros
Componentes: V, S, M (um gafanhoto)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Enxames de gafanhotos preenchem uma Esfera de 6 metros de raio centrada em um ponto que você escolher dentro do alcance. A Esfera permanece durante a duração, e sua área é Levemente Obscurecida e Terreno Difícil.

Quando o enxame aparece, cada criatura na área faz uma salvaguarda de Constituição, tomando 4d10 de dano Perfurante em um fracasso ou metade desse dano em um sucesso. Uma criatura também faz essa salvaguarda quando entra na área da magia pela primeira vez na rodada ou termina sua rodada ali. Uma criatura faz essa salvaguarda apenas uma vez por rodada.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d10 para cada nível de espaço de magia acima do 5.

Presságio

Magia de 4º círculo (Clérigo, Druida, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação ou Ritual
Alcance: Próprio
Componentes: V, S, M (incenso no valor de 25+ PO, que a magia consome)
Duração: Instantâneo

Esta magia o coloca em contato com um deus ou os servos de um deus. Você faz uma pergunta sobre um objetivo, evento ou atividade específica para ocorrer dentro de 7 dias. O Mestre oferece uma resposta verdadeira, que pode ser uma frase curta ou rima enigmática. A magia não leva em conta circunstâncias que possam mudar a resposta, como o lançamento de outras magias.

Se você conjurar a magia mais de uma vez antes de terminar um Descanso Longo, existe uma chance cumulativa de 25 por cento para cada conjuração após a primeira de que você não receba resposta.

Prestidigitação

Truque de Transmutação (Bardo, Feiticeiro, Bruxo, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 3 metros
Componentes: V, S
Duração: Até 1 hora

Você cria um efeito mágico dentro do alcance. Escolha o efeito das opções abaixo. Se você conjurar esta magia várias vezes, poderá ter até três de seus efeitos não instantâneos ativos ao mesmo tempo.

Efeito Sensorial. Você cria um efeito sensorial instantâneo e inofensivo, como uma chuva de faíscas, uma lufada de vento, notas musicais tênues ou um odor estranho. *Jogo de Fogo.*

Você instantaneamente acende ou apaga uma vela, uma tocha ou uma pequena fogueira.

Limpar ou Sujar. Você instantaneamente limpa ou sujeira um objeto que não exceda 1 metro cúbico.

Sensação Menor. Você esfria, aquece ou aromatiza até 1 metro cúbico de material inanimado por 1 hora.

Marca Mágica. Você faz uma cor, uma pequena marca ou um símbolo aparecer em um objeto ou superfície por 1 hora.

Criação Menor. Você cria uma bugiganga não mágica ou uma imagem ilusória que pode caber na sua mão. Ela dura até o final do seu próximo turno. Uma bugiganga não pode causar dano e não tem valor monetário.

Proibição

Nível 6 de Abjuração (Clérigo)
Tempo de Conjuração: 10 minutos ou Ritual
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (pó de rubi valendo 1.000+ PO)
Duração: 1 dia

Você cria uma proteção contra viagens mágicas que protege até 40,000 metros quadrados de espaço no chão até uma altura de 9 metros acima do chão. Durante a duração, criaturas não podem se teleportar para dentro da área ou usar portais, como aqueles criados pela magia *Portal*, para entrar na área. A magia protege a área contra viagens planares, impedindo assim que criaturas acessem a área por meio do Plano Astral, do Plano Étereo, do Feywild, do Shadowfell ou da magia *Transição Planar*.

Além disso, a magia causa dano a tipos de criaturas que você escolher ao conjurá-la. Escolha um ou mais dos seguintes: Aberrações, Celestiais, Elementais, Feéricos, Ínferos e Mortevivos. Quando uma criatura de um tipo escolhido entra na área da magia pela primeira vez em um turno ou termina seu turno lá, ela sofre 5d10 de dano Radiante ou Necrótico (sua escolha ao conjurar esta magia).

Você pode designar uma senha ao conjurar a magia. Uma criatura que pronuncie a senha ao entrar na área não sofre dano da magia.

A área da magia não pode sobrepor-se 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

Necromancia de 9º círculo (Clérigo, Bruxo, Mago)
Tempo de Conjuração: 1 hora
Alcance: 3 metros
Componentes: V, S, M (para cada um dos alvos da magia, uma jacinte valendo 1.000+ PO e uma barra de prata valendo 100+ PO, todos consumidos pela magia)
Duração: Até ser dissipada

Você e até oito criaturas dispostas dentro do alcance projetam seus corpos astrais para o Plano Astral (a magia termina 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 de alimento ou ar e não envelhece.

A forma astral de um alvo se assemelha quase que totalmente ao seu corpo, replicando suas estatísticas e posses do jogo. A principal diferença é a adição de um cordão prateado que se estende entre as omoplatas da forma astral. O cordão some da vista após 0,3 metro. Se o cordão for cortado — o que acontece apenas quando um efeito especifica que isso ocorre —, tanto o corpo do alvo quanto sua forma astral morrem.

A forma astral de um alvo pode viajar pelo Plano Astral. Assim que uma forma astral sai desse plano, o corpo e as posses do alvo viajam pelo cordão prateado, fazendo com que o alvo retorne a seu corpo no novo plano.

Qualquer dano ou efeito que afete uma forma astral não tem efeito sobre o corpo do alvo e vice-versa. Se o corpo ou a forma astral de um alvo atingirem 0 pontos de vida, a magia termina para esse alvo. A magia termina para todos os alvos se você tomar uma ação Usar Magia para dissipá-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

Magia de 7º círculo Ilusão (Bardo, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 750 quilômetros
Componentes: V, S, M (uma estatueta sua que vale 5+ PO)
Duração: Concentração, até 1 dia

Você cria uma cópia ilusória de si mesmo que dura durante toda a Duração. A cópia pode aparecer em qualquer local dentro do Alcance que você tenha visto antes, independentemente de obstáculos intermediários. A ilusão parece e soa como você, mas é intangível. Se a ilusão sofrer qualquer dano, ela desaparece e a magia termina.

Você pode ver pelos olhos da ilusão e ouvir pelos seus ouvidos como se estivesse em seu espaço. Como uma ação Usar Magia, você pode movê-la até 18 metros e fazer com que ela gesticule, fale e se comporte da maneira que escolher. Ela imita seus maneirismos perfeitamente.

Interação física com a imagem revela que ela é ilusória, já que coisas podem passar por ela. Uma criatura que realizar a ação Analisar para examinar a imagem pode determinar que ela é uma ilusão com um teste de Inteligência (Investigação) bem-sucedido contra o CD de salvaguarda de magia seu. Se uma criatura discernir a ilusão pelo que ela é, a criatura pode ver através da imagem e qualquer som que ela faça soa oco para a criatura.

Proteção Contra a Morte

Magia de 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 reduziria seus pontos de vida a 0 antes do fim da magia, ele reduz seus pontos de vida a 1, e a magia termina.

Se a magia ainda estiver em efeito quando o alvo for submetido a um efeito que o matasse instantaneamente sem causar dano, esse efeito é neutralizado contra o alvo, e a magia termina.

Proteção Contra Energia

Abjuração de 3º círculo (Clérigo, Druida, Guardião, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 hora

Durante a duração, a criatura disposta que você toca tem Resistência a um tipo de dano da sua escolha: Ácido, Frio, Fogo, Raio ou Trovão.

Proteção Contra o Bem e o Mal

Magia de 1º círculo Abjuração (Clérigo, Druida, Paladino, Bruxo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (uma garrafa de Água Sagrada no valor de 25+ PO, que a magia consome)
Duração: Concentração até 10 minutos

Até o fim da magia, uma criatura disposta que você toque é protegida contra criaturas que são Aberrações, Celestiais, Elementais, Feéricos, Ínferos ou Mortos-Vivos. A proteção concede diversos benefícios. Criaturas desses tipos têm Desvantagem em jogadas de ataque contra o alvo. O alvo também não pode ser possuído por elas ou sofrer os efeitos Enfeitiçado ou Amedrontado causados por elas. Se o alvo já está possuído, Enfeitiçado ou Amedrontado por uma criatura desse tipo, ele tem Vantagem em qualquer nova salvaguarda contra o efeito relevante.

Proteção Contra Veneno

Nível 2 de Abjuração (Clérigo, Druida, Paladino, Guardião)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: 1 hora

Você toca uma criatura e remove a condição Envenenado dela. Durante a duração, o alvo tem Vantagem nas salvaguardas para evitar ou terminar a condição Envenenado e tem Resistência ao dano Venenoso.

Proteger Fortaleza

6º círculo de Abjuração (Bardo, Mago)

Tempo de Conjuração: 1 hora
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (uma vareta de prata no valor de 10+ PO)
Duração: 24 horas

Você cria uma proteção que guarda até 2,500 metros quadrados de espaço no chão. A área protegida pode ter até 6 metros de altura e você a molda como um quadrado de 15 metros, cem quadrados de 1,5 metro que são contíguos, ou vinte e cinco quadrados de 3 metros 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 dita em voz alta a menos de 1,5 metro da área protegida, torna o falante imune aos seus efeitos.

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* termina. Se você conjurar a magia todos os dias por 365 dias na mesma área, a magia então dura até que todos os seus efeitos sejam dissipados.

Corredores. Névoa preenche todos os corredores protegidos, tornando-os intensamente obscurecidos. Além disso, em cada cruzamento ou passagem bifurcada que oferece uma escolha de direção, há 50 por cento de chance de que uma criatura diferente de você acredite estar indo na direção oposta àquela que ela escolhe.

Portas. Todas as portas na 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 trechos simples de parede.

Escadas. Teias preenchem todas as escadas na área protegida do topo ao fundo, como na magia *Teia*. Estas linhas recrescem em 10 minutos se forem destruídas enquanto *Proteger Fortaleza* dura.

Efeito de Magia Adicional. Coloque um dos seguintes efeitos mágicos dentro da área protegida:

- *Luzes Dançantes* em quatro corredores, com um programa simples que as luzes repetem enquanto *Proteger Fortaleza* dura.
- *Boca Encantada* em dois locais.
- *Nuvem Fétida* em dois locais (os vapores retornam em 10 minutos se dispersos enquanto *Proteger Fortaleza* dura).
- *Lufada de Vento* em um corredor ou sala (o vento sopra continuamente enquanto a magia dura).
- *Sugestão* em um quadrado de 1,5 metro; qualquer criatura que entre nesse quadrado recebe a sugestão mentalmente.

Punição Divina

Evocação de 1º círculo (Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação bônus, que você toma imediatamente após acertar um alvo com uma arma corpo a corpo ou um ataque desarmado.
Alcance: Próprio
Componente: V
Duração: Instantâneo

O alvo sofre 2d8 de dano Radiante adicional 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 nível de espaço de magia acima de 1.

Purificar Alimentos e Bebidas

Magia de 1º círculo de Transmutação (Clérigo, Druida, Paladino)
Tempo de Conjuração: Ação ou Ritual
Alcance: 3 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantâneo
Você remove veneno e podridão de alimentos e bebidas não mágicos em uma Esfera de raio de 1,5 metro centrada em um ponto dentro do alcance.

Magias — Q

Queda Suave

Transmutação de 1º círculo (Bardo, Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Reação, que você toma quando você ou uma criatura que você pode ver a até 18 metros de você cai.
Alcance: 18 metros
Componentes: V, M (uma pena pequena ou um pedaço de penugem)
Duração: 1 minuto
Escolha até cinco criaturas em queda dentro do alcance. A taxa de descida de uma criatura em queda diminui para 18 metros por rodada até o fim da magia. Se uma criatura pousar antes do fim da magia, a criatura não sofre dano com a queda e a magia termina para essa criatura.

Magias — R

Raio Ardente

Nível 2 de Evocação (Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantâneo
Você lança três raios flamejantes. Você pode lançá-los contra um alvo dentro do alcance ou contra vários. Faça um ataque à distância de magia para cada raio. Em um acerto, o alvo sofre 2d6 de dano Ígneo.
Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você cria um raio adicional para cada nível de espaço de magia acima do 2.

Raio de Fogo

Truque de Evocação (Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantâneo
Você lança uma centelha de fogo contra uma criatura ou objeto dentro do alcance. Faça um ataque à distância de magia contra o alvo. Em caso de acerto, o alvo sofre 1d10 de dano Ígneo. Um objeto inflamável atingido por esta magia começa a queimar 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: Instantâneo
Um feixe gélido de luz azul-branca avança em direção a uma criatura dentro do alcance. Faça um ataque à distância de magia contra o alvo. Em um acerto, ele sofre 1d8 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

Necromancia de 2º círculo (Bruxo, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto
Um raio de energia esgotante sai de você em direção a uma criatura dentro do alcance. A vítima deve fazer uma salvaguarda de Constituição. Em um sucesso, a vítima tem desvantagem na próxima jogada de ataque que fizer até o início da sua próxima rodada.
Em um fracasso, a vítima tem desvantagem nas jogadas de Teste de D20 baseadas em Força durante a duração. Durante esse tempo, ela também subtrai 1d8 de todas as suas jogadas de dano. A vítima repete a salvaguarda no final de cada rodada, terminando a magia em um sucesso.

Raio Guia

Evocação de 1º círculo (Clérigo)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: 1 redonda
Você lança um raio de luz contra uma criatura dentro do alcance. Faça uma jogada de ataque à distância de magia contra o alvo. Em um acerto, a criatura sofre 4d6 de dano Radiante, e a próxima jogada de ataque feita contra ela antes do fim da sua próxima rodada tem Vantagem.
Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d6 para cada nível de espaço de magia acima do 1.

Raio Lunar

Evocação de 2º círculo (Druida)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S, M (uma folha de semente de lua)
Duração: Concentração, até 1 minuto. Um feixe prateado de luz pálida brilha para baixo em um Cilindro com raio de 1,5 metro e altura de 12 metros, centrado em um ponto dentro do alcance. Até o fim da magia, Meia-Luz preenche o Cilindro, e você pode realizar uma ação Usar Magia em turnos posteriores para mover o Cilindro até 18 metros.

Quando o Cilindro aparece, cada criatura nele faz uma salvaguarda de Constituição. Em uma falha na salvaguarda, a criatura sofre 2d10 de dano Radiante e, se a criatura tiver mudado de forma (como resultado da magia *Polimorfia*, por exemplo), ela retorna à sua verdadeira forma e não pode mudar de forma até sair do Cilindro. Em uma salvaguarda bem-sucedida, a criatura sofre metade do dano apenas. Uma criatura também faz esta salvaguarda quando a área da magia se move para seu espaço e quando ela entra na área da magia ou termina seu turno lá. Uma criatura faz esta salvaguarda apenas uma vez por turno.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d10 para cada nível de espaço de magia acima do 2º.

Raio Místico

Truque de Evocação (Bruxo)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantâneo

Você lança um raio de energia crepitante. Faça uma jogada de ataque à distância de magia contra uma criatura ou objeto dentro do alcance. Em um acerto, o alvo sofre 1d10 de dano Energético.

Aprimoramento de Truque. A magia cria dois raios no nível 5, três raios no nível 11 e quatro raios no nível 17. Você pode direcionar os raios para o mesmo alvo ou para alvos diferentes. Faça uma jogada de ataque separada para cada raio.

Raio Nauseante

Magia de 1º círculo Necromancia (Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantâneo

Você dispara um raio esverdeado contra uma criatura dentro do alcance. Faça um ataque à distância de magia contra o alvo. Em um acerto, o alvo sofre 2d8 de dano Venenoso e fica Envenenado até o final do seu próximo turno.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d8 para cada nível de espaço de magia acima de 1.

Raio Solar

Evocação de 6º círculo (Clérigo, Druida, Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Si mesmo
Componentes: V, S, M (uma lupa)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você lança um raio solar em uma linha com 1,5 metro de largura e 18 metros de comprimento. Cada criatura na Linha faz uma salvaguarda de Constituição. Em uma falha, a criatura recebe 6d8 de dano Radiante e tem a condição Cego até o início do seu próximo turno. Em um sucesso, ela recebe metade do dano.

Até o fim da magia, você pode usar uma ação Usar Magia para criar uma nova Linha de radiação.

Durante a duração, uma partícula de luz brilhante brilha acima de você. Ela emite luz plena em um raio de 9 metros e meia-luz por mais 9 metros. Essa luz é luz solar.

Rajada de Veneno

Truque de Necromancia (Druida, Feiticeiro, Bruxo, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantâneo

Você pulveriza uma névoa tóxica em uma criatura dentro do alcance. Faça um ataque à distância de magia contra o alvo. Em um acerto, o alvo sofre 1d12 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

Nível 7 de Evocação (Bardo, Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Próprio
Componentes: V, S
Duração: Instantâneo

Oito raios de luz brilham de você em um Cone de 18 metros. Cada criatura no Cone faz uma salvaguarda de Destreza. Para cada alvo, role 1d8 para determinar qual raio de cor o afeta, consultando a tabela Rajada Prismática.

Tabela: Rajada Prismática

1d8	Raio
1	**Vermelho.** *Salvaguarda Falhada:* 12d6 de dano Ígneo. *Salvaguarda Bem-Sucedida:* Metade do dano.
2	**Laranja.** *Salvaguarda Falhada:* 12d6 de dano Ácido. *Salvaguarda Bem-Sucedida:* Metade do dano.
3	**Amarelo.** *Salvaguarda Falhada:* 12d6 de dano Elétrico. *Salvaguarda Bem-Sucedida:* Metade do dano.
4	**Verde.** *Salvaguarda Falhada:* 12d6 de dano Venenoso. *Salvaguarda Bem-Sucedida:* Metade do dano.
5	**Azul.** *Salvaguarda Falhada:* 12d6 de dano Gélido. *Salvaguarda Bem-Sucedida:* Metade do dano.
6	**Índigo.** *Salvaguarda Falhada:* A criatura fica com a condição Contido e faz uma salvaguarda de Constituição no final de cada turno. Se ela tiver sucesso três vezes, a condição termina. Se falhar três vezes, fica com a condição Petrificado até ser libertada por um efeito como a magia *Restauração Maior*. Os sucessos e falhas não precisam ser consecutivos; acompanhe ambos até que a criatura obtenha três de um tipo.
7	**Violeta.** *Salvaguarda Falhada:* A criatura fica com a condição Cego e faz uma salvaguarda de Sabedoria no início do seu próximo turno. Em um sucesso, a condição termina. Em uma falha, a condição termina, e a criatura teletransporta-se para outro plano de existência (escolha do GM).
8	**Especial.** A criatura é atingida por dois raios. Role duas vezes, rerolando qualquer 8.

Receptáculo Arcano

6º círculo Necromancia (Mago)

Tempo de Conjuração: 1 minuto

Alcance: Você mesmo

Componentes: V, S, M (uma gema, cristal ou relicário com valor de 500+ PO)

Duração: Até ser dissipado

Seu corpo cai em um estado catatônico enquanto sua alma o abandona e entra no recipiente que você usou para o componente material da magia. Enquanto sua alma habita o recipiente, você está ciente do seu entorno como se estivesse no espaço do recipiente. Você não pode se mover nem tomar Reações. A única ação que você pode realizar é projetar sua alma até 30 metros de distância do recipiente, seja retornando ao seu corpo vivo (e terminando a magia) ou tentando possuir o corpo de um Humanoide.

Você pode tentar possuir qualquer Humanoide dentro de 30 metros de você que você possa ver (criaturas protegidas por uma magia *Proteção Contra o Bem e o Mal* ou *Círculo Mágico* não podem ser possuídas). O alvo faz uma salvaguarda de Carisma. Em uma salvaguarda falhada, sua alma entra no corpo do alvo, e a alma do alvo fica presa no recipiente. Em uma salvaguarda bem-sucedida, o alvo resiste aos seus esforços para possuí-lo, e você não pode tentar possuí-lo novamente por 24 horas.

Uma vez que você possui o corpo de uma criatura, você controla-o. Seus Pontos de Vida, Dados de Pontos de Vida, Força, Destreza, Constituição, Deslocamento e sentidos são substituídos pelos da criatura. Você mantém suas demais estatísticas de jogo.

Enquanto isso, a alma da criatura possuída pode perceber do recipiente usando seus próprios sentidos, mas ela não pode se mover e está Incapacitada.

Enquanto você possui um corpo hospedeiro, pode realizar uma ação Usar Magia para retornar do corpo hospedeiro ao recipiente se ele estiver a até 30 metros de você, devolvendo a alma da criatura hospedeira ao seu corpo. Se o corpo hospedeiro morrer enquanto você estiver nele, a criatura morre e você faz uma salvaguarda de Carisma contra sua própria CD de conjuração. Em caso de sucesso, você retorna ao recipiente se ele estiver a até 30 metros de você. Caso contrário, você morre.

Se o recipiente for destruído ou a magia terminar, sua alma retorna ao seu corpo. Se seu corpo estiver a mais de 30 metros de você ou se seu corpo estiver morto, você morre. Se a alma de outra criatura estiver no recipiente quando ele é destruído, a alma dessa criatura retorna ao seu corpo se o corpo estiver vivo e a até 30 metros. Caso contrário, essa criatura morre.

Quando a magia termina, o recipiente é destruído.

Reencarnar

Necromancia de 5º círculo (Druida)

Tempo de Conjuração: 1 hora

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (óleos raros no valor de 1.000+ PO, que a magia consome)

Duração: Instantâneo

Você toca um humanoide morto ou uma parte dele. Se a criatura estiver morta há no máximo 10 dias, a magia forma um novo corpo para ela e chama a alma para entrar nesse corpo. Lance 1d10 e consulte a tabela abaixo para determinar a espécie do corpo, ou o Mestre escolhe outra espécie jogável.

1d10	Espécie
1	Lance novamente.
2	Draconato
3	Anão
4	Elfo
5	Gnomo
6	Golias
7	Pequenino
8	Humano
9	Orc
10	Tiferino

A criatura reencarnada faz as escolhas que a descrição da espécie oferece, e a criatura recorda sua vida anterior. Ela mantém as capacidades que tinha em sua forma original, exceto que perde as características de sua espécie anterior e ganha as características da nova.

Refeição dos Heróis

Nível 6 Invocação (Bardo, Clérigo, Druida)

Tempo de Conjuração: 10 minutos

Alcance: Próprio

Componentes: V, S, M (uma tigela incrustada de gemas, valendo 1.000+ PO, que a magia consome)

Duração: Instantâneo

Você conjura uma refeição que aparece em uma superfície dentro de um Cubo de 3 metros não ocupado ao seu lado. A refeição leva 1 hora para ser consumida e desaparece ao final desse tempo, e os efeitos benéficos só se manifestam após essa hora ter se passado. Até doze criaturas podem participar da refeição.

Uma criatura que participa recebe vários benefícios, que duram 24 horas. A criatura tem Resistência ao dano Venenoso e é Imune às condições Amedrontado e Envenenado. Seu máximo de pontos de vida também aumenta em 2d10, e ela recebe o mesmo número de pontos de vida.

Reflexos

Magia de 2º círculo de Ilusão (Bardo, Feiticeiro, Bruxo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Próprio
Componentes: V, S
Duração: 1 minuto

Três duplicatas ilusórias de você aparecem no seu espaço. Até o fim da magia, as duplicatas se movem com você e imitam suas ações, mudando de posição para que seja impossível rastrear qual imagem é real.

Cada vez que uma criatura acerta você com uma jogada de ataque durante a duração da magia, role um d6 para cada uma das suas duplicatas restantes. Se algum dos d6s tirar 3 ou mais, uma das duplicatas é atingida em vez de você, e a duplicata é destruída. As duplicatas ignoram todos os outros danos e efeitos. A magia termina quando todas as três duplicatas são destruídas.

Uma criatura não é afetada por esta magia se tiver a condição Cego, Visão às Cegas ou Visão Verdadeira.

Refugiar

Magia de Transmutação de 7º círculo (Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (pó de gema no valor de 5.000+ PO, que a magia consome)
Duração: Até ser dissipada

Com um toque, você refugia magicamente um objeto ou uma criatura disposta. Pelo tempo de duração, o alvo tem a condição Invisível e não pode ser alvo de magias de Adivinhação, detectado por magia ou visualizado remotamente com magia.

Se o alvo for uma criatura, ela entra em estado de animação suspensa; ela tem a condição Inconsciente, não envelhece e não precisa de comida, água ou ar.

Você pode definir uma condição para que a magia termine mais cedo. A condição pode ser qualquer coisa que você escolher, mas deve ocorrer ou ser visível dentro de 1,5 quilômetros do alvo. Exemplos incluem "depois de 1.000 anos" ou "quando a tarrasque despertar". Esta magia também termina se o alvo sofrer qualquer dano.

Regenerar

Nível 7 de Transmutação (Bardo, Clérigo, Druida)

Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (uma roda de oração)
Duração: 1 hora

A criatura que você toca recupera 4d8 + 15 pontos de vida. Durante a duração, o alvo recupera 1 ponto de vida no início de cada turno, e quaisquer partes do corpo cortadas regeneram após 2 minutos.

Relâmpago

Evocação de 3º círculo (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Si mesmo
Componentes: V, S, M (um pouco de pelo e uma vareta de cristal)
Duração: Instantâneo

Um raio formando uma linha com 30 metros de comprimento e 1,5 metro de largura explode saindo de você em uma direção que você escolher. Cada criatura na Linha faz uma salvaguarda de Destreza, sofrendo 8d6 de dano Elétrico em caso de falha ou metade desse dano em caso de sucesso.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d6 para cada nível de espaço de magia acima do 3º.

Remeter

Nível 3 Presságio (Bardo, Clérigo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Ilimitado
Componentes: V, S, M (um fio de cobre)
Duração: Instantâneo

Você envia uma mensagem curta de 25 palavras ou menos para uma criatura que você conheceu ou para uma criatura descrita a você por alguém que a conheceu. O alvo ouve a mensagem em sua mente, reconhece você como remetente se a conhecer, e pode responder imediatamente da mesma forma. A magia permite que o alvo compreenda o significado da sua mensagem.

Você pode enviar a mensagem a qualquer distância e até mesmo para outros planos de existência, mas se o alvo estiver em um plano diferente do seu, há uma chance de 5% de a mensagem não chegar. Você sabe se a entrega falhou.

Após receber sua mensagem, uma criatura pode bloquear sua capacidade de alcançá-la novamente com esta magia por 8 horas. Se você tentar enviar outra mensagem durante esse período, saberá que está bloqueado e a magia falhará.

Remover Maldição

Abjuração de 3º círculo (Clérigo, Paladino, Bruxo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: Instantâneo

Ao seu toque, todas as maldições afetando uma criatura ou objeto terminam. Se o objeto for um item mágico amaldiçoado, sua maldição permanece, mas a magia quebra a sintonizaç

ão do objeto com seu portador, para que possa ser removida ou descartada.

Reparar

Truque de Transmutação (Bardo, Clérigo, Druida, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (duas pedras de magnetismo)
Duração: Instantâneo

Esta magia repara uma única quebra ou rasgo em um objeto que você toca, como um elo de corrente partido, duas metades de uma chave quebrada, um manto rasgado ou um odre com vazamento. Enquanto a quebra ou o rasgo não tiver mais de 0,3 metros em qualquer dimensão, você o repara, sem deixar vestígios do dano anterior.

Esta magia pode reparar fisicamente um item mágico, mas não pode restaurar a magia a tal objeto.

Repouso Tranquilo

Necromancia de 2º círculo (Clérigo, Paladino, Mago)

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. Durante a duração, o alvo é protegido da decomposição e não pode se tornar morto-vivo.

A magia também estende efetivamente o prazo para reviver o alvo, já que os dias sob a influência desta magia não contam para o prazo limite de magias como *Reviver os Mortos*.

Repreensão Diabólica

Nível 1 de Evocação (Bruxo)

Tempo de Conjuração: Reação, que você usa em resposta a receber dano de uma criatura que você consegue ver a até 18 metros de distância
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantâneo

A criatura que te feriu é momentaneamente cercada por chamas verdes. Ela faz uma salvaguarda de Destreza, causando 2d10 de dano Ígneo em um fracasso ou metade desse dano em um sucesso.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d10 para cada nível de espaço de magia acima do 1.

Resistência

Abjuração Truque (Clérigo, Druida)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você toca uma criatura disposta e escolhe um tipo de dano: Ácido, Contundente, Frio, Fogo, Relâmpago, Necrótico, Perfurante, Veneno, Radiante, Cortante ou Trovão. Quando a criatura sofre dano do tipo escolhido antes do término da magia, ela reduz o dano total recebido em 1d4. Uma criatura só pode se beneficiar desta magia uma vez por turno.

Respirar na Água

Magia de 3º círculo de Transmutação (Druida, Guardião, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação ou Ritual
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (um junco curto)
Duração: 24 horas

Esta magia concede a até dez criaturas voluntárias à sua escolha dentro do alcance a capacidade de respirar embaixo d'água até o fim da magia. Criaturas afetadas também retêm seu modo normal de respiração.

Ressurreição

7º Círculo Necromancia (Bardo, Clérigo)

Tempo de Conjuração: 1 hora
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (um diamante que vale 1.000+ PO, que a magia consome)
Duração: Instantâneo

Com um toque, você revive uma criatura morta que está morta há no máximo um século, não morreu de velhice e não era Morto-vivo quando morreu.

A criatura retorna à vida com todos os seus pontos de vida. Esta magia também neutraliza quaisquer venenos que afetaram a criatura no momento da morte. Esta magia fecha todas as feridas mortais e restaura qualquer parte do corpo ausente.

Voltar dos mortos é uma provação. O alvo sofre uma penalidade de −4 em Testes de D20. Cada vez que o alvo termina um Descanso Longo, a penalidade é reduzida em 1 até se tornar 0.

Conjurar esta magia para reviver uma criatura que está morta há 365 dias ou mais te cobra um preço. Até você terminar um Descanso Longo, você não pode conjurar magias novamente e tem desvantagem em 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+ PO, que a magia consome)
Duração: Instantâneo

Você toca uma criatura que está morta há não mais de 200 anos e que morreu por qualquer motivo, exceto velhice. A criatura é revivida com todos os seus pontos de vida.

Esta magia fecha todas as feridas, neutraliza qualquer veneno, cura todas as contaminações mágicas e remove quaisquer maldições afetando a criatura quando ela morreu. A magia

substitui órgãos e membros danificados ou ausentes. Se a criatura era um morto-vivo, ela é restaurada à sua forma não morta-viva.

A magia pode fornecer um novo corpo se o original não existir mais, caso em que você deve falar o nome da criatura. A criatura então aparece em um espaço desocupado que você escolher dentro de 3 metros de você.

Restauração Maior

5º círculo Abjuração (Bardo, Clérigo, Druida, Paladino, Guardião)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (pó de diamante no valor de 100+ PO, que a magia consome)
Duração: Instantâneo

Você toca uma criatura e remove magicamente um dos seguintes efeitos dela:

- 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 no máximo de pontos de vida do alvo

Restauração Menor

2º círculo de Abjuração (Bardo, Clérigo, Druida, Paladino, Guardião)

Tempo de Conjuração: Ação bônus
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: Instantâneo

Você toca uma criatura e encerra uma condição nela: Cego, Surdo, Paralisado ou Envenenado.

Retirada Acelerada

Nível 1 de Transmutação (Feiticeiro, Bruxo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação Bônus
Alcance: Próprio
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você toma a ação Correr, e até que a magia termine, pode tomar essa ação novamente como ação bônus.

Reviver os Mortos

Magia de 5º círculo Necromancia (Bardo, Clérigo, Paladino)

Tempo de Conjuração: 1 hora
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (um diamante que vale 500+ PO, que a magia consome)
Duração: Instantâneo

Com um toque, você revive uma criatura se ela está morta há no máximo 10 dias e não era morto-vivo quando morreu.

A criatura retorna à vida com 1 ponto de vida. Esta magia também neutraliza quaisquer venenos que afetaram a criatura no momento da morte.

Esta magia fecha todas as feridas mortais, mas não restaura partes do corpo ausentes. Se a criatura estiver faltando partes do corpo ou órgãos integrais para sua sobrevivência – sua cabeça, por exemplo – a magia falha automaticamente.

Voltar dos mortos é uma provação. O alvo sofre uma penalidade de −4 em Testes de D20. Cada vez que o alvo termina um descanso longo, a penalidade é reduzida em 1 até se tornar 0.

Revivificar

Magia de 3º círculo Necromancia (Clérigo, Druida, Paladino, Guardião)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (um diamante com valor de 300+ PO, que a magia consome)
Duração: Instantâneo

Você toca uma criatura que morreu nos últimos minuto. Aquela 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

Necromancia de 3º círculo (Bardo, Clérigo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você toca uma criatura, que deve conseguir uma salvaguarda de Sabedoria ou ficar maldita durante a duração. Até que a maldição termine, o alvo sofre uma das seguintes efeitos de sua escolha:

- Escolha um atributo. O alvo tem desvantagem em testes de atributo e salvaguardas feitos com esse atributo.
- O alvo tem desvantagem em jogadas de ataque contra você.
- Em combate, o alvo deve conseguir uma salvaguarda de Sabedoria no início de cada turno ou ser obrigado a usar a ação Esquivar nesse turno.
- Se você causar dano ao alvo com uma jogada de ataque ou uma magia, o alvo recebe dano Necrótico extra de 1d8.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Se você conjurar esta magia usando um espaço de magia de 4º círculo, pode manter a Concentração por até 10 minutos. Se usar um espaço de magia de 5º círculo ou superior, a magia não requer Concentração, e a duração passa a ser 8 horas (espaço de 5º–6º círculo) ou 24 horas (espaço de 7º–8º círculo). Se usar um espaço de magia de 9º círculo, a magia dura até ser dissipada.

Magias — S

Salto

Transmutação de 1º círculo (Druida, Guardião, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação bônus
Alcance: Toque
Componente: V, S, M (a perna traseira de um gafanhoto)
Duração: 1 minuto

Você toca uma criatura consintiente. Uma vez em cada turno da criatura até o fim da magia, ela pode saltar até 9 metros gastando 3 metros de movimento.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você pode mirar em uma criatura adicional para cada nível de espaço de magia acima de 1.

Santuário

Magia de Abjuração de 1º círculo (Clérigo)

Tempo de Conjuração: Ação Bônus
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (um fragmento de vidro de um espelho)
Duração: 1 minuto

Você protege uma criatura dentro do alcance. Até o fim da magia, qualquer criatura que ataque a criatura protegida com uma jogada de ataque ou uma magia danificadora deve ter sucesso em uma salvaguarda de Sabedoria ou escolher um novo alvo ou perder o ataque ou a magia. Esta magia não protege a criatura protegida de áreas de efeito. A magia termina se a criatura protegida fizer uma jogada de ataque, conjurar uma magia ou causar dano.

Santuário Particular de Mordenkainen

Nível 4 de 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 dentro do alcance magicamente segura. A área é um Cubo que pode ser tão pequeno quanto 1,5 metro ou tão grande quanto 30 metros de lado. A magia dura durante a duração.

Quando você conjura a magia, decide que tipo de segurança a magia fornecerá, escolhendo qualquer uma das seguintes propriedades:

- Som não pode passar pela barreira na borda da área protegida.
- A barreira da área protegida aparece escura e nebulosa, impedindo a visão (incluindo Visão no Escuro) através dela.
- Sensores criados por magias de Presságio não podem aparecer dentro da área protegida ou passar pela barreira em seu perímetro.
- Criaturas na área não podem ser alvo de magias de Presságio.
- Nada pode teleportar para dentro ou para fora da área protegida.
- Viagem planar é bloqueada dentro da área protegida.

Conjurar esta magia no mesmo local todos os dias durante 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 nível de espaço de magia acima do 4.

Semiplano

Nível 8 de Invocação (Feiticeiro, Bruxo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: S
Duração: 1 hora

Você cria uma porta sombria de tamanho Médio em uma superfície plana e sólida que você consegue ver dentro do alcance. Essa porta pode ser aberta e fechada, levando a um semiplano que é uma sala vazia com 9 metros de cada dimensão, feita de madeira ou pedra (sua escolha).

Quando a magia termina, a porta desaparece, e quaisquer objetos dentro do semiplano permanecem lá. Qualquer criatura dentro também permanece, a menos que opte por ser lançada através da porta enquanto ela desaparece, aterrissando com a condição Caído nos espaços não ocupados mais próximos ao local onde a porta estava.

Cada vez que você conjura essa magia, pode criar um novo semiplano ou conectar a porta sombria a um semiplano que você criou com uma conjuração anterior dessa magia. Além disso, se você conhecer a natureza e os conteúdos de um semiplano criado por uma conjuração dessa magia feita por outra criatura, pode conectar a porta sombria a esse semiplano em vez disso.

Servo Invisível

Nível 1 de Invocação (Bardo, Bruxo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação ou Ritual
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (um pedaço de linha e madeira)
Duração: 1 hora

Esta magia cria uma força invisível, sem mente e sem forma, do tamanho Médio, que executa tarefas simples conforme suas ordens até que a magia termine. O servo surge em um espaço ocupado no chão dentro do alcance. Ele tem CA 10, 1 ponto de vida e Força 2, e não pode atacar. Se ele chegar a 0 pontos de vida, a magia termina.

Uma vez em cada turno como ação bônus, você pode comandar mentalmente o servo para se mover até 4,5 metros e interagir com um objeto. O servo pode executar tarefas simples que um humano poderia fazer, como buscar coisas, limpar, consertar, dobrar roupas, acender fogueiras, servir alimentos e servir bebidas. Uma vez que você dê a ordem, o servo executa a tarefa da melhor forma possível até concluí-la, depois aguarda sua próxima ordem.

Se você ordenar ao servo que execute uma tarefa que o mova mais de 18 metros de distância de você, a magia termina.

SEXTO SENTIDO

Magia de Adivinhação de 9º círculo (Bardo, Druida, Bruxo, Mago)

Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (uma pena de beija-flor)
Duração: 8 horas

Você toca uma criatura disposta e concede a ela uma habilidade limitada de ver o futuro imediato. Durante a duração, o alvo tem vantagem em testes de D20, e outras criaturas têm desvantagem em jogadas de ataque contra ele. A magia termina antecipadamente se você a conjurar novamente.

SILÊNCIO

Nível 2 de Ilusão (Bardo, Clérigo, Guardião)

Tempo de Conjuração: Ação ou Ritual
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

Durante a duração, nenhum som pode ser criado dentro ou passar por uma Esfera de raio de 6 metros centrada em um ponto que você escolher dentro do alcance. Qualquer criatura ou objeto totalmente dentro da Esfera tem Imunidade ao dano Trovejante, e as criaturas ficam com a condição Surdo enquanto estiverem totalmente dentro dela. É impossível conjurar uma magia que inclua um componente Verbal ali.

SÍMBOLO

7º círculo de Abjuração (Bardo, Clérigo, Druida, Mago)

Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (diamante em pó no valor de 1.000+ 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 maior que 3 metros de diâmetro. Se você escolher um objeto, ele deve permanecer no lugar; se for movido mais de 3 metros do local onde você conjurou esta magia, o glifo é quebrado e a magia termina sem ser acionada.

O glifo é quase imperceptível e requer um teste de Sabedoria (Percepção) bem-sucedido contra seu CD de salvaguarda de magia para notar.

Quando você inscreve o glifo, você define seu gatilho e escolhe qual efeito o símbolo carrega: Morte, Discórdia, Medo, Dor, Sono ou Atordoamento. 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, gatilhos comuns incluem tocar ou pisar no glifo, remover outro objeto que o cobre ou se aproximar dentro de uma certa distância dele. Para glifos inscritos dentro de um objeto, gatilhos comuns incluem abrir esse objeto ou ver o glifo.

Você pode refinar o gatilho para que apenas criaturas de certos tipos o ativem (por exemplo, o glifo poderia 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 ativado, o glifo brilha, preenchendo uma **Esfera** de raio de 18 metros com Meia-Luz por 10 minutos, após o qual a magia termina. Cada criatura na Esfera quando o glifo é ativado é alvo do seu efeito, assim como uma criatura que entra na Esfera pela primeira vez em um turno ou encerra seu turno lá. Uma criatura é alvo apenas uma vez por turno.

Morte. Cada alvo faz uma salvaguarda de Constituição, sofrendo 10d10 de dano Necrótico em uma falha ou metade do dano em uma salvaguarda bem-sucedida.

Discordia. Cada alvo faz uma salvaguarda de Sabedoria. Em uma falha, o alvo discute com outras criaturas por 1 minuto. Durante este tempo, ele é incapaz de comunicação significativa e tem Desvantagem em jogadas de ataque e testes de atributo.

Medo. Cada alvo deve ter sucesso em uma salvaguarda de Sabedoria ou fica Amedrontado por 1 minuto. Enquanto Amedrontado, o alvo deve se mover pelo menos 9 metros de distância do glifo em cada um dos seus turnos, se for capaz.

Dor. Cada alvo deve ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição ou fica Incapacitado por 1 minuto.

Sono. Cada alvo deve ter sucesso em uma salvaguarda de Sabedoria ou fica Inconsciente por 10 minutos. Uma criatura desperta se sofrer dano ou se alguém tomar uma ação para acordá-la.

Atordoamento. Cada alvo deve ter sucesso em uma salvaguarda de Sabedoria ou fica Atordoado por 1 minuto.

SIMILARIDADE

Nível 5 de 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 de sua escolha que você consegue ver dentro do alcance. Um alvo relutante pode fazer uma salvaguarda de Carisma, e se tiver sucesso, 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. Você pode fazer com que cada criatura pareça 0,3 metro mais baixa ou mais alta e pareça mais pesada ou mais leve. A nova aparência do alvo deve ter a mesma disposição básica de membros que o alvo, mas o grau da ilusão é, de resto, por sua escolha. A magia dura por todo o tempo de duração.

As mudanças causadas por esta magia não resistem a inspeção física. Por exemplo, se você usar esta magia para adicionar um chapéu ao vestuário de uma criatura, objetos passarão pelo chapéu.

Uma criatura que realiza a ação Analisar para examinar um alvo pode fazer um teste de Inteligência (Investigação) contra sua CD de salvaguarda de magia. Se tiver sucesso, perceberá que o alvo está disfarçado.

SIMULACRO

Nível 7 de Ilusão (Mago)

Tempo de Conjuração: 12 horas
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (pó de rubi valendo 1.500+ PO, que a magia consome)
Duração: Até ser dissipada

Você cria um simulacro de uma Fera ou Humanoide que esteja a até 3 metros de você durante toda a conjuração da magia. Você conclui a conjuração tocando tanto a criatura quanto uma pilha de gelo ou neve do mesmo tamanho que a criatura, e a pilha se transforma no simulacro, que é uma criatura. Ele usa as estatísticas do jogo da criatura original no momento da conjuração, exceto que é um Constructo, seu máximo de pontos de vida é metade do original, e ele não pode conjurar esta magia.

O simulacro é amigável a você e às criaturas que você designar. Ele obedece às suas ordens e age em seu turno em combate. O simulacro não pode ganhar níveis e não pode realizar descansos curtos ou longos.

Se o simulacro sofrer dano, a única maneira de restaurar seus pontos de vida é repará-lo enquanto você realiza um descanso longo, durante o qual você gasta componentes valendo 100 PO por ponto de vida restaurado. O simulacro deve permanecer a até 1,5 metro de você durante o reparo.

O simulacro permanece até que seus pontos de vida cheguem a 0, momento em que ele retorna à neve e derrete. Se você conjurar esta magia novamente, qualquer simulacro criado com esta magia é instantaneamente destruído.

Sinal de Esperança

Nível 3 de Abjuração (Clérigo)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Escolha qualquer número de criaturas dentro do alcance. Durante a duração, cada alvo tem vantagem nas salvaguardas de Sabedoria e nas salvaguardas contra a morte e recupera o número máximo de pontos de vida possível de qualquer cura.

Sonho

Magia de Ilusão de 5º círculo (Bardo, Bruxo, Mago)
Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: Especial
Componentes: V, S, M (uma pequena quantidade de areia)
Duração: 8 horas

Você escolhe uma criatura que você conhece e que está no mesmo plano de existência. Você ou uma criatura disposta que você toque entra em um estado de transe para atuar como um mensageiro dos sonhos. Enquanto no transe, o mensageiro está Incapacitado e tem um Deslocamento de 0.

Se a criatura-alvo estiver dormindo, o mensageiro aparece nos sonhos da criatura e pode conversar com ela enquanto ela permanecer dormindo, durante toda a 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, terminando a magia. A criatura-alvo recorda o sonho perfeitamente ao acordar.

Se a criatura-alvo estiver acordada quando você conjura a magia, o mensageiro sabe disso e pode tanto terminar o transe (e a magia) quanto esperar que a criatura durma, momento em que o mensageiro entra nos sonhos dela.

Você pode fazer com que o mensageiro seja aterrorizante para a criatura-alvo. Se fizer isso, o mensageiro pode entregar uma mensagem de no máximo dez palavras e então a criatura-alvo faz uma salvaguarda de Sabedoria. Em uma falha na salvaguarda, a criatura não obtém nenhum benefício do seu descanso e recebe 3d6 de dano Psíquico ao acordar.

Sono

Magia de 1º círculo de Encantamento (Bardo, Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (um punhado de areia ou pétalas de rosa)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Cada criatura da sua escolha em uma Esfera com raio de 1,5 metro centrada em um ponto dentro do alcance deve ter sucesso em uma salvaguarda de Sabedoria ou terá a condição Incapacitado até o final do seu próximo turno, momento em que deve repetir a salvaguarda. Se o alvo falhar na segunda salvaguarda, o alvo terá a condição Inconsciente pela duração. A magia termina em um alvo se ele sofrer dano ou alguém dentro de 1,5 metros dele realizar uma ação para sacudi-lo do efeito da magia.

Criaturas que não dormem, como elfos, ou que tenham Imunidade à condição Exaustão, automaticamente têm sucesso nas salvaguardas contra esta magia.

Sopro de Dragão

Transmutação de 2º círculo (Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação Bônus
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (uma pimenta quente)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você toca uma criatura disposta e escolhe Ácido, Frio, Fogo, Raio ou Veneno. Até o fim da magia, o alvo pode usar uma ação Usar Magia para exalar um Cone de 4,5 metros. Cada criatura nessa área faz uma salvaguarda de Destreza, sofrendo 3d6 de dano do tipo escolhido em caso de falha ou metade desse dano em caso de sucesso.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d6 para cada nível de espaço de magia acima de 2.

Sugestão

Nível 2 de Encantamento (Bardo, Feiticeiro, Bruxo, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, M (uma gota de mel)
Duração: Concentração, até 8 horas

Você sugere uma atividade específica — descrita em no máximo 25 palavras — a uma criatura que você consegue ver dentro do alcance e que pode ouvir e entender você. A sugest

ão deve parecer viável e não envolver nada que obviamente cause dano a si mesma ou a seus aliados. Por exemplo, você poderia dizer: "Pegue a chave do cofre do culto e me entregue." Ou poderia dizer: "Pare de lutar, deixe esta biblioteca calmamente e não volte."

A criatura deve conseguir uma salvaguarda de Sabedoria ou ficar com a condição Enfeitiçado durante a duração da magia ou até que você ou seus aliados causem dano à criatura. A criatura Enfeitiçada tenta seguir a sugestão da melhor forma possível. A atividade sugerida pode continuar por toda a duração, mas se a atividade sugerida puder ser concluída em um tempo menor, a magia termina para a criatura assim que ela for concluída.

Sugestão em Massa

Encantamento de 6º círculo (Bardo, Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, M (língua de serpente)
Duração: 24 horas

Você sugere um curso de atividade – descrito em no máximo 25 palavras – a até doze ou menos criaturas que você possa ver dentro do alcance que podem ouvir e entender você. A sugestão deve soar alcançável e não envolver nada que obviamente causaria dano a qualquer um dos alvos ou seus aliados. Por exemplo, você poderia dizer: "Caminhe para a aldeia naquela estrada e ajude os aldeões lá a colher plantações até o pôr do sol." Ou você poderia dizer: "Agora não é hora de violência. Solte suas armas e dance! Pare em uma hora."

Cada alvo deve ter sucesso em uma salvaguarda de Sabedoria ou fica com a condição Enfeitiçado pela duração, ou até que você ou seus aliados causem dano ao alvo. Cada alvo Enfeitiçado persegue a sugestão da melhor forma que pode. A atividade sugerida pode continuar por toda a duração, mas se a atividade sugerida puder ser concluída em um tempo mais curto, a magia termina para o alvo ao completá-la.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. A duração é maior com um espaço de magia de nível 7 (10 dias), 8 (30 dias) ou 9 (366 dias).

Suplício

Encantamento de 8º círculo (Bardo, Druida, Bruxo, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 45 metros
Componentes: V, S, M (um chaveiro sem chaves)
Duração: Instantâneo

Você atinge a mente de uma criatura que você pode ver dentro do alcance. O alvo faz uma salvaguarda de Inteligência.

Em uma falha na salvaguarda, o alvo sofre 10d12 de dano Psíquico e não pode conjurar magias ou usar a ação Usar Magia. No final de cada 30 dias, o alvo repete a salvaguarda, terminando o efeito em um sucesso. O efeito também pode ser terminado pela magia Restauração Maior, Cura Completa ou Desejo.

Em uma salvaguarda bem-sucedida, o alvo sofre metade do dano apenas.

Sussurros Dissonantes

Encantamento de 1º círculo (Bardo)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V
Duração: Instantâneo

Uma criatura à sua escolha que você pode ver dentro do alcance ouve uma melodia dissonante em sua mente. O alvo deve fazer uma salvaguarda de Sabedoria. Em uma falha, sofre 3d6 de dano Psíquico e deve imediatamente usar sua Reação, se disponível, para se mover o mais longe possível de você, usando a rota mais segura. Em um sucesso, o alvo recebe metade do dano.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d6 para cada nível de espaço de magia acima de 1.

Magias — T

Taumaturgia

Truque de Transmutação (Clérigo)

Magias — T

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V
Duração: Até 1 minuto

Você manifesta uma maravilha menor dentro do alcance. Você cria um dos efeitos abaixo dentro do alcance. Se você conjurar esta magia várias vezes, poderá ter até três de seus efeitos de 1 minuto ativos por vez.

Olhos Alterados. Você altera a aparência de seus olhos por 1 minuto.

Voz Trovejante. Sua voz troveja até três vezes mais alta que o normal por 1 minuto. Durante a duração, você tem Vantagem em testes de Carisma (Intimidação).

Jogo de Chamas. Você faz com que chamas pisquem, brilhem, diminuam ou mudem de cor por 1 minuto.

Mão Fantasma. Você instantaneamente faz com que uma porta ou janela destrancada se abra ou se feche com força.

Som Fantasmagórico. Você cria um som instantâneo que se origina de um ponto de sua escolha dentro do alcance, como um trovão, o grito de um corvo ou sussurros sinistros.

Tremores. Você causa tremores inofensivos no chão por 1 minuto.

Teia

Nível 2 de 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 teia pegajosa em um ponto dentro do alcance. As teias preenchem um Cubo de 6 metros nesse local durante a duração. As teias constituem Terreno Difícil, e a área dentro delas é Levemente Obscurecida.

Se as teias não estiverem ancoradas entre duas massas sólidas (como paredes ou árvores) ou for layeradas sobre um piso, parede ou teto, a teia colapsa sobre si mesma, e a magia termina no início da sua próxima rodada. Teias aplicadas sobre uma superfície plana têm uma profundidade de 1,5 metros.

A primeira vez que uma criatura entra nas teias em uma rodada ou começa sua rodada lá dentro, ela deve ter sucesso em uma salvaguarda de Destreza ou ficar com a condição Contido enquanto estiver nas teias ou até que se liberte.

Uma criatura Contida pelas teias pode tomar uma ação para fazer um teste de Força (Atletismo) contra sua CD de salvaguarda de magia. Se tiver sucesso, ela não está mais Contida.

As teias são inflamáveis. Qualquer Cubo de 1,5 metros de teias exposto ao fogo é consumido em 1 rodada, causando 2d4 de dano Ígneo a qualquer criatura que comece sua rodada dentro do fogo.

Telecinese

Nível 5 Transmutação (Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você ganha a capacidade de mover ou manipular criaturas ou objetos por meio 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 que você pode ver dentro do alcance, causando o efeito apropriado abaixo. Você pode afetar o mesmo alvo rodada após rodada ou escolher um novo a qualquer momento. Se você mudar de alvo, o alvo anterior já não é afetado pela magia.

Criatura. Você pode tentar mover uma criatura de Tamanho Enorme ou menor. O alvo deve conseguir uma salvaguarda de Força, ou você o move até 9 metros em qualquer direção dentro do alcance da magia. Até o final do seu próximo turno, a criatura está Contida, e se você a levantar no ar, ela permanece suspensa ali. Ela cai no final do seu próximo turno, a menos que você use esta opção novamente nela e ela falhe na salvaguarda.

Objeto. Você pode tentar mover um objeto de Tamanho Enorme ou menor. Se o objeto não estiver sendo usado ou carregado, você move automaticamente até 9 metros em qualquer direção dentro do alcance da magia.

Se o objeto estiver sendo usado ou carregado por uma criatura, essa criatura deve conseguir uma salvaguarda de Força, ou você puxa o objeto e o move até 9 metros em qualquer direção dentro do alcance da magia.

Você pode exercer controle fino sobre objetos com sua pegada telecinética, como manipular uma ferramenta simples,

Teleporte

Nível 7 Invocação (Bardo, Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 3 metros
Componentes: V
Duração: Instantâneo

Esta magia transporta instantaneamente você e até oito criaturas voluntárias que você consegue ver dentro do alcance, ou um único objeto que você consegue ver dentro do alcance, para um destino que você selecionar. Se você alvejar um objeto, ele deve ser do tamanho Grande ou menor e não pode estar segurado ou carregado por uma criatura relutante.

O destino que você escolher deve ser conhecido por você e deve estar no mesmo plano de existência que você. Sua familiaridade com o destino determina se você chega lá com sucesso. O GM rola 1d100 e consulta a tabela de Resultado da Teletransporte e as explicações após ela.

Tabela: Resultado da Teletransporte

FAMILIARIDADE	ACIDENTE	ÁREA SIMILAR	FORA DO ALVO	NO ALVO
Círculo Permanente	—	—	—	01–00
Objeto Vinculado	—	—	—	01–00
Muito Familiar	01–05	06–13	14–24	25–00
Observado Casualmente	01–33	34–43	44–53	54–00
Visto Uma Vez ou Descrito	01–43	44–53	54–73	74–00
Destino Falso	01–50	51–00	—	—

Familiaridade. Abaixo 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 vinculado" significa que você possui um objeto tomado do local de destino nos últimos seis meses, como um livro da biblioteca de um mago.
- "Muito familiar" é um local que você visitou com frequência, um local que você estudou cuidadosamente ou um local que você consegue ver ao conjurar a magia.
- "Visto casualmente" é um local que você viu mais de uma vez, mas com o qual não está muito familiarizado.
- "Visto uma vez ou descrito" é um local que você viu uma vez, possivelmente usando magia, ou um local que você conhece por descrição de outra pessoa, talvez de um mapa.
- "Destino falso" é um local que não existe. Talvez você tenha tentado escudar o santuário inimigo, mas em vez disso

visualizou uma ilusão, ou está tentando teleportar para um local que já não existe.

Acidente. A magia imprevisível da magia resulta em uma jornada difícil. Cada criatura teleportada (ou o objeto-alvo) sofre 3d10 de dano Energético, e o GM rola novamente na tabela para ver onde você chega (vários acidentes podem ocorrer, causando dano a cada vez).

Área Similar. Você e seu grupo (ou o objeto-alvo) aparecem em uma área diferente que é visual ou thematicamente similar à área-alvo. Você aparece no local mais próximo que é semelhante. Se você estiver indo para seu laboratório em casa, por exemplo, pode aparecer em outro laboratório de uma pessoa na mesma cidade.

Fora do Alvo. Você e seu grupo (ou o objeto-alvo) aparecem a 2d12 milhas de distância do destino, em uma direção aleatória. Role 1d8 para a direção: 1, leste; 2, sudeste; 3, sul; 4, sudoeste; 5, oeste; 6, noroeste; 7, norte; ou 8, nordeste.

Magias — T (2)

Alvo Preciso. Você e seu grupo (ou o objeto-alvo) aparecem no local que você pretendia.

Tempestade da Vingança

Nível 9 Invocação (Druida)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 1,5 quilômetro
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Uma nuvem de tempestade chama formada durante a duração, centrada em um ponto dentro do alcance e se espalhando por um raio de 90 metros. Cada criatura sob a nuvem quando ela aparece deve ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição ou sofrer 2d6 de dano Trovejante e ficar com a condição Surdo durante a duração.

No início de cada turno subsequente, a tempestade produz efeitos diferentes, conforme detalhado abaixo.

Turno 2. Chuva ácida cai. Cada criatura e objeto sob a nuvem sofre 4d6 de dano Ácido.

Turno 3. Você chama seis raios de luz da nuvem para atingir seis criaturas ou objetos diferentes sob ela. Cada alvo faz uma salvaguarda de Destreza, sofrendo 10d6 de dano Elétrico em falha ou metade desse dano em sucesso.

Turno 4. Pedras de granizo caem. Cada criatura sob a nuvem sofre 2d6 de dano Contundente.

Turnos 5–10. Ventos e chuva congelante atacam a área sob a nuvem. Cada criatura ali sofre 1d6 de dano Gélido. Até o término da magia, a área é Terreno Difícil e intensamente obscurecido, ataque à distância com armas é impossível ali e ventos fortes sopram pela área.

Tempestade de Fogo

Nível 7 de Evocação (Clérigo, Druida, Feiticeiro)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 45 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantâneo

Uma tempestade de fogo surge dentro do alcance. A área da tempestade consiste em até dez Cubos de 3 metros, que você organiza como desejar. Cada Cubo deve ser contíguo a pelo menos um outro Cubo. Cada criatura na área faz uma salvaguarda de Destreza, causando 7d10 de dano Ígneo em um fracasso ou metade desse dano em um sucesso.

Objetos inflamáveis na área que não estão sendo usados ou carregados começam a queimar.

Tempestade Glacial

Nível 4 de Evocação (Druida, Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 90 metros
Componentes: V, S, M (uma luva)
Duração: Instantâneo

Granizo cai em um Cilindro com 6 metros de raio e 12 metros de altura, centrado em um ponto dentro do alcance. Cada criatura no Cilindro faz uma salvaguarda de Destreza. Uma criatura toma 2d10 de dano Contundente e 4d6 de dano Gélido em um fracasso na salvaguarda ou metade disso em um sucesso.

Os granizos transformam o terreno dentro do Cilindro em Terreno Difícil até o final da sua próxima rodada.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano Contundente aumenta em 1d10 para cada nível de espaço de magia acima do 4.

Tentáculos Negros de Evard

Nível 4 de Invocação (Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 27 metros
Componentes: V, S, M (um tentáculo)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Tentáculos negros e esverdeados, retorcendo-se, preenchem um quadrado de 6 metros no chão que você consegue ver dentro do alcance. Durante a duração, esses tentáculos transformam o terreno na área em Terreno Difícil.

Cada criatura na área faz uma salvaguarda de Força. Em um fracasso, ela sofre 3d6 de dano Contundente e fica com a condição Contido até o término da magia. Uma criatura também faz essa salvaguarda se entrar na área ou terminar seu turno nela. Uma criatura faz essa salvaguarda apenas uma vez por turno.

Uma criatura Contida pode tomar uma ação para fazer um teste de Força (Atletismo) contra sua CD de salvaguarda de magia, terminando a condição em caso de sucesso.

Terremoto

Transmutação de 8º círculo (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 que você possa ver dentro do alcance. Durante a duração, um tremor intenso rasga o chão em um círculo de raio de 30 metros centrado naquele ponto. O chão ali é Terreno Difícil.

Quando você conjura esta magia e no final de cada um dos seus turnos durante a duração, cada criatura no chão na área faz uma salvaguarda de Destreza. Em uma falha na salvaguarda, a criatura fica Caída e sua Concentração é quebrada.

Você também pode causar os efeitos abaixo.

Fissuras. Um total de 1d6 fissuras se abrem na área da magia no final do turno em que você a conjura. Você escolhe as localizações das fissuras, que não podem estar sob estruturas. Cada fissura tem 1d10 × 3 metros de profundidade e 3 metros de largura, e ela se estende de uma borda da área da magia para outra borda. Uma criatura no mesmo espaço que uma fissura deve ter sucesso em uma salvaguarda de Destreza ou cair dentro dela. Uma criatura que tem sucesso na salvaguarda se move com a borda da fissura enquanto ela se abre.

Estruturas. O tremor causa 50 pontos de dano Contundente a 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 chegar a 0 pontos de vida, ela desaba.

Uma criatura dentro de uma distância da estrutura que está desabando igual à metade da altura da estrutura faz uma salvaguarda de Destreza. Em uma falha na salvaguarda, a criatura recebe 12d6 pontos de dano Contundente, fica Caída e é soterrada sob os escombros, exigindo um teste de Força (Atletismo) com CD 20 como uma ação para escapar. Em uma salvaguarda bem-sucedida, a criatura recebe metade do dano.

Terreno Alucinatório

Magia de Ilusão de 4º círculo (Bardo, Druida, Bruxo, Mago)
Tempo de Conjuração: 10 minutos
Alcance: 90 metros
Componentes: V, S, M (um cogumelo)
Duração: 24 horas

Você faz com que o terreno natural em um Cubo de 45 metros no alcance pareça, soe e cheire a outro tipo de terreno natural. Assim, campos abertos ou uma estrada podem ser feitos para se parecerem com um pântano, colina, fenda ou algum outro terreno difícil ou intransponível. Um lago pode parecer um prado gramado, um precipício como uma encosta suave ou um barranco pedregoso como uma estrada larga e lisa. Estruturas fabricadas, equipamentos e criaturas dentro da área não são alterados.

Magias — T (3)

As características táteis do terreno permanecem inalteradas, então criaturas entrando na área provavelmente notarão a ilusão. Se a diferença não for óbvia ao toque, uma criatura examinando a ilusão pode realizar a ação Analisar para fazer um teste de Inteligência (Investigação) contra o CD de salvaguarda de magia para desacreditá-la. 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: Instantâneo

Elétrico salta de você para uma criatura que você tenta tocar. Faça um ataque corpo a corpo de magia contra o alvo. Em um acerto, o alvo recebe 1d8 de dano Elétrico e não pode fazer ataques de oportunidade 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).

Toque Necrótico

Truque de Necromancia (Feiticeiro, Bruxo, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: Instantâneo

Canalizando o frio da sepultura, faça um ataque corpo a corpo de magia contra um alvo dentro do alcance. Em um acerto, o alvo sofre 1d10 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

Magia de 3º círculo Necromancia (Feiticeiro, Bruxo, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Self (Si mesmo)
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

O toque da sua mão envolta em sombras pode drenar a força vital de outros para curar suas feridas. Faça um ataque corpo a corpo de magia contra uma criatura dentro do alcance. Em um acerto, o alvo sofre 3d6 de dano Necrótico e você recupera pontos de vida iguais à metade da quantidade de dano Necrótico causado.

Até o fim da magia, você pode fazer o ataque novamente em cada um dos seus turnos como uma ação Usar Magia, mirando na mesma criatura ou em outra diferente.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. O dano aumenta em 1d6 para cada nível de espaço de magia acima do 3º.

Tranca Arcana

Nível 2 de Abjuração (Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (pó de ouro no valor de 25+ PO, que a magia consome)
Duração: Até ser dissipada

Você toca uma porta fechada, janela, portão, recipiente ou escotilha e a trancar magicamente por toda a duração. Essa trancagem não pode ser aberta por meios não mágicos. Você e quaisquer criaturas que designar no momento da conjuração podem abrir e fechar o objeto apesar da trancagem. Você também pode definir uma senha que, quando pronunciada a até 1,5 metro do objeto, o desbloqueia por 1 minuto.

Transição Planar

Nível 7 Invocação (Clérigo, Druida, Feiticeiro, Bruxo, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (uma haste de metal bifurcada, valendo 250+ PO e adestrada a um plano de existência)
Duração: Instantâneo

Você e até oito criaturas dispostas a segurar as mãos em um círculo são transportadas para um plano de existência diferente. Você pode especificar um destino alvo em termos gerais, como uma cidade específica no Plano Elemental do Fogo ou um palácio no segundo nível dos Nove Infernos, e vocês aparecem em ou próximo desse destino, conforme determinado pelo Mestre.

Alternativamente, se você conhecer a sequência de símbolos de um círculo de teleporte em outro plano de existência, esta magia pode levá-lo até esse círculo. Se o círculo de teleporte for muito pequeno para conter todas as criaturas transportadas, elas aparecem nos espaços mais próximos ocupados ao redor do círculo.

Transporte via Plantas

Nível 6 de Invocação (Druida)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 3 metros
Componentes: V, S
Duração: 1 minuto

Esta magia cria um vínculo mágico entre uma planta inanimada de tamanho Grande ou maior dentro do alcance e outra planta, em qualquer distância, no mesmo plano de existência. Você deve ter visto ou tocado a planta de destino pelo menos uma vez antes. Durante a duração, qualquer criatura pode entrar na planta-alvo e sair pela planta de destino usando 1,5 metro de deslocamento.

Tsunami

Nível 8 de Invocação (Druida)
Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: 1,5 quilômetro
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 6 rodadas

Uma parede de água surge em existência em um ponto que você escolher dentro do alcance. Você pode fazer com que a parede tenha até 90 metros de comprimento, 90 metros de altura e 15 metros de espessura. A parede permanece por toda a duração da magia.

Quando a parede surge, cada criatura em sua área faz uma salvaguarda de Força, tomando 6d10 de dano Contundente em um fracasso ou metade desse dano em um sucesso.

No início de cada turno seu após a parede surgir, a parede, junto com qualquer criatura dentro dela, se move 15 metros para longe de você. Qualquer criatura Gigante ou menor dentro da parede ou cujo espaço a parede invadir ao se mover deve fazer uma salvaguarda de Força ou tomar 5d10 de dano Contundente. Uma criatura só pode tomar esse dano uma vez por rodada. No final do turno, a altura da parede é reduzida em 15 metros, e o dano que a parede causa nas rodadas seguintes é reduzido em 1d10. Quando a parede atinge 0 metros de altura, a magia termina.

Uma criatura presa na parede pode se mover nadando. Porém, devido à força da onda, a criatura deve fazer um teste de Força (Atletismo) contra sua CD de salvaguarda de magia para se mover. Se falhar, não pode se mover. Uma criatura que se move para fora da parede cai no chão.

Turvar

Nível 2 Ilusão (Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Próprio
Componentes: V
Duração: Concentração, até 1 minuto

Seu corpo fica turvado. Durante a duração, qualquer criatura tem desvantagem nas jogadas de ataque contra você. Um atacante é imune a este efeito se perceber você com Visão às Cegas ou Visão Verdadeira.

Magias — V

Ver o Invisível

Nível 2 Presságio (Bardo, Feiticeiro, Mago)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Próprio

Componentes: V, S, M (uma pitada de talco)
Duração: 1 hora

Durante a duração, você vê criaturas e objetos que possuem a condição Invisível como se estivessem visíveis, e pode ver para dentro do Plano Etéreo. Criaturas e objetos lá parecem fantasmagóricos.

Vidência

5º círculo Adivinhação (Bardo, Clérigo, Druida, Bruxo, Mago)

Tempo de Conjuração: 10 minutos
Alcance: Você mesmo
Componentes: V, S, M (um foco com valor superior a 1.000 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 escolher que esteja no mesmo plano de existência que você. O alvo faz 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 tem com ele. O alvo não sabe contra o que está fazendo a salvaguarda, apenas que sente-se inquieto.

SEU CONHECIMENTO DO ALVO É ...	MOD DA SALVAGUARDA
De segunda mão (ouviu falar do alvo)	+5
Em primeira mão (conheceu o alvo)	+0
Extensivo (conhece bem o alvo)	−5

VOCÊ TEM ... DO ALVO	MOD DA SALVAGUARDA
Uma foto ou outra semelhança	−2
Uma peça de roupa ou outro pertence	−4
Parte do corpo, mecha de cabelo ou lasca de unha	−10

Em uma salvaguarda bem-sucedida, o alvo não é afetado e você não pode usar esta magia nele novamente por 24 horas.

Em uma salvaguarda mal sucedida, a magia cria um sensor Invisível e intangível dentro de 3 metros do alvo. Você pode ver e ouvir através do sensor como se estivesse lá. O sensor move-se com o alvo, permanecendo dentro de 3 metros dele durante toda a duração. Se algo puder ver o sensor, ele aparece como uma esfera luminosa do tamanho do seu punho.

Em vez de mirar em uma criatura, você pode mirar em um local que tenha visto. Quando o faz, o sensor aparece nesse local e não se move.

Vínculo de Proteção

Magia de Abjuração de 2º círculo (Clérigo, Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (um par de anéis de platina com valor superior a 50 PO cada, que você e o alvo devem usar durante toda a duração)
Duração: 1 hora

Você toca outra criatura que é voluntária e cria uma conexão mística entre você e o alvo até o fim da magia. Enquanto o alvo estiver dentro de 18 metros de você, ele ganha um bônus de +1 em CA e salvaguardas, e possui Resistência a todos os danos. Além disso, cada vez que ele recebe dano, você recebe a mesma quantidade de dano.

A magia termina se você cair para 0 pontos de vida ou se você e o alvo forem separados por mais de 18 metros. Ela também termina se a magia for conjurada novamente em qualquer uma das criaturas conectadas.

Visão da Verdade

Magia de 6º círculo Adivinhação (Bardo, Clérigo, Feiticeiro, Bruxo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (pó de cogumelo no valor de 25+ PO, que a magia consome)
Duração: 1 hora

Durante a duração, a criatura disposta que você toca tem Visão Verdadeira com um alcance de 36 metros.

Visão no Escuro

Nível 2 Transmutação (Druida, Guardião, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (uma cenoura seca)
Duração: 8 horas

Durante a duração, uma criatura disposta que você tocar terá Visão no Escuro com alcance de 45 metros.

Vitalidade Vazia

Necromancia de 1º círculo (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Próprio
Componentes: V, S, M (uma gota de álcool)
Duração: Instantâneo

Você ganha 2d4 + 4 Pontos de Vida Temporários.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você ganha 5 Pontos de Vida Temporários adicionais para cada nível de espaço de magia acima do 1.

Voo

Nível 3 de Transmutação (Feiticeiro, Bruxo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (uma pena)
Duração: Concentração, até 10 minutos Você toca uma criatura disposta. Durante a duração, o alvo ganha um Deslocamento de Voo de 18 metros e pode pairar. Quando a magia termina, o alvo cai se ainda estiver no ar, a menos que consiga parar a queda.

Usando um Espaço de Magia de Círculo Superior. Você pode alvejar uma criatura adicional para cada nível de espaço de magia acima do 3.

Magias — Z

Zombaria Perversa

Truque de Encantamento (Bardo)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V
Duração: Instantâneo

Você lança uma série de insultos entrelaçados com encantamentos sutis em uma criatura que você possa ver ou ouvir dentro do alcance. O alvo deve ter sucesso em uma salvaguarda de Sabedoria ou sofrer 1d6 de dano Psíquico e ter Desvantagem na próxima jogada de ataque que fizer 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).

Zona da Verdade

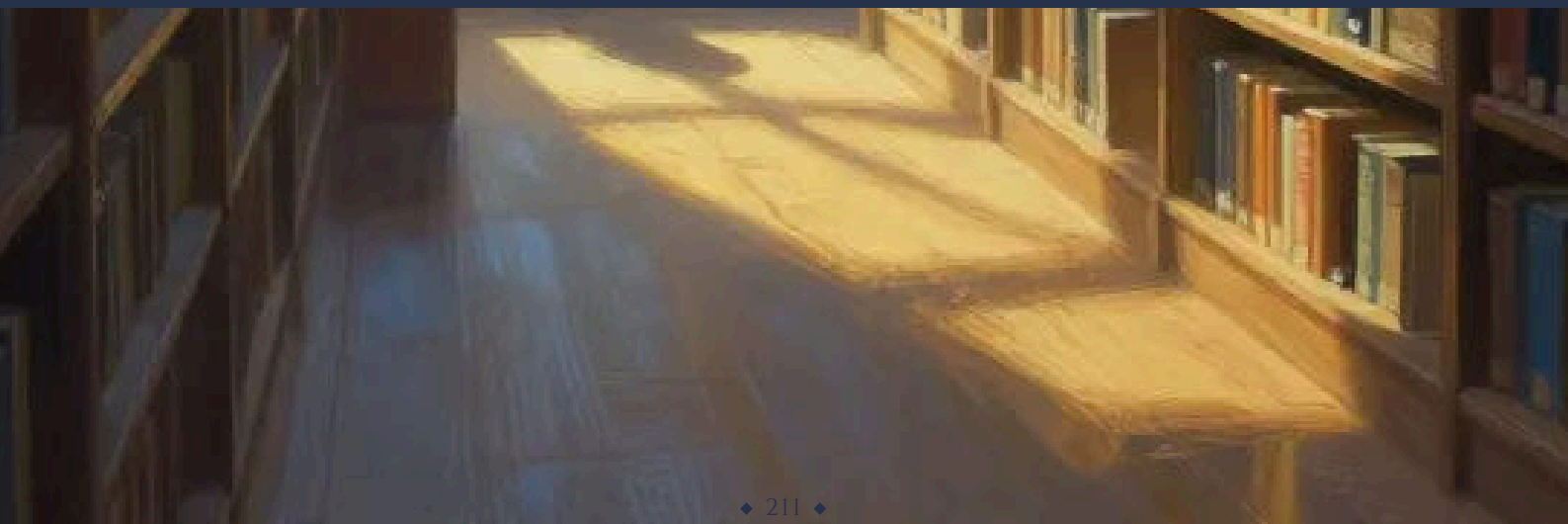
Magia de 2º círculo (Bardo, Clérigo, Paladino)
Tempo de Conjuração: Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: 10 minutos

Você cria uma zona mágica que protege contra a decepção em uma Esfera com raio de 4,5 metros centrada em um ponto dentro do alcance. Até o fim da magia, uma criatura que entra na área da magia pela primeira vez em um turno ou começa seu turno lá faz uma salvaguarda de Carisma. Em uma falha na salvaguarda, a criatura não pode proferir uma mentira deliberada enquanto estiver no raio. Você sabe se uma criatura tem sucesso ou falha nesta salvaguarda.

Uma criatura afetada está ciente da magia e pode evitar responder perguntas para as quais normalmente responderia com uma mentira. Tal criatura pode ser evasiva, mas deve ser verdadeiramente honesta.

PARTE IV

Referência e Ferramentas do Mestre



◆ CAPÍTULO 8 ◆

Glossário de Regras

Convenções do Glossário

O glossário utiliza as seguintes convenções:

Ação em Colchetes. Algumas entradas têm uma Ação em colchetes após o nome da entrada, como em "Ataque [Ação]". Uma Ação — Ação, Área de Efeito, Atitude, Condição ou Perigo — indica que uma regra faz parte de uma família de regras. As Ação também têm entradas no glossário.

"Você". As regras do jogo — neste glossário e em outros lugares — frequentemente falam sobre algo acontecendo com você no mundo do jogo. Esse "você" refere-se à criatura ou objeto ao qual a regra se aplica em um momento específico de jogo. Por exemplo, o "você" na condição Caído é uma criatura que atualmente possui essa condição.

"Veja Também". Algumas entradas do glossário incluem uma seção *Veja também* que aponta para outras entradas do glossário, para outras partes deste documento ou para ambas.

Nenhum Termo Obsoleto. O glossário contém definições apenas de termos atuais de regras. Se você está procurando um termo de uma versão anterior das regras da quinta edição, consulte o índice.

Abreviações. As abreviações listadas abaixo aparecem neste glossário e em outros lugares nas regras.

CA	Classe de Armadura
C	Concentração
CE	Caótico Mau
CG	Caótico Bom
Carisma.	Carisma
CN	Neutro Caótico
Constituição.	Constituição
CP	Peça(s) de cobre
ND	Nível de Desafio
CD	Classe de Dificuldade
Dest.	Destreza
PE	Peça de electro
GM	Mestre do Jogo
PO	Peça de Ouro
PV	Ponto de Vida
Inteligência.	Inteligência
LE	Leal Mau
LG	Leal Bom
LN	Leal Neutro
M	componente material
N	Neutro
NE	Neutro Mau
NG	Neutro Bom
PdM	Personagem Não Jogador
PB	Bônus de Proficiência
PP	Peça de Platina
R	Ritual
S	Componente Sômático
SP	Peça de Prata
For.	Força
V	Componente verbal
Sab.	Sabedoria
PX	Ponto(s) de Experiência
LN	Leal Neutro

Definições de Regras

Aqui estão as definições de várias regras.

Glossário — A

Ação

Na sua vez, você pode realizar uma ação. Escolha qual ação realizar entre as listadas abaixo ou entre as ações especiais fornecidas por seus recursos. *Veja também* "Jogando o Jogo" ("Ações"). Essas ações são definidas em outros lugares neste glossário:

Atacar	Esquivar	Influenciar	Procurar
Correr	Ajuda	Magia	Estudar
Recuar	Esconder	Preparar	Utilizar

Ação Bônus

A Ação Bônus é uma ação especial que você pode tomar na mesma rodada em que toma uma ação. Você não pode tomar mais de uma Ação Bônus por rodada, e só tem uma Ação Bônus para tomar se uma regra explicitamente disser isso. *Veja também* "Jogando o Jogo" ("Ações").

Ação Mágica

Quando você realiza a Ação Mágica, conjura uma magia com tempo de conjuração de uma ação ou usa uma característica ou item mágico que requer a Ação Mágica para ser ativado.

Se você conjurar uma magia com tempo de conjuração de 1 minuto ou mais, deve realizar a Ação Mágica em cada turno da conjuração e manter a Concentração durante esse tempo. Se sua Concentração for quebrada, a magia falha, mas você não gasta um espaço de magia. *Veja também* "Concentração."

Acerto Crítico

Se você tirar 20 no d20 para uma jogada de ataque, você acerta com um Acerto Crítico, e o ataque acerta independentemente de quaisquer modificadores ou da CA do alvo. Um Acerto Crítico permite que você lance todos os dados de dano do ataque duas vezes e some-os. Em seguida, adicione quaisquer modificadores relevantes. *Veja também* "Jogando o Jogo" ("Dano e Curas").

Ajudar [Ação]

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

Auxiliar um Teste de Atributo. Escolha uma de suas perícias ou proficiências com ferramentas e um aliado que esteja próximo o suficiente para você ajudar verbalmente ou fisicamente quando ele fizer um teste de atributo. Esse aliado recebe vantagem no próximo teste de atributo que fizer com a perícia ou ferramenta escolhida. Esse benefício expira se o aliado não o usar antes do início da sua próxima rodada. O Mestre tem a última palavra sobre se sua ajuda é possível.

Auxiliar uma Jogada de Ataque. Você distrai momentaneamente um inimigo dentro de 1,5 metro de você, concedendo vantagem na próxima jogada de ataque feita por um de seus aliados contra esse inimigo. Esse benefício expira no início da sua próxima rodada.

Alcance

Uma criatura tem um alcance de 1,5 metro, a menos que uma regra diga o contrário.

Aliado

Uma criatura é seu aliado se for membro da sua party de aventuras, seu amigo, estiver do seu lado em combate ou for uma criatura que as regras ou o Mestre designam como seu aliado.

Alinhamento

O alinhamento de uma criatura descreve amplamente 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 (leal, caótico ou neutro). Esses fatores permitem nove combinações possíveis, como Leal Bom e Neutro Mau. *Veja também* "Criação de Personagem" ("Crie Seu Personagem").

Alvo

Um alvo é a criatura ou objeto alvo de uma jogada de ataque, obrigado a fazer uma salvaguarda por efeito, ou selecionado para receber os efeitos de uma magia ou outra fenômeno.

Amedrontado [Condição]

Enquanto você estiver com a condição Amedrontado, sofrerá 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 de sua linha de visão.

Não Pode Se Aproximar. Você não pode se mover voluntariamente em direção à fonte do medo.

Amigável [Atitude]

Uma criatura Amigável vê você favoravelmente. Você tem Vantagem em um teste de atributo para influenciar uma criatura Amigável. *Veja também* "Influenciar."

Analisar [Ação]

Quando você realiza a ação Analisar, faz um teste de Inteligência para estudar sua memória, um livro, uma pista ou outra fonte de conhecimento e recordar um trecho importante sobre ela.

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

Área de Efeito

As descrições de muitas magias e outros recursos especificam que possuem uma área de efeito, que normalmente tem uma das seis formas. Essas formas são definidas em outro lugar neste glossário:

Cone	Cilindro	Linha
Cubo	Emanação	Esfera

Uma área de efeito tem um ponto de origem, local a partir do qual a energia do efeito se expande. As regras para cada forma especificam como posicionar seu ponto de origem. Se todas as linhas retas que se estendem do ponto de origem até um local dentro da área de efeito forem bloqueadas, esse local não faz parte da área de efeito. Para bloquear uma linha, uma obstrução deve fornecer Cobertura Total. *Veja também* "Cobertura."

Se o criador de uma área de efeito a posiciona em um ponto invisível e uma obstrução — como uma parede — está entre o criador e esse ponto, o ponto de origem surge do lado próximo à obstrução.

Áreas de Conhecimento

Perícia	Áreas
Arcanismo	Magias, itens mágicos, símbolos éldricos, tradições mágicas, planos de existência e certas criaturas (Aberrações, Constructos, Elementais, Feéricos e Monstruosidades)
História	Eventos e pessoas históricos, civilizações antigas, guerras e certas criaturas (Gigantes e Humanoides)
Investigação	Armadilhas, cifras, enigmas e engenhocas
Natureza	Terreno, flora, clima e certas criaturas (Feras, Dragões, Gosmas e Plantas)
Religião	Deuses, hierarquias religiosas e ritos, símbolos sagrados, cultos e certas criaturas (Celestiais, Ínferos e Mortos-Vivos)

Arma

Uma arma é um objeto que pertence à categoria de armas simples ou marciais. *Veja também* "Equipamento" ("Armas").

Armas Improvisadas

Uma arma improvisada é um objeto utilizado como arma de emergência, como vidro quebrado, uma perna de mesa ou uma frigideira. Uma arma simples ou marcial também conta como arma improvisada se for utilizada de forma contrária ao seu design; se você usar uma arma de ataque à distância para fazer um ataque corpo a corpo ou lançar uma arma corpo a corpo que não tenha a propriedade Lançável, a arma conta como 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 um acerto, a arma causa 1d4 de dano de um tipo que o GM considerar apropriado para o objeto.

Alcance. Se você lançar a arma, ela tem um alcance normal de 6 metros e um alcance longo de 18 metros.

Equivalentes de Armas. Se uma arma improvisada se assemelha a uma arma simples ou marcial, o GM pode dizer que ela funciona como aquela arma e usa as regras dessa arma. Por exemplo, o GM pode tratar uma perna de mesa como um Clube.

Arredondar para Baixo

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

Atacar [Ação]

Quando você toma a ação de Atacar, pode fazer uma jogada de ataque com uma arma ou um Ataque Desarmado.

Equipar e Desequipar Armas. Você pode equipar ou desequipar uma arma ao fazer um ataque como parte desta ação. Faça isso antes ou depois do ataque. Se você equipar uma arma antes de um ataque, não precisa usá-la para esse ataque. Equipar uma arma inclui puxá-la de uma bainha ou pegá-la. Desequipar uma arma inclui enfia-la na bainha, guardá-la ou jogá-la.

Mover-se Entre Ataques. Se você se mover em sua vez e tiver uma característica, como Ataque Extra, que lhe dá mais de um ataque como parte da ação de Atacar, você pode usar parte ou toda essa movimentação para se mover entre esses ataques.

Ataque com Arma

Um ataque com arma é uma jogada de ataque feita com uma arma. *Veja também* "Arma".

Ataque de Contenção

Uma criatura pode conter outra criatura em contenção. Os personagens geralmente realizam uma contenção usando um Ataque Desarmado. Muitos monstros têm ataques especiais que permitem que eles contenham rapidamente sua presa. No entanto, seja qual for a forma de iniciar uma contenção, ela segue estas regras. *Veja também* "Ataque Desarmado" e "Imobilizado."

Condição de Imobilizado. Conter com sucesso uma criatura aplica a condição Imobilizado a ela.

Uma Contenção por Mão. Uma criatura precisa ter uma mão livre para conter outra criatura. Alguns blocos de estatísticas e efeitos de jogo permitem que uma criatura contenha usando um tentáculo, uma boca ou outra parte do corpo. Qualquer parte que o contenente use, ele pode conter apenas uma criatura por vez com aquela parte, e o contenente não pode usar aquela parte para atacar outra criatura a menos que termine a contenção.

Finalizando uma Contenção. Uma criatura Imobilizada pode usar sua ação para fazer um teste de Força (Atletismo) ou Destreza (Acrobacia) contra a CD de escape da contenção, terminando a condição em si mesmo com sucesso. A condição também termina se o contenente estiver na condição Incapacitado ou se a distância entre a criatura Imobilizada e o contenente exceder o alcance da contenção. Além disso, o contenente pode soltar o alvo a qualquer momento (não é necessária ação).

Ataque de Magia

Um ataque de magia é uma jogada de ataque feita como parte de uma magia ou de outro efeito mágico. *Veja também* "Magias" ("Conjurar Magias").

Ataque Desarmado

Em vez de usar uma arma para fazer um ataque corpo a corpo, você pode usar um soco, chute, cabeçada ou golpe forçado semelhante. Em termos de jogo, isso é um Ataque Desarmado

—um ataque corpo a corpo que envolve você usar seu corpo para danificar, imobilizar ou empurrar um alvo dentro de 1,5 metros de você.

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

Dano. Você faz uma jogada de ataque contra o alvo. Seu bônus para a jogada equivale ao seu modificador de Força mais seu Bônus de Proficiência. Em um acerto, o alvo sofre dano Contundente igual a 1 mais seu modificador de Força.

Imobilizar. O alvo deve ter sucesso em uma salvaguarda de Força ou Destreza (ele escolhe qual), ou ficará com a condição Imobilizado. A CD para a salvaguarda e quaisquer tentativas de escapar equivale a 8 mais seu modificador de Força e seu Bônus de Proficiência. Essa imobilização só é possível se o alvo não for maior que uma classe de tamanho maior que você e se você tiver uma mão livre para agarrá-lo. *Veja também* "Imobilização".

Empurrar. O alvo deve ter sucesso em uma salvaguarda de Força ou Destreza (ele escolhe qual), ou você o empurra 1,5 metros para longe ou o coloca com a condição Caído. A CD para a salvaguarda equivale a 8 mais seu modificador de Força e seu Bônus de Proficiência. Esse empurrão só é possível se o alvo não for maior que uma classe de tamanho maior que você.

Ataques de Oportunidade

Você pode fazer um Ataque de Oportunidade quando uma criatura que você consegue ver sai da sua alcance usando sua ação, ação bônus, reação ou um de seus deslocamentos. Para fazer o Ataque de Oportunidade, use uma reação para fazer um ataque corpo a corpo com uma arma ou um Ataque Desarmado contra a criatura que provocou o ataque. O ataque ocorre imediatamente antes da criatura sair da sua alcance. *Veja também* "Jogando o Jogo" ("Combate").

Atitude

Uma criatura tem uma atitude inicial em relação a um personagem jogado: Amigável, Hostil ou Indiferente. *Veja também* "Amigável", "Hostil", "Indiferente" e "Influência".

Atordoado [Condição]

Enquanto você estiver com a condição Atordoado, sofrerá os seguintes efeitos.

Incapacitado. Você está com a condição Incapacitado.

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

Ataques Afetados. As jogadas de ataque contra você têm Vantagem.

Aventura

Uma aventura é uma série de confrontos. Uma história surge ao jogá-los. *Veja também* "Confronto."

Glossário — B

Bloco de Estatísticas

Um bloco de estatísticas contém as estatísticas do jogo de uma criatura. Cada bloco de estatísticas inclui as seguintes informações apresentadas após o nome da criatura.

Tamanho. Uma criatura é Miúda, Pequena, Média, Grande, Enorme ou Imensa. *Veja também* "Tamanho."

Tipo de Criatura. Esta entrada indica a família de seres a que a criatura pertence, junto com quaisquer rótulos descritivos. *Veja também* "Tipo de Criatura."

Alinhamento. Um alinhamento é sugerido para a criatura, com o Mestre determinando seu alinhamento real. *Veja também* "Alinhamento."

CA, Iniciativa e PV. Essas entradas fornecem a Classe de Armadura, Iniciativa e Pontos de Vida da criatura, que são detalhados em "Jogando o Jogo." Entre parênteses após os Pontos de Vida, são fornecidos os Dados de Pontos de Vida da criatura, juntamente com a contribuição de sua Constituição, se houver, para seus Pontos de Vida. Após o modificador de Iniciativa, é apresentada uma pontuação de Iniciativa. Algumas criaturas criadas por magia não possuem informações sobre Dados de Vida e Iniciativa.

Deslocamento. Aqui é fornecido o Deslocamento da criatura, juntamente com quaisquer Deslocamentos especiais. *Veja também* "Velocidade de Escavação," "Velocidade de Escalada," "Velocidade de Voo" e "Velocidade de Natação."

Valores de Atributo. Uma tabela fornece os valores de atributo da criatura, seus modificadores e modificadores de salvaguarda, todos detalhados em "Jogando o Jogo."

Perícias. Esta entrada lista as proficiências em perícias da criatura, se houver. *Veja também* "Jogando o Jogo" ("Proficiência").

Resistências e Vulnerabilidades. Essas entradas listam as Resistências e Vulnerabilidades da criatura, se houver. *Veja também* "Resistência" e "Vulnerabilidade."

Imunidades. Esta seção lista as Imunidades da criatura a danos e condições, se houver. *Veja também* "Imunidade."

Equipamento. Se a criatura possuir equipamento que possa ser dado ou recuperado, ele é listado nesta entrada.

Sentidos. Esta entrada lista os sentidos especiais da criatura, como Visão no Escuro, e sua Percepção Passiva. *Veja também* "Percepção Passiva".

Idiomas. Esta entrada lista quaisquer idiomas que a criatura conhece.

ND. O Nível de Desafio resume a ameaça que uma criatura representa e é detalhado em "Criaturas". Os Pontos de Experiência que os personagens recebem por derrotar uma criatura e seu Bônus de Proficiência seguem essa regra. Algumas criaturas criadas por magia não têm ND. *Veja também* "Nível de Desafio" e "Pontos de Experiência".

Traços. Os traços da criatura, se houver, são características que estão ativas constantemente ou em certas situações.

Ações. A criatura pode tomar essas ações além das detalhadas neste glossário. *Veja também* "Jogando o Jogo" ("Ações").

Ações Bônus. Se a criatura tiver opções de Ação Bônus, elas são listadas nesta seção.

Reações. Se a criatura pode tomar Reações especiais, essas são listadas nesta seção.

Notação de Ataque. A entrada para o ataque de uma criatura começa identificando se o ataque é corpo a corpo ou à distância, depois fornece o bônus da jogada de ataque, seu alcance ou distância, e o que acontece em um acerto. Um ataque é contra um alvo, a menos que sua entrada diga o contrário.

Notação de Efeito de Salvaguarda. Se um efeito obrigar uma salvaguarda, a entrada do efeito começa identificando o tipo de salvaguarda necessária, depois fornece a CD da salvaguarda, uma descrição de quais criaturas devem fazer a salvaguarda e o que acontece em uma salvaguarda falhada ou bem-sucedida.

Notação de Dano. Um bloco de estatísticas geralmente fornece tanto um número estático quanto uma expressão com dados para cada instância de dano. Por exemplo, um ataque pode causar 4 (1d4 + 2) de dano em um acerto. O Mestre determina se você usa o número estático ou a expressão com dados entre parênteses; você não usa ambos.

Glossário — C

Caído [Condição]

Enquanto você estiver com a condição Caído, sofrerá os seguintes efeitos.

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

Ataques Afetados. Você tem desvantagem nas jogadas de ataque. Uma jogada de ataque contra você tem vantagem se o atacante estiver a menos de 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 Transporte

Seu tamanho e pontuação de Força determinam o peso máximo, em quilogramas, que você pode carregar, conforme mostrado na tabela de Capacidade de Transporte. A tabela também mostra o peso máximo que você pode arrastar, levantar ou empurrar.

Enquanto arrastar, levantar ou empurrar peso além do peso máximo que você pode carregar, seu Deslocamento não pode exceder 1,5 metro.

Tabela: Capacidade de Transporte

Tamanho da Criatura	Transporte	Arrastar/Levantar/Empurrar
Miúdo	For. × 3,75 kg	For. × 7,5 kg
Pequeno/Médio	For. × 7,5 kg	For. × 15 kg
Grande	For. × 15 kg	For. × 30 kg
Enorme	For. × 30 kg	For. × 60 kg
Imenso	For. × 60 kg	For. × 120 kg

Cego [Condição]

Enquanto você estiver com a condição Cego, você sofrerá os seguintes efeitos.

Não consegue enxergar. Você não consegue enxergar e falha automaticamente em qualquer teste de atributo que exija visão.

Ataques afetados. As jogadas de ataque contra você têm vantagem, e 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 localizado no centro do topo ou fundo circular do Cilindro. O efeito que cria um Cilindro especifica o raio da base do Cilindro 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 representa quão difícil é acertar um alvo.

Sua cálculo base de CA é 10 mais o modificador de Destreza. Se uma regra lhe der outro cálculo base de CA, você escolhe qual cálculo usar; você não pode usar mais de um. *Veja também* "Jogada de Ataque."

Classe de Dificuldade

A Classe de Dificuldade (CD) é o número-alvo para um teste de atributo ou uma salvaguarda. *Veja também* "Jogando o Jogo" ("Teste de D20").

Cobertura

A cobertura oferece um grau de proteção a um alvo atrás dela. Existem três graus de cobertura, cada um proporcionando um benefício diferente a um alvo: Meia Cobertura (+2 de bônus à CA e às salvaguardas de Destreza), Cobertura de Três

er atrás de mais de um grau de cobertura, um alvo se beneficia apenas do grau mais protetor. *Veja também* "Jogando o Jogo" ("Combate").

Concentração

Algumas magias e outros efeitos exigem Concentração para permanecer ativos, conforme especificado em suas descrições. Se o criador do efeito perder a Concentração, o efeito termina. Se o efeito tiver uma duração máxima, sua descrição especifica por quanto tempo o criador pode concentrar-se nele: até 1 minuto, 1 hora ou outra duração específica. O criador pode interromper a Concentração a qualquer momento (não é necessário realizar uma ação). Os seguintes fatores quebram a Concentração.

Outro Efeito de Concentração. Você perde a Concentração sobre um efeito no momento em que começar a conjurar uma magia que exige Concentração ou ativar outro efeito que exige Concentração.

Dano. Se você tomar dano, deve conseguir uma salvaguarda de Constituição para manter a Concentração. A CD é igual a 10 ou metade do dano recebido (arredondado para baixo), o que for maior, até um máximo de CD 30.

Incapacitado ou Morto. Sua Concentração termina se você estiver com a condição Incapacitado ou se morrer.

Condição

Uma condição é um estado temporário do jogo. A definição de uma condição descreve como ela afeta seu destinatário, e várias regras definem como terminar uma condição. Este glossário define essas condições:

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

Uma condição não se acumula com ela mesma; um destinatário ou tem uma condição ou não. A condição de Exaustão é uma exceção a essa regra.

Cone [Área de Efeito]

Um Cone é uma área de efeito que se estende em linhas retas a partir de um ponto de origem na direção escolhida por seu criador. A largura de um Cone em qualquer ponto ao longo de seu comprimento é igual à distância desse ponto ao 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 cria um Cone especifica 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 você estiver com a condição Contido, sofrerá os seguintes efeitos.

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

Ataques Afetados. As jogadas de ataque contra você têm vantagem, e suas jogadas de ataque têm desvantagem.

Salvaguardas Afetadas. Você tem desvantagem nas salvaguardas de Destreza.

Correr [Ação]

Quando você toma a ação Correr, ganha movimento extra para a rodada atual. O aumento equivale ao seu Deslocamento após aplicar quaisquer modificadores. Com um Deslocamento de 9 metros, por exemplo, você pode se mover até 18 metros na sua rodada se usar a ação Correr. Se o seu Deslocamento de 9 metros for reduzido para 4,5 metros, você pode se mover até 9 metros nesta rodada se usar a ação Correr.

Se você tiver um deslocamento especial, como Deslocamento de Voo ou Deslocamento de Natação, pode usar esse deslocamento em vez do seu Deslocamento ao tomar esta ação. Você escolhe qual deslocamento usar toda vez que a toma. *Veja também* "Deslocamento."

Criatura

Qualquer ser no jogo, incluindo um personagem do jogador, é uma criatura. *Veja também* "Tipo de Criatura."

Criatura

Uma criatura é uma entidade controlada pelo Mestre, mesmo que a entidade seja benevolente. *Veja também* "Criatura" e "PNJ."

Cubo [Área de Efeito]

Um Cubo é uma área de efeito que se estende em linhas retas a partir de um ponto de origem localizado em qualquer face do Cubo. O efeito que cria um Cubo especifica seu tamanho, que é o comprimento de cada lado.

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

Curando

O curativo é como você recupera Pontos de Vida. *Veja também* "Jogando o Jogo" ("Dano e Curativo").

Glossário — D

Dados de Vida

Dados de Vida, ou Dados de Vida em abreviação, ajudam a determinar o máximo de pontos de vida de um personagem jogável, conforme explicado em "Criação de Personagem". A maioria das criaturas 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

O dano representa ferimentos que fazem uma criatura ou um objeto perder Pontos de Vida.

Derrubando uma Criatura

Quando você 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 recebe a condição Inconsciente e começa um descanso curto.

A criatura permanece Inconsciente até recuperar quaisquer pontos de vida ou até que alguém use uma ação para administrar primeiros socorros a ela, o que requer um teste de Sabedoria (Medicina) com CD 10.

Descanso Curto

Um Descanso Curto é um período de 1 hora de tempo livre, durante o qual uma criatura não faz nada mais esforçado do que ler, conversar, comer ou ficar de vigia. Para iniciar um Descanso Curto, você deve ter pelo menos 1 ponto de vida.

Benefícios do Descanso. Quando você terminar o descanso, você obtém os seguintes benefícios:

Gasto de 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 Pontos de Vida que você gastar dessa forma, role o dado e some seu modificador de Constituição a ele. Você recupera pontos de vida iguais ao total (mínimo de 1 ponto de vida). Você pode decidir gastar um Dado de Pontos de Vida adicional após cada rolagem.

Recarga Especial. Algumas características são recarregadas por um Descanso Curto. Se você tiver tal característica, ela será recarregada da maneira especificada em sua descrição.

Interrompendo o Descanso. Um Descanso Curto é interrompido pelas seguintes interrupções:

- Lançar Iniciativa
- Lançar uma magia diferente de um truque
- Receber qualquer dano

Um Descanso Curto interrompido não confere benefícios.

Descanso Longo

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

Durante o sono, você está com a condição Inconsciente. Após concluir 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 obtém os seguintes benefícios:

Recuperação Total de PV. Você recupera todos os pontos de vida perdidos e todos os dados de pontos de vida gastados. Se seu máximo de pontos de vida foi reduzido, ele retorna ao normal.

Valores de Atributos Restaurados. Se qualquer de seus valores de atributo foi reduzido, eles retornam ao normal.

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

Recarga de Recursos Especiais. Algumas características são recarregadas com um Descanso Longo. Se você possui tal característica, ela é recarregada da maneira especificada em sua descrição.

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

- Lançar Iniciativa
- Lançar uma magia diferente de um truque
- Receber qualquer dano
- 1 hora de caminhada ou outro esforço físico

Se você dormiu pelo menos 1 hora antes da interrupção, você obtém os benefícios de um Descanso Curto. *Veja também* "Descanso Curto".

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

Desengajar [Ação]

Se você tomar a ação Desengajar, seu deslocamento não provoca Ataques de Oportunidade pelo resto da atual rodada.

Desidratação [Perigo]

Uma criatura precisa de uma quantidade de água por dia baseada no seu tamanho, conforme mostrado na tabela de Necessidades de Água por Dia. Uma criatura que bebe menos da metade da água necessária para um dia ganha 1 nível de Exaustão ao final do dia. A Exaustão causada por desidratação não pode ser removida até que a criatura beba a quantidade total de água necessária para um dia. *Veja também* "Exaustão."

Tabela: Necessidades de Água por Dia

Tamanho	Água	Tamanho	Água
Miúdo	3,8/15,2 litros	Grande	15,2 litros
Pequeno	3,8 litros	Enorme	60,8 litros
Médio	3,8 litros	Imenso	243,2 litros

Deslocamento

Uma criatura tem um Deslocamento, que é a distância em metros que a criatura pode percorrer quando se move em seu turno. *Veja também* "Subir", "Rastejar", "Voo", "Pular", "Nadar" e "Jogando o Jogo" ("Combate").

Deslocamentos Especiais. Algumas criaturas têm deslocamentos especiais, como um Deslocamento de Escavação, Deslocamento de Subida, Deslocamento de Voo ou Deslocamento de Nado, cada um definido neste glossário. Se você tiver mais de um deslocamento, escolha qual usar ao se mover; você pode alternar entre os deslocamentos durante seu movimento. Sempre que alternar, subtraia a distância já percorrida do novo deslocamento. O resultado determina quanto mais você pode se mover. Se o resultado for 0 ou menor, você não pode usar o novo deslocamento durante o movimento atual. Por exemplo, se você tiver um Deslocamento de 30 e um Deslocamento de Voo de 40, você poderia voar 3 metros, andar 3 metros e pular para voar mais 6 metros.

Alterações em Seus Deslocamentos. Se um efeito aumenta ou diminui seu Deslocamento por um tempo, qualquer deslocamento especial que você tenha aumenta ou diminui na mesma medida pelo mesmo período. Por exemplo, se seu Deslocamento for reduzido para 0 e você tiver um Deslocamento de Subida, seu Deslocamento de Subida também será reduzido para 0. Da mesma forma, se seu Deslocamento for reduzido pela metade e você tiver um Deslocamento de Voo, seu Deslocamento de Voo também será reduzido pela metade.

Deslocamento de Escalada

O Deslocamento de Escalada pode ser usado em vez do Deslocamento para percorrer uma superfície vertical sem gastar o movimento extra normalmente associado à escalada. *Veja também* "Escalada" e "Deslocamento".

Deslocamento de Escavação

Uma criatura que possui Deslocamento de Escavação pode usar essa velocidade para se mover através de areia, terra, lama ou gelo. A criatura não pode escavar através de rocha sólida, a menos que possua um traço que permita isso. *Veja também* "Deslocamento".

Desnutrição [Perigo]

Uma criatura precisa de uma quantidade de comida por dia com base em seu tamanho, conforme mostrado na tabela Necessidades Diárias de Comida. Uma criatura que come, mas consome menos da metade da comida necessária para um dia deve ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição CD 10 ou ganhar 1 nível de Exaustão no final do dia. Uma criatura que não come por 5 dias ganha automaticamente 1 nível de Exaustão ao final do quinto dia, bem como um nível adicional ao final de cada dia subsequente sem comida.

A Exaustão causada pela desnutrição não pode ser removida até que a criatura coma a quantidade total de comida necessária para um dia. *Veja também* "Exaustão".

Tabela: Necessidades Diárias de Comida

TAMANHO	COMIDA
Miúdo	0,5/2 kg
Pequeno	0,5 kg
Médio	0,5 kg
Grande	2 kg
Enorme	8 kg
Imenso	32 kg

Desvantagem

Se você tem **desvantagem** em um Teste de D20, role dois d20s e use o resultado mais baixo. Uma rolagem não pode ser afetada por mais do que uma desvantagem, e vantagem e desvantagem na mesma rolagem se cancelam. *Veja também* "Jogando o Jogo" ("Testes de D20").

Glossário — E

Efeito Mágico

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

Efeitos Simultâneos

Se duas ou mais coisas acontecem ao mesmo tempo durante uma rodada, a pessoa à mesa de jogo — jogador ou Mestre cuja vez é — decide a ordem em que essas coisas ocorrem. Por exemplo, se dois efeitos ocorrem no início da vez de um personagem jogável, o jogador decide qual dos efeitos acontece primeiro.

Emanação [Área de Efeito]

Uma Emanação é uma área de efeito que se estende em linhas retas a partir de uma criatura ou objeto em todas as direções. O efeito que cria a Emanação especifica a distância até a qual ela se estende.

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

A origem da Emanação (criatura ou objeto) não está incluída na área de efeito, a menos que seu criador decida o contrário.

Encontro

Um encontro é uma cena em uma aventura que faz parte de pelo menos uma das três colunas do jogo: interação social, exploração ou combate. *Veja também* "Jogando o Jogo" ("Interação Social", "Exploração" e "Combate").

Enfeitiçado [Condição]

Enquanto você estiver com a condição Enfeitiçado, você sofrerá os seguintes efeitos.

Não pode causar dano ao Enfeitiçador. Você não pode atacar o enfeitiçador ou direcionar habilidades ou efeitos mágicos danosos contra ele.

Vantagem Social. O enfeitiçador tem Vantagem em qualquer teste de atributo para interagir com você de forma social.

Envenenado [Condição]

Enquanto você estiver com a condição Envenenado, sofrerá o seguinte efeito.

Testes de Atributo e Ataques Afetados. Você tem desvantagem nas jogadas de ataque e nos testes de atributo.

Escalada

Enquanto você está escalando, cada metro de movimento custa 1 metro extra (2 metros extras em Terreno Difícil). Você ignora esse custo extra se tiver Deslocamento de Escalada e o usar para escalar.

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

Esconder [Ação]

Com a ação Esconder, você tenta se esconder. Para isso, você deve ter sucesso em uma jogada de Destreza (Furtividade) com CD 15 enquanto estiver Intensamente Obstruído ou atrás de Cobertura de Três Quartos ou Cobertura Total, e deve estar fora da linha de visão de qualquer inimigo; se você conseguir ver uma criatura, poderá discernir se ela consegue vê-lo.

Em uma jogada bem-sucedida, você adquire a condição Invisível enquanto estiver escondido. Anote o total da sua jogada, que será a CD para uma criatura encontrar você com uma jogada de Sabedoria (Percepção).

Você deixa de estar escondido imediatamente após qualquer uma das seguintes ações ocorrer: fazer um som mais alto que um sussurro, um inimigo encontrá-lo, fazer uma jogada de ataque ou conjurar uma magia com componente verbal.

Escuridão

Uma área de Escuridão é intensamente obscurecida. *Veja também* "Intensamente Obscurecido" e "Jogando o Jogo" ("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 que cria uma Esfera especifica a distância até a qual ela se estende como o raio da Esfera.

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

Espaço Ocupado

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

Espaço Vazio

Um espaço é considerado vazio se não há criaturas nele e não está completamente preenchido por objetos.

Especialização

A especialização é um recurso que aprimora seu uso de uma perícia de proficiência. Quando você realiza um teste de atributo com uma perícia de proficiência na qual possui especialização, seu bônus de proficiência é dobrado para esse teste, a menos que o bônus já esteja dobrado por outro recurso.

Se você ganhar especialização, ela se aplica a uma perícia na qual você possui proficiência. Você não pode ter especialização na mesma perícia de proficiência mais de uma vez.

Veja também "Jogando o Jogo" ("Proficiência").

Esquivar [Ação]

Se você tomar a ação Esquivar, você obtém os seguintes benefícios: até o início de sua próxima rodada, qualquer jogada de ataque feita contra você tem Desvantagem se você puder ver o atacante, e você faz salvaguardas de Destreza com Vantagem.

Você perde esses benefícios se tiver a condição Incapacitado ou se seu Deslocamento for 0.

Estável

Uma criatura está Estável se tiver 0 Pontos de Vida, mas não precisar fazer Salvaguardas contra a Morte. *Veja também* "Jogando o Jogo" ("Dano e Cura").

Exaustão [Condição]

Enquanto você estiver com a condição de Exaustão, sofrerá os seguintes efeitos.

Níveis de Exaustão. Essa condição é cumulativa. Cada vez que você a receber, ganhará 1 nível de Exaustão. Você morre se seu nível de Exaustão for 6.

Testes de D20 Afetados. Quando você fizer um Teste de D20, o resultado é reduzido em 2 vezes seu nível de Exaustão.

Deslocamento Reduzido. Seu deslocamento é reduzido em um número de pés igual a 5 vezes seu nível de Exaustão.

Remoção de Níveis de Exaustão. Concluir um descanso longo remove 1 de seus níveis de Exaustão. Quando seu nível de Exaustão atingir 0, a condição termina.

Glossário — F

Foco de Conjuração

Um Foco de Conjuração é um objeto que certas criaturas podem usar em vez dos Componentes materiais de uma magia, se esses materiais não forem consumidos pela magia e não tiverem um custo especificado. Algumas classes permitem que seus membros usem certos tipos de Focos de Conjuração. *Veja também* "Magias" ("Conjurar Magias").

Folha de Personagem

Uma folha de personagem é um registro físico ou digital que você usa para acompanhar as informações do seu personagem. *Veja também* "Criação de Personagem."

Glossário — H

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".

Glossário — I

Ilusões

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

Se uma ilusão se manifesta no espaço, a ilusão é insubstancial e sem peso, mas parece ser afetada pelo ambiente como se a ilusão 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 afetar a criatura ilusória. Da mesma forma, uma ilusão sonora ecoa em um local com ecos.

Imobilizado [Condição]

Enquanto você possui a condição Imobilizado, você experimenta 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.

Movível. O imobilizador pode arrastar ou carregar você quando ele se move, mas cada metro de movimento custa a ele 1 metro extra, a menos que você seja Miúdo ou duas ou mais categorias menores do que ele.

Imunidade

Se você tiver imunidade a um tipo de dano ou a uma condição, ela não o afetará de forma alguma.

Incapacitado [Condição]

Enquanto você estiver com a condição Incapacitado, sofrerá os seguintes efeitos.

Inativo. Você não pode tomar nenhuma ação, ação bônus ou reação.

Sem Concentração. Sua concentração é quebrada. *Mudo.* Você não pode falar.

Surpreso. Se você estiver Incapacitado quando rolar a Iniciativa, terá desvantagem na rolagem.

Inconsciente [Condição]

Enquanto você estiver com a condição Inconsciente, você sofrerá os seguintes efeitos.

Inerte. Você tem as condições Incapacitado e Caído, e solta tudo o que está segurando. Quando essa condição termina, você permanece Caído.

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

Ataques Afetados. As jogadas de ataque contra você têm vantagem.

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

Acertos Críticos Automáticos. Qualquer jogada de ataque que acerte você é um acerto crítico se o atacante estiver a menos de 1,5 metro de você.

Desconhecimento. Você não está ciente de seu entorno.

Indiferente [Atitude]

Uma criatura indiferente não tem desejo de ajudar ou dificultar sua jornada. Indiferente é a atitude padrão de uma criatura monstruosa. *Veja também* "Influência."

Influenciar [Ação]

Com a ação Influenciar, você incentiva uma criatura a fazer algo. Descreva ou roleie como você está se comunicando com a criatura. Você está tentando enganar, intimidar, divertir ou persuadir suavemente? O GM então determina se a criatura se sente disposta, não disposta ou hesitante devido à sua interação; essa determinação estabelece se um teste de atributo é necessário, conforme explicado abaixo.

Disposta. Se seu incentivo alinha-se com os desejos da criatura, nenhum teste de atributo é necessário; a criatura cumpre seu pedido da maneira que prefere.

Não Disposta. Se seu incentivo é repugnante para a criatura ou contrário ao seu alinhamento, nenhum teste de atributo é necessário; ela não obedece.

Hesitante. Se você incentiva a criatura a fazer algo que ela hesita em fazer, você deve fazer um teste de atributo, que é afetado pela atitude da criatura: Indiferente, Amigável ou Hostil, cada uma definida neste glossário. A tabela de Testes de Influenciar sugere qual teste de atributo fazer com base em como

você está interagindo com a criatura. O GM escolhe o teste, que tem uma CD padrão igual a 15 ou a pontuação de Inteligência da criatura, qualquer que seja é maior. Em um sucesso, a criatura faz o que foi incentivada. Em um fracasso, você deve esperar 24 horas (ou uma duração definida pelo GM) antes de incentivá-la da mesma forma novamente.

Tabela: Testes de Influenciar

TESTE DE ATRIBUTO	INTERAÇÃO
Carisma (Enganação)	Enganar uma fera ou monstruosidade que entenda você
Carisma (Intimidação)	Intimidar uma fera ou monstruosidade
Carisma (Atuação)	Divertir uma fera ou monstruosidade
Carisma (Persuasão)	Persuadir uma fera ou monstruosidade que entenda você
Sabedoria (Lidar com Animais)	Coaxar gentilmente uma fera ou monstruosidade

Iniciativa

A Iniciativa determina a ordem das rodadas durante o combate. As regras de combate em "Jogando o Jogo" explicam como rolar a Iniciativa.

Às vezes, o Mestre pode fazer com que os combatentes usem suas pontuações de Iniciativa em vez de rolar a Iniciativa. Sua pontuação de Iniciativa equivale a 10 mais seu modificador de Destreza. Se você tiver Vantagem nas jogadas de Iniciativa, aumente sua pontuação de Iniciativa em 5. Se você tiver Desvantagem nesses lançamentos, reduza essa pontuação em 5. *Veja também* "Jogando o Jogo" ("Combate").

Inimigo

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

Inspiração Heroica

Se você (um personagem jogável) tiver Inspiração Heroica, poderá gastá-la para rerrolar qualquer dado imediatamente após rolá-lo, devendo usar o novo resultado.

Se você ganhar Inspiração Heroica, mas já possuí-la, ela será perdida, a menos que você a transfira para um personagem jogável que não a tenha.

Intensamente Obscurecido

Você está com a condição Cego ao tentar enxergar algo em um espaço intensamente obscurecido. *Veja também* "Cego", "Escuridão" e "Jogando o Jogo" ("Exploração").

Invisível [Condição]

Enquanto você estiver com a condição Invisível, sofrerá os seguintes efeitos.

Surpresa. Se você estiver Invisível ao rolar a Iniciativa, terá Vantagem nessa 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 esteja usando ou carregando também é oculto.

Ataques Afetados. As jogadas de ataque contra você têm Desvantagem, e suas jogadas de ataque têm Vantagem. Se uma criatura puder ver você de alguma forma, você não obtém esse benefício contra essa criatura.

Glossário — J

Jogada de Ataque

Uma jogada de ataque é um Teste de D20 que representa realizar um ataque com uma arma, um ataque desarmado ou uma magia. *Veja também* "Jogando o Jogo" ("Testes de D20").

Jogada de Dano

Uma jogada de dano é uma jogada de dados, ajustada por quaisquer modificadores aplicáveis, que causa dano a um alvo. *Veja também* "Jogando o Jogo" ("Dano e Curas").

Glossário — L

Levemente Obscuro

Você tem desvantagem nas salvaguardas de Sabedoria (Percepção) para ver algo em um espaço levemente obscurecido. *Veja também* "Meia-Luz" e "Jogando o Jogo" ("Exploração").

Limiar de Dano

Uma criatura ou objeto que possui um limiar de dano tem imunidade a todo dano, a menos que receba uma quantidade de dano de um único ataque ou efeito igual ou superior ao seu limiar de dano, caso em que recebe todo o dano dessa instância. Qualquer dano que não atinja ou ultrapasse o limiar de dano é superficial e não reduz os Pontos de Vida. Por exemplo, se um objeto tem um limiar de dano de 10, o objeto não recebe dano se 9 pontos de dano forem aplicados, já que esse dano não ultrapassa o limiar. Se o mesmo objeto receber 11 pontos de dano, ele recebe todo esse dano.

Linha [Área de Efeito]

Uma Linha é uma área de efeito que se estende de um ponto de origem em um caminho reto ao longo de seu comprimento e cobre uma área definida por sua largura. O efeito que cria uma Linha especifica 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

A Luz Plena é a iluminação normal. *Veja também* "Jogando o Jogo" ("Exploração").

Glossário — M

Magia

Uma magia é um efeito mágico que possui as características descritas em "Magias".

Maldições

Alguns efeitos do jogo maldicionam uma criatura ou um objeto. O efeito que confere a maldição define o que a maldição faz. Maldições podem ser removidas pelas magias *Remover Maldição* e *Restauração Maior* ou por outra magia que explicitamente termine maldições.

Meia-Luz

Uma área com Meia-Luz é levemente obscurecida. *Veja também* "Levemente Obscuro" e "Jogando o Jogo" ("Exploração").

Morte

Uma criatura morta não tem Pontos de Vida e não pode recuperá-los a menos que seja revivida por magia, como a magia *Reviver os Mortos* ou *Revivificar*. Quando tal magia é conjurada, o espírito sabe quem está a conjurá-la e pode recusar. O espírito de uma criatura morta deixou o corpo e partiu para os Planos Exteriores, e reviver a criatura requer chamar o espírito de volta.

Se a criatura retornar à vida, o efeito da revivificação determina seus Pontos de Vida atuais. A menos que seja especificado de outra forma, a criatura retorna à vida com quaisquer condições, contágios mágicos ou maldições que a afetavam no momento da morte, desde que as durações desses efeitos ainda estejam ativas. Se a criatura morreu com níveis de Exaustão, retorna com 1 nível a menos. Se a criatura tinha sintonização com um ou mais itens mágicos, ela não está mais sintonizada com eles.

Mudança de Forma

Se um efeito, como Forma Selvagem ou a magia *Polimorfia*, permitir que você mude de forma, sua descrição especifica o que acontece com você. A menos que essa descrição diga o contrário, quaisquer efeitos contínuos sobre você—condições, magias, maldições e similares—permanecem da mesma forma para a outra. Você retorna à sua forma verdadeira se morrer.

Glossário — N

Natação

Enquanto você nada, cada metro de movimento custa 1 metro extra (2 metros extras em Terreno Difícil). Você ignora esse custo extra se tiver Deslocamento para Nadar e o usar para nadar. A critério do Mestre, mover-se qualquer distância em águas agitadas pode exigir um teste de Atletismo (FOR) bem-sucedido com CD 15.

Nível de Desafio

O Nível de Desafio (ND) resume a ameaça que um monstro representa para um grupo de quatro personagens jogadores. Compare o ND de um monstro ao nível dos personagens. Se o ND for mais alto, o monstro provavelmente representa um perigo. Se o ND for mais baixo, o monstro provavelmente não representa uma ameaça significativa. No entanto, circunstâncias e o número de personagens jogadores podem alterar significativamente o quão ameaçador um monstro é durante o jogo real. "Ferramentas de Jogo" ("Encontros de Combate") fornece orientações ao Mestre sobre o uso do ND ao planejar possíveis encontros de combate. *Veja também* "Bloco de Estatísticas".

Glossário — O

Objeto

Um objeto é uma coisa não viva e distinta. Coisas compostas, como edifícios, compõem mais de um objeto. *Veja também* "Quebrando Objetos."

Glossário — P

Paralisado [Condição]

Enquanto você estiver com a condição Paralisado, sofrerá os seguintes efeitos.

Incapacitado. Você tem a condição Incapacitado.

Deslocamento 0. Seu deslocamento é 0 e não pode aumentar. *Salvaguardas Afetadas.* Você falha automaticamente nas salvaguardas de Força e Destreza.

Ataques Afetados. As jogadas de ataque contra você têm vantagem.

Acertos Críticos Automáticos. Qualquer jogada de ataque que acertar você é um acerto crítico se o atacante estiver a menos de 1,5 metro de você.

Percepção Passiva

A Percepção Passiva é uma pontuação que reflete o conhecimento geral de uma criatura sobre seu ambiente. O Mestre usa essa pontuação ao determinar se uma criatura percebe algo sem fazer conscientemente um teste de Sabedoria (Percepção).

A Percepção Passiva de uma criatura equivale a 10 mais o bônus do teste de Sabedoria (Percepção) da criatura. Se a criatura tiver Vantagem nesses testes, aumente a pontuação em 5. Se tiver Desvantagem, diminua a pontuação em 5. Por exemplo, um personagem de nível 1 com Sabedoria 15 e proficiência em Percepção tem uma Percepção Passiva de 14 (10 + 2 + 2). Se esse personagem tiver Vantagem em testes de Sabedoria (Percepção), a pontuação passa a ser 19.

Perícia

Uma perícia é uma área de especialização associada a um teste de atributo. Se você tiver proficiência em uma perícia, poderá adicionar seu Bônus de Proficiência ao realizar um teste de atributo associado a essa perícia. *Veja também* "Jogando o Jogo" ("Proficiência").

Perigo

Um perigo é um perigo ambiental. *Veja também* "Queimadura", "Desidratação", "Queda", "Desnutrição" e "Sufocamento".

Personagem Jogável

Um personagem jogável é um personagem controlado por um jogador. *Veja também* "Criação de Personagem."

Personagem Não Jogador

Um personagem não jogador (PNJ) é um monstro que possui um nome pessoal e uma personalidade distinta. *Veja também* "Monstro."

Petrificado [Condição]

Enquanto você estiver com a condição Petrificado, sofrerá os seguintes efeitos.

Transformado em Substância Inanimada. Você é transformado, juntamente com quaisquer objetos não mágicos que esteja usando ou carregando, em uma substância sólida e inanimada (geralmente pedra). Seu peso aumenta por um fator de dez, e você para de envelhecer.

Incapacitado. Você tem a condição Incapacitado.

Deslocamento 0. Seu Deslocamento é 0 e não pode aumentar. *Ataques Afetados.* As jogadas de ataque contra você têm Vantagem.

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

Resistência a Dano. Você tem Resistência a todo dano.

Imunidade à Envenenamento. Você tem Imunidade à condição Envenenado.

Pontos de Experiência

À medida que superam desafios e concluem aventuras, os personagens ganham Pontos de Experiência (PE), que são concedidos pelo Mestre do Jogo. Quando o total de PE de um personagem ultrapassa certos limites, o nível do personagem aumenta. *Veja também* "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 restaura. Você não pode ter mais Pontos de Vida que o máximo de Pontos de Vida, e não pode ter menos de 0. *Veja também* "Quebrando Objetos" e "Jogando o Jogo" ("Dano e Cura").

Pontos de Vida Temporários

Os pontos de vida temporários são concedidos por certos efeitos e atuam como um escudo contra a perda de pontos de vida reais. *Veja também* "Jogando o Jogo" ("Dano e Curas").

Por Dia

Se uma regra diz que você pode usar algo um determinado número de vezes por dia, isso significa que você deve terminar um Descanso Longo para usá-lo novamente após esgotar suas utilizações.

Possessão

Algumas magias causam que uma criatura seja possuída por outra criatura ou entidade. Um efeito de posse define como a posse opera. A posse pode ser impedida pela magia *Proteção Contra o Bem e o Mal* e terminada pela magia *Dissipar o Bem e o Mal*.

Preparar [Ação]

Você realiza a ação Preparar para aguardar uma circunstância específica antes de agir. Para isso, você realiza essa ação no seu turno, o que permite que você atue usando uma Reação antes do início do seu próximo turno.

Primeiro, você decide qual circunstância perceptível acionará sua Reação. Em seguida, você escolhe a ação que realizará em resposta a esse gatilho, ou escolhe se mover até o seu deslocamento em resposta a ele. Exemplos incluem "Se o cultista pisar na porta de armadilha, eu puxo a alavanca que a abre", e "Se o zumbi ficar ao lado de mim, eu me afasto".

Quando o gatilho ocorre, você pode ou tomar sua Reação imediatamente após o término do gatilho ou ignorar o gatilho.

Quando você prepara uma magia, você a conjura normalmente (gastando quaisquer recursos usados para conjurá-la) mas mantém sua energia, que você 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 requer Concentração, que você pode manter até o início do seu próximo turno. Se sua Concentração for quebrada, a magia se dissipa sem efeito.

Procurar [Ação]

Quando você realiza a ação Procurar, faz um teste de Sabedoria para identificar algo que não seja óbvio. A tabela Procurar sugere quais perícias são aplicáveis quando você realiza essa ação, dependendo do que você está tentando detectar.

Tabela: Procurar

Perícia	O que detectar
Intuição	Estado de espírito da criatura
Medicina	Mau-estar ou causa da morte da criatura
Percepção	Criatura ou objeto escondido
Sobrevivência	Rastros ou alimentos

Proficiência

Se você tiver proficiência com algo, poderá adicionar seu Bônus de Proficiência a qualquer Teste de D20 que fizer usando aquilo. Uma criatura pode ter proficiência em uma perícia, salvaguarda, arma ou ferramenta. *Veja também* "Jogando o Jogo" ("Proficiência").

Glossário — Q

Quebrando Objetos

Objetos podem ser danificados por ataques e por algumas magias, seguindo as regras abaixo. Se um objeto for extremamente frágil, o Mestre pode permitir que uma criatura o quebre automaticamente com a Ação Atacar ou a Ação Usar Objeto.

Classe de Armadura. A tabela Classe de Armadura de Objetos sugere ACs para diversas substâncias.

Tabela: Classe de Armadura de Objetos

CA	Substância
11	Tecido, papel, corda
13	Cristal, vidro, gelo
15	Madeira
17	Pedra
19	Ferro, aço
21	Mithral
23	Adamantina

Pontos de Vida. Um objeto é destruído quando tem 0 Pontos de Vida. A tabela Pontos de Vida de Objetos sugere Pontos de Vida para objetos frágeis e resistentes que sejam Pequeno ou menor. Para acompanhar os Pontos de Vida de um objeto Enorme ou Imenso, divida-o em seções Pequenas ou menores e acompanhe os Pontos de Vida de cada seção separadamente. O Mestre decide se a destruição de parte de um objeto faz com que o todo colapse.

Tabela: Pontos de Vida de Objetos

Tamanho	Frágil	Resistente
Miúdo (garrafa, fechadura)	2 (1d4)	5 (2d4)
Pequeno (baú, violão)	3 (1d6)	10 (3d6)
Médio (barril, candelabro)	4 (1d8)	18 (4d8)
Grande (carrinho, mesa de jantar)	5 (1d10)	27 (5d10)

Tipos de Dano e Objetos. Objetos têm Imunidade a dano Venenoso e Psíquico. O Mestre pode decidir que alguns tipos de dano são mais ou menos eficazes contra um objeto. Por exemplo, dano Contundente funciona bem para quebrar coisas, mas não para cortar. Objetos de papel ou tecido podem ter Vulnerabilidade a dano Ígneo.

Limiar de Dano. Objetos grandes, como paredes de castelo, frequentemente possuem resiliência extra representada por um limiar de dano. *Veja também* "Limiar de Dano."

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

Queda [Perigo]

Uma criatura que cai sofre 1d6 de dano Contundente no final da queda para cada 3 metros que caiu, até um máximo de 20d6. Quando a criatura pousa, ela está na condição Caído, a menos que evite sofrer qualquer dano da queda.

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

Queimando [Perigo]

Uma criatura ou objeto em chamas sofre 1d4 de dano Ígneo no início de cada turno dela. Como ação, você pode apagar o fogo em si mesmo assumindo a condição Caído e rolando no chão. O fogo também se apaga se for apagado, submerso ou sufocado.

Glossário — R

Rastejar

Enquanto você está rastejando, cada metro de deslocamento custa 1 metro adicional (2 metros adicionais em Terreno Difícil). *Veja também* "Deslocamento".

Reação

Uma Reação é uma ação especial tomada em resposta a um gatilho definido na descrição da Reação. Você pode tomar uma Reação na jogada de outra criatura, e se você a tomar na sua jogada, pode fazê-lo mesmo se também tomar uma ação, uma ação bônus ou ambas. Após tomar uma Reação, você não pode tomar outra até o início da sua próxima jogada. O Ataque de Oportunidade é uma Reação disponível a todas as criaturas. *Veja também* "Ataques de Oportunidade" e "Jogando o Jogo" ("Ações").

Resistência

Se você tiver Resistência a um tipo de dano, esse tipo de dano é reduzido pela metade contra você (arredondado para baixo). A Resistência é aplicada apenas uma vez a cada instância de dano. *Veja também* "Jogando o Jogo" ("Dano e Curas").

Ritual

Se você tiver uma magia preparada com a ritual Ritual (Ritual), você 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, ela não gasta um espaço de magia, o que significa que a versão ritual de uma magia não pode ser conjurada com um espaço de magia de círculo superior. *Veja também* "Magias".

Glossário — S

Salto

Quando você salta, realiza um Salto Longo (horizontal) ou um Salto Alto (vertical). *Veja também* "Salto Longo" e "Salto Alto".

Salto Alto

Ao fazer um Salto Alto, você salta no ar uma distância em metros igual a 3 mais seu modificador de Força (mínimo de 0 metros) se você se mover pelo menos 3 metros a pé imediatamente antes do salto. Ao fazer um Salto Alto parado, você pode saltar apenas metade dessa distância. De qualquer forma, cada metro do salto custa um metro de movimento.

Você pode estender seus braços pela metade da sua altura acima de si durante o salto. Assim, você pode alcançar uma distância igual à altura do salto mais 1½ vezes a sua altura.

Salto Longo

Quando você faz um Salto Longo, salta horizontalmente uma distância em pés até sua Pontuação de Força, desde que se mova pelo menos 3 metros imediatamente antes do salto. Quando você faz um Salto Longo em pé, pode saltar apenas metade dessa distância. De qualquer forma, cada pé que você salta custa um pé de movimento.

Se você aterrissar em Terreno Difícil, deve conseguir um teste de Destreza (Acrobacia) com CD 10 ou ficar Caído.

Esta regra de Salto Longo assume que a altura do salto não importa, como um salto sobre um riacho ou abismo. Sob a opção do seu Mestre, você deve conseguir um teste de Força (Atletismo) com CD 10 para ultrapassar um obstáculo baixo (não mais alto que um quarto da distância do salto), como uma cerca ou parede baixa. Caso contrário, você colide com o obstáculo.

Salvaguarda

Salvaguarda é outro nome para a salvaguarda. *Veja também* "Salvaguarda."

Salvaguarda

Uma salvaguarda—também chamada de salvamento—representa uma tentativa de evitar ou resistir a uma ameaça. Você normalmente faz uma salvaguarda apenas quando uma regra exige que o faça, mas pode decidir falhar a salvaguarda sem rolar. O resultado de uma salvaguarda é detalhado no efeito que a permitiu. Se um alvo for obrigado a fazer uma salvaguarda e não possuir o valor de atributo usado por ela, o alvo falha automaticamente. *Veja também* "Jogando o Jogo" ("Teste de D20").

Salvaguarda Contra Morte

Um personagem jogável deve fazer uma Salvaguarda Contra Morte (também chamada de Salvaguarda Contra Morte) se começar sua vez com 0 Pontos de Vida. *Veja também* "Jogando o Jogo" ("Danos e Curas").

Sangrando

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

Sintonização

Alguns itens mágicos exigem que uma criatura forme um vínculo — chamado Sintonização — com eles antes que a criatura possa usar as propriedades mágicas do item. Uma criatura pode ter sintonização com no máximo três itens mágicos de cada vez. *Veja também* "Equipamento" ("Itens Mágicos").

Sismiconsciência

Uma criatura com Sismiconsciência pode identificar a localização de criaturas e objetos em movimento dentro de um alcance específico, desde que a criatura com Sismiconsciência e o que ela está detectando estejam ambos em contato com a mesma superfície (como o chão, uma parede ou um teto) ou com o mesmo líquido.

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

Sufocamento [Perigo]

Uma criatura pode segurar a respiração por um número de minutos igual a 1 mais o modificador de Constituição (mínimo de 30 segundos) antes que o sufocamento comece. Quando uma criatura esgota o ar ou está sufocando, ela ganha 1 nível de Exaustão no final de cada turno. Quando uma criatura pode respirar novamente, ela remove todos os níveis de Exaustão que ganhou por sufocamento.

Surdo [Condição]

Enquanto você estiver com a condição Surdo, você sofre os seguintes efeitos.

Não consegue ouvir. Você não consegue ouvir e falha automaticamente em qualquer teste de atributo que exija audição.

Surpresa

Se uma criatura é pega de surpresa no início do combate, ela está surpresa, o que causa desvantagem em seu lance de Iniciativa. *Veja também* "Jogando o Jogo" ("Combate").

Suspensão

Algumas criaturas podem suspender-se, conforme indicado em seus blocos de estatísticas, e algumas magias e outros efeitos concedem a capacidade de suspensão. Suspender-se enquanto voa evita que você caia em certas circunstâncias. *Veja também* "Voo".

Glossário — T

Tamanho

Uma criatura ou objeto pertence a uma categoria de tamanho: Miúdo, Pequeno, Médio, Grande, Enorme ou Imenso. O tamanho de uma criatura determina quanto espaço ela ocupa em combate. O tamanho de um objeto afeta seus Pontos de Vida. *Veja também* "Quebrando Objetos" e "Jogando o Jogo" ("Combate").

Telepatia

A telepatia é uma habilidade mágica que permite a uma criatura se comunicar mentalmente com outra criatura dentro de um alcance especificado. A menos que uma regra diga o contrário, a criatura contatada não precisa compartilhar uma língua com o telepata para entender essa comunicação, mas a criatura contatada deve ser capaz de entender pelo menos uma língua ou ser telepata por si mesma para compreendê-la.

O telepata não precisa ver a criatura contatada, e o telepata pode iniciar ou interromper o contato telepático a qualquer momento (não é necessário gastar uma ação). 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 outra criatura dentro do alcance.

Uma criatura sem telepatia pode receber mensagens telepáticas, mas não pode iniciar uma conversa telepática. Uma vez que uma conversa telepática começa, a não-telepata pode se comunicar mentalmente com o telepata até que o contato telepático termine.

Teletransporte

O teletransporte é um tipo especial de transporte mágico. Se você teletransportar, desaparece e reaparece em outro local instantaneamente, sem mover-se pelo espaço intermediário. Esse transporte não gasta deslocamento, a menos que uma regra diga o contrário, e o teletransporte nunca provoca Ataques de Oportunidade.

Quando você teletransporta, todo o equipamento que está usando e carregando teletransporta com você. Se você estiver tocando outra criatura no momento do teletransporte, essa criatura não teletransporta consigo, a menos que o efeito de teletransporte diga o contrário.

Se o espaço de destino do seu teletransporte estiver ocupado por outra criatura ou bloqueado por um obstáculo sólido, você reaparece no espaço mais próximo não ocupado de sua escolha.

A descrição de um efeito de teletransporte informa se você precisa ver o destino do teletransporte.

Terreno Difícil

Se um espaço é terreno difícil, cada metro de movimento nesse espaço custa 1 metro extra. Por exemplo, mover-se 1,5 metro por terreno difícil custa 3 metros de movimento. Terreno difícil não é cumulativo; um espaço é ou não terreno difícil.

Um espaço é terreno difícil se contém qualquer um dos seguintes ou algo semelhante:

- Uma criatura que não é Miúda ou seu aliado
- Mobiliário adequado para criaturas do seu tamanho ou maior
- Neve pesada, gelo, entulho ou vegetação densa
- Líquido com profundidade entre o tornozelo e a cintura
- Uma abertura estreita adequada 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 o uso de uma das seis habilidades — ou de uma perícia específica associada a uma habilidade — para superar um desafio. *Veja também* "Jogando o Jogo" ("Testes de D20" e "Proficiência").

Teste de D20

Os Testes de D20 abrangem as três principais jogadas de D20 do jogo: testes de atributo, jogadas de ataque e salvaguardas. Se algo no jogo afeta Testes de D20, isso afeta as três jogadas mencionadas. O Mestre determina se um Teste de D20 é necessário em uma circunstância específica. *Veja também* "Jogando o Jogo" ("Testes de D20").

Tipo de Criatura

Toda criatura, incluindo cada personagem jogável, possui uma marcação nas regras que identifica o tipo de criatura à qual pertence. A maioria dos personagens jogáveis é do tipo Humanoide. Estes são os tipos de criaturas do jogo:

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

Os tipos não possuem regras por si mesmos, mas algumas regras do jogo afetam criaturas de certos tipos de maneiras diferentes.

Tipos de Dano

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

Tabela: Tipos de Dano

TIPO	EXEMPLOS
Ácido	Líquidos corrosivos, enzimas digestivas
Contundente	Objetos pesados, estrangulamento, queda
Frio	Água congelada, rajadas geladas
Fogo	Chamas, calor insuportável
Força	Energia mágica pura
Relâmpago	Eletricidade
Necrótico	Energia que drena vida
Perfurante	Garras, objetos perfurantes
Veneno	Gás tóxico, veneno
Psíquico	Energia que rasga a mente
Radiante	Energia sagrada, radiação abrasadora
Cortante	Garras, objetos cortantes
Trovão	Som concussivo

Treinamento com Armadura

O treinamento com armadura permite que você use armaduras de uma determinada categoria sem as seguintes desvantagens. Se você usar armadura leve, média ou pesada e não tiver treinamento com ela, terá desvantagem em qualquer Teste de D20 que envolva Força ou Destreza, e não poderá conjurar magias. Se você usar um Escudo Arcano e não tiver treinamento com ele, não receberá o bônus de CA dele. *Veja também* "Desvantagem" e "Equipamento" ("Armadura").

Truque

Um truque é uma magia de 0º círculo, que é conjurada sem usar um espaço de magia. *Veja também* "Magias."

Glossário — U

Utilize [Ação]

Você normalmente interage com um objeto enquanto faz algo mais, como quando desembainha uma espada como parte da ação Atacar. Quando um objeto requer uma ação para ser usado, você realiza a ação Utilizar.

Glossário — V

Valor de Atributo e Modificador

Uma criatura tem seis valores de atributo—Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma—cada um com um modificador correspondente. Some o modificador quando fizer um Teste de D20 com o atributo correspondente ou quando uma regra pedir que você faça isso. *Veja também* "Jogando o Jogo" ("As Seis Habilidades").

Vantagem

Se você tem **vantagem** em um Teste de D20, role dois d20s e use o resultado mais alto. Uma rolagem não pode ser afetada por mais de uma vantagem, e a vantagem e a desvantagem na mesma rolagem se cancelam. *Veja também* "Jogando o Jogo" ("Testes de D20").

Velocidade de Natação

A Velocidade de Natação pode ser usada para nadar sem gastar o movimento extra normalmente associado à natação. *Veja também* "Natação" e "Deslocamento".

Velocidade de Voo

A Velocidade de Voo pode ser usada para se deslocar pelo ar. Enquanto você tiver Velocidade de Voo, pode permanecer no ar até pousar, cair ou morrer. *Veja também* "Voo" e "Deslocamento".

Visão às Cegas

Se você tiver Visão às Cegas, poderá 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 que você esteja com a condição Cego ou esteja em Escuridão. Além disso, dentro desse alcance, você consegue ver algo que tenha a condição Invisível.

Visão no Escuro

Se você tiver Visão no Escuro, consegue enxergar na Meia-Luz dentro de um alcance especificado como se fosse luz plena e na Escuridão dentro desse alcance como se fosse Meia-Luz. Nessa Escuridão, você distingue cores apenas como tons de cinza. *Veja também* "Jogando o Jogo" ("Exploração").

Visão Verdadeira

Se você tem Visão Verdadeira, sua visão é aprimorada dentro de um alcance especificado. Dentro desse alcance, sua visão atravessa o seguinte:

Escuridão. Você consegue enxergar em Escuridão normal e mágica.

Invisibilidade. Você vê criaturas e objetos que possuem a condição Invisível.

Ilusões Visuais. Ilusões visuais aparecem transparentes para você, e você automaticamente tem sucesso nas salvaguardas contra elas.

Transformações. Você identifica a forma verdadeira de qualquer criatura ou objeto que você vê e que foi transformado por magia.

Plano Etéreo. Você consegue enxergar no Plano Etéreo.

Voo

Uma variedade de efeitos permite que uma criatura voe. Enquanto voa, você cai se estiver com a condição Incapacitado ou Caído ou se seu deslocamento de voo for reduzido a 0. Você pode permanecer no ar nessas circunstâncias se conseguir pairar. *Veja também* "Queda" e "Deslocamento de Voo".

Vulnerabilidade

Se você tiver Vulnerabilidade a um tipo de dano, o dano desse tipo é dobrado contra você. A Vulnerabilidade é aplicada apenas uma vez a cada instância de dano. *Veja também* "Jogando o Jogo" ("Dano e Curas").

◆ CAPÍTULO 9 ◆

Caixa de Ferramentas do Mestre

Ritmo de Viagem

Um grupo de personagens pode viajar terrestre a um ritmo Normal, Rápido ou Lento, conforme descrito em "Jogando o Jogo". Durante qualquer fase da jornada, o terreno predominante determina o ritmo máximo de viagem do grupo, conforme mostrado na coluna Ritmo Máximo da tabela de Terreno de Viagem. Fatores específicos podem afetar o ritmo de viagem do grupo.

Estradas Boas

A presença de uma estrada boa aumenta o ritmo máximo do grupo em um nível (de Lento para Normal ou de Normal para Rápido).

Viajantes Mais Lentos

O grupo deve se mover a um ritmo Lento se o deslocamento de qualquer membro do grupo for reduzido para metade ou menos do normal.

Viagem Estendida

Os personagens podem se esforçar para viajar por mais de 8 horas por dia, com o risco de se cansarem. Ao final de cada hora adicional de viagem além das 8 horas, cada personagem deve ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição ou ganhar 1 nível de Exaustão. A CD é 10 mais 1 para cada hora além das 8 horas.

Movimento Especial

Se um grupo pode se mover a um alto deslocamento por um tempo prolongado, como com uma magia como *Caminhar no Vento* ou um item mágico como *Tapete de Voo*, traduza o deslocamento do grupo em taxas de viagem usando estas regras:

Milhas por hora = Deslocamento ÷ 10

Milhas por dia (ritmo Normal) = Milhas por hora × número de horas viajadas (geralmente 8)

Ritmo Rápido = Milhas por dia × 1⅓ (arredondar para baixo)

Ritmo Lento = Milhas por dia × 2/3 (arredondar para baixo)

Se os personagens estiverem voando ou seu movimento especial permitir que ignorem Terreno Difícil, eles podem se mover a um ritmo Rápido, independentemente do terreno.

Veículos

Personagens viajando em um veículo usam a velocidade do veículo em milhas por hora (conforme mostrado em "Equipamento") para determinar sua taxa de viagem, e não escolhem um ritmo de viagem.

Criando um Antecedente

O antecedente de um personagem representa o que ele fez antes de se tornar um aventureiro. Criar um antecedente único ou personalizar um já existente pode refletir o tema particular da sua campanha ou elementos do seu mundo. Você também pode criar um antecedente para ajudar um jogador a elaborar a história que ele tem em mente para o seu personagem.

Esta seção descreve, passo a passo, como você pode criar antecedentes personalizados para o seu mundo e os heróis nele.

1: Escolha Atributos

Escolha três atributos que pareçam apropriados para o antecedente:

Força ou Destreza. Estes atributos são ideais para um antecedente envolvendo esforço físico.

Constituição. Este atributo é ideal para um antecedente que envolve resistência ou longas horas de atividade.

Inteligência ou Sabedoria. Um ou ambos os atributos são ideais para um antecedente que se concentra em assuntos cerebrais ou espirituais.

Carisma. Este atributo é ideal para um antecedente que envolve Atuação ou interação social.

Tabela: Terreno de Viagem

Terreno	Ritmo Máximo	Distância de Encontro	CD para Coleta	CD para Navegação	CD para Busca
Ártico	Rápido*	6d6 × 3 metros	20	10	10
Costeiro	Normal	2d10 × 3 metros	10	5	15
Deserto	Normal	6d6 × 3 metros	20	10	10
Floresta	Normal	2d8 × 3 metros	10	15	15
Pastaria	Rápido	6d6 × 3 metros	15	5	15
Colina	Normal	2d10 × 3 metros	15	10	15
Montanha	Lento	4d10 × 3 metros	20	15	20
Pântano	Lento	2d8 × 3 metros	10	15	20
Subterrâneo	Normal	2d6 × 3 metros	20	10	20
Urbano	Normal	2d6 × 3 metros	20	15	15
Aquático	Especial†	6d6 × 3 metros	15	10	15

* É necessário equipamento apropriado (como esquis) para manter um ritmo Rápido em terreno Ártico.

† A taxa de viagem dos personagens enquanto aquáticos depende do veículo que os transporta; veja "Veículos".

2: Escolha um Talento

Escolha um talento da categoria de Origem. Veja "Talentos de Origem" para exemplos de Talentos de Origem.

3: Escolha Proficiências em Perícias

Escolha duas perícias apropriadas para o antecedente. Não precisa haver relação entre as proficiências em perícia que um antecedente concede e os valores de atributo que ele aumenta.

4: Escolha uma Proficiência com Ferramenta

Escolha uma ferramenta usada na prática do antecedente ou frequentemente associada a ele.

5: Escolha Equipamento

Monte um pacote de equipamento que custe 50 PO (incluindo ouro não gasto). Não inclua armas marciais ou armaduras, pois os personagens as obtêm por meio de suas escolhas de classe.

Maldições e Contágios Mágicos

Uma maldição é um fardo mágico que dura por um tempo especificado ou até ser encerrada por algum meio. Um contágio mágico é um efeito adverso de origem mágica que, por definição, é contagioso.

As seções a seguir discutem maldições e contágios mágicos em detalhes.

Maldições

Uma maldição geralmente assume uma das formas detalhadas abaixo.

Rogar Maldição

As maldições mais simples são criadas pela magia *Rogar Maldição*. Os efeitos dessas maldições são limitados e podem ser terminados pela magia *Remover Maldição*.

Rogar Maldição fornece parâmetros úteis para avaliar a potência de outras maldições. Uma maldição que dura 1 minuto equivale a uma magia de 3º círculo, enquanto uma que dura até ser dissipada equivale a uma magia de 9º círculo.

Criaturas Malditas

Algumas criaturas estão associadas a maldições, seja como parte de suas origens ou devido à capacidade de espalhar maldições — lobisomens sendo um exemplo clássico.

Você decide como uma magia como *Remover Maldição* afeta uma criatura com origens malditas. Por exemplo, você pode decidir que um múmia foi criada por uma maldição e só pode ser destruída permanentemente ao se conjurar *Remover Maldição* sobre seu cadáver.

Itens Mágicos Malditos

Itens mágicos malditos são criados deliberadamente ou originam-se como resultado de eventos sobrenaturais. Esses itens são detalhados em "Itens Mágicos".

Maldições Narrativas

Uma maldição pode se manifestar durante uma aventura quando uma criatura viola uma tabu, merecendo uma punição sobrenatural, como quebrar um voto, profanar uma tumba ou matar um inocente. Tal maldição pode ter quaisquer efeitos que você projetar, ou pode ser uma versão personalizada de outro tipo de maldição discutido nesta seção.

Uma criatura afetada por tal maldição deve saber por que está sendo punida e ser capaz de aprender como terminar sua maldição, provavelmente simbolicamente reparando o erro que cometeu. Como uma magia como *Remover Maldição* afeta uma maldição que faz parte da sua aventura é por sua decisão — a magia pode simplesmente suprimir os efeitos da maldição por um tempo. Independentemente disso, maldições narrativas devem parecer magia rara e poderosa, enraizada na lore da sua campanha.

Maldições Ambientais

Algumas localizações estão tão saturadas de mal que qualquer criatura que permaneça ali é atormentada por uma maldição. A Possessão Demônica é um exemplo de maldição ambiental.

Possessão Demônica. A Possessão Demônica surge do caos e do mal do Abismo e comumente atinge criaturas que interagem com objetos demoníacos ou permanecem em locais profanados, onde espíritos demoníacos aguardam vítimas.

Uma criatura que se torna alvo da Possessão Demônica deve conseguir uma salvaguarda de Carisma CD 15 ou ser possuída por uma entidade demoníaca sem corpo. Sempre que a criatura possuída fizer um Teste de D20 e tirar 1, a entidade demoníaca assume o controle da criatura e determina seu comportamento a partir daí. Ao final de cada turno subsequente da criatura possuída, ela faz uma salvaguarda de Carisma CD 15, recuperando o controle sobre si mesma em caso de sucesso.

Após concluir um descanso longo, uma criatura com Possessão Demônica faz uma salvaguarda de Carisma CD 15. Em caso de sucesso, o efeito termina na criatura. Uma magia *Dissipar o Bem e o Mal* ou qualquer magia que remova uma maldição também termina o efeito sobre ela.

Contágios Mágicos

Alquimistas, preparadores de poções e áreas de magia selvagem são creditados com a criação dos primeiros contágios mágicos. Um surto desse tipo de contágio pode formar a base de uma aventura, enquanto os personagens procuram por uma cura e tentam impedir a propagação do contágio.

Descanso e Recuperação

Se uma criatura infectada por uma contaminação mágica passar 3 dias se recuperando—não se engajando em atividades que interromperiam um Descanso Longo—a criatura realiza uma salvaguarda de Constituição CD 15 ao final do período de recuperação. Em uma salvaguarda bem-sucedida, a criatura tem Vantagem nas salvaguardas para combater a contaminação mágica durante as próximas 24 horas.

Exemplos de Contágios Mágicos

Os exemplos a seguir mostram como contágios mágicos podem funcionar. Sinta-se à vontade para alterar os CD das salvaguardas, efeitos e outras características desses contágios para adequar sua campanha.

Febre de Gargalhada

Contágio Mágico

Poções e elixires mal feitos são por vezes contaminados pela Febre de Gargalhada, que afeta apenas Humanoides (gnomos são estranhamente imunes). Uma criatura sofre os seguintes efeitos 1d4 dias após a infecção:

Febre. A criatura ganha 1 nível de Exaustão, que dura até o contágio terminar na criatura.

Gargalhadas Incontroláveis. Enquanto a criatura tem a condição de Exaustão, ela faz uma salvaguarda de Constituição CD 13 cada vez que sofre dano diferente de dano Psíquico. Em uma falha na salvaguarda, a criatura recebe 5 (1d10) de dano Psíquico e fica Incapacitada enquanto gargalha incontrolavelmente. No final de cada um dos seus turnos, a criatura repete a salvaguarda, terminando o efeito sobre si mesma em caso de sucesso. Após 1 minuto, ela tem sucesso automaticamente.

Combatendo o Contágio. Ao final de cada Descanso Longo, uma criatura infectada faz uma salvaguarda de Constituição CD 13. Depois que a criatura tem sucesso em três dessas salvaguardas, o contágio termina nela e a criatura fica imune à Febre de Gargalhada por 1 ano.

Espalhando o Contágio. Qualquer Humanoide (outros que não gnomos) que comece seu turno dentro de uma Emanação de 3 metros originada de uma criatura infectada com Febre de Gargalhada deve ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição CD 10 ou também se torna infectada com o contágio. Em uma salvaguarda bem-sucedida, o Humanoide não pode contrair o contágio daquele criatura infectada específica pelos próximos 24 horas.

Praga dos Esgotos

Contágio Mágico

Poções contaminadas e resíduos alquímicos podem dar origem à Praga dos Esgotos, que incuba em esgotos e pilhas de lixo e é por vezes transmitida por criaturas que habitam tais

re em contato com sujeira contaminada ou restos mortais deve ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição CD 11 ou ficar infectado com a Praga dos Esgotos. Uma criatura sofre os seguintes efeitos 1d4 dias após a infecção:

Fadiga. A criatura ganha 1 nível de Exaustão.

Fraqueza. Enquanto a criatura tiver algum nível de Exaustão, ela recupera apenas metade do número normal de pontos de vida ao gastar Dados de Pontos de Vida.

Agitação. Enquanto a criatura tiver algum nível de Exaustão, terminar um Descanso Longo não restaura pontos de vida perdidos nem reduz o nível de Exaustão da criatura.

Combatendo o Contágio. Diariamente ao amanhecer, uma criatura infectada faz uma salvaguarda de Constituição CD 11. Em uma salvaguarda falhada, a criatura ganha 1 nível de Exaustão à medida que sua fadiga piora. Em uma salvaguarda bem-sucedida, o nível de Exaustão da criatura diminui em 1. Se o nível de Exaustão da criatura for reduzido a 0, o contágio termina na criatura.

Degeneração da Visão

Contágio Mágico

Qualquer fera ou humanoide que beba água contaminada por Degeneração da Visão deve ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou fica com a condição Cego até o fim do contágio.

Combatendo o Contágio. Magias como *Cura Completa* ou *Restauração Menor* terminam o contágio imediatamente. Uma criatura que é proficiente com um Kit de Herbologia pode usá-lo para criar uma dose de pomada não mágica, o que leva 1 hora. Quando aplicada nos olhos de uma criatura sofrendo de Degeneração da Visão, a pomada suprime o contágio naquela criatura por 24 horas. Se o contágio for suprimido desta forma por um total de 72 horas (requerindo três doses e aplicações da pomada), o contágio termina na criatura.

Propagando o Contágio. Qualquer humanoide que faça contato com a pele com uma criatura infectada com Degeneração da Visão deve ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou também se torna infectado com o contágio. Em uma salvaguarda bem-sucedida, o humanoide não pode contrair o contágio daquela criatura específica por causa do contato nos próximos 24 horas.

Efeitos Ambientais

Água Profunda

Nadar em água profunda (a mais de 30 metros de profundidade) apresenta desafios adicionais devido à pressão e temperatura fria da água. Após cada hora de natação em água profunda, uma criatura que não possui Deslocamento de Nado deve ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição CD 10 ou sofrer 1 nível de Exaustão.

Frio Extremo

Quando a temperatura está em 0 graus Fahrenheit (–17,8 graus Celsius) ou inferior, uma criatura exposta ao frio extremo deve ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição CD 10 no final de cada hora ou sofrer 1 nível de Exaustão. Criaturas que possuem Resistência ou Imunidade a dano Gélido têm automaticamente sucesso na salvaguarda.

Calor Extremo

Quando a temperatura está em 100 graus Fahrenheit (37,8 graus Celsius) ou superior, uma criatura exposta ao calor extremo e sem acesso à água potável deve ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição no final de cada hora ou sofrer 1 nível de Exaustão. O CD é 5 para a primeira hora e aumenta em 1 para cada hora adicional. Criaturas usando armadura média ou armadura pesada têm desvantagem na salvaguarda. Criaturas que possuem Resistência ou Imunidade a dano Ígneo têm automaticamente sucesso na salvaguarda.

Água Gelada

Uma criatura pode permanecer imersa em água gelada por um número de minutos igual ao seu valor de Constituição antes de sofrer quaisquer efeitos negativos. Cada minuto adicional gasto em água gelada exige que a criatura tenha sucesso em uma salvaguarda de Constituição CD 10 ou sofra 1 nível de Exaustão. Criaturas com Resistência ou Imunidade a dano Gélido têm automaticamente sucesso na salvaguarda, assim como criaturas que são naturalmente adaptadas para viver em água gelada.

Precipitação Intensa

Tudo dentro de uma área de chuva forte ou nevasca intensa está Levemente Obscurecido, e as criaturas na área têm Desvantagem em todas as testes de Sabedoria (Percepção). Chuva forte também apaga chamas expostas.

Altitude Elevada

Viajar a altitudes de 3000 metros ou mais acima do nível do mar é desgastante para a maioria das criaturas devido à quantidade reduzida de oxigênio no ar. Cada hora que uma criatura passa viajando em altitude elevada conta como 2 horas para fins de determinação de quanto tempo essa criatura pode viajar (veja "Ritmo de Viagem").

Criaturas podem se adaptar a uma altitude elevada passando 30 dias ou mais nessa elevação. Criaturas não podem se adaptar a altitudes acima de 6000 metros, a menos que sejam nativas desses ambientes.

Gelo Escorregadio

Gelo escorregadio é Terreno Difícil. Uma criatura que move-se para o gelo escorregadio pela primeira vez em um turno ou começa seu turno lá deve ter sucesso em uma salvaguarda de Destreza CD 10 ou fica Caído.

Vento Forte

Vento forte impõe Desvantagem em jogadas de ataque à distância com armas. Também apaga chamas expostas e dispersa névoa. Uma criatura voadora em um vento forte deve pousar no final do seu turno ou cair.

Um vento forte em um deserto pode criar uma tempestade de areia que impõe Desvantagem em testes de Sabedoria (Percepção).

Gelo Fino

Gelo fino tem uma tolerância de peso de 3d10 × 5 kg por área de 3 metros quadrados. Sempre que o peso total em uma área de gelo fino excede sua tolerância, o gelo nessa área se quebra. Todas as criaturas no gelo quebrado caem através dele. Abaixo do gelo está água gélida (veja "Água Gélida" acima).

Medo e Estresse Mental

Devido à natureza de sua vocação, aventureiros tendem a ser menos suscetíveis ao medo e estresse mental do que o povo comum. Enquanto um fazendeiro pode fugir em terror de um urso ou uma aparição, os aventureiros são feitos de fibra mais resistente. Isso dito, certas criaturas e efeitos de jogo podem aterrorizar ou desgastar a mente até mesmo do aventureiro mais estoico.

Se você planeja usar alguma dessas regras, discuta-as com seus jogadores no início da campanha.

Efeitos de Medo

Sempre que os personagens encontram algo sobrenatural e assustador, use a condição Amedrontado como o efeito básico. Efeitos de medo tipicamente requerem uma salvaguarda de Sabedoria, com um CD de salvaguarda baseado em quão aterrador é a situação. A tabela Exemplos de CD de Medo fornece alguns exemplos.

Tabela: Exemplos de CD de Medo

EXEMPLO	CD DE SALVA-GUARDA
Quando os personagens abrem um sarcófago, uma aparição inofensiva, mas aterrorizante, aparece.	10
Um personagem aciona uma armadilha mágica que cria uma manifestação ilusória do pior medo daquele personagem, visível apenas para ele.	15
Um portal para o Abismo se abre, revelando um reino de tormento e carnificina pesadelosca.	20

Tipicamente, uma criatura Amedrontada repete a salvaguarda no final de cada um de seus turnos, terminando o efeito sobre si mesma em caso de sucesso.

Em seu critério, uma criatura *Amedrontada* pode estar sujeita a outros efeitos enquanto a condição *Amedrontado* durar. Considere estes exemplos:

- A criatura *Amedrontada* deve realizar a ação Correr em cada um de seus turnos e usa seu deslocamento para se afastar da fonte do seu medo.
- As jogadas de ataque contra a criatura *Amedrontada* têm *vantagem*.
- A criatura *Amedrontada* só pode fazer uma das seguintes opções em cada um de seus turnos: mover, realizar uma ação ou realizar uma ação bônus.

Efeitos de Estresse Mental

Quando um personagem é submetido a um efeito que causa estresse mental intenso, dano Psíquico é a melhor forma de simular esse efeito.

A tabela *Efeitos de Estresse Mental* (Sample Mental Stress Efeitos) fornece alguns exemplos desses efeitos, com as DCs sugeridas para as salvaguardas e o dano. O estresse mental geralmente pode ser resistido com uma salvaguarda bem-sucedida em Sabedoria, mas às vezes uma salvaguarda em Inteligência ou Carisma é mais apropriada. Em uma salvaguarda bem-sucedida, um personagem pode sofrer metade do dano em vez de nenhum dano, a seu critério.

Tabela: Exemplos de Efeitos de Estresse Mental

EXEMPLO	SALV CD	DANO PSÍQUICO
Um personagem ingere uma substância alucinógena que distorce a percepção da realidade do personagem.	10	1d6
Um personagem toca um ídolo infernal que ataca a mente do personagem, ameaçando estilhaçá-la.	15	3d6
Uma armadilha mágica arremessa um personagem para o Reino Exterior até o final do turno desse personagem.	20	9d6

Efeitos Prolongados

A exposição ao estresse mental pode causar efeitos prolongados. Considere as seguintes possibilidades.

Efeitos de Curto Prazo. O personagem tem a condição Amedrontado, Incapacitado ou Atordoado por 1d10 minutos. Essa condição pode ser acompanhada por comportamento alarmante ou alucinações. Esses efeitos podem ser suprimidos com a magia *Acalmar Emoções* ou removidos pela magia *Restauração Menor*.

Efeitos de Longo Prazo. O personagem tem desvantagem em alguns ou todos os testes de atributo por 1d10 × 10 horas, decorrente da falta de vontade ou incapacidade de exercer um conjunto particular de habilidades. O personagem pode se sentir enervado e incapaz de exercer muita Força, por exemplo, ou tornar-se tão desconfiado dos outros que os testes de Carisma são mais difíceis. Esses efeitos podem ser suprimidos com a magia *Acalmar Emoções* ou removidos pela magia *Restauração Menor*.

Efeitos Indefinidos. Um efeito indefinido é um efeito de longo prazo (veja acima) que dura até ser removido por uma magia *Restauração Maior*. Ele pode ser suprimido com a magia *Acalmar Emoções*.

Veneno

Dada a sua natureza insidiosa e mortal, venenos são uma ferramenta favorita entre assassinos e criaturas malignas. Os venenos vêm em quatro tipos:

Contato. O veneno de contato pode ser espalhado sobre um objeto e permanece potente até que seja tocado ou lavado. Uma criatura que toca o veneno de contato com a pele exposta sofre seus efeitos.

Ingerido. Uma criatura deve engolir uma dose inteira de veneno ingerido para sofrer seus efeitos. A dose pode ser administrada em comida ou líquido. Você pode decidir que uma dose parcial tem um efeito reduzido, como permitir Vantagem na salvaguarda ou causar apenas metade do dano em uma falha na salvaguarda.

Inalado. Pó e gases venenosos fazem efeito quando inalados. Soprar o pó ou liberar o gás submete criaturas em um Cubo de 1,5 metro aos seus efeitos. A nuvem resultante se dissipa imediatamente depois. Prender a respiração é ineficaz contra venenos inalados, pois eles afetam as membranas nasais, os ductos lacrimais e outras partes do corpo.

Ferimento. O veneno de ferimento pode ser aplicado como uma Ação Bônus em uma arma, uma peça de munição ou objeto similar. O veneno permanece potente até que seja entregue através de um ferimento ou lavado. Uma criatura que sofre dano Perfurante ou Cortante de um objeto revestido com o veneno é exposta aos seus efeitos.

Adquirindo Veneno

Em alguns cenários, leis proíbem a posse e o uso de veneno, mas um negociante ilícito ou um boticário sem escrúpulos pode manter um estoque escondido. Personagens com contatos criminosos podem conseguir adquirir veneno facilmente. Outros personagens podem ter que fazer extensas investigações e pagar subornos antes de adquirirem o veneno que procuram.

Coleta de Veneno

Um personagem pode tentar coletar veneno de uma criatura venenosa que esteja morta ou na condição Incapacitada. O esforço leva 1d6 minutos, após o qual o personagem faz um teste de Inteligência (Natureza) com CD 20 usando um Kit de Toxicólogo. Em um teste bem-sucedido, o personagem coleta veneno suficiente para uma única dose, e nenhum veneno adicional pode ser coletado daquela criatura. Em um teste mal-sucedido, o personagem é incapaz de extrair qualquer veneno. Se o personagem falhar no teste em 5 ou mais, ele é submetido ao veneno da criatura.

Venenos de Exemplo

Os venenos de exemplo são detalhados aqui em ordem alfabética. A descrição de cada veneno inclui o preço sugerido para uma única dose do veneno, seu tipo (contato, ingerido, inalado ou ferimento) e uma descrição dos efeitos debilitantes do veneno.

Assassino's Sangue (150 PO)

Veneno Ingerido

A criatura submetida ao Assassino's Sangue faz uma salvaguarda de Constituição CD 10. Em uma falha, a criatura recebe 6 (1d12) dano Venenoso e fica Envenenada por 24 horas. Em um sucesso, a criatura recebe metade do dano.

Fumos Queimados de Othur (500 PO)

Veneneno Inalado

Uma criatura submetida a Fumos Queimados de Othur deve ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição CD 13 ou sofrer 10 (3d6) de dano Venenoso, e deve repetir a salvaguarda no início de cada um de seus turnos. Em cada salvaguarda falha sucessiva, a criatura sofre 3 (1d6) de dano Venenoso. Após três salvaguardas bem-sucedidas, o veneno termina.

Muco de Rastreador (200 PO)

Veneno por Contato

A criatura submetida ao Muco de Rastreador deve ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição CD 13 ou fica com a condição Envenenado por 1 minuto. A criatura também tem a condição Paralisada enquanto estiver Envenenado dessa forma. A criatura repete a salvaguarda no final de cada um de seus turnos, terminando o efeito sobre si mesma em caso de sucesso.

Essência de Éter (300 PO)

Veneno Inalado

Uma criatura submetida à Essência de Éter deve ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou fica com a condição Envenenado por 8 horas. A criatura também tem a condição Inconsciente enquanto estiver Envenenada dessa forma. A criatura acorda se receber dano ou se outra criatura realizar uma ação para acordá-la.

Maldade (250 PO)

Veneno Inalado

A criatura submetida a Maldade deve ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou fica com a condição Envenenado por 1 hora. A criatura também tem a condição Cego enquanto Envenenado desta forma.

Lágrimas da Meia-Noite (1.500 PO)

Veneno Ingerido

Uma criatura que ingere Lágrimas da Meia-Noite não sofre efeito algum até meia-noite. Qualquer efeito que neutralize a condição Envenenado também neutraliza este veneno. Se o veneno não for neutralizado antes da meia-noite, a criatura faz uma salvaguarda de Constituição CD 17, sofrendo 31 (9d6) dano Venenoso em uma falha ou metade do dano em um sucesso.

Óleo de Taggit (400 PO)

Veneno de Contato

Uma criatura submetida ao Óleo de Taggit deve ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição CD 13 ou fica Envenenado por 24 horas. A criatura também fica Inconsciente enquanto estiver Envenenado dessa forma. Ela acorda se sofrer dano.

Pale Tinctura (250 PO)

Veneno Ingerido

A criatura submetida ao Pale Tinctura deve ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição CD 16 ou sofrer 3 (1d6) dano Venenoso e adquirir a condição Envenenado. A criatura Envenenada repete a salvaguarda a cada 24 horas, sofrendo 3 (1d6) dano Venenoso em uma falha. O dano causado pelo veneno não pode ser curado por nenhum meio enquanto a criatura permanece Envenenada. Após sete salvaguardas bem-sucedidas contra o veneno, a criatura deixa de estar Envenenada.

Veneno de Vermes Roxos (2.000 PO)

Venenoso de Lesão

Uma criatura submetida ao Veneno de Vermes Roxos deve realizar uma salvaguarda de Constituição com CD 21, sofrendo 35 (10d6) de dano Venenoso em caso de falha ou metade desse valor em caso de sucesso.

Veneno de Serpente (200 PO)

Veneno Contusivo

A criatura submetida ao Veneno de Serpente deve ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição CD 11, sofrendo 10 (3d6) de dano Venenoso em uma falha ou metade desse dano em um sucesso.

Ferrão de Aranha (200 PO)

Ferimento Envenenado

A criatura submetida ao Ferrão de Aranha deve ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição CD 13 ou fica com a condição Envenenado por 1 hora. Se a criatura falhar na salvaguarda em 5 ou mais, ela também fica Inconsciente enquanto Envenenada dessa forma. A criatura acorda se sofrer dano ou se outra criatura tomar uma ação para acordá-la.

Torpor (600 PO)

Veneno Ingerido

A criatura submetida ao veneno Torpor deve ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou fica com a condição Envenenado por 4d6 horas. O deslocamento da criatura é reduzido à metade enquanto a criatura está Envenenada desta forma.

Sérum da Verdade (150 PO)

Veneno Ingerido

Uma criatura submetida ao Sérum da Verdade deve ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição CD 11 ou fica Envenenado por 1 hora. A criatura Envenenado não pode comunicar uma mentira conscientemente.

Veneno de Harpia (1.200 PO)

Veneno Contusivo

Uma criatura submetida ao Veneno de Harpia deve fazer uma salvaguarda de Constituição CD 14, sofrendo 24 (7d6) de dano Venenoso em caso de falha ou metade desse dano em caso de sucesso.

Armadilhas

Armadilhas devem ser usadas com moderação, para que não percam seu encanto. Um buraco escondido pode ser uma surpresa divertida, mas muitas armadilhas em uma aventura podem levar os jogadores a se tornarem excessivamente cautelosos, o que retarda o jogo.

As melhores armadilhas são distrações passageiras que personagens habilidosos podem superar em pouco tempo ou enigmas mortais que exigem raciocínio rápido e trabalho em equipe para serem superados. Armadilhas que são indetectáveis e inescapáveis raramente são divertidas.

Partes de uma Armadilha

A descrição de uma armadilha inclui as seguintes partes após o nome da armadilha:

Gravidade e Níveis. Uma armadilha é classificada como incômoda ou mortal para personagens de certos níveis. Uma armadilha incômoda é improvável de causar danos sérios a personagens dos níveis indicados, enquanto uma armadilha mortal pode causar danos graves a personagens dos níveis indicados.

Gatilho. Armadilhas costumam ser configuradas para ativar quando uma criatura entra em uma área ou toca um objeto. Exemplos de gatilhos incluem pisar em uma placa de pressão, atravessar um fio de armadilha, virar uma maçaneta ou usar a chave errada em uma fechadura.

Duração. Algumas armadilhas têm durações expressas em rodadas, minutos ou horas. Outras especificam que seus efeitos duram até que a armadilha seja destruída ou dissipada. Se a duração de uma armadilha for instantânea, seu efeito é resolvido imediatamente. Se uma armadilha se reinicia após ativar, esse fato é mencionado nesta entrada. Uma armadilha permanece inativa após a ativação, a menos que seja especificado o contrário.

Use cuidado ao introduzir uma armadilha para personagens de nível inferior ao intervalo de níveis da armadilha. Uma armadilha que é incômoda em um intervalo de níveis pode ser mortal para personagens de um intervalo de níveis mais baixo.

Exemplos de Armadilhas

As armadilhas são apresentadas em ordem alfabética.

Teto Desabando

Armadilha Mortal (Níveis 1–4)

Gatilho: Uma criatura atravessa um fio de armadilha

Duração: Instantâneo

Esta armadilha usa um fio de armadilha para fazer desabar uma seção instável do teto. O fio de armadilha está a 7,5 centímetros do chão e estende-se entre dois suportes frágeis que desabam quando o fio é puxado.

A primeira criatura que atravessa o fio de armadilha faz com que os suportes desabem e a seção instável do teto colapse. Cada criatura sob a seção instável do teto deve realizar uma salvaguarda de Destreza contra CD 13, causando 11 (2d10) de dano Contundente em um fracasso ou metade desse dano em um sucesso. Destroços provenientes do colapso transformam a área presa em Terreno Difícil.

Detectar e Desarmar. Como ação Procurar, uma criatura pode examinar a área presa e realizar um teste de Sabedoria (Percepção) contra CD 11, detectando o fio de armadilha e a seção instável do teto em um sucesso. Uma vez detectado, o fio de armadilha pode ser facilmente cortado ou evitado (não é necessário teste de atributo).

Em Níveis Mais Altos. Você pode ajustar a armadilha para níveis mais altos aumentando o dano e a CD de salvaguarda, conforme mostrado na tabela a seguir.

Níveis	Dano Contundente	CD de Salvaguarda
5–10	22 (4d10)	15
11–16	55 (10d10)	17
17–20	99 (18d10)	19

Rede Caindo

Armadilha de Inconveniência (Níveis 1–4)

Gatilho: Uma criatura atravessa um fio de armadilha

Duração: Instantânea

Uma armadilha de rede caindo usa um fio de armadilha para liberar uma Rede pesada de 3 metros quadrados suspensa no teto. O fio de armadilha está a 7,5 centímetros do chão e estende-se entre duas colunas ou árvores.

A primeira criatura que atravessa o fio de armadilha faz com que a Rede caia sobre ela. O alvo deve ter sucesso em uma salvaguarda de Destreza CD 10 ou ficar com a condição Contido até escapar. O alvo tem sucesso automaticamente se for Enorme ou maior. Uma criatura pode usar uma ação para fazer um teste de Força (Atletismo) CD 10, libertando-se ou outra criatura dentro de seu alcance com sucesso nesse teste.

Detectar e Desarmar. Como ação Procurar, uma criatura pode examinar a área armadilhada e fazer um teste de Sabedoria (Percepção) CD 11, detectando o fio de armadilha e a Rede suspensa com sucesso nesse teste. Uma vez detectado, o fio de armadilha pode ser facilmente cortado ou evitado (não é necessário teste de atributo).

Destruir a Rede. Reduzir a Rede a 0 pontos de vida liberta qualquer criatura presa nela (consulte "Equipamento para Aventuras" para as estatísticas da Rede).

Armazenar a Armadilha. Uma criatura que possui Ferramentas de Ladrão e todos os componentes da armadilha (incluindo uma Rede) pode tentar armazenar uma armadilha de rede caindo, fazendo isso com sucesso em um teste de Destreza (Prestidigitação) CD 13. Cada tentativa de armazenar essa armadilha leva 10 minutos.

Em Níveis Mais Altos. Você pode escalar a armadilha para níveis mais altos aumentando o peso da Rede, o que aumenta a CD da salvaguarda e a CD do teste de Força (Atletismo) da seguinte forma: CD 12 nos níveis 5–10, CD 14 nos níveis 11–16 ou CD 16 nos níveis 17–20.

Estátua de Lançamento de Fogo

Armadilha Mortal (Níveis 1–4)

Gatilho: Uma criatura move-se sobre uma placa de pressão

Duração: Instantânea, e a armadilha se reinicia no início da próxima rodada

Quando uma criatura move-se sobre a placa de pressão desta armadilha pela primeira vez na rodada ou começa sua rodada ali, uma estátua próxima exala um Cone de chamas mágicas de 4,5 metros. A estátua pode ter qualquer aparência, como um dragão ou um mago. Cada criatura no Cone deve realizar uma salvaguarda de Destreza contra CD 15, tomando 11 (2d10) de dano Ígneo em um fracasso ou metade desse dano em um sucesso.

Detectar e Desarmar. Uma magia *Detectar Magia* revela uma aura de magia de Evocação ao redor da estátua. Como ação Procurar, uma criatura dentro de 1,5 metro da estátua pode examiná-la e realizar um teste de Sabedoria (Percepção) contra CD 10, detectando um pequeno glifo na estátua em um sucesso. Uma vez que o glifo é encontrado, um personagem pode usar a ação Analisar para examiná-lo e realizar um teste de Inteligência (Arca) contra CD 15, determinando que o glifo significa "fogo" em um sucesso. Como ação, um personagem pode usar uma ferramenta afiada para desfigurar o glifo, desarmando a armadilha.

Como ação Procurar, uma criatura pode examinar a seção do chão que forma a placa de pressão e realizar um teste de Sabedoria (Percepção) contra CD 15, detectando a placa de pressão em um sucesso. Fixar um Cravo de Ferro ou objeto similar sob a placa de pressão impede que a armadilha seja acionada.

Em Níveis Superiores. Você pode escalar a armadilha para níveis mais altos aumentando o dano e a área de efeito, conforme mostrado na tabela a seguir.

Níveis	Dano Ígneo	Área de Efeito
5–10	22 (4d10)	Cone de 9 metros
11–16	55 (10d10)	Cone de 18 metros
17–20	99 (18d10)	Cone de 36 metros

Armadilha Oculta

Armadilha Armadilha de Incômodo (Níveis 1–4)

Gatilho: Uma criatura move-se sobre a tampa da fossa

Duração: Instantâneo

Esta fossa com 3 metros de profundidade possui uma tampa articulada construída com material idêntico ao piso circundante. Quando uma criatura move-se sobre a tampa, ela se abre como uma porta de armadilha, fazendo a criatura cair na fossa. A tampa permanece aberta após isso.

Uma criatura que cai na fossa sofre 3 (1d6) de dano Contundente devido à queda.

Detectar e Desarmar. Como ação Analisar, uma criatura pode examinar a seção do piso que forma a tampa da fossa e realizar um teste de Inteligência (Investigação) com CD 15, detectando a fossa com sucesso. Uma vez detectada, um Cravo de Ferro ou um objeto similar pode ser encaixado entre a tampa da fossa e o piso circundante para impedir que a tampa se abra, tornando-a segura para atravessar. A tampa também pode ser mantida fechada usando *Tranca Arcana* ou magia similar.

Fugir. Uma criatura precisa de Deslocamento de Escalar, equipamento de escalada ou magia como *Escalada de Aranha* para subir as paredes lisas da fossa. Você pode tornar a fossa mais fácil de escapar adicionando rachaduras nas paredes grandes o suficiente para servir como apoios para mãos e pés.

Em Níveis Mais Altos. Você pode escalar a armadilha para níveis mais altos aumentando a profundidade da fossa e o dano, conforme mostrado na tabela a seguir.

Níveis	Profundidade da Fossa	Dano Contundente
5–10	9 metros	10 (3d6)
11–16	18 metros	21 (6d6)
17–20	36 metros	42 (12d6)

Dardos Envenenados

Armadilha Mortal (Níveis 1–4)

Disparo: Uma criatura pisa em uma placa de pressão

Duração: Instantâneo, e a armadilha se reinicia no início do próximo turno se tiver sido ativada menos de três vezes.

Quando uma criatura pisa na placa de pressão da armadilha pela primeira vez em um turno, dardos envenenados são disparados de tubos embutidos nas paredes ao redor. Os buracos que abrigam esses tubos estão obscurecidos por poeira e teias de aranha ou habilmente escondidos entre baixo-relevos, murais ou afrescos.

Cada criatura no caminho dos dardos deve ter sucesso em uma salvaguarda de Destreza CD 13 ou ser atingida por 1d3 dardos, sofrendo 3 (1d6) de dano Venenoso por dardo.

Detectar e Desarmar. Como uma ação Procurar, uma criatura pode examinar as paredes e fazer um teste de Sabedoria (Percepção) CD 15, detectando os buracos em um teste bem-sucedido. Tampar todos os buracos com cera, pano ou detritos impede que os dardos sejam disparados.

Como uma ação Procurar, uma criatura pode examinar a seção do chão que forma a placa de pressão e fazer um teste de Sabedoria (Percepção) CD 15, detectando a placa de pressão em um teste bem-sucedido. Fixar uma Estaca de Ferro ou objeto similar sob a placa de pressão impede que a armadilha seja acionada.

Em Níveis Mais Altos. Você pode escalar a armadilha para níveis mais altos aumentando o dano Venenoso de cada dardo da seguinte forma: 7 (2d6) nos níveis 5–10, 14 (4d6) nos níveis 11–16 ou 24 (7d6) nos níveis 17–20.

Agulha Envenenada

Armadilha Armadilha de Incômodo (Níveis 1–4)

Gatilho: Uma criatura abre o cadeado da armadilha de forma inadequada ou falha ao desarmá-la

Duração: Instantânea

Uma agulha envenenada está escondida em um cadeado. Quando uma criatura abre o cadeado com qualquer objeto que não a chave adequada, a agulha salta e perfura a criatura. A criatura faz uma salvaguarda de Constituição CD 11. Em falha, a criatura toma 5 (1d10) de dano Venenoso e fica com a condição Envenenado por 1 hora. Em sucesso, a criatura toma metade do dano apenas.

Evite. A armadilha não dispara se o cadeado for aberto com a magia *Arrombar* ou magia similar.

Detectar e Desarmar. Como ação Procurar, uma criatura pode examinar o cadeado armadilhado e fazer um teste de Sabedoria (Percepção) CD 15, detectando a agulha em um sucesso. Uma vez detectada a armadilha, um personagem pode gastar uma ação para tentar desarmá-la, com sucesso em um teste de Destreza (Prestidigitação) CD 15. Em falha, a criatura dispara a armadilha.

Em Níveis Superiores. Você pode escalar a armadilha para níveis mais altos aumentando o dano e a CD de salvaguarda, conforme mostrado na tabela a seguir.

Níveis	Dano Venenoso	CD de Salvaguarda
5–10	11 (2d10)	13
11–16	22 (4d10)	15
17–20	55 (10d10)	17

Rolagem Pedra

Armadilha Mortal (Níveis 11–16) ou Armadilha Incômoda (Níveis 17–20)

Disparo: Uma criatura pisa em uma placa de pressão

Duração: Até a pedra parar de rolar

Quando uma criatura pisa em uma placa de pressão escondida, uma esfera de pedra sólida com raio de 1,5 metro é liberada de um compartimento secreto e começa a rolar. A pedra e todas as criaturas próximas jogam Iniciativa; a pedra recebe um bônus de +8 na sua rolagem de Iniciativa.

No seu turno, a pedra se move 18 metros em uma direção, mudando de curso se redirecionada por um obstáculo. A pedra pode atravessar os espaços de outras criaturas, e as criaturas podem se mover pelo espaço da pedra, tratando-o como Terreno Difícil. Sempre que a pedra entra no espaço de uma criatura pela primeira vez em um turno ou uma criatura entra no espaço da pedra enquanto ela está rolando, essa criatura deve ter sucesso em uma salvaguarda de Destreza CD 15 ou sofrer 55 (10d10) dano Contundente e ficar Caído.

A pedra para quando atinge uma parede ou barreira semelhante. Ela não consegue contornar cantos, mas construtores de calabouços criativos incorporam curvas em passagens próximas que permitem que a pedra continue se movendo.

Detectar e Desarmar. Como uma ação Analisar, uma criatura pode examinar a seção do chão que forma a placa de pressão e fazer um teste de Inteligência (Investigação) CD 15, deduzindo a função da placa de pressão em um teste bem-sucedido. Encaixar uma Estaca de Ferro ou objeto similar sob a placa de pressão impede que a armadilha seja disparada.

Destruir a Pedra. A pedra é um objeto Grande que tem CA 17, PV 100, um limiar de dano de 10 e Imunidade a Veneno e dano Psíquico.

Lentidão da Pedra. Como uma ação, uma criatura pode tentar retardar a pedra com um teste de Atletismo de Força (CD 20). Se o teste for bem-sucedido, a distância que a pedra se move em seu turno é reduzida em 4,5 metros. Se essa distância cair para 0, ela para de se mover e não é mais uma ameaça.

Armadilha com Espinhos

Armadilha Letal (Níveis 1–4)

Gatilho: Uma criatura move-se sobre a tampa da armadilha

Duração: Instantâneo

Um poço de 3 metros de profundidade possui uma tampa articulada construída com material idêntico ao piso circundante. Quando uma criatura move-se sobre a tampa, ela se abre como uma porta de armadilha, fazendo a criatura cair no poço, que possui espinhos de madeira ou metal afiados no fundo. A tampa permanece aberta após isso.

Uma criatura que cai no poço aterrissa no fundo e sofre 3 (1d6) de dano Contundente pela queda mais 9 (2d8) de dano Perfurante dos espinhos.

Detectar e Desarmar. Como ação Analisar, uma criatura pode examinar a seção do piso que forma a tampa do poço e realizar um teste de Inteligência (Investigação) com CD 15, detectando a armadilha com sucesso. Uma vez detectada a armadilha oculta, um Espinho de Ferro ou objeto similar pode ser encaixado entre a tampa do poço e o piso circundante para impedir que a tampa se abra, tornando-a segura para atravessar. A tampa também pode ser mantida fechada usando uma magia *Tranca Arcana* ou magia similar.

Fugir. Uma criatura precisa de um deslocamento de Escalar, equipamento de escalada ou magia como a magia *Escalada de Aranha* para subir as paredes lisas do poço. Você pode tornar o poço mais fácil de escapar adicionando rachaduras nas paredes grandes o suficiente para servir como apoios para as mãos e pés.

Em Níveis Mais Altos. Você pode escalar a armadilha para níveis mais altos aumentando a profundidade do poço e o dano, conforme mostrado na tabela a seguir.

Níveis	Profundidade da Armadilha	Dano
5–10	9 metros	10 (3d6) Contundente mais 13 (3d8) Perfurante
11–16	18 metros	21 (6d6) Contundente mais 36 (8d8) Perfurante
17–20	36 metros	42 (12d6) Contundente mais 57 (13d8) Perfurante

Encontros de Combate

Os seguintes recursos podem tornar um encontro de combate mais interessante ou desafiador:

Mudanças de Elevação. Recursos do terreno que proporcionam mudanças de elevação (como pilhas de caixas vazias, bordas e balcões) recompensam posicionamento inteligente e incentivam os personagens a pular, escalar, voar ou teleportar.

Posições Defensivas. Inimigos em localizações de difícil acesso ou posições defensivas obrigam os personagens que normalmente atacam à distância a se moverem.

Grupos de Monstros Variados. Quando diferentes tipos de monstros trabalham juntos, eles podem combinar suas habilidades — assim como personagens com classes e origens diferentes. Uma força diversificada é mais poderosa.

Motivos para se Movimentar. Utilize recursos que incentivem personagens e seus inimigos a se moverem, como lustres, barris de pólvora ou óleo e armadilhas de pedras rolantes.

Dificuldade de Enfrentamento em Combate

Use as seguintes diretrizes para criar um enfrentamento em combate de um nível de dificuldade desejado.

Passo 1: Escolha a Dificuldade

Três categorias descrevem o espectro de dificuldade dos enfrentamentos:

Dificuldade Baixa. Um enfrentamento de dificuldade baixa provavelmente terá um ou dois momentos assustadores para os jogadores, mas seus personagens devem sair vitoriosos sem baixas. Um ou mais deles podem precisar usar recursos de cura, no entanto. Como diretriz aproximada, um único monstro geralmente representa um desafio de dificuldade baixa para um grupo de quatro personagens cujo nível é igual ao Nível de Desafio do monstro.

Dificuldade Moderada. Sem recursos de cura e outros recursos, um enfrentamento de dificuldade moderada pode sair mal para os aventureiros. Personagens mais fracos podem ser eliminados da luta, e há uma pequena chance de que um ou mais personagens possam morrer.

Dificuldade Alta. Um enfrentamento de dificuldade alta pode ser letal para um ou mais personagens. Para sobreviver a ele, os personagens precisarão de táticas inteligentes, pensamento rápido e talvez um pouco de sorte.

Passo 2: Determine seu Orçamento de XP

Usando a tabela de Orçamento de XP por Personagem, cruze o nível do grupo com a dificuldade desejada do enfrentamento. Multiplique o número da tabela pelo número de personagens no grupo para obter seu orçamento de XP para o enfrentamento.

Tabela: Orçamento de XP por Personagem: ——— Dificuldade do Enfrentamento ———

Nível da Partida	CD Baixa	CD Moderada	CD Alta
1	50	75	100
2	100	150	200
3	150	225	400
4	250	375	500
5	500	750	1.100
6	600	1.000	1.400
7	750	1.300	1.700
8	1.000	1.700	2.100
9	1.300	2.000	2.600
10	1.600	2.300	3.100
11	1.900	2.900	4.100
12	2.200	3.700	4.700
13	2.600	4.200	5.400
14	2.900	4.900	6.200
15	3.300	5.400	7.800
16	3.800	6.100	9.800
17	4.500	7.200	11.700
18	5.000	8.700	14.200
19	5.500	10.700	17.200
20	6.400	13.200	22.000

Passo 3: Gaste Seu Orçamento

Cada criatura tem um valor em XP em seu bloco de estatísticas. Quando você adiciona uma criatura à sua confronto em combate, deduza seu XP do seu orçamento de XP para determinar quantos XP restam. Gaste o máximo possível do seu orçamento de XP sem excedê-lo. É aceitável ter alguns XP não utilizados sobrando. Exemplos são fornecidos abaixo:

Exemplo 1. Um confronto de dificuldade baixa para quatro personagens de nível 1 tem um orçamento de XP de 50 × 4, totalizando 200 XP. Com isso, você poderia montar qualquer um dos seguintes confrontos:

- 1 **Guerreiro Bugbear** (200 XP)
- 2 **Vespas Gigantes** (100 XP cada), totalizando 200 XP
- 6 **Ratos Gigantes** (25 XP cada), totalizando 150 XP

Exemplo 2. Uma confronto de dificuldade moderada para cinco personagens de nível 3 tem um orçamento de XP de 225 × 5, totalizando 1.125 XP. Com isso, você poderia construir um destes confrontos:

- 2 **Druidas** (450 XP cada) e 9 **Stirges** (25 XP cada), totalizando 1.125 XP
- 1 **Wight** (700 XP), 1 **Cavalo Esqueleto de Guerra** (100 XP) e 6 **Esqueletos** (50 XP cada), totalizando 1.100 XP

Exemplo 3. Um confronto de alta dificuldade para seis personagens de nível 15 tem um orçamento de XP de 7.800 × 6, totalizando 46.800 XP. Com isso, você poderia construir este confronto:

- 2 **Dragões Vermelhos Adultos** (18.000 XP cada) e 2 **Gigantes de Fogo** (5.000 XP cada), totalizando 46.000 XP

Solução de Problemas

Ao criar e conduzir encontros de combate, mantenha o seguinte em mente.

Muitos Seres

Quanto mais seres em um encontro, maior o risco de que uma sequência de sorte por parte deles possa causar mais dano aos personagens do que você espera. Se seu encontro inclui mais de dois seres por personagem, inclua seres frágeis que podem ser derrotados rapidamente. Esta diretriz é especialmente importante para personagens de 1º ou 2º nível.

Ajustes

A ausência de um jogador pode justificar a remoção de seres do encontro para mantê-lo na dificuldade pretendida. Além disso, lançamentos de dados e outros fatores podem resultar em um encontro sendo mais fácil ou mais difícil do que o pretendido. Você pode ajustar um encontro improvisadamente, como fazendo com que os seres fujam (tornando o encontro mais fácil) ou adicionando reforços (tornando o encontro mais difícil).

Seres ND 0

Seres que têm uma ND de 0, particularmente aqueles que valem 0 metro, devem ser usados com moderação. Se você quiser incluir muitos seres ND 0 em um encontro, use enxames em vez disso.

Número de Blocos de Estatísticas

Os melhores encontros de combate geralmente combinam um tipo de criatura com outro, como gigantes do fogo emparelhados com cães infernais. Tenha cuidado com o número de blocos de estatísticas que você precisa para conduzir o encontro. Consultar mais de dois ou três blocos de estatísticas para um único encontro pode ser assustador, particularmente se as criaturas forem complexas.

Seres Poderosos

Se seu encontro de combate inclui uma criatura cuja ND é maior do que o nível do grupo, esteja ciente de que tal criatura pode causar dano suficiente com uma única ação para eliminar um ou mais personagens. Por exemplo, um **Ogre** (ND 2) pode matar um Mago de 1º nível com um único golpe.

Características Incomuns

Se uma criatura possui uma característica que personagens de nível inferior não conseguem superar facilmente, considere não adicionar essa criatura a um encontro para personagens cujo nível é inferior ao Nível de Desafio da criatura.

◆ CAPÍTULO 10 ◆

Itens Mágicos

Itens Mágicos

Aventuras prometem, mas não garantem, a descoberta de itens mágicos. Centenas de itens mágicos são detalhados na seção "Itens Mágicos" mais adiante neste documento. Aqui está o que você precisa saber sobre o uso de itens mágicos.

Identificando um Item Mágico

Alguns itens mágicos são indistinguíveis de seus equivalentes não mágicos, enquanto outros são claramente mágicos. Manipular um item mágico é suficiente para dar a você a sensação de que ele é extraordinário, mas aprender as propriedades de um item mágico não é automático.

A magia *Identificar* é a maneira mais rápida de revelar as propriedades de um item. Alternativamente, você pode se concentrar em um item mágico durante um descanso curto enquanto está em contato físico com o item. Ao final do descanso, você aprende suas propriedades e como usá-las (mas não qualquer maldição que o item possa carregar).

Às vezes, um item mágico carrega uma pista sobre suas propriedades. A palavra-chave para ativar um anel pode estar gravada dentro da banda, ou um desenho de penas pode indicar que é um *Anel da Queda Suave*.

Usar ou experimentar um item também pode oferecer pistas sobre suas propriedades. No caso específico das Poções, um pequeno gole é suficiente para que o bebedor saiba o que a poção faz. Outros itens podem exigir mais experimentação. Por exemplo, se seu personagem colocar um *Anel de Natação*, o GM pode dizer: "Seu movimento parece estranhamente fluido." Talvez você então mergulhe em um rio para ver o que acontece. O GM diria então que você nada de forma inesperadamente bem.

Sintonização

Alguns itens mágicos exigem que uma criatura forme um vínculo — chamado Sintonização — com eles antes que a criatura possa usar as propriedades mágicas do item. Sem se sintonizar com um item que exige Sintonização, você obtém apenas seus benefícios não mágicos, a menos que sua descrição diga o contrário. Por exemplo, um Escudo mágico que exige Sintonização fornece os benefícios de um Escudo normal se você não estiver sintonizado com ele, mas nenhum de seus efeitos mágicos.

Sintonizar durante um Descanso Curto

Sintonizar um item requer que você passe um Descanso Curto concentrado apenas nesse item enquanto está em contato físico com ele (isso não pode ser o mesmo Descanso Curto usado para aprender as propriedades do item). Essa concentração pode assumir a forma de prática com a arma (para uma Arma), meditação (para uma Varinha) ou 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 suas capacidades mágicas completas.

No Máximo Três Itens

Você pode estar sintonizado com no máximo três itens mágicos de cada vez. Qualquer tentativa de sintonizar um quarto item falha; você deve terminar sua Sintonização com um item primeiro. Além disso, você não pode sintonizar mais de uma cópia de um item. Por exemplo, você não pode sintonizar mais de um *Anel de Proteção* de cada vez.

Terminando 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 terminar voluntariamente a Sintonização passando outro Descanso Curto concentrado no item, a menos que o item seja amaldiçoado.

Usando e Empunhando Itens

Usar as propriedades de um item mágico pode significar usá-lo vestido ou empunhado. Um item mágico destinado a ser vestido deve ser usado da maneira intencional: botas vão nos pés, luvas nas mãos, chapéus e capacetes na cabeça, e anéis nos dedos. Armaduras mágicas devem ser vestidas, um Escudo Arcano preso ao braço, uma capa amarrada aos ombros. Uma arma deve ser segurada.

Na maioria dos casos, um item mágico destinado a ser vestido pode ser usado por uma criatura, independentemente do tamanho ou constituição. Vestimentas mágicas são feitas para serem facilmente ajustáveis ou se ajustam magicamente ao usuário.

Vários Itens do Mesmo Tipo

Você não pode usar mais de um item mágico do mesmo tipo. Normalmente, não é possível usar mais de um par de calçados, um par de luvas ou cotoveleiras, um par de braçadeiras, um conjunto de armadura, um item de vestimenta para a cabeça ou uma capa. O Mestre pode fazer exceções.

Itens em Pares

Itens que vêm em pares — como botas, braçadeiras, cotoveleiras e luvas — só impartem seus benefícios se ambos os itens do par estiverem sendo usados. Por exemplo, um personagem usando uma *Bota de Marcha e Salto* em um pé e uma *Bota de Sabedoria dos Elfos* no outro pé não recebe nenhum benefício de nenhum dos dois.

Fabricação de Itens Não Mágicos

Para fabricar um item não mágico, você precisa de ferramentas, materiais brutos e tempo, cada um detalhado abaixo. Se você atender aos requisitos, você fabrica o item e pode usá-lo ou vendê-lo pelo preço normal.

Ferramentas Necessárias

A seção "Ferramentas" de "Equipamento" lista quais ferramentas são necessárias para fabricar certos itens. O GM atribui ferramentas necessárias para itens não listados ali.

Você deve usar a ferramenta necessária para fabricar um item e ter proficiência com ela. Qualquer pessoa que o ajude também deve ter proficiência com ela.

Materiais Brutos

Para fabricar um item, você precisa de materiais brutos no valor de metade do custo de compra (arredondado para baixo). Por exemplo, você precisa de 750 PO de materiais brutos para fabricar uma Armadura de Placas, que custa 1.500 PO. O GM determina se materiais brutos apropriados estão disponíveis.

Tempo

Para determinar quantos dias (trabalhando 8 horas por dia) leva para fabricar um item, divida o custo de compra em PO por 10 (arredondando frações para cima, até um dia). Por exemplo, você precisa de 5 dias para fabricar um Arco Pesado, que custa 50 PO.

Se um item requer vários dias, os dias não precisam ser consecutivos.

Personagens podem combinar seus esforços para reduzir o tempo de fabricação. Divida o tempo necessário para criar um item pelo número de personagens trabalhando nele. Normalmente, apenas mais um personagem pode ajudá-lo, mas o GM pode permitir mais ajudantes.

Preparação de Poções de Cura

Um personagem que possui proficiência com o Conjunto de Herbologia pode criar uma *Poção de Cura*. Para isso, é necessário usar o conjunto e 25 PO de material bruto durante um período de 1 dia (8 horas de trabalho).

Escritura de Rolos de Magia

Um feiticeiro pode transferir uma magia para um rolo e criar um *Rolo de Magia*, seguindo as regras abaixo.

Tempo e Custo

A escritura de um rolo leva um período de tempo e dinheiro baseado no círculo da magia, conforme mostrado na tabela de Custos de Rolo de Magia. Para cada dia de inscrição, você deve trabalhar por 8 horas. Se um rolo requer vários dias, esses dias não precisam ser consecutivos.

Pré-requisitos para a Escrita

Para escrever um rolo, você deve ter proficiência na perícia Arcanismo ou com Suprimentos de Escritor e ter a magia preparada em cada dia da inscrição. Você também deve ter à mão quaisquer componentes materiais exigidos pela magia; se a

magia consumir seus componentes materiais, eles serão consumidos apenas quando você concluir o rolo. A magia do rolo usa sua CD de salvaguarda de magia e bônus de ataque de magia.

Truques

Se a magia escrita for um truque, a versão no rolo funciona como se o feiticeiro fosse do seu nível.

Tabela: Custos de Rolo de Magia

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

Itens Mágicos

Itens mágicos são obtidos dos tesouros de monstros derrotados ou descobertos em arcas esquecidas. Esses itens concedem capacidades que um personagem raramente teria de outra forma, ou complementam as capacidades de seu dono de maneiras maravilhosas.

Categorias de Itens Mágicos

Todos os itens mágicos pertencem a uma categoria. A tabela Categorias de Itens Mágicos lista as nove categorias e fornece exemplos. As regras para as categorias aparecem após a tabela.

Tabela: Categorias de Itens Mágicos

Categoria	Exemplos
Armaduras	Armadura de Couro +1, Escudo +1
Poções	Poção de Cura
Anéis	Anel de Invisibilidade
Bastões	Bastão Imóvel
Rolos	Rolo de Magia
Bastões	Bastão de Ataque
Varinhas	Varinha de Bolas de Fogo
Armamentos	Munição +1, Espada Longa +1
Itens Maravilhosos	Bolsa de Armazenamento, Botas de Sabedoria Elfo

Armadura Mágica

Um item da categoria Armadura é, tipicamente, uma versão mágica de armadura da seção "Equipamento". A menos que a descrição da armadura indique o contrário, a armadura deve ser usada para que sua magia funcione.

Algumas armaduras mágicas especificam o tipo de armadura de que se tratam, como Corrente ou Armadura de Placas. Se nenhum tipo for especificado, escolha o tipo ou determine-o aleatoriamente.

Poções

Um item da categoria Poção pode ser uma bebida mágica que deve ser ingerida ou um óleo que deve ser aplicado em uma criatura ou objeto. Uma poção típica consiste em 1 onça de líquido em um frasco.

Usando uma Poção. Poções são itens descartáveis. Beber uma poção ou administrá-la a outra criatura requer uma Ação Bônus. Aplicar um óleo pode levar mais tempo, conforme especificado em sua descrição. Uma vez usada, a poção entra em efeito imediatamente e é descartada.

Misturando Poções. Um personagem pode beber uma poção enquanto ainda está sob os efeitos de outra ou despejar várias poções em um único recipiente. Os ingredientes estranhos usados na criação de poções podem resultar em interações imprevisíveis.

Quando um personagem mistura duas poções, role na tabela de Miscibilidade de Poções. Se mais de duas forem combinadas, role novamente para cada poção subsequente, combinando os resultados. A menos que os efeitos sejam imediatamente óbvios, revele-os apenas quando se tornarem evidentes.

Tabela: Miscibilidade de Poções

1d100	Resultado
01	Ambas as poções perdem seus efeitos, e a mistura cria uma explosão mágica em uma Esfera de 1,5 metro de raio centrada em si mesma. Cada criatura na área toma 4d10 de dano Energético.
02–08	Ambas as poções perdem seus efeitos, e a mistura torna-se um veneno ingerido de sua escolha (veja "Veneno" na "Caixa de Ferramentas de Jogo").
09–15	Ambas as poções perdem seus efeitos.
16–25	Uma poção perde seu efeito.
26–35	Ambas as poções funcionam, mas com seus efeitos numéricos e durações reduzidos pela metade. Se uma poção não tiver efeito numérico e nenhuma duração, ela perde seu efeito.
36–90	Ambas as poções funcionam normalmente.
91–99	Ambas as poções funcionam, mas os efeitos numéricos e a duração de uma poção são duplicados. Se nenhuma poção tiver algo para duplicar dessa forma, elas funcionam normalmente.
00	Apenas uma poção funciona, mas seus efeitos são permanentes. Escolha o efeito mais simples para tornar permanente ou o que parecer mais divertido. Por exemplo, uma *Poção de Cura* pode aumentar o máximo de pontos de vida do bebedor em 2d4 + 2, ou uma *Poção de Invisibilidade* pode dar ao bebedor a condição Invisível indefinidamente. A seu critério, uma magia *Dissipar Magia* ou magia similar pode terminar esse efeito duradouro.

Anéis

Para que sua magia funcione, um item na categoria Anel deve ser usado em um dedo ou dígito semelhante, a menos que sua descrição indique o contrário.

Varetas

Um item na categoria Vareta é um cetro geralmente feito de metal, madeira ou osso. Uma vareta típica pesa de 1 a 2,5 kg.

A menos que sua descrição indique o contrário, uma vareta pode ser usada como um foco arcano.

Pergaminhos

Um item na categoria Pergaminho é um rolo de papel ou pergaminho, às vezes preso a varas de madeira e normalmente guardado em segurança dentro de um tubo de marfim, jade, couro, metal ou madeira. O pergaminho mais comum é o *Pergaminho de Magia*, uma magia armazenada em forma escrita.

Usando um Pergaminho. Pergaminhos são itens consumíveis. Desencadear a magia contida em um pergaminho requer que o usuário leia o pergaminho. Uma vez que sua magia tenha sido invocada, o pergaminho não pode ser usado novamente. Suas palavras desaparecem ou ele se desfaz em pó.

Qualquer criatura que consiga entender uma língua escrita pode ler um pergaminho e tentar ativá-lo a menos que sua descrição indique o contrário.

Cajados

Itens na categoria Cajado variam amplamente em aparência: alguns têm diâmetro quase uniforme e são lisos, outros são retorcidos e nodosos, alguns são feitos de madeira, e outros são compostos de metal polido ou cristal. Um cajado pesa entre 1 e 3,5 kg e serve bem como um bastão andador ou bengala.

A menos que sua descrição indique o contrário, um cajado pode ser usado como um Porrete Não Mágico e um foco arcano.

Varinhas

Um item da categoria Varinha geralmente mede de 30 a 37,5 centímetros de comprimento e é fabricado com metal, osso ou madeira. Sua ponta é revestida com metal, cristal, pedra ou outro material qualquer.

A menos que sua descrição indique o contrário, uma varinha pode ser usada como Foco Arcano.

Armas Mágicas

Uma arma mágica é, tipicamente, uma versão mágica de uma arma da seção "Equipamento". Algumas armas mágicas especificam o tipo de arma que são em suas descrições, como uma Espada Longa ou Arco Longo. Se nenhum tipo de arma for especificado, você pode escolher o tipo ou determiná-lo aleatoriamente.

Munição. Se uma arma mágica tiver a propriedade Munição, a munição disparada por ela é considerada mágica para fins de qualquer regra que considere se uma arma é mágica ou não.

Itens Maravilhosos

Itens Maravilhosos incluem itens vestíveis como botas, cintos, capas, amuletos, broches e coroas. Sacolas, tapetes, figuras, chifres, instrumentos musicais e mais também se enquadram nesta categoria.

Regras para Itens Mágicos

As regras para identificar, sintonizar e usar itens mágicos aparecem em "Equipamento". Regras adicionais são apresentadas abaixo.

Pré-requisitos de Sintonização. Se um item mágico tiver um pré-requisito de classe, uma criatura deve ser membro dessa classe para sintonizar com o item. Se uma criatura deve ser conjuradora de magia para sintonizar com um item, a criatura qualifica se puder conjurar pelo menos uma magia usando suas características ou habilidades, e não por usar um item mágico ou algo similar.

Itens Feitos para Criaturas Específicas. Itens mágicos que são feitos para serem usados tendem a se ajustar magicamente ao usuário. No entanto, você pode decidir que um item mágico não ajusta seu tamanho para caber em nenhum usuário. Por exemplo, um armeiro particular pode fazer itens utilizáveis apenas por pessoas do tamanho e formato de anões.

Anatomia Incomum. Use sua discrição para decidir se uma criatura pode usar um item não feito para sua anatomia. Um anel colocado em um tentáculo pode funcionar, mas um yuan-ti com uma cauda serpentina no lugar das pernas não pode usar botas mágicas.

Itens Emparelhados. Você pode permitir exceções à regra de que os itens emparelhados devem ser ambos usados. Por exemplo, um personagem com apenas um braço pode conseguir usar um único *Luva de Captura de Projéteis* desde que a luva correspondente esteja em sua posse.

Raridade de Itens Mágicos

Todo item mágico possui uma raridade, que fornece uma medida aproximada de seu poder em comparação com outros itens mágicos. As raridades são mostradas na tabela de Raridades e Valores de Itens Mágicos.

Itens mágicos comuns, como uma *Poção de Cura*, são os mais abundantes. Artifatos, como a *Orbe de Dragão*, são sem preço, únicos e difíceis de adquirir.

Valores de Itens Mágicos por Raridade

Itens mágicos comuns, como uma *Poção de Cura*, podem ser comprados com frequência em cidades ou vilarejos. Itens mágicos incomuns e raros geralmente só são encontrados em cidades, e itens mágicos mais raros podem ser vendidos apenas em locais maravilhosos, como uma cidade em outro plano de existência. Se permitir que os personagens comprem e vendam itens mágicos em sua campanha, a raridade pode ajudá-lo a definir os preços desses itens. Os valores em PO são fornecidos na tabela de Raridades e Valores de Itens Mágicos, embora um vendedor possa exigir um serviço em vez de moedas como pagamento.

Se um item mágico incorporar um item que tenha um custo de compra em "Equipamento" (como uma arma ou uma armadura), some o custo desse item ao valor do item mágico. Por exemplo, *Armadura +1* (Armadura de Placa) tem um valor de 5.500 PO, que é a soma do valor de um item mágico raro (4.000 PO) e o custo da Armadura de Placa (1.500 PO).

Tabela: Raridades e Valores de Itens Mágicos

RARIDADE	VALOR*
Comum	100 PO
Incomum	400 PO
Raro	4.000 PO
Muito Raro	40.000 PO
Lendário	200.000 PO
Artefato	Sem Preço

*Divida o valor pela metade para um item descartável, exceto para *Rolos de Magia*. O valor de um *Rolo de Magia* é o dobro do custo para escrever o rolo (conforme especificado na seção "Escrevendo Rulos de Magia" em "Equipamento").

Ativando um Item Mágico

Geralmente, é preciso usar uma ação Usar Magia para ativar um item mágico. O usuário do item também pode precisar fazer algo especial. A descrição de cada categoria de item ou os detalhes individuais de cada item indicam como o item é ativado. Certos itens usam as seguintes regras para sua ativação.

Palavra de Comando

Uma palavra de comando é uma palavra ou frase curta que deve ser dita ou sinalizada para que um item funcione. Palavras de comando faladas devem ser audíveis e não funcionam em áreas onde todo som é suprimido, como na área da magia *Silêncio*.

Itens Consumíveis

Alguns itens são consumidos—usados até acabar—quando são ativados. Uma *Poção de Cura*, por exemplo, deve ser engolida, enquanto a escrita desaparece de um pergaminho quando ele é lido. Uma vez usado, um item consumível perde sua magia.

Magias Conjurar de Itens

Alguns itens mágicos permitem que o usuário conjure uma magia do item. A magia é conjurada no menor nível possível e com o nível mais baixo de conjurador, não gasta nenhum dos espaços de magia do usuário e não requer componentes, a menos que a descrição do item indique o contrário. A magia usa seu Tempo de Conjuração, Alcance e Duração normais, e o usuário do item deve manter a concentração se a magia exigir Concentração. Muitos itens, como Poções, contornam a conjuração de uma magia e conferem os efeitos da magia com sua duração usual. Certos itens fazem exceções a essas regras, alterando o Tempo de Conjuração, Duração ou outras partes de uma magia.

Um item mágico pode exigir que o usuário use seu próprio atributo de conjuração ao conjurar uma magia do item. Se o usuário tiver mais de um atributo de conjuração, ele escolhe qual usar com o item. Se o usuário não tiver um atributo de conjuração, seu modificador de atributo de conjuração é +0 para o item, e o bônus de proficiência se aplica.

Cargas

Alguns itens mágicos possuem cargas que devem ser gastas para ativar suas propriedades. O número de cargas que um item possui é revelado quando a magia *Identificar* é conjurada sobre ele. Uma criatura sintonizada com um item sabe quantas cargas o item tem e quantas ele recupera.

A Próxima Alvorada

Itens mágicos frequentemente têm cargas ou propriedades que se recarregam na próxima alvorada ou em outro momento especificado. Se tal item estiver em um mundo ou plano de existência onde o evento especificado não ocorre, o Mestre determina quando o item se recarrega.

Itens Amaldiçoados

A descrição de um *item mágico* especifica se ele carrega uma maldição. A maioria dos métodos de identificação de itens, incluindo a magia *Identificar*, falha em revelar tal maldição.

A sintonização com um item amaldiçoado não pode ser encerrada voluntariamente a menos que a maldição seja quebrada primeiro, como com uma magia *Remover Maldição*.

Resistência de Item Mágico

Um item mágico é pelo menos tão durável quanto um item não mágico do mesmo tipo. A maioria dos itens mágicos, exceto Poções e Rolos, possui Resistência a todos os tipos de dano.

Um Artefato só pode ser destruído de maneira especial. Caso contrário, ele é imune a danos. Descobrir como destruir um Artefato geralmente requer pesquisa ou a conclusão de uma missão.

Criação de Itens Mágicos

"Equipamento" contém regras para preparar *Poções de Cura* e transcrever *Pergaminhos de Magia*. Para criar outros itens mágicos, siga as regras abaixo. Nessas regras, "você" se refere ao personagem que está criando o item mágico.

Proficiência em Arcanismo

Para criar um item mágico, você e quaisquer assistentes devem ter proficiência na perícia Arcanismo.

Ferramentas Necessárias

A tabela Ferramentas de Itens Mágicos lista qual ferramenta é necessária para fazer um item mágico de cada categoria. Você deve usar a ferramenta necessária para fazer um item e possuir proficiência com ela. Quaisquer assistentes também devem possuir proficiência com ela. Para mais informações sobre as ferramentas, veja "Equipamento".

Tabela: Ferramentas de Itens Mágicos

Categoria de Item	Ferramenta Necessária
Armadura	Ferramentas de Trabalhador do Couro, Ferramentas de Ferreiro ou Ferramentas de Tecelão, dependendo do tipo de armadura conforme indicado nas descrições das ferramentas
Poção	Equipamentos de Alquimista ou Kit de Herborista
Anel	Ferramentas de Joalheiro
Varinha	Ferramentas de Entalhador de Madeira
Pergaminho	Materiais de Calígrafo
Cajado	Ferramentas de Entalhador de Madeira
Oráculo	Ferramentas de Entalhador de Madeira
Arma	Ferramentas de Trabalhador do Couro, Ferramentas de Ferreiro ou Ferramentas de Entalhador de Madeira dependendo do tipo de arma conforme indicado nas descrições das ferramentas
Item Maravilhoso	Ferramentas de Inventor ou a ferramenta necessária para fazer o item não mágico em que o item mágico é baseado

Magias

Se um item mágico permitir que seu usuário conjure qualquer magia dele, você deve ter todas essas magias preparadas todos os dias em que passar criando o item.

Tempo e Custo de Criação

Criar um item mágico leva uma quantidade de tempo e dinheiro com base na raridade do item, conforme mostrado na tabela Tempo e Custo para Criação de Itens Mágicos.

Trabalho por Dia. Para cada dia de criação, você deve trabalhar por 8 horas. Se um item requer vários dias, esses dias não precisam ser consecutivos.

Assistentes. Personagens podem combinar seus esforços para encurtar o tempo de criação. Divida o tempo necessário para criar um item pelo número de personagens trabalhando nele. Normalmente, apenas outro personagem pode ajudá-lo, mas o Mestre do Jogo (MJ) pode permitir mais assistentes.

Matérias-Primas. O custo na tabela representa as matérias-primas necessárias para fazer um item mágico. O MJ determina se as matérias-primas apropriadas estão disponíveis. Em uma cidade, há 75 por cento de chance de que os materiais estejam disponíveis, e em qualquer outro assentamento, essa chance é de 25 por cento. Se os materiais não estiverem disponíveis, você deve esperar pelo menos 7 dias antes de verificar a disponibilidade novamente.

Se um item mágico incorpora um item que tem um custo de compra (como uma arma ou uma armadura), você também deve pagar esse custo total ou criar aquele item usando as regras em "Equipamento". Por exemplo, para fazer *Armadura +1* (Placa), você deve pagar 3.500 PO ou pagar 2.000 PO e criar a armadura.

Tabela: Tempo e Custo para Criação de Itens Mágicos

Raridade do Item	Tempo*	Custo*
Comum	5 dias	50 PO
Incomum	10 dias	200 PO
Raro	50 dias	2.000 PO
Muito Raro	125 dias	20.000 PO
Lendário	250 dias	100.000 PO

*O tempo e o custo são reduzidos à metade para um item consumível, exceto para *Pergaminho de Magia*, cujo tempo e custo de criação são dados em "Equipamento".

Itens Mágicos Sentientes

Alguns itens mágicos possuem sentiência e personalidade. Tal item pode ser possuído, assombrado pelo espírito de um antigo dono ou autoconsciente graças à magia usada para criá-lo. Um item sentiente pode ser um aliado querido para seu portador ou uma espinha constante na lateral.

A maioria dos itens sentientes são armas, mas outros tipos de itens podem manifestar sentiência. Itens de uso único, como poções e rolos, nunca são sentientes.

O Mestre controla os itens mágicos sentientes e suas propriedades ativadas. Um portador que mantém uma boa relação com o item pode acessar essas propriedades. Se a relação for tensa, um conflito pode surgir (veja "Conflito" abaixo).

Características de Itens Mágicos Sentientes

Quando você cria um item mágico sentiente, você cria a personalidade do item da mesma forma que criaria um NPC, com estas exceções.

Habilidades

Um item mágico sentiente possui pontuações de Inteligência, Sabedoria e Carisma. Escolha as habilidades do item, ou determine-as aleatoriamente da seguinte forma: lance 4d6 para cada uma, descartando o menor resultado e somando os demais.

Alinhamento

Um item mágico sensível tem um alinhamento. Seu criador ou natureza podem sugerir um alinhamento. Caso contrário, escolha um alinhamento ou role na tabela de Alinhamento de Itens Sensíveis.

Comunicação

Um item sentiente comunica-se compartilhando suas emoções, transmitindo seus pensamentos telepaticamente ou falando em voz alta. Você pode escolher como ele se comunica ou rolar na tabela de Comunicação de Itens Sentientes.

Sentidos

Um item sentiente pode perceber seus arredores até uma distância limitada. Você pode escolher seus sentidos ou rolar na tabela de Sentidos de Item Sentiente.

Finalidade Especial

Você pode dar a um item sentiente um objetivo que ele persegue, talvez em detrimento de tudo mais. Enquanto o uso do item pelo portador alinha-se com essa finalidade especial, o item permanece cooperativo. Desviar-se desse caminho pode causar conflito entre o portador e o item (veja "Conflito" abaixo). Você pode escolher uma finalidade especial ou rolar na tabela de Finalidade Especial de Item Sentiente.

Tabela: Alinhamento de Item Sentiente

1D100	Alinhamento
01–15	Leal Bom
16–35	Bom Neutro
36–50	Caótico Bom
51–63	Leal Neutro
64–73	Neutro
74–85	Caótico Neutro
86–89	Leal Mau
90–96	Mau Neutro
97–00	Caótico Mau

Tabela: Comunicação de Item Sentiente

1D10	Comunicação
1–6	O item comunica-se transmitindo emoções para a criatura que o carrega ou segura.
7–9	O item fala uma ou mais línguas.
10	O item fala uma ou mais línguas. Além disso, o item pode comunicar-se telepaticamente com qualquer criatura que o carrega ou segura.

Tabela: Sentidos de Item Sentiente

1D4	Sentidos
1	Audição e visão padrão até 9 metros
2	Audição e visão padrão até 18 metros
3	Audição e visão padrão até 36 metros
4	Audição e Visão no Escuro até 36 metros

Tabela: Finalidade Especial do Objeto Sentiente

1D10	Finalidade Especial
1	**Alinhado.** O item busca derrotar ou destruir criaturas de um alinhamento diametralmente oposto. Tal item nunca é Neutro.
2	**Perdição.** O item busca frustrar ou destruir criaturas de um tipo específico, como constructos, ínferos ou mortos-vivos.
3	**Procurador do Criador.** O item busca seu criador e deseja entender por que foi criado.
4	**Procurador do Destino.** O item acredita que ele e seu portador têm papéis-chave a desempenhar em eventos futuros.
5	**Destruidor.** O item anseia pela destruição e incentiva seu usuário a lutar arbitrariamente.
6	**Procurador da Glória.** O item busca fama como o maior item mágico do mundo, conquistando fama ou notoriedade para seu portador.
7	**Procurador do Conhecimento.** O item anseia por conhecimento ou está determinado a resolver um mistério, aprender um segredo ou decifrar uma profecia enigmática.
8	**Protetor.** O item busca defender um tipo específico de criatura, como elfos ou lobisomens.
9	**Procurador da Alma Gêmea.** O item busca outro item mágico sentiente, talvez um que seja semelhante a si mesmo.
10	**Templário.** O item busca defender os servos e interesses de uma divindade específica.

Conflito

Quando o portador de um objeto senciente age de maneira oposta ao alinhamento ou propósito do objeto, conflito pode surgir. Quando tal conflito ocorre, o portador do objeto faz uma salvaguarda de Carisma (CD 12 mais o modificador de Carisma do objeto). Em uma salvaguarda falha, o objeto faz uma ou mais das seguintes exigências:

Persiga Meus Sonhos. O objeto exige que seu portador persiga os objetivos do objeto à exclusão de todos os outros objetivos.

Desfaça-se Disso. O objeto exige que seu portador se livre de tudo que o objeto considera repugnante.

Está na Hora da Mudança. O objeto exige ser entregue a outra pessoa.

Mantenha-me Perto. O objeto insiste em ser carregado ou usado constantemente.

Se o portador se recusar a cumprir as exigências do objeto, este pode fazer qualquer uma das seguintes coisas:

- Torná-lo impossível para seu portador sintonizar com ele.
- Suprimir uma ou mais de suas propriedades ativadas.
- Tentar tomar o controle de seu portador, momento em que o portador faz uma salvaguarda de Carisma (CD 12 mais o modificador de Carisma do objeto). Em uma salvaguarda falha, o portador fica com a condição Enfeitiçado por 1d12 horas. Enquanto Enfeitiçado dessa forma, o portador deve tentar seguir os comandos do objeto. Se o portador sofrer dano, ele repete a salvaguarda, encerrando o efeito em um sucesso. Independentemente de a tentativa de controlar seu portador ter sucesso ou não, o objeto não pode usar esse poder novamente até a próxima aurora.

Itens Mágicos — A

Adaga de Velocidade

Arma (Adaga), Muito Rara (Requer Sintonização)

Você recebe um bônus de +2 nas jogadas de ataque e nas jogadas de dano feitas com esta arma mágica. Além disso, você pode fazer um ataque com ela como ação bônus em cada turno.

Adaga de Veneno

Arma (Adaga), Rara

Você recebe um bônus de +1 nas jogadas de ataque e nas jogadas de dano feitas com esta arma mágica.

Você pode usar uma ação bônus para magicamente revestir a lâmina com veneno. O veneno permanece por 1 minuto ou até que um ataque feito com esta arma acerte uma criatura. Essa criatura deve conseguir uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou sofrer 2d10 de dano Venenoso e ficar com a condição Envenenado por 1 minuto. A arma não pode ser usada desta forma novamente até o próximo amanhecer.

Amulete dos Planos

Item Maravilhoso, Muito Raro (Requer Sintonização)

Enquanto usar este amulete, você pode tomar uma ação *Usar Magia* para nomear um local com o qual está familiarizado em outro plano de existência. Em seguida, faça um teste de Inteligência (Arcanismo) com CD 15. Em um sucesso, você conjura *Transição Planar*. Em um fracasso, você e cada criatura e objeto dentro de 4,5 metros de você são transportados para um destino aleatório determinado ao rolar 1d100 e consultar a tabela a seguir.

1D100	DESTINO
01–60	Local aleatório no plano que você nomeou
61–70	Local aleatório em um Plano Interior determinado ao rolar 1d6: em um **1**, o Plano do Ar; em um **2**, o Plano da Terra; em um **3**, o Plano do Fogo; em um **4**, o Plano da Água; em um **5**, o Feywild; em um **6**, o Shadowfell
71–80	Local aleatório em um Plano Exterior determinado ao rolar 1d8: em um **1**, Arborea; em um **2**, Arcadia; em um **3**, os Campos da Besta; em um **4**, Bytopia; em um **5**, Elysium; em um **6**, Mechanus; em um **7**, Monte Celestia; em um **8**, Ysgard
81–90	Local aleatório em um Plano Exterior determinado ao rolar 1d8: em um **1**, o Abismo; em um **2**, Acheron; em um **3**, Carceri; em um **4**, Gehenna; em um **5**, Hades; em um **6**, Limbo; em um **7**, os Nove Infernos; em um **8**, Pandemonium
91–00	Local aleatório no Plano Astral

Amuleto da Saúde

Item Maravilhoso, Raro (Requer Sintonização)

Sua Constituição é 19 enquanto você usa este amuleto. Ele não tem efeito sobre você se sua Constituição já for 19 ou mais sem ele.

Amuleto de Proteção contra Detecção e Localização

Item Maravilhoso, Incomum (Requer Sintonização)

Enquanto você usa este amuleto, não pode ser alvo de magias de Adivinhação ou percebido através de sensores mágicos de escrutínio, a menos que permita.

Anel das Estrelas Cadentes

Anel, Muito Raro (Requer Sintonização)

Você pode conjurar *Luzes Dançantes* ou *Luz* a partir do anel.

O anel tem 6 cargas e recupera 1d6 cargas gastos diariamente ao amanhecer. Você pode gastar suas cargas para usar as propriedades abaixo.

Fogo das Fadas. Você pode gastar 1 carga para conjurar *Fogo das Fadas* a partir do anel.

Esferas de Relâmpago. Você pode gastar 2 cargas como ação Usar Magia para criar até quatro esferas de relâmpago com 0,9 metro de diâmetro.

Cada esfera aparece em um espaço ocupado que você pode ver dentro de 36 metros de si mesmo. As esferas permanecem enquanto você mantém a concentração, até 1 minuto. Cada esfera emite Meia-Luz em um raio de 9 metros.

Como ação bônus, você pode mover cada esfera até 9 metros, mas não mais longe que 36 metros de si mesmo. A primeira vez que a esfera se aproxima a menos de 1,5 metros de uma criatura diferente de você que não esteja atrás de cobertura total, a esfera descarrega relâmpago nessa criatura e desaparece. Essa criatura faz uma salvaguarda de Destreza contra CD 15. Em falha, a criatura toma dano Elétrico com base no número de esferas que você criou, conforme mostrado na tabela abaixo. Em sucesso, a criatura toma metade do dano.

Número de esferas	Dano elétrico	Número de esferas	Dano elétrico
1	4d12	3	2d6
2	5d4	4	2d4

Estrelas Cadentes. Você pode gastar de 1 a 3 cargas como uma ação Usar Magia. Para cada carga gasta, você lança uma partícula brilhante de luz do anel em um ponto que você consegue ver dentro de 18 metros de si mesmo. Cada criatura em um Cubo de 4,5 metros que se origina a partir desse ponto é banhada em faíscas e faz uma salvaguarda de Destreza contra CD 15, causando 5d4 de dano Radiante em um fracasso ou metade desse dano em um sucesso.

Anel de Ação Livre

Anel, Raro (Requer Sintonização)

Enquanto você usa este anel, terreno difícil não custa movimento extra. Além disso, magias não podem reduzir nenhum de seus deslocamentos nem causar a condição Paralisado ou Contido.

Anel de Armazenamento de Magias

Anel, Raro (Requer Sintonização)

Este anel armazena magias conjuradas nele, mantendo-as até que o usuário sintonizado as utilize. O anel pode armazenar até 5 níveis equivalentes em magias por vez. Quando encontrado, ele contém 1d6 – 1 nível de magias armazenadas, escolhidas pelo Mestre.

Qualquer criatura pode conjurar uma magia de 1º a 5º nível no anel tocando-o enquanto a magia é conjurada. A magia não tem efeito algum além de ser armazenada no anel. Se o anel não puder conter a magia, ela se esvai sem efeito. O nível do espaço de magia usado para conjurar a magia determina quanto de espaço ele utiliza.

Enquanto usa este anel, você pode conjurar qualquer magia armazenada nele. A magia usa o nível do espaço, CD de salvaguarda de magia, bônus no ataque da magia e atributo de conjuração do conjurador original, mas é tratado como se você tivesse conjurado a magia. A magia conjurada do anel não é mais armazenada nele, liberando espaço.

Anel de Calor

Anel, Incomum (Requer Sintonização)

Se você sofrer dano Gélido enquanto estiver usando este anel, o anel reduz o dano que você sofre em 2d8.

Além disso, enquanto estiver usando este anel, você e tudo que você veste e carrega não sofrem danos por temperaturas de 0 graus Fahrenheit ou inferiores.

Anel de Caminhar Sobre as Águas

Anel, Comum

Enquanto usar este anel, você conjura *Caminhar Sobre as Águas* a partir dele, visando apenas a si mesmo.

Anel de Comando Elemental

Anel, Lendário (Requer Sintonização)

Cada *Anel de Comando Elemental* está ligado a um dos quatro Planos Elementais. O Mestre escolhe ou determina aleatoriamente o plano ligado. Por exemplo, um *Anel de Comando Elemental* (ar) está ligado ao Plano Elemental do Ar.

Cada *Anel de Comando Elemental* possui as seguintes duas propriedades:

Perdição Elemental. Enquanto usar o anel, você tem vantagem em jogadas de ataque contra Elementais e eles têm desvantagem em jogadas de ataque contra você.

Compulsão Elemental. Enquanto usar o anel, você pode usar uma ação *Usar Magia* para tentar compelir um Elemental que você vê dentro de 18 metros de si mesmo. O Elemental faz uma salvaguarda de Sabedoria CD 18. Em falha na salvaguarda, o Elemental fica com a condição *Enfeitiçado* até o início de sua próxima rodada, e você determina o que ele fará com seu movimento e ação na próxima rodada dele.

Foco Elemental. Enquanto usar o anel, você se beneficia de propriedades adicionais correspondentes ao Plano Elemental ligado ao anel:

Ar. Você conhece o idioma Auran, tem Resistência a dano Elétrico e tem um deslocamento de Voo igual ao seu deslocamento, podendo pairar.

Terra. Você conhece o idioma Terran e tem Resistência a dano Ácido. Terrenos compostos por entulho, pedras ou terra não são terreno difícil para você. Além disso, você pode se mover através de terra ou rocha sólida como se fossem terreno difícil, sem perturbar a matéria pela qual passa. Se você terminar sua rodada dentro de terra ou rocha sólida, é lançado para o espaço mais próximo ocupado que você ocupou anteriormente.

Fogo. Você conhece o idioma Ignan e tem Imunidade a dano Ígneo.

Água. Você conhece o idioma Aquan, ganha um deslocamento de Natação de 18 metros e pode respirar debaixo d'água.

Conjuração. O anel tem 5 cargas e recupera 1d4 + 1 cargas gastos diariamente ao amanhecer. Ao usar o anel, você pode conjurar uma magia dele. Escolha a magia na lista de magias disponíveis com base no Plano Elemental ao qual o anel está ligado, conforme mostrado na tabela a seguir. A tabela indica quantas cargas você deve gastar para conjurar a magia, que tem uma CD de salvaguarda de 18.

Plano	Magias (cargas)
Ar	Corrente de Relâmpagos (3 cargas), Queda Suave (0 cargas), Lufada de Vento (2 cargas), Muralha de Vento (1 carga)
Terra	Terremoto (5 cargas), Moldar Rochas (2 cargas), Pele-Rocha (3 cargas), Muralha de Pedra (3 cargas)
Fogo	Mãos Flamejantes (1 carga), Bola de Fogo (2 cargas), Tempestade de Fogo (4 cargas), Muralha de Fogo (3 cargas)
Água	Criar ou Destruir Água (1 carga), Tempestade Glacial (2 cargas), Tsunami (5 cargas), Muralha de Gelo (3 cargas), Caminhar Sobre as Águas (2 cargas)

Anel de Evasão

Anel, Raro (Requer Sintonização)

Este anel possui 3 cargas e recupera 1d3 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Quando você falha em uma salvaguarda de Destreza enquanto usa o anel, você pode usar uma Reação para gastar 1 carga e ter sucesso nessa salvaguarda em vez disso.

Anel de Evocação de Gênio

Anel, Lendário (Requer Sintonização)

Enquanto você usa este anel, pode realizar uma ação Usar Magia para evocar um **Gênio** do Plano Elemental do Ar. O gênio aparece em um espaço desocupado que você escolher a até 36 metros de você. Ele permanece enquanto você mantém Concentração, por no máximo 1 hora, ou até ser reduzido a 0 pontos de vida.

Enquanto invocado, o gênio é Amigável para com você e seus aliados, e obedece suas ordens. Se você falhar em comandá-lo, o gênio se defende contra atacantes, mas não realiza outras ações.

Após o gênio partir, ele não pode ser evocado novamente por 24 horas, e o anel torna-se sem magia se o gênio morrer.

Anéis de Evocação de Gênio são frequentemente criados pelos gênios que eles evocam e dados a mortais como presentes de amizade ou presentes de estima.

Anel de Influência Animal

Anel, Raro

Este anel possui 3 cargas, e recupera 1d3 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Enquanto usa o anel, você pode gastar 1 carga para conjurar uma das seguintes magias (CD de salvaguarda 13) a partir dele:

- *Amizade Animal*
- *Medo* (afeta apenas feras)
- *Falar com Animais*

Anel de Invisibilidade

Anel, Lendário (Requer Sintonização)

Enquanto usa este anel, você pode realizar uma ação Usar Magia para se tornar *Invisível*. Você permanece *Invisível* até que o anel seja removido ou até que você realize uma ação bônus para se tornar visível novamente.

Anel de Natação

Anel, Incomum

Enquanto usa este anel, você possui um Deslocamento de natação de 12 metros.

Anel de Proteção

Anel, Raro (Requer Sintonização)

Você recebe um bônus de +1 na Classe de Armadura e nas salvaguardas enquanto usa este anel.

Anel de Proteção Mental

Anel, Incomum (Requer Sintonização)

Enquanto usa este anel, você é imune a magias que permitem a outras criaturas ler seus pensamentos, determinar se você está mentindo, conhecer seu alinhamento ou conhecer seu tipo de criatura. Criaturas podem comunicar-se telepaticamente com você apenas se você permitir.

Você pode realizar uma ação Usar Magia para fazer com que o anel se torne imperceptível até que você realize outra ação Usar Magia para torná-lo perceptível, até que você remova o anel ou até que você morra.

Se você morrer enquanto usa o anel, sua alma entra nele, a menos que ele já abrigue uma alma. Você pode permanecer na alma do anel ou partir para o pós-vida. Enquanto sua alma estiver no anel, você pode comunicar-se telepaticamente com qualquer criatura que o esteja usando. Um usuário não pode impedir essa comunicação telepática.

Anel de Queda Leve

Anel, Raro (Requer Sintonização)

Quando você cai usando este anel, você desce 18 metros por rodada e não sofre dano com a queda.

Anel de Regeneração

Anel, Muito Raro (Requer Sintonização)

Enquanto você usa este anel, recupera 1d6 pontos de vida a cada 10 minutos se tiver pelo menos 1 ponto de vida. Se você perder um membro do corpo, o anel faz com que a parte perdida cresça novamente e retorne à plena funcionalidade após 1d6 + 1 dias se você tiver pelo menos 1 ponto de vida durante todo esse tempo.

Anel de Resistência

Anel, Raro

Enquanto usa este anel, você tem Resistência a um tipo de dano. A gema no anel indica o tipo, que o Mestre escolhe ou determina aleatoriamente rolando na tabela a seguir.

1d10	Tipo de Dano	Gema
1	Ácido	Pérola
2	Frio	Turmalina
3	Fogo	Granada
4	Força	Safira
5	Raio	Citrino
6	Necrótico	Jateamento
7	Veneno	Ametista
8	Psíquico	Jade
9	Radiante	Topázio
10	Trovão	Espinélio

Anel de Reviravolta de Magia

Anel, Lendário (Requer Sintonização)

Enquanto você usa este anel, você tem Vantagem em salvaguardas contra magias. Se você obtém sucesso na salvaguarda para uma magia de 7º nível ou inferior, a magia não tem efeito sobre você. Se essa magia foi direcionada apenas a você e não criou uma área de efeito, você pode tomar uma Reação para desviar a magia de volta ao conjurador; o conjurador deve fazer uma salvaguarda contra a magia usando seu próprio CD de salvaguarda de magia.

Anel de Salto

Anel, Incomum (Requer Sintonização)

Enquanto usa este anel, você pode conjurar *Salto* a partir dele, mas só pode ser o alvo ao fazê-lo.

Anel de Telecinese

Anel, Muito Raro (Requer Sintonização) Enquanto usa este anel, você pode conjurar *Telecinese* a partir dele.

Anel de Visão de Raio-X

Anel, Raro (Requer Sintonização)

Enquanto usar este anel, você pode usar uma ação Usar Magia para ganhar visão de raio-X com alcance de 9 metros por 1 minuto. Para você, objetos sólidos dentro desse raio parecem transparentes e não impedem que a luz passe através deles. A visão consegue penetrar 0,3 metros de pedra, 2,5 centímetros de metal comum ou até 0,9 metros de madeira ou terra. Substâncias mais espessas ou uma fina folha de chumbo bloqueiam a visão.

Sempre que você usar o anel novamente antes de fazer um descanso longo, deve conseguir uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou ganhar um nível de Exaustão.

Anel do Carneiro

Anel, Raro (Requer Sintonização)

Este anel possui 3 cargas e recupera 1d3 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Enquanto usa o anel, você pode realizar uma ação Usar Magia para gastar de 1 a 3 cargas para fazer um ataque à distância de magia contra uma criatura que você possa ver dentro de 18 metros de si mesmo. O anel produz uma cabeça espectral de carneiro e faz sua jogada de ataque com um bônus de +7. Em um acerto, para cada carga gasta, o alvo recebe 2d10 de dano Energético e é empurrado 1,5 metros de distância de você.

Alternativamente, você pode gastar de 1 a 3 cargas do anel como uma ação Usar Magia para tentar quebrar um objeto não mágico que você possa ver dentro de 18 metros de si mesmo que não esteja sendo usado ou carregado. O anel faz um teste de Força com um bônus de +5 para cada carga gasta.

Anel dos Três Desejos

Anel, Lendário

Enquanto usar este anel, você pode gastar 1 das 3 cargas para conjurar *Desejo* a partir dele. O anel torna-se não mágico quando você usar a última carga.

Aparelho do Caranguejo

Objeto Maravilhoso, Legendar

Este item parece, inicialmente, ser um barril de ferro selado com peso de 250 kg. O barril possui uma trava oculta, que pode ser encontrada com um sucesso em um teste de Inteligência (Investigação) com CD 20. Liberando a trava, uma tampa é desbloqueada em uma das extremidades do barril, permitindo que duas criaturas Médias ou menores rastejem para dentro. Dez alavancas estão dispostas em uma fileira na extremidade oposta, cada uma em posição neutra, podendo ser movidas para cima ou para baixo. Quando certas alavancas são utilizadas, o aparelho se transforma para parecer um caranguejo gigante.

O *Aparelho do Caranguejo* é um objeto Grande com as seguintes estatísticas: CA 20; PV 200; Deslocamento 9 metros, Natação 9 metros (ou 0 metros para ambos se as pernas não estiverem estendidas); Imunidade a dano Venenoso e Psíquico.

Para ser usado como veículo, o aparelho requer um piloto. Enquanto a tampa do aparelho está fechada, o compartimento é hermético e à prova d'água. O compartimento contém ar suficiente para 10 horas de respiração, dividido pelo número de criaturas respirando dentro.

O aparelho flutua na água. Também pode submergir até uma profundidade de 270 metros. Abaixo dessa profundidade, o veículo sofre 2d6 de dano Contundente a cada minuto devido à pressão.

Uma criatura no compartimento pode usar uma ação Usar Objeto para mover até duas das alavancas do aparelho para cima ou para baixo. Após cada uso, uma alavanca retorna à sua posição neutra. Cada alavanca, da esquerda para a direita, funciona conforme mostrado na tabela Aparelho do Caranguejo: Alavancas.

Tabela: Aparelho do Caranguejo: Alavancas

ALAVANCA	PARA CIMA	PARA BAIXO
1	Pernas se estendem, permitindo que o aparelho caminhe e nade.	Pernas se retraiem, reduzindo o deslocamento e a velocidade de natação do aparelho para 0 e impedindo que ele aproveite bônus de velocidade.
2	Persiana da janela frontal abre.	Persiana da janela frontal fecha.
3	Pernas das persianas laterais abrem (duas por lado).	Pernas das persianas laterais fecham (duas por lado).
4	Duas pinças se estendem da parte frontal do aparelho.	As garras recuam.
5	Cada garra estendida faz o seguinte ataque corpo a corpo: +8 para acertar, alcance 1,5 metro *Acerto:* 7 (2d6) dano Contundente.	Cada garra estendida faz o seguinte ataque corpo a corpo: +8 para acertar, alcance 1,5 metro *Acerto:* O alvo fica com a condição Imobilizado (fuga CD 15).
6	O aparelho avança ou nada para frente, desde que suas pernas estejam estendidas.	O aparelho recua ou nada para trás, desde que suas pernas estejam estendidas.
7	O aparelho gira 90 graus no sentido anti-horário, desde que suas pernas estejam estendidas.	O aparelho gira 90 graus no sentido horário, desde que suas pernas estejam estendidas.
8	Os dispositivos semelhantes a olhos emitem Luz plena em um raio de 9 metros e Meia-Luz por mais 9 metros.	The light desligam desligam.
9	O aparelho afunda até 6 metros se estiver em líquido.	O aparelho sobe até 6 metros se estiver em líquido.
10	A porta traseira desbloqueia e abre.	A porta traseira fecha e bloqueia.

Arco de Promessa

Arma (Arco Longo ou Arco Curto), Muito Raro (Requer Sintonização)

Quando você encaixar uma flecha nesse arco, ele sussurra em elfico: "Rápida derrota para meus inimigos." Quando você usa essa arma para fazer um ataque à distância, pode pronunciar ou fazer o sinal das seguintes palavras: "Rápida morte para você que me ofendeu." O alvo do seu ataque torna-se seu inimigo juramentado até que ele morra ou até o amanhecer de 7 dias depois. Você pode ter apenas um inimigo juramentado de cada vez. Quando seu inimigo juramentado morre, você pode escolher um novo após o próximo amanhecer.

Quando você fizer uma jogada de ataque à distância com essa arma contra seu inimigo juramentado, você tem vantagem na jogada. Além disso, seu alvo não recebe benefício da meia cobertura ou cobertura de três quartos, e você não sofre desvantagem devido à distância longa. Se o ataque acertar, seu inimigo juramentado recebe dano Perfurante adicional de 3d6.

Enquanto seu inimigo juramentado vive, você tem desvantagem nas jogadas de ataque com todas as outras armas.

Arma de Alerta

Arma (Qualquer Simples ou Marcial), Incomum (Requer Sintonização)

Enquanto esta arma estiver ao seu alcance e você estiver sintonizado com ela, você e aliados dentro de 9 metros de você recebem os seguintes benefícios.

Alarme. A arma desperta magicamente cada sujeito que está dormindo naturalmente quando o combate começa. Este benefício não acorda um sujeito de sono induzido por magia.

Preparação Sobrenatural. Cada sujeito tem Vantagem em suas rolagens de Iniciativa.

Arma Perigosa

Arma (Qualquer Simples ou Marcial), Rara

Esta Arma Mágica causa dano adicional de 2d6 em qualquer criatura que ela atinja. Este dano adicional é do mesmo tipo do dano normal da arma.

Arma, +1, +2 ou +3

Arma (Qualquer Simples ou Marcial), Incomum (+1), Rara (+2) ou Muito Rara (+3)

Você tem um bônus em jogadas de ataque e jogadas de dano feitas com esta arma mágica. O bônus é determinado pela raridade da arma.

Armadura Anã

Armadura (Cota de Malha ou Armadura Completa), Muito Rara

Enquanto usa esta armadura, você recebe um bônus de +2 na Classe de Armadura. Além disso, se um efeito o move contra sua vontade pelo chão, você pode usar uma reação para reduzir a distância que você é movido em até 3 metros.

Armadura da Invulnerabilidade

Armadura (Armadura de Placa), Lendária (Requer Sintonização)

Você tem Resistência a dano Contundente, Perfurante e Cortante enquanto usa esta armadura.

Casco Metálico. Você pode usar uma ação Usar Magia para obter Imunidade a dano Contundente, Perfurante e Cortante por 10 minutos ou até que você não esteja mais usando a armadura. Uma vez que esta propriedade é usada, ela não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer.

Armadura de Adamantina

Armadura (Qualquer Média ou Pesada, Exceto Armadura de Couro), Comum

Esta armadura é reforçada com adamantina, uma das substâncias mais duras existentes. Enquanto você a estiver usando, qualquer acerto crítico contra você se torna um ataque

normal.

Armadura de Couro Buchado Ilusionada

Armadura (Armadura de Couro Buchado), Rara

Enquanto usa esta armadura, você recebe um bônus de +1 na Classe de Armadura. Você também pode usar uma ação bônus para fazer com que a armadura assuma a aparência de um conjunto normal de roupas ou outro tipo de armadura. Você decide como ela se parece—incluindo cor, estilo e acessórios—mas a armadura mantém seu volume e peso normais. A aparência ilusória dura até você usar esta propriedade novamente ou remover a armadura.

Armadura de Demônio

Armadura (Qualquer Leve, Média ou Pesada), Muito Rara (Requer Sintonização)

Enquanto usar esta armadura, você recebe um bônus de +1 à Classe de Armadura e conhece o idioma Abissal. Além disso, os punhos com garras da armadura permitem que seus Ataques Desarmados causem 1d8 de dano Cortante em vez do dano Contundente habitual, e você recebe um bônus de +1 às jogadas de ataque e de dano de seus Ataques Desarmados.

Maldição. Uma vez que você veste esta armadura maldita, não pode despojá-la a menos que seja alvo de uma magia *Remover Maldição* ou magia similar. Enquanto usar a armadura, você tem desvantagem nas jogadas de ataque contra demônios e nas salvaguardas contra as magias e habilidades especiais deles.

Armadura de Mitra

Armadura (Qualquer armadura média ou pesada, exceto armadura de couro), Incomum

Mitra é um metal leve e flexível. Armaduras feitas deste material podem ser usadas sob roupas normais. Se a armadura normalmente impõe Desvantagem em testes de Destreza (Furtividade) ou tem um requisito de Força, a versão de mitra da armadura não.

Armadura de Placas de Forma Etérea

Armadura (Cota de Malha ou Armadura de Placas), Lendária (Requer Sintonização)

Enquanto você estiver usando esta armadura, pode realizar uma ação Usar Magia e usar uma palavra de comando para obter o efeito da magia *Forma Etérea*. A magia termina imediatamente se você remover a armadura ou realizar uma ação Usar Magia para repetir a palavra de comando. Esta propriedade da armadura não pode ser usada novamente até a próxima aurora.

Armadura de Resistência

Armadura (Qualquer Leve, Média ou Pesada), Rara (Requer Sintonização)

Você tem Resistência a um tipo de dano enquanto usa esta armadura. O Mestre escolhe o tipo ou determina aleatoriamente rolando no seguinte quadro.

1D10	Tipo de Dano
1	Ácido
2	Frio
3	Fogo
4	Força
5	Relâmpago
6	Necrótico
7	Veneno
8	Psíquico
9	Radiante
10	Trovão

Armadura de Vulnerabilidade

Armadura (Qualquer Leve, Média ou Pesada), Rara (Requer Sintonização)

Enquanto usar esta armadura, você tem Resistência a um dos seguintes tipos de dano: Contundente, Perfurante ou Cortante. O Mestre escolhe o tipo ou determina aleatoriamente.

Mal-estar. Esta armadura está amaldiçoada, fato revelado apenas quando se conjura a magia *Identificar* sobre ela ou quando você se sintoniza com ela. A sintonização com a armadura amaldiçoa você até que você seja alvo da magia *Remover Maldição* ou de magia similar; remover a armadura não termina a maldição. Enquanto estiver amaldiçoado, você tem Vulnerabilidade a dois dos três tipos de dano associados à armadura (não ao que ela concede Resistência).

Armadura, +1, +2 ou +3

Armadura (Qualquer Leve, Média ou Pesada), Rara (+1), Muito Rara (+2) ou Legendaria (+3)

Você recebe um bônus à Classe de Armadura enquanto usa essa armadura. O bônus é determinado pela raridade dela.

Asas de Voo

Item Maravilhoso, Raro (Requer Sintonização)

Enquanto usa este manto, você pode realizar uma ação Usar Magia para transformar o manto em um par de asas em suas costas. As asas duram por 1 hora ou até que você termine o efeito antecipadamente com uma ação Usar Magia. As asas concedem a você um Deslocamento de Voo de 18 metros. Se você estiver no ar quando as asas desaparecerem, você cai. Quando as asas desaparecem, você não pode usá-las novamente por 1d12 horas.

Itens mágicos — B

Baralho de Ilusões

Item Maravilhoso, Incomum

Itens mágicos — B

Esta caixa contém um baralho de cartas. Um baralho completo tem 34 cartas: 32 representando criaturas específicas e duas com uma superfície espelhada. Um baralho encontrado como tesouro geralmente está faltando 1d20 – 1 cartas.

A magia do baralho funciona apenas se suas cartas forem sorteadas aleatoriamente. Você pode realizar uma ação Usar Magia para tirar uma carta aleatoriamente do baralho e jogá-la no chão em um ponto dentro de 9 metros de você. Uma ilusão de uma criatura, determinada ao rolar na Tabela do Baralho de Ilusões, se forma sobre a carta atirada e permanece até ser dissipada. A criatura ilusória criada pela carta parece e age como uma criatura real de sua espécie, exceto que não pode causar dano algum. Enquanto você estiver dentro de 36 metros da criatura ilusória e puder vê-la, você pode realizar uma ação Usar Magia para movê-la para qualquer lugar dentro de 9 metros de sua carta.

Qualquer interação física com a criatura ilusória revela que ela é falsa, pois objetos a atravessam. Uma criatura que realiza uma ação Analisar para inspecionar visualmente a criatura ilusória identifica-a como uma ilusão com uma salvaguarda bem-sucedido CD 15 Inteligência (Investigação). A ilusão dura até que sua carta seja movida ou a magia seja dissipada (usando uma magia *Dissipar Magia* ou efeito similar). Quando a ilusão termina, a imagem em sua carta desaparece e essa carta não pode ser usada novamente.

Tabela: Baralho de Ilusões

1D100	ILUSÃO*
01–03	Dragão Vermelho Adulto
04–06	Arcanista
07–09	Assassino
10–12	Capitão Bandido
13–15	Basilísculo
16–18	Berserker
19–21	Guerreiro Bugbear
22–24	Gigante das Nuvens
25–27	Druida
28–30	Erinyes
31–33	Ettin
34–36	Gigante do Fogo
37–39	Gigante do Gelo
40–42	Guerreiro Gnoll
43–45	Guerreiro Goblin
46–48	Naga Guardiã
49–51	Gigante dos Morros
52–54	Guerreiro Hobgoblin
55–57	Incubo
58–60	Golem de Ferro
61–63	Cavaleiro
64–66	Guerreiro Kobold
67–69	Lich
70–72	Medusa
73–75	Bruxa da Noite
76–78	Ogre
79–81	Oni
82–84	Sacerdote
85–87	Súcubo
88–90	Troll
91–93	Guerreiro Veterano
94–96	Wyvern
97–00	O sortidor de cartas

*Blocos de estatísticas para essas criaturas (exceto o sortidor de cartas) aparecem em "Monstros".

Barco Dobrável

Item Maravilhoso, Raro

Este objeto parece uma caixa de madeira com 30 centímetros de comprimento, 15 centímetros de largura e 15 centímetros de profundidade. Pesa 2 kg e flutua. Pode ser aberto para armazenar itens dentro. Este item também possui três palavras de comando, cada uma exigindo uma ação *Usar Magia* para ser utilizada:

Primeira Palavra de Comando. A caixa se desdobra em um Barco a Remo.

Segunda Palavra de Comando. A caixa se desdobra em um Barco de Fundo.

Terceira Palavra de Comando. O *Barco Dobrável* se dobra novamente em uma caixa se não houver criaturas a bordo. Quaisquer objetos no navio que não possam caber na caixa permanecem fora da caixa enquanto ela se dobra. Quaisquer objetos no navio que possam caber na caixa entram nela.

Quando a caixa se transforma em um navio, seu peso passa a ser o de um navio normal do seu tamanho, e tudo que estava armazenado na caixa permanece no barco.

Estatísticas para o Barco a Remo e o Barco de Fundo aparecem em "Equipamento". Se qualquer um desses navios for reduzido a 0 Pontos de Vida, o *Barco Dobrável* é destruído.

Bastão da Cobra

Bastão, Comum (Requer Sintonização)

Como uma ação Usar Magia, você pode lançar este bastão de modo que ele caia em um espaço vazio a até 3 metros de você, fazendo com que o bastão se transforme em uma **Cobra Constrictora Gigante** nesse espaço. A cobra está sob seu controle e compartilha sua contagem de Iniciativa, agindo imediatamente após o seu turno.

No seu turno, você pode comandar mentalmente a cobra (sem necessidade de ação) se ela estiver a até 18 metros de você e você não estiver com a condição Incapacitado. Você decide qual ação a cobra tomará e onde ela se moverá durante seu turno, ou pode dar um comando geral, como atacar seus inimigos ou guardar um local. Sem comandos seus, a cobra se defende sozinha.

Como uma ação bônus, você pode ordenar que a cobra retorne à forma de bastão em seu espaço atual, e você não poderá usar a propriedade do bastão novamente por 1 hora. Se a cobra for reduzida a 0 pontos de vida, ela morre e retorna à forma de bastão; o bastão então se quebra e é destruído. Se a cobra retornar à forma de bastão antes de perder todos os seus pontos de vida, ela recupera todos eles.

Bastão de Ataque

Bastão, Muito Raro (Requer Sintonização)

Este bastão pode ser usado como um Bastão Mágico que concede um bônus de +3 nas jogadas de ataque e nas jogadas de dano feitas com ele.

O bastão tem 10 cargas. Quando você acertar um ataque corpo a corpo com ele, você pode gastar até 3 cargas. Para cada carga gasta, o alvo sofre dano Energético adicional de 1d6.

Recarga de Cargas. O bastão recupera 1d6 + 4 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga, role 1d20. Em um 1, o bastão se torna um Bastão Comum não mágico.

Bastão de Curas

Varinha, Rara (Requer Sintonização por um Bardo, Clérigo ou Druida)

Este bastão tem 10 cargas. Enquanto segura o bastão, você pode conjurar uma das magias da tabela abaixo a partir dele, usando seu modificador de atributo de conjuração. A tabela indica quantas cargas você deve gastar para conjurar a magia.

Magia	Custo em Cargas
Curar Ferimentos	1 carga por nível da magia (máximo 4 para uma magia de 4º círculo)
Restauração Menor	2
Curar Ferimentos em Massa	5

Recuperação de Cargas. O bastão recupera 1d6 + 4 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga, role 1d20. Em um 1, o bastão desaparece em um clarão de luz, perdido para sempre.

Bastão de Insetos Enxame

Bastão, Raro (Requer Sintonização por um Bardo, Clérigo, Druida, Feiticeiro, Bruxo ou Mago)

Este bastão tem 10 cargas.

Nuvem de Insetos. Enquanto segurar o bastão, você pode usar uma ação Usar Magia e gastar 1 carga para causar um enxame de insetos voadores inofensivos que preencha uma Emanação de 9 metros originada de você. Os insetos permanecem por 10 minutos, tornando a área intensamente obscurecida para criaturas que não sejam você. Um vento forte (como aquele criado por *Lufada de Vento*) dispersa o enxame e termina o efeito.

Magias. Enquanto segurar o bastão, você pode conjurar uma das magias na tabela a seguir a partir dele, usando sua CD de salvaguarda de magia e modificador de ataque de magia. A tabela indica quantas cargas você deve gastar para conjurar a magia.

Magia	Custo em Cargas
Inseto Gigante	4
Praga de Insetos	5

Recuperação de Cargas. O bastão recupera 1d6 + 4 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga, role 1d20. Em um 1, um enxame de insetos consome e destrói o bastão, depois se dispersa.

Bastão do Poder

Bastão, Raro (Requer Sintonização)

Você pode usar uma ação Usar Magia para apresentar o bastão e comandar obediência de cada criatura de sua escolha que você pode ver dentro de 36 metros de si mesmo. Cada alvo deve conseguir uma salvaguarda de Sabedoria CD 15 ou ficar com a condição Enfeitiçado por 8 horas. Enquanto estiver Enfeitiçado dessa forma, a criatura considera você seu líder de confiança. Se for prejudicada por você ou seus aliados ou for comandada a fazer algo contrário à sua natureza, o alvo deixa de estar Enfeitiçado dessa forma. Uma vez usado, essa propriedade não pode ser usado novamente até o próximo amanhecer.

Bastão dos Magos

Vara, Lendária (Requer Sintonização por um Feiticeiro, Bruxo ou Mago)

Itens mágicos — B (2)

Esta vara possui 50 cargas e pode ser usada como uma Vara Mágica, conferindo um bônus de +2 em jogadas de ataque e jogadas de dano feitas com ela. Enquanto a segurar, você recebe um bônus de +2 em jogadas de ataque de magia.

Absorção de Magia. Enquanto segurar a vara, você tem vantagem nas salvaguardas contra magias. Além disso, você pode usar uma reação quando outra criatura conjura uma magia que atinge apenas você. Se fizer isso, a vara absorve a magia da magia, cancelando seu efeito e ganhando um número de cargas igual ao nível da magia absorvida. No entanto, se isso fizer com que o número total de cargas da vara ultrapasse 50, a vara explode como se você tivesse ativado sua Retribuição (veja abaixo).

Magias. Enquanto segurar a vara, você pode conjurar uma das magias da tabela a seguir a partir dela, usando sua CD de salvaguarda de magia. A tabela indica quantas cargas você deve gastar para conjurar a magia.

MAGIA	CUSTO DE CARGA
Tranca Arcana	0
Invocar Elemental	7
Detectar Magia	0
Dissipar Magia	3
Aumentar/Reduzir	0
Bola de Fogo (versão de 7º círculo)	7
Esfera Flamejante	2
Tempestade Glacial	4
Invisibilidade	2
Arrombar	2
Luz	0
Relâmpago (versão de 7º círculo)	7
Mãos Mágicas	0
Criar Passagem	5
Transição Planar	7
Proteção Contra o Bem e o Mal	0
Telecinese	5
Muralha de Fogo	4
Teia	2
Recarga de Cargas. A varinha recupera 4d6 + 2 cargas gastos diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga, role 1d20. Em um 20, a varinha recupera 1d12 + 1 cargas.	

Ataque Retaliatório. Você pode usar uma ação Usar Magia para quebrar a varinha sobre o joelho ou contra uma superfície sólida. A varinha é destruída e libera sua magia em uma explosão que preenche uma Emanação de 9 metros originada a partir dela. Você tem 50% de chance de viajar instantaneamente para um plano de existência aleatório, evitando a explosão. Se você falhar em evitar o efeito, tome dano Energético igual a 16 vezes o número de cargas na varinha. Cada outra criatura na área faz uma salvaguarda de Destreza CD 17. Em falha, uma criatura toma dano Energético igual a 6 vezes o número de cargas na varinha. Em sucesso, uma criatura toma metade do dano.

Bola de Cristal de Leitura de Mentes

Item Maravilhoso, Legendaria (Requer Sintonização)

Enquanto toca esta bola de cristal, você pode conjurar *Vidência* (CD 17) com ela. Além disso, você pode conjurar *Detectar Pensamentos* (CD 17) visando criaturas que você consegue ver dentro de 9 metros do sensor da magia. Você não precisa concentrar-se nessa magia *Detectar Pensamentos* para mantê-la durante sua duração, mas ela termina se a magia *Vidência* terminar.

Bolsa de Armazenamento

Item Maravilhoso, Comum

Esta bolsa possui um espaço interno consideravelmente maior do que suas dimensões externas — aproximadamente 0,6 metro quadrado e 1,2 metro de profundidade por dentro. A bolsa pode conter até 250 kg, sem exceder um volume de 1,73 metros cúbicos. A bolsa pesa 2,5 kg, independentemente de seu conteúdo. Recuperar um item da bolsa requer uma ação Usar Objeto.

Se a bolsa for sobrecarregada, perfurada ou rasgada, ela é destruída e seu conteúdo é espalhado no Plano Astral. Se a bolsa for virada do avesso, seu conteúdo derrama-se sem danos, mas a bolsa deve ser colocada de volta antes de poder ser usada novamente. A bolsa contém ar suficiente para 10 minutos de respiração, divididos pelo número de criaturas respirando dentro dela.

Colocar uma *Bolsa de Armazenamento* dentro de um espaço extradimensional criado por uma *Mochila Útil*, *Buraco Portátil* ou item similar destrói instantaneamente ambos os itens e abre uma porta para o Plano Astral. A porta surge onde o item foi colocado dentro do outro. Qualquer criatura dentro de uma Esfera de raio de 3 metros centrada na porta é sugada para um local aleatório no Plano Astral. A porta então se fecha. A porta é de sentido único e não pode ser reaberta.

Bolsa de Feijões

Item Maravilhoso, Raro

Esta bolsa de tecido pesado contém 3d4 feijões secos quando encontrada. A bolsa pesa meio quilo, independentemente de quantos feijões contém, e torna-se um item não mágico quando não contém mais feijões.

Se você derramar um ou mais feijões da bolsa, eles explodem em uma *Esfera* de 3 metros de raio centrada neles. Todos os feijões derramados são destruídos na explosão, e cada criatura na *Esfera*, incluindo você, faz uma salvaguarda de Destreza CD 15, tomando 5d4 de dano Energético em falha ou metade desse dano em sucesso.

Se você remover um feijão da bolsa, plantá-lo na terra ou na areia e depois regá-lo, o feijão desaparece enquanto produz um efeito 1 minuto depois a partir do local onde foi plantado. O Mestre pode escolher um efeito da tabela abaixo ou determiná-lo aleatoriamente.

1D100	EFEITO
01	Surgem 5d4 cogumelos. Se uma criatura comer um cogumelo, role qualquer dado. Em um resultado ímpar, a criatura deve ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou tomar 5d6 de dano Venenoso e ficar com a condição Envenenado por 1 hora. Em um resultado par, a criatura ganha 5d6 pontos de vida temporários por 1 hora.
02–10	Um jato de água, cerveja, maionese, chá, vinagre, vinho ou óleo (escolha do Mestre) jorra a 9 metros de altura por 1d4 minutos.
11–20	Surgue um **Treant**. Role qualquer dado. Em um resultado ímpar, o treant é Caótico Mau. Em um resultado par, o treant é Caótico Bom.
21–30	Uma estátua de pedra animada, porém imóvel, em sua semelhança surge e faz ameaças verbais contra você. Se você a deixar e outras pessoas se aproximarem, ela o descreverá como o vilão mais hediondo e direcionará os recém-chegados a encontrá-lo e atacá-lo. Se você estiver no mesmo plano de existência que a estátua, ela saberá onde você está. A estátua torna-se inanimada após 24 horas.
31–40	Uma fogueira com chamas verdes surge e queima por 24 horas ou até ser apagada.
41–50	Três **Fungos Gritadores** brotam.
51–60	1d4 + 4 sapos rosa-pálido rastejam até você. Sempre que um sapo é tocado, ele se transforma em um monstro Grande ou menor, escolhido pelo Mestre, que age de acordo com seu alinhamento e natureza. O monstro permanece por 1 minuto, depois desaparece em uma nuvem de fumaça rosa-pálida.
61–70	Um **Bulette** faminto emerge do chão e ataca.
71–80	Uma árvore frutífera cresce. Ela tem 1d10 + 20 frutas, 1d8 das quais atuam como poções aleatoriamente determinadas. A árvore desaparece após 1 hora. As frutas colhidas permanecem, mantendo sua magia por 30 dias.
81–90	Um ninho de 1d4 + 3 ovos coloridos como arco-íris surge. Qualquer criatura que coma um ovo faz uma salvaguarda de Constituição CD 20. Em um sucesso, a criatura aumenta permanentemente sua pontuação mais baixa de atributo em 1, escolhendo aleatoriamente entre as pontuações igualmente baixas. Em um fracasso, a criatura toma 10d6 de dano Energético de uma explosão interna.
91–95	Uma pirâmide com base quadrada de 18 metros surge do chão. Dentro dela está uma câmara funerária contendo um **Mumia**, um **Mestre das Mumias** ou outro morto-vivo escolhido pelo Mestre. Seu sarcófago contém tesouro escolhido pelo Mestre.
96–00	Uma muda de feijão gigante brota, crescendo até a altura escolhida pelo Mestre. O topo leva para onde o Mestre escolher, como para uma vista magnífica, um castelo de gigante das nuvens ou outro plano de existência.

Bolsa de Truques

Item Maravilhoso, Incomum

Esta bolsa feita de tecido cinza, ferrugem ou bege parece vazia. Ao alcançar dentro da bolsa, no entanto, revela-se a presença de um objeto pequeno e felpudo.

Você pode usar uma ação de Magia para retirar o objeto felpudo da bolsa e arremessá-lo até 6 metros. Quando o objeto cai no chão, ele se transforma em uma criatura que você determina rolando na tabela que corresponde à cor da bolsa. Cons-

ulte "Criaturas" para o bloco de estatísticas da criatura. A criatura desaparece ao amanhecer seguinte ou quando for reduzida a 0 Pontos de Vida.

Itens mágicos — B (3)

A criatura é Amigável com você e seus aliados, e age imediatamente após você na sua contagem de Iniciativa. Você pode usar uma ação bônus para comandar como a criatura se move e qual ação ela toma em seu próximo turno, como atacar um inimigo. Na ausência de tais ordens, a criatura age de maneira apropriada à sua natureza.

Uma vez que três objetos felpudos tenham sido retirados da bolsa, a bolsa não pode ser usada novamente até o amanhecer seguinte.

Tabela: Bolsa de Truques Cinza

1D8	CRIATURA
1	Doninha
2	Rato Gigante
3	Texugo
4	Javali
5	Pantera
6	Texugo Gigante
7	Lobo Direto
8	Veado Gigante

Tabela: Bolsa de Truques Ferrugem

1D8	CRIATURA
1	Rato
2	Coruja
3	Mastim
4	Cabra
5	Cabra Gigante
6	Javali Gigante
7	Leão
8	Urso Marrom

Tabela: Bolsa de Truques Bege

1D8	CRIATURA
1	Chacal
2	Macaco
3	Babuíno
4	Bico de Machado
5	Urso Preto
6	Doninha Gigante
7	Hiena Gigante
8	Tigre

Bolsa Devoradora

Item Maravilhoso, Muito Raro

Esta bolsa se assemelha a uma *Bolsa de Contenção*, mas é uma abertura para alimentação de uma criatura extradimensional gigantesca. Virar a bolsa do avesso fecha a abertura.

A criatura extradimensional ligada à bolsa pode sentir o que quer que seja colocado dentro dela. Matéria animal ou vegetal colocada inteiramente na bolsa é devorada e perdida para sempre. Quando parte de uma criatura viva é colocada na bolsa, como acontece quando alguém alcança o interior dela, há 50% de chance de que a criatura seja puxada para dentro da bolsa. Uma criatura dentro da bolsa pode usar uma ação para tentar escapar, fazendo isso com uma salvaguarda bem-sucedido CD 15 de Força (Atletismo). Outra criatura pode usar uma ação para alcançar a bolsa e puxar uma criatura para fora, fazendo isso com uma salvaguarda bem-sucedido CD 20 de Força (Atletismo), desde que o puxador não seja puxado para dentro da bolsa primeiro. Qualquer criatura que comece seu turno dentro da bolsa é devorada, seu corpo destruído.

Objetos inanimados podem ser armazenados na bolsa, que pode conter um pé cúbico de tal material. No entanto, uma vez por dia, a bolsa engole quaisquer objetos dentro dela e os cospe para outro plano de existência. O Mestre determina o tempo e o plano.

Se a bolsa for perfurada ou rasgada, ela é destruída e tudo que estiver contido nela é transportado para um local aleatório no Plano Astral.

Botas Aladas

Item Maravilhoso, Incomum (Requer Sintonização)

Estas botas possuem 4 cargas e recuperam 1d4 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Enquanto veste as botas, você pode realizar uma ação Usar Magia para gastar 1 carga, ganhando um Deslocamento de Voo de 9 metros por 1 hora. Se você estiver voando quando a duração expirar, você desce a uma taxa de 9 metros por rodada até pousar.

Botas da Discrição Élfica

Item Maravilhoso, Incomum

Enquanto você usa estas botas, seus passos não fazem som, independentemente da superfície em que você está se movendo. Você também tem Vantagem nas perícias de Destreza (Furtividade).

Botas da Velocidade

Item Maravilhoso, Raro (Requer Sintonização)

Enquanto você usa estas botas, pode usar uma ação bônus para clicar os calcanhares das botas juntos. Se fizer isso, as botas dobram seu deslocamento, e qualquer criatura que faça um ataque de oportunidade contra você tem desvantagem na jogada de ataque. Se você clicar seus calcanhares juntos novamente, o efeito termina.

Quando você usou a propriedade das botas por um total de 10 minutos, a magia deixa de funcionar para você até que você termine um descanso longo.

Botas das Terras Invernais

Item Maravilhoso, Comum (Requer Sintonização)

Essas botas de pelo são justas e parecem quentes. Enquanto as usar, você obtém os seguintes benefícios.

Resistência ao Gélido. Você tem Resistência a dano Gélido e pode tolerar temperaturas de 0 graus Fahrenheit ou mais baixas sem proteção adicional.

Andar nas Terras Invernais. Você ignora Terreno Difícil criado por gelo ou neve.

Botas de Caminhada e Salto

Item Maravilhoso, Incomum (Requer Sintonização)

Enquanto você usa estas botas, seu Deslocamento se torna de 9 metros, a menos que seu Deslocamento seja maior, e seu Deslocamento não é reduzido por você carregar peso em excesso da sua capacidade de carga ou usar Armadura Pesada.

Uma vez em cada um dos seus turnos, você pode saltar até 9 metros gastando apenas 3 metros de movimento.

Botas de Levitação

Item Maravilhoso, Raro (Requer Sintonização)

Enquanto você usa estas botas, pode conjurar *Levitação* em si mesmo.

Braceletes de Tiro com Arco

Item Maravilhoso, Incomum (Requer Sintonização)

Enquanto usa estes braceletes, você tem proficiência com os arcos Longo e Curto, e recebe um bônus de +2 na jogada de dano feita com tais armas.

Bracers of Defense

Item Maravilhoso, Raro (Requer Sintonização)

Enquanto usar essas braçadeiras, você recebe um bônus de +2 à Classe de Armadura se estiver usando nenhuma armadura e nenhum Escudo Arcano.

Brazeiro of Comandando Brazeiro de Comandar Elementais de Fogo Elementais

Item Maravilhoso, Raro

Enquanto você estiver dentro de 1,5 metros deste braseiro, você pode usar uma ação Usar Magia para invocar um **Elemental de Fogo**. O elemental aparece em um espaço desocupado o mais próximo possível do braseiro, entende seus idiomas, obedece suas ordens e toma sua vez imediatamente após você na sua iniciativa. O elemental desaparece após 1 hora, quando morre, ou

quando você o dispensa como uma ação bônus. O braseiro não pode ser usado dessa forma novamente até a próxima aurora.

Broche de Proteção

Item Maravilhoso, Comum (Requer Sintonização)

Enquanto usar este broche, você tem Resistência a dano Energético e é imune ao dano causado pela magia *Mísseis Mágicos*.

Buraco Portátil

Item Maravilhoso, Raro

Este fino tecido preto, macio como seda, é dobrado até as dimensões de um lenço. Ele se desdobra em uma folha circular com 1,8 metros de diâmetro.

Você pode realizar uma ação Usar Magia para desdobrar um *Buraco Portátil* e colocá-lo sobre ou contra uma superfície sólida, onde o *Buraco Portátil* cria um buraco extradimensional de 3 metros de profundidade. O espaço cilíndrico dentro do buraco existe em um plano de existência diferente, então não pode ser usado para criar passagens abertas. Qualquer criatura dentro de um *Buraco Portátil* aberto pode sair do buraco escalando-o.

Você pode realizar uma ação Usar Magia para fechar um *Buraco Portátil* segurando as bordas do tecido e dobrando-o. Dobrar o tecido fecha o buraco, e quaisquer criaturas ou objetos dentro permanecem no espaço extradimensional. Não importa o que esteja dentro, o buraco pesa quase nada.

Se o buraco for dobrado, uma criatura dentro do espaço extradimensional do buraco pode realizar uma ação para fazer um teste de Atletismo de Força (CD 10). Em um teste bem-sucedido, a criatura força sua saída e aparece dentro de 1,5 metros do *Buraco Portátil*. Um *Buraco Portátil* fechado retém ar suficiente para 1 hora de respiração, dividida pelo número de criaturas respirando dentro.

Colocar um *Buraco Portátil* dentro de um espaço extradimensional criado por um *Saco de Guardar*, *Mochila Mágica* ou item similar destrói instantaneamente ambos os itens e abre um portal para o Plano Astral. O portal se origina onde um item foi colocado dentro do outro. Qualquer criatura dentro de 3 metros do portal e não atrás de cobertura total é sugada através dele e depositada em uma localização aleatória no Plano Astral. O portal então se fecha. O portal é de mão única e não pode ser reaberto.

Itens Mágicos — C

Caçador de Gigantes

Arma (Qualquer Simples ou Marcial), Rara

Você recebe um bônus de +1 em jogadas de ataque e jogadas de dano feitas com esta Arma Mágica.

Quando você acerta um gigante com esta arma, o gigante sofre 2d6 de dano extra do tipo da arma e deve ter sucesso em uma salvaguarda de Força CD 15 ou fica Caído.

Cajado da Murcha

Cajado, Raro (Requer Sintonização)

Este cajado possui 3 cargas e recupera 1d3 cargas gastas diariamente ao amanhecer.

O cajado pode ser empunhado como um Porrete Mágico. Em um acerto, ele causa dano como um Porrete normal, e você pode gastar 1 carga para causar 2d10 de dano Necrótico adicionais ao alvo e forçá-lo a fazer uma salvaguarda de Constituição CD 15. Em uma falha na salvaguarda, o alvo sofre Desvantagem por 1 hora em qualquer teste de atributo ou salvaguarda que utilize Força ou Constituição.

Cajado da Segurança

Cajado, Muito Raro

Enquanto empunha este cajado, você pode realizar uma ação Usar Magia para ativá-lo. O cajado então transporta instantaneamente você e até 199 outras criaturas dispostas que você possa ver para um demiplano. Você escolhe a forma que o demiplano assume. Pode ser um jardim tranquilo, uma taberna alegre, um palácio imenso, uma ilha tropical, um carnaval fantástico ou qualquer outra coisa que você possa imaginar. Independentemente de sua natureza, o demiplano contém água e comida suficientes para sustentar seus visitantes, e o ambiente do demiplano não pode prejudicar seus ocupantes. Tudo mais que possa ser interagido ali só pode existir ali. Por exemplo, uma flor colhida de um jardim lá desaparece se for levada para fora do demiplano.

Para cada hora passada no demiplano, um visitante recupera pontos de vida como se tivesse gasto 1 Dado de Pontos de Vida. Além disso, as criaturas não envelhecem enquanto estão lá, embora o tempo passe normalmente. Os visitantes podem permanecer lá por até 200 dias divididos pelo número de criaturas presentes (arredonde para baixo).

Quando o tempo acabar ou você realizar uma ação Usar Magia para encerrar o efeito, todos os visitantes reaparecem no local que ocupavam quando você ativou o cajado ou em um espaço desocupado mais próximo desse local. Uma vez usado, esta propriedade não pode ser usada novamente até que 10 dias tenham passado.

Cajado da Teia

Cajado, Incomum (Requer sintonização por um conjurador)

Este cajado tem 7 cargas. Enquanto o segura, você pode gastar 1 carga para conjurar *Teia* (CD de salvaguarda 13) dele.

Recuperando Cargas. O cajado recupera 1d6 + 1 carga gasta diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga do cajado, role 1d20. Em um resultado 1, o cajado se desfaz em cinzas e é destruído.

Cajado da Vigilância

Cajado, Muito Raro (Requer Sintonização)

Este cajado possui as seguintes propriedades.

Vigilância. Enquanto estiver segurando o cajado, você tem Vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) e em rolagens de Iniciativa.

Magias. Enquanto estiver segurando o cajado, você pode conjurar as seguintes magias a partir dele:

- *Detectar o Bem e o Mal*
- *Detectar Magia*
- *Detectar Veneno e Doença*
- *Ver o Invisível*

Aura Protetora. Como uma ação Usar Magia, você pode fincar a extremidade do cabo do cajado no chão, fazendo com que a cabeça do cajado emita luz plena em um raio de 18 metros e meia-luz para mais 18 metros. Enquanto estiver nessa luz plena, você e seus aliados recebem um bônus de +1 em Classe de Armadura e salvaguardas e podem sentir a localização de qualquer criatura Invisível que também esteja na luz plena.

A cabeça do cajado para de brilhar e o efeito termina após 10 minutos ou quando uma criatura usar uma ação Usar Magia para retirar o cajado do chão. Uma vez usado, esta propriedade não pode ser usada novamente até a próxima aurora.

Cajado de Absorção

Cajado, Muito Raro (Requer Sintonização)

Enquanto empunha este cajado, você pode tomar uma reação para absorver uma magia que está te mirando exclusivamente e não cria uma área de efeito. O efeito da magia absorvida é cancelado, e a energia da magia—não a própria magia—é armazenada no cajado. A energia tem o mesmo nível da magia quando ela foi conjurada. Uma magia cancelada se dissipa sem efeito, e quaisquer recursos usados para conjurá-la são desperdiçados. O cajado pode absorver e armazenar até 50 níveis de energia ao longo de sua existência. Quando o cajado absorve 50 níveis de energia, ele não pode absorver mais. Se você for alvo de uma magia que o cajado não pode armazenar, o cajado não tem efeito sobre essa magia.

Quando você se sintoniza com o cajado, você sabe quantos níveis de energia o cajado absorveu ao longo de sua existência e quantos níveis de energia de magia ele atualmente possui armazenados.

Se você for um conjurador de magias empunhando o cajado, pode converter a energia armazenada nele em espaços de magia para conjurar magias que você preparou ou conhece. Você só pode criar espaços de magia de um nível igual ou inferior ao dos seus próprios espaços de magia, com um máximo de 5º nível. Você usa os níveis armazenados no lugar dos seus

espaços, mas caso contrário, conjura a magia normalmente. Por exemplo, você pode usar 3 níveis armazenados no cajado como um espaço de magia de 3º nível.

Um cajado recém-encontrado geralmente tem 1d10 níveis de energia de magia armazenados nele. Um cajado que não pode mais absorver energia de magias e não possui energia restante se torna não mágico.

Cajado de Ametraçal

Arma (Cajado), Raro

Você recebe um bônus de +1 em jogadas de ataque e jogadas de dano feitas com esta Arma Mágica. O bônus aumenta para +3 quando você usa a arma para atacar um constructo.

Quando você tira 20 em uma jogada de ataque feita com esta arma, o alvo sofre 7 pontos adicionais de dano Contundente, ou 14 pontos de dano Contundente se for um constructo. Se um constructo tiver 25 pontos de vida ou menos após sofrer este dano, ele é destruído.

Cajado de Disrupção

Arma (Mace), Raro (Requer Sintonização)

Quando você atinge um Ínfero ou um Morto-Vivo com esta arma mágica, a criatura sofre 2d6 de dano Radiante extra. Se o alvo tiver 25 pontos de vida ou menos após sofrer este dano, ele deve ter sucesso em uma salvaguarda de Sabedoria CD 15 ou ser destruído. Em um teste bem-sucedido, a criatura fica Amedrontada até o final do seu próximo turno.

Luz. Enquanto você empunha esta arma, ela projeta luz plena em um raio de 6 metros e Meia-Luz por mais 6 metros.

Cajado de Fogo

Cajado, Muito Raro (Requer sintonização por um Druida, Feiticeiro, Bruxo ou Mago)

Você tem Resistência a dano Ígneo enquanto empunha este cajado.

Magias. O cajado possui 10 cargas. Enquanto o segura, você pode conjurar uma das magias da tabela a seguir dele, usando seu CD de salvaguarda de magia. A tabela indica quantas cargas você deve gastar para conjurar a magia.

MAGIA	CUSTO DE CARGA
Mãos Flamejantes	1
Bola de Fogo	3
Muralha de Fogo	4

Recuperando Cargas. O cajado recupera 1d6 + 4 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga, role 1d20. Em um resultado de 1, o cajado se desfaz em cinzas e é destruído.

Cajado de Gelo

Cajado, Muito Raro (Requer sintonização por um Druida, Feiticeiro, Bruxo ou Mago)

Você tem Resistência a dano Gélido enquanto empunha este cajado.

Magias. O cajado possui 10 cargas. Enquanto o segura, você pode conjurar uma das magias da tabela a seguir dele, usando seu CD de salvaguarda de magia. A tabela indica quantas cargas você deve gastar para conjurar a magia.

MAGIA	CUSTO DE CARGA
Cone de Frio	5
Névoa Obscurecente	1
Tempestade Glacial	4
Muralha de Gelo	4

Recuperando Cargas. O cajado recupera 1d6 + 4 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga, role 1d20. Em um resultado de 1, o cajado se transforma em água e é destruído.

Cajado de Ligação

Cajado, Raro (Requer Sintonização)

Este cajado possui 7 cargas.

Magias. Enquanto você o segura, pode conjurar uma das magias (salvaguarda CD 17) da tabela a seguir dele, gastando o número de cargas indicado na tabela para cada magia.

MAGIA	CUSTO DE CARGA
Paralisar Monstro	5
Paralisar Pessoa	2

Recuperando Cargas. O cajado recupera 1d6 + 1 carga gasta diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga do cajado, role 1d20. Em um resultado de 1, o cajado se desfaz em cinzas e é destruído.

Cajado de Relâmpagos

Cajado, Raro (Requer Sintonização por um Lançador de Magias)

Este cajado possui 7 cargas. Enquanto o segura, você pode gastar no máximo 3 cargas para conjurar *Relâmpago* (CD de salvaguarda 15) através dele. Por 1 carga, você conjura a versão de 3º círculo da magia. Você pode aumentar o nível da magia em 1 para cada carga adicional que gastar.

Recuperando Cargas. O cajado recupera 1d6 + 1 carga gasta diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga do cajado, role 1d20. Em um resultado de 1, o cajado se desfaz em cinzas e é destruído.

Cajado do Encantamento

Cajado, Raro (Requer sintonização por um Bardo, Clérigo, Druida, Feiticeiro, Bruxo ou Mago)

Este cajado possui 10 cargas. Enquanto o empunha, você pode usar qualquer uma de suas propriedades:

Conjurar Magia. Você pode gastar 1 carga do cajado para conjurar *Enfeitiçar Pessoa*, *Comando* ou *Compreender Idiomas* dele usando seu CD de salvaguarda de magia.

Refletir Encantamento. Se você obtém sucesso em uma salvaguarda contra uma magia de Encantamento que o(a) visa apenas a você, você pode tomar uma reação para gastar 1 carga

do cajado e redirecionar a magia para seu conjurador como se você tivesse conjurado a magia.

Resistir a Encantamento. Se você falha em uma salvaguarda contra uma magia de Encantamento que o(a) visa apenas a você, você pode transformar sua falha em um sucesso. Você não pode usar esta propriedade do cajado novamente até a próxima aurora.

Recuperando Cargas. O cajado recupera 1d8 + 2 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga, role 1d20. Em um resultado de 1, o cajado se desfaz em pó e é destruído.

Cajado do Medo

Cajado, Raro (Requer Sintonização) Este cajado tem 7 cargas.

Magias. Enquanto estiver segurando o cajado, você pode conjurar uma das magias (salvaguarda CD 15) da tabela a seguir dele. A tabela indica quantas cargas você deve gastar para conjurar a magia.

MAGIA	CUSTO DE CARGA
Comando ("fugir" ou "prostrar-se" apenas)	1
Medo (Cone de 18 metros)	3

Recuperando Cargas. O cajado recupera 1d6 + 1 carga gasta diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga do cajado, role 1d20. Em um resultado de 1, o cajado se desfaz em cinzas e é destruído.

Cajado do Poder

Cajado, Muito Raro (Requer sintonização por um Feiticeiro, Bruxo ou Mago)

Este cajado possui 20 cargas e pode ser empunhado como um Porrete Mágico que concede um bônus de +2 em jogadas de ataque e jogadas de dano feitas com ele. Enquanto o segura, você ganha um bônus de +2 na Classe de Armadura, salvaguardas e em jogadas de ataque de magia.

Magias. Enquanto estiver segurando o cajado, você pode conjurar uma das magias da tabela a seguir dele, usando seu CD de salvaguarda de magia. A tabela indica quantas cargas você deve gastar para conjurar a magia.

MAGIA	CUSTO DE CARGA
Cone de Frio	5
Bola de Fogo (versão de 5º nível)	5
Globo de Invulnerabilidade	6
Paralisar Monstro	5
Levitação	2
Relâmpago (versão de 5º nível)	5
Mísseis Mágicos	1
Raio do Enfraquecimento	1
Muralha de Energia	5

Recuperando Cargas. O cajado recupera 2d8 + 4 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga, role 1d20. Em um resultado de 1, o cajado retém seu bônus de +2 em jogadas de ataque e jogadas de dano, mas perde todas as outras propriedades. Em um resultado de 20, o cajado recupera 1d8 + 2 cargas.

Golpe Retributivo. Você pode realizar uma ação Usar Magia para quebrar o cajado sobre seu joelho ou contra uma superfície sólida. O cajado é destruído e libera sua magia em uma explosão que preenche uma Emanação de 9 metros com origem nele. Você tem 50 por cento de chance de viajar instantaneamente para um plano de existência aleatório, evitando a explosão. Se você falhar ao evitar o efeito, você sofre dano Energético igual a 16 vezes o número de cargas no cajado. Cada outra criatura na área realiza uma salvaguarda de Destreza CD 17. Em uma salvaguarda mal-sucedida, uma criatura sofre dano Energético igual a 4 vezes o número de cargas no cajado. Em uma salvaguarda bem-sucedida, a criatura sofre metade do dano.

Cajado do Poder Senhorial

Cajado, Lendário (Requer Sintonização)

Este cajado possui uma cabeça flangeada e funciona como um porrete mágico que concede um bônus de +3 nas jogadas de ataque e jogadas de dano feitas com ele. O cajado possui propriedades associadas a seis botões diferentes dispostos em linha ao longo do cabo. Ele também possui outras três propriedades, detalhadas abaixo.

Botões. Você pode pressionar um dos seguintes botões como uma ação bônus; o efeito de um botão dura até que você pressione um botão diferente ou pressione o mesmo botão novamente, o que faz com que o cajado volte à sua forma normal:

Botão 1. Uma lâmina flamejante brota da extremidade oposta à cabeça flangeada do cajado. As chamas emitem luz plena em um raio de 12 metros e Meia-Luz por mais 12 metros, e a lâmina funciona como uma espada longa ou espada curta mágica que causa 2d6 de dano Ígneo adicional em um acerto.

Botão 2. A cabeça flangeada do cajado se dobra para baixo e duas lâminas em forma de crescente saltam, transformando o cajado em um machado de batalha mágico que concede um bônus de +3 nas jogadas de ataque e jogadas de dano feitas com ele.

Botão 3. A cabeça flangeada do cajado se dobra para baixo, uma ponta de lança brota da extremidade do cajado e o cabo do cajado se alonga em um hasto de 1,8 metro, transformando o cajado em uma lança mágica que concede um bônus de +3 nas jogadas de ataque e jogadas de dano feitas com ele.

Botão 4. O cajado se transforma em um mastro de escalada com até 15 metros de comprimento (você especifica o comprimento), embora os botões do cajado permaneçam ao seu alcance. Em superfícies tão duras quanto granito, uma ponta na parte inferior e três ganchos na parte superior ancoram o mastro. Barras horizontais com 3 centímetros de comprimento se estendem dos lados, a 0,3 metros de distância, formando uma escada. O mastro pode suportar até 2000 kg. Peso excessivo ou falta de ancoragem sólida faz com que o cajado volte à sua forma normal.

Botão 5. A vara se transforma em um marreta de demolição portátil e concede ao seu usuário um bônus +10 em testes de Força (Atletismo) para arrombar portas, barricadas e outras barreiras.

Botão 6. A vara assume ou permanece em sua forma normal e indica o norte magnético. (Nada acontece se esta função da vara for usada em um local que não possui norte magnético.) A vara também lhe dá conhecimento de sua profundidade aproximada abaixo do solo ou sua altura acima dele.

Drenar Vida. Quando você atinge uma criatura com um ataque corpo a corpo usando a vara, você pode forçar o alvo a fazer uma salvaguarda de Constituição CD 17. Em uma falha na salvaguarda, o alvo sofre dano Necrótico extra de 4d6 e você recupera um número de pontos de vida igual à metade desse dano Necrótico. Uma vez usada, esta propriedade não pode ser usada novamente até a próxima aurora.

Paralisar. Quando você atinge uma criatura com um ataque corpo a corpo usando a vara, você pode forçar o alvo a fazer uma salvaguarda de Constituição CD 17. Em uma falha na salvaguarda, o alvo fica sob a condição Paralisado por 1 minuto. O alvo repete a salvaguarda no final de cada um de seus turnos, encerrando o efeito em um sucesso. Uma vez usada, esta propriedade não pode ser usada novamente até a próxima aurora.

Apavorar. Enquanto empunha a vara, você pode realizar uma ação Usar Magia para forçar cada criatura que você possa ver dentro de 9 metros de si mesmo a fazer uma salvaguarda de Sabedoria CD 17. Em uma falha na salvaguarda, um alvo fica sob a condição Amedrontado por 1 minuto. Um alvo Amedrontado repete a salvaguarda no final de cada um de seus turnos, encerrando o efeito sobre si mesmo em um sucesso. Uma vez usada, esta propriedade não pode ser usada novamente até a próxima aurora.

Cajado do Terror

Arma (Cajado), Raro (Requer Sintonização)

Esta Arma Mágica possui 3 cargas e recupera 1d3 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Enquanto empunha a arma, você pode realizar uma ação Usar Magia e gastar 1 carga para liberar uma onda de terror dela. Cada criatura de sua escolha dentro de 9 metros de você deve ter sucesso em uma salvaguarda de Sabedoria CD 15 ou fica Amedrontado por 1 minuto. Enquanto Amedrontado desta forma, uma criatura deve passar seus turnos tentando se mover o mais longe possível de você e não pode realizar ataques de oportunidade. Para sua ação, ela só pode usar a ação Correr ou tentar escapar de um efeito que a impeça de se mover. Se não houver lugar para onde ela possa se mover, a criatura pode tomar a ação Esquivar. No final de cada um de seus turnos, uma criatura repete a salvaguarda, terminando o efeito sobre si mesma em caso de sucesso.

Cajado do Trovão e Relâmpago

Cajado, Muito Raro (Requer Sintonização)

Este cajado pode ser empunhado como um Porrete Mágico que concede um bônus de +2 em jogadas de ataque e jogadas de dano feitas com ele. Ele também possui as seguintes propriedades adicionais. Uma vez que uma dessas propriedades é usada, ela não pode ser usada novamente até a próxima aurora.

Relâmpago. Ao acertar com um ataque corpo a corpo usando o cajado, você pode fazer com que o alvo receba 2d6 de dano Elétrico extras (não requer ação).

Trovão. Ao acertar com um ataque corpo a corpo usando o cajado, você pode fazer com que o cajado emita um estrondo trovejante audível a até 90 metros (não requer ação). O alvo que você atingiu deve ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição CD 17 ou fica Atordoado até o final do seu próximo turno.

Trovão e Relâmpago. Imediatamente após acertar com um ataque corpo a corpo usando o cajado, você pode usar uma ação bônus para usar as propriedades de Relâmpago e Trovão (conforme indicado acima) ao mesmo tempo. Fazer isso não gasta o uso diário dessas propriedades, apenas o uso desta.

Raio. Você pode usar uma ação Usar Magia para fazer com que um raio salte da ponta do cajado em uma Linha de 1,5 metros de largura e 36 metros de comprimento. Cada criatura nessa Linha faz uma salvaguarda de Destreza CD 17, recebendo 9d6 de dano Elétrico em uma falha ou metade desse dano em um sucesso.

Trovão Trovejante. Você pode usar uma ação Usar Magia para fazer com que o cajado produza um trovão trovejante audível a até 180 metros. Toda criatura dentro de uma Emanação de 18 metros originada de você faz uma salvaguarda de Constituição CD 17. Em uma falha, uma criatura recebe 2d6 de dano Trovejante e fica Surda por 1 minuto. Em um sucesso, a criatura recebe metade do dano.

Capa de Deslocamento

Item Maravilhoso, Raro (Requer Sintonização)

Enquanto você usa esta capa, ela projeta magicamente uma ilusão que faz você parecer estar em um local próximo ao seu local real, causando que qualquer criatura tenha desvantagem nas jogadas de ataque contra você. Se você sofrer dano, a propriedade deixa de funcionar até o início de sua próxima rodada. Essa propriedade é suprimida enquanto seu deslocamento for 0.

Capa de Elfo

Item Maravilhoso, Incomum (Requer Sintonização)

Enquanto você usa esta capa, testes de Sabedoria (Percepção) feitos para perceber você têm Desvantagem, e você tem Vantagem em testes de Destreza (Furtividade).

Capa de Proteção

Item Maravilhoso, Comum (Requer Sintonização)

Você recebe um bônus de +1 à Classe de Armadura e às salvaguardas enquanto usa esta capa.

Capa do Trupeiro

Item Maravilhoso, Raro

Esta capa cheira fracamente a enxofre. Enquanto a veste, você pode usá-la para conjurar *Porta Dimensional* como uma ação Usar Magia. Essa propriedade não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer.

Quando você se teletransporta com essa magia, deixa para trás uma nuvem de fumaça. O espaço que você deixou fica Levemente Obscurecido por essa fumaça até o final do seu próximo turno.

Capa Eficiente

Item Maravilhoso, Incomum

Cada um dos três compartimentos da capa conecta-se a um espaço extradimensional que permite à capa armazenar inúmeros itens sem pesar mais de 1 kg. O compartimento mais curto pode conter até 60 Flechas, Alijadas ou objetos similares. O compartimento médio armazena até 18 Javalinhas ou objetos similares. O compartimento mais longo armazena até 6 objetos longos, como Arcos, Porras Longas ou Lanças.

Você pode retirar qualquer item que a capa contenha como se o estivesse retirando de uma capa ou bainha comum.

Capacete de Compreender Idiomas

Item Maravilhoso, Incomum

Enquanto usa este capacete, você pode conjurar *Compreender Idiomas* a partir dele.

Capacete de Teleporte

Item Maravilhoso, Raro (Requer Sintonização)

Este capacete possui 3 cargas. Enquanto o estiver usando, você pode gastar 1 carga para conjurar *Teleporte* a partir dele. O capacete recupera 1d3 cargas gastas diariamente ao amanhecer.

Capacete do Brilho

Item Maravilhoso, Muito Raro (Requer Sintonização)

Este capacete está cravejado com 1d10 diamantes, 2d10 rubis, 3d10 opalas de fogo e 4d10 opalas. Qualquer gema removida do capacete se desfaz em pó. Quando todas as gemas são removidas ou destruídas, o capacete perde sua magia.

Você recebe os seguintes benefícios enquanto usa o capacete.

Luz Diamante. Enquanto o capacete tiver pelo menos um diamante, ele emite uma Emanação de 9 metros. Quando pelo menos um morto-vivo estiver dentro dessa área, a Emanação é preenchida com Meia-Luz. Qualquer morto-vivo que comece seu turno nessa área recebe 1d6 dano Radiante.

Chamas de Opala de Fogo. Enquanto o capacete tiver pelo menos uma opala de fogo, você pode usar uma ação Usar Magia para fazer com que uma arma que você está segurando entre em chamas. As chamas emitem luz plena em um raio de 3 metros e Meia-Luz por mais 3 metros. As chamas são inofensivas para você e a arma. Quando você acerta com um ataque usando a arma flamejante, o alvo recebe 1d6 de dano Ígneo adicional. As chamas duram até que você use uma ação bônus para apagá-las ou largue ou guarde a arma.

Resistência de Rubi. Enquanto o capacete tiver pelo menos um rubi, você tem Resistência a dano Ígneo.

Magias. Você pode conjurar uma das seguintes magias (CD 18), usando uma das gemas do capacete do tipo especificado como componente: *Luz* (opala), *Bola de Fogo* (opala de fogo), *Rajada Prismática* (diamante) ou *Muralha de Fogo* (rubi). A gema é destruída quando a magia é conjurada e desaparece do capacete.

Sofrendo Dano Ígneo. Role 1d20 se você estiver usando o elmo e sofrer dano Ígneo como resultado de falhar em uma salvaguarda contra uma magia. Em um resultado de 1, o elmo emite raios de luz de suas gemas restantes e é então destruído. Cada criatura dentro de uma Emanação de 18 metros originada de você deve ter sucesso em uma salvaguarda de Destreza CD 17 ou ser atingida por um raio, sofrendo dano Radiante igual ao número de gemas no elmo.

Cascos de Velocidade

Item Maravilhoso, Raro

Estes cascos vêm em um conjunto de quatro. Como uma ação Usar Magia, você pode tocar um dos cascos no casco de um cavalo ou criatura similar, e o casco se fixa ao casco. Remover um casco também leva uma ação Usar Magia.

Enquanto todos os quatro cascos estão fixados à mesma criatura, seu Deslocamento é aumentado em 9 metros.

Cascos de Zéfiro

Item Maravilhoso, Muito Raro

Esses cascos vêm em um conjunto de quatro. Como uma ação Usar Magia, você pode tocar um dos cascos no casco de um cavalo ou criatura similar, onde o casco se fixa ao casco. Remover um casco também requer uma ação Usar Magia.

Enquanto todos os quatro cascos estão fixados nos cascos de um cavalo ou criatura similar, eles permitem que a criatura se mova normalmente enquanto flutua 10 centímetros acima de uma superfície. Esse efeito significa que a criatura pode atravessar ou permanecer acima de superfícies não sólidas ou instáveis, como água ou lava. A criatura não deixa rastros e ignora Terreno Difícil. Além disso, a criatura pode viajar por até 12 horas por dia sem ganhar níveis de Exaustão devido a viagens prolongadas.

Censo de Controle de Elementais do Ar

Item Maravilhoso, Raro

Enquanto balança suavemente este censó, você pode usar uma ação Usar Magia para convocar um **Elemental do Ar**. O elemental aparece em um espaço não ocupado o mais próximo possível do censó, entende seus idiomas, obedece às suas ordens e toma sua vez imediatamente após você na contagem de Iniciativa. O elemental desaparece após 1 hora, quando morre ou quando você o dissipa como ação bônus. O censó não pode ser usado dessa forma novamente até o próximo amanhecer.

Cetro da Floresta

Cetro, Raro (Requer Sintonização por um Druida)

Este cetro tem 6 cargas e pode ser usado como um Cetro Mágico que concede +2 em jogadas de ataque e jogadas de dano feitas com ele. Enquanto o segura, você recebe +2 em jogadas de ataque de magia.

Magias. Enquanto segura o cetro, você pode conjurar uma das magias na tabela a seguir a partir dele, usando sua CD de salvaguarda de magia. A tabela indica quantas cargas você deve gastar para conjurar a magia.

Magia	Custo de Carga
Amizade Animal	1
Despertar	5
Pele-Casca	2
Localizar Animais ou Plantas	2
Passo Sem Rastro	2
Falar com Animais	1
Falar com Plantas	3
Muralha de Espinhos	6

Forma de Árvore. Você pode usar uma ação Usar Magia para plantar uma extremidade do cetro na terra em um espaço não ocupado e gastar 1 carga para transformar o cetro em uma árvore saudável. A árvore tem 18 metros de altura e um tronco com 1,5 metro de diâmetro, e seus galhos no topo se espalham em um raio de 6 metros. A árvore parece comum, mas emite uma aura fraca de magia de Transmutação que pode ser percebida com a magia *Detectar Magia*. Enquanto toca a árvore e usa uma ação Usar Magia, você retorna o cetro à sua forma normal. Qualquer criatura na árvore cairá quando a árvore voltar a ser um cetro.

Recuperação de Cargas. O cetro recupera 1d6 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga, role 1d20. Em um 1, o cetro perde suas propriedades e se torna um Cetro Comum.

Chapéu de Disfarce

Item Maravilhoso, Incomum (Requer Sintonização)

Enquanto usa este chapéu, você pode conjurar a magia *Disfarçar-se*. A magia termina se o chapéu for removido.

Chaves Dimensionais

Item Maravilhoso, Raro

Você pode usar uma ação Usar Objeto para colocar essas algemas em uma criatura que esteja com a condição Incapacitado. As algemas se ajustam para se encaixar em uma criatura de tamanho Pequeno a Grande. As algemas impedem que uma criatura presa por elas use qualquer método de movimento extradimensional, incluindo teleportação ou viagem para um plano de existência diferente. Elas não impedem a criatura de passar por um portal interdimensional.

Você e qualquer criatura que você designar ao usar as algemas podem usar uma ação Usar Objeto para removê-las. A cada 30 dias, a criatura presa pode fazer um teste de Força (Atletismo) com CD 30. Em um sucesso, a criatura se liberta e destrói as algemas.

Chime de Abertura

Item Maravilhoso, Raro

Este tubo metálico oco mede cerca de 0,3 metros de comprimento e pesa 0,5 kg. Como uma ação Usar Magia, você pode tocar no sino para conjurar *Arrombar*. O som de batida habitual da magia é substituído pelo tom claro e ressonante do sino, que é audível a até 90 metros.

O sino pode ser usado 10 vezes. Após a décima vez, ele racha e se torna inútil.

Cinturão da Força de Gigante

Item Maravilhoso, Raridade Variável (Requer Sintonização)

Enquanto você usa este cinturão, sua Força se transforma em um valor concedido pelo cinturão. O tipo de gigante determina o valor (veja a tabela abaixo). O item não tem efeito sobre você se sua Força sem o cinturão for igual ou maior que o valor do cinturão.

Cinturão	For	Raridade
Cinturão da Força de Gigante (colina)	21	Raro
Cinturão da Força de Gigante (gelo ou pedra)	23	Muito Raro
Cinturão da Força de Gigante (fogo)	25	Muito Raro
Cinturão da Força de Gigante (nuvem)	27	Lendário
Cinturão da Força de Gigante (tempestade)	29	Lendário

Cinturão do Puro Sangue Anão

Item Maravilhoso, Raro (Requer Sintonização) Enquanto usa este cinturão, você recebe os seguintes benefícios:

Anável. Você conhece a língua Anã.

Amigo do Puro Sangue. Você tem Vantagem em testes de Carisma (Persuasão) feitos para interagir com anões e duergar.

Robustez. Sua Constituição aumenta em 2, até um máximo de 20.

Além disso, enquanto estiver sintonizado com o cinturão, você tem 50 por cento de chance a cada dia ao amanhecer de desenvolver uma barba cheia se puder ter uma, ou uma barba mais espessa se já tiver uma.

Se você não for um anão ou duergar, você recebe os seguintes benefícios adicionais enquanto usa o cinturão:

Visão no Escuro. Você tem Visão no Escuro com alcance de 18 metros.

Resiliência. Você tem Resistência a dano Venenoso. Você também tem Vantagem em salvaguardas que você faz para evitar ou encerrar a condição Envenenado.

Círculo de Explosão of Blasting

Item Maravilhoso, Comum

Enquanto usar este Círculo de Explosão, você pode conjurar *Raio Ardente* com ele (+5 para acertar). O Círculo de Explosão não pode conjurar esta magia novamente até o próximo amanhecer.

Cola Soberana

Item Maravilhoso, Lendário

Esta substância viscosa e branco-leitosa pode formar uma ligação adesiva permanente entre quaisquer dois objetos. Deve ser armazenada em um pote ou frasco que tenha sido revestido internamente com *Óleo da Escorregosidade*. Quando encontrada, um recipiente contém 1d6 + 1 onças.

Uma onça da cola pode cobrir uma superfície quadrada de 0,3 metro. Aplicar uma onça de *Cola Soberana* leva uma ação Usar Objeto, e a cola aplicada leva 1 minuto para secar. Uma vez que isso tenha acontecido, o vínculo que ela cria só pode ser desfeito com a aplicação de *Solvente Universal* ou *Óleo da Forma Etérea*, ou com uma magia *Desejo*.

Colar de Adaptação

Item Maravilhoso, Comum (Requer Sintonização)

Enquanto usar este colar, você pode respirar normalmente em qualquer ambiente e tem vantagem nas salvaguardas feitas para evitar ou terminar a condição Envenenado.

Colar de Bolas de Fogo

Item Maravilhoso, Raro

Este colar tem 1d6 + 3 contas penduradas nele. Você pode usar uma ação Usar Magia para soltar uma conta e lançá-la até 18 metros de distância. Quando ela atinge o fim de sua trajetória, a conta explode como uma magia *Bola de Fogo* de 3º círculo (salvaguarda CD 15).

Você pode lançar múltiplas contas, ou até mesmo todo o colar, de uma só vez. Quando fizer isso, aumente o dano da *Bola de Fogo* em 1d6 para cada conta após a primeira (dano máximo 12d6).

Colar de Contas de Oração

Item Maravilhoso, Raro (Requer Sintonização por um Clérigo, Druida ou Paladino)

Este colar possui 1d4 + 2 contas mágicas feitas de água-marinha, pérola preta ou topázio. Ele também tem muitas contas não mágicas feitas de pedras como âmbar, pedra de sangue, citrino, coral, jade, pérola ou quartzo. Se uma conta mágica for removida do colar, essa conta perde sua magia.

Existem seis tipos de contas mágicas. O Mestre decide o tipo de cada conta no colar ou determina aleatoriamente rolando na tabela abaixo. Um colar pode conter mais de uma conta do mesmo tipo. Para usá-la, você deve estar usando o colar. Cada conta contém uma magia que você pode conjurar a partir dela como uma Ação Bônus (usando sua CD de salvaguarda de magia, se necessário). Uma vez que a magia de uma conta mágica é conjurada, essa conta não pode ser usada novamente até o amanhecer seguinte.

1D20	CONTA	MAGIA
1–6	Conta de Bênção	Bênção
7–12	Conta de Curativo	Curar Ferimentos (versão de 2º círculo)
13–16	Conta de Favor	Restauração Maior
17–18	Conta de Destruição	Destruição Radiante
19	Conta de Invocação	Defensor da Fé
20	Conta de Caminhar no Vento	Caminhar no Vento

Conta de Força

Item Maravilhoso, Raro

Esta pequena esfera preta mede 3/4 de polegada de diâmetro e pesa uma onça. Normalmente, 1d4 + 4 *Contas de Força* são encontradas juntas.

Você pode usar uma ação Usar Magia para lançar a conta até 18 metros. A conta explode em uma Esfera de 3 metros de raio no impacto e é destruída. Cada criatura na Esfera deve conseguir uma salvaguarda de Destreza CD 15 ou tomar 5d4 de dano Energético. Em seguida, uma esfera de força transparente envolve a área por 1 minuto. Qualquer criatura que falhou na salvaguarda e está completamente dentro da área fica presa dentro desta esfera. Criaturas que conseguiram a salvaguarda ou estão parcialmente dentro da área são empurradas para longe do centro da esfera até não estarem mais dentro dela. Apenas ar respirável pode passar pela parede da esfera. Nenhuma ataque ou outro efeito pode atravessá-la.

Uma criatura presa pode usar uma ação Usar Objeto para empurrar contra a parede da esfera, movendo-a até metade do seu deslocamento. A esfera pode ser pegada, e sua magia faz com que pese apenas 0,5 kg, independentemente do peso das criaturas dentro dela.

Corda de Enredamento

Item Maravilhoso, Raro

Esta corda tem 9 metros de comprimento. Enquanto segura uma extremidade da corda, você pode usar uma ação Usar Magia para comandar a outra extremidade a avançar e enredar uma criatura que você possa ver dentro de 6 metros de si mesmo. O alvo deve ter sucesso em uma salvaguarda de Destreza CD 15 ou ficará Contido. Você pode libertar o alvo soltando sua extremidade da corda (fazendo a corda se enrolar no espaço do alvo) ou usando uma ação bônus para repetir o comando (fazendo a corda se enrolar em sua mão).

Um alvo Contido pela corda pode usar uma ação para fazer um teste de Força (Atletismo) ou Destreza (Acrobacia) CD 15. Em um teste bem-sucedido, o alvo não está mais Contido pela corda. Se você ainda estiver segurando a corda quando um alvo escapar dela, você pode usar uma reação para comandar a corda a se enrolar em sua mão; caso contrário, a corda se enrola no espaço do alvo.

A corda tem CA 20, PV 20 e Imunidade a Veneno e dano Psíquico. Ela recupera 1 ponto de vida a cada 5 minutos enquanto tiver pelo menos 1 ponto de vida. Se a corda chegar a 0 pontos de vida, ela é destruída.

Corda de Escalada

Item Maravilhoso, Comum

Este comprimento de corda de 18 metros pode suportar até 1500 kg. Enquanto segura uma extremidade da corda, você pode usar uma Ação Usar Magia para comandar a outra extremidade a se animar e mover-se em direção a um destino que você escolher, até a distância máxima da corda a partir de você. Essa extremidade se move 3 metros na sua vez quando você primeiro a comandar e 3 metros no início de cada uma das suas vezes subsequentes até alcançar o destino ou até você ordenar que pare. Você também pode dizer à corda para se fixar firmemente a um objeto ou para se soltar, para amarrar ou desamarrar-se, ou para se enrolar para transporte.

Se você ordenar que a corda seja amarrada, nós grandes aparecem a cada intervalo de 0,3 metro ao longo da corda. Enquanto amarrada, a corda encurta para um comprimento de 15 metros e concede Vantagem em testes de atributo feitos para escalar usando a corda.

A corda tem CA 20, PV 20 e Imunidade a dano Venenoso e Psíquico. Ela regenera 1 ponto de vida a cada 5 minutos, desde que tenha pelo menos 1 ponto de vida. Se a corda chegar a 0 pontos de vida, ela é destruída.

Corneta de Explosão

Item Maravilhoso, Raro

Você pode realizar uma ação Usar Magia para tocar a corneta, que emite uma explosão trovejante em um Cone de 9 metros, audível até 180 metros. Cada criatura no Cone deve fazer uma salvaguarda de Constituição CD 15. Em uma falha na salvaguarda, a criatura recebe 5d8 de dano Trovejante e fica Surda por 1 minuto. Em uma salvaguarda bem-sucedida, a criatura recebe metade do dano. Objetos de vidro ou cristal no Cone que não estão sendo usados ou carregados recebem 10d8 de dano Trovejante.

Cada uso da magia da corneta tem 20 por cento de chance de causar a explosão da corneta. A explosão causa 10d6 de dano Energético ao usuário e destrói a corneta.

Corneta de Valhalla

Item Maravilhoso, Raro (Prata ou Latão), Muito Raro (Bronze) ou Lendário (Ferro)

Você pode usar uma ação Usar Magia para tocar esta corneta. Em resposta, espíritos guerreiros do plano de Ysgard aparecem em espaços desocupados dentro de 18 metros de você. Cada espírito usa o **bloco de estatísticas Berserker** e retorna a Ysgard após 1 hora ou quando seus pontos de vida chegam a 0. Os espíritos parecem guerreiros vivos e respirando, e eles têm Imunidade às condições Enfeitiçado e Amedrontado. Uma vez que você usa a corneta, ela não pode ser usada novamente até que 7 dias tenham passado.

Quatro tipos de *Corneta de Valhalla* são conhecidos por existir, cada um feito de um metal diferente. O tipo da corneta determina quantos espíritos ela invoca, bem como o requisito para seu uso. O Mestre do Jogo escolhe o tipo da corneta ou o determina aleatoriamente rolando na tabela a seguir.

Se você tocar a corneta sem atender ao seu requisito, os espíritos invocados atacam você. Se você atender ao requisito, eles são Amigáveis a você e seus aliados e seguem suas ordens.

1D100	TIPO DA CORNETA	ESPÍRITOS	REQUISITO
01–40	Prata	2	Nenhum
41–75	Latão	3	Proficiência com todas as armas simples
76–90	Bronze	4	Treinamento com toda armadura média
91–00	Ferro	5	Proficiência com todas as armas marciais

Corrente Élfica

Armadura (Cota de Malha ou Cota de Camisa), Rara

Você recebe um bônus de +1 na Classe de Armadura enquanto usa esta armadura. Você é considerado treinado com esta armadura mesmo que não tenha treinamento com armaduras médias ou pesadas.

Correntes de Ferro

Item Maravilhoso, Raro

Esta esfera de ferro enferrujada mede 7,5 centímetros de diâmetro e pesa 0,5 kg. Você pode usar uma ação Usar Magia para lançar a esfera contra uma criatura Grande ou menor que você consiga ver dentro de 18 metros de distância. Enquanto a esfera se move no ar, ela se abre em uma tangle de correntes metálicas.

Faça uma jogada de ataque à distância com um bônus de ataque igual ao seu modificador de Destreza mais seu bônus de proficiência. Em um acerto, o alvo fica com a condição Contido até você usar uma ação bônus para emitir um comando que o libere. Fazer isso ou errar o ataque faz com que as correntes se contraiam e voltem a ser uma esfera.

Uma criatura que consiga tocar nas correntes, incluindo a que está Contida, pode usar uma ação para fazer um teste de Força (Atletismo) com CD 20 para quebrar as correntes de ferro. Em um sucesso, o item é destruído e a criatura Contida é libertada. Em um fracasso, qualquer tentativa subsequente dessa criatura falhará automaticamente até que 24 horas tenham se passado.

Uma vez usadas, as correntes não podem ser usadas novamente até o amanhecer seguinte.

Cubo de Força

Item Maravilhoso, Raro (Requer Sintonização)

Este cubo tem aproximadamente um centímetro de lado. Cada face possui uma marca distintiva. Você pode pressionar uma dessas faces, gastar o número de cargas necessárias para ela e, assim, conjurar a magia associada a ela (CD 17), conforme mostrado na tabela Faces do Cubo de Força.

O cubo começa com 10 cargas e recupera 1d6 cargas gastas diariamente ao amanhecer.

Tabela: Faces do Cubo de Força

Magia	Custo em Cargas
Armadura Arcana	1
Escudo Arcano	1
Pequeno Refúgio de Leomund	3
Santuário Particular de Mordenkainen	4
Esfera Resiliente de Otiluke	4
Muralha de Energia	5

Cubo Portal

Item Maravilhoso, Lendário

Este cubo tem 7,5 centímetros de lado e irradia energia mágica palpável. Os seis lados do cubo estão associados a diferentes planos de existência, um dos quais é o Plano Material. Os outros lados estão associados a planos determinados pelo Mestre.

O cubo tem 3 cargas e recupera 1d3 cargas gastos diariamente ao amanhecer. Como uma ação Usar Magia, você pode gastar 1 das cargas do cubo para conjurar uma das seguintes magias usando o cubo.

Portal. Pressionando um dos lados do cubo, você conjura *Portal*, abrindo um portal para o plano de existência associado a esse lado.

Transição Planar. Pressionando um dos lados do cubo duas vezes, você conjura *Transição Planar*, transportando os alvos para o plano de existência associado a esse lado.

Itens Mágicos — D

Decanter de Água Infinita

Item Maravilhoso, Incomum

Esta garrafa rolha borbulha quando agitada, como se contivesse água. O decanter pesa 1 kg.

Você pode realizar uma ação Usar Magia para remover a rolha e proferir uma das três palavras de comando, momento em que uma quantidade de água doce ou água salgada (de sua escolha) jorra da garrafa. A água para de jorrar no início do seu próximo turno. Escolha entre as seguintes palavras de comando:

Respingo. O decanter produz 3,8 litros de água.

Fonte. O decanter produz 19 litros de água.

Gêiser. O decanter produz 114 litros de água que jorram em uma Linha com 9 metros de comprimento e 0,3 metros de largura. Se você estiver segurando o decanter, pode direcionar o gêiser em uma direção (sem ação necessária). Uma criatura de sua escolha na Linha deve ter sucesso em uma salvaguarda de Força CD 13 ou sofrer 1d4 de dano Contundente e ficar Caído. Em vez de uma criatura, você pode mirar em um objeto na Linha que não esteja sendo usado ou carregado e que pese no máximo 100 kg. O objeto é derrubado pelo gêiser.

Deck Misterioso

Item Maravilhoso, Lendário

Geralmente encontrado em uma caixa ou bolsa, este deck contém um número de cartas feitas de marfim ou pergaminho. A maioria (75 por cento) destes cartas possui treze cartas, mas alguns têm vinte e duas. Use a coluna apropriada da tabela Deck Misterioso ao determinar aleatoriamente as cartas tiradas do deck.

Antes de tirar uma carta, você deve declarar quantas cartas pretende tirar e então tirá-las aleatoriamente. Qualquer carta tirada além desse número não tem efeito. Caso contrário, assim que você tirar uma carta do deck, sua magia entra em ação. Você deve tirar cada carta no máximo 1 hora após a última tirada. Se você falhar em tirar o número escolhido, o número restante de cartas voa do deck sozinhas e entra em ação todas de uma vez.

Uma vez que uma carta é tirada, ela desaparece. A menos que a carta seja o Louco ou o Palhaço, a carta reaparece no deck, permitindo que você tire a mesma carta duas vezes. (Uma vez que o Louco ou o Palhaço tenha deixado o deck, role novamente na tabela se essa carta aparecer novamente.)

Tabela: Deck Misterioso

1d100 (baralho de 13 cartas)	1d100 (baralho de 22 cartas)	Carta
—	01–05	Equilíbrio
—	06–10	Cometa
—	11–14	Donjão
01–08	15–18	Euryale
—	19–23	Destinos
09–16	24–27	Chamas
—	28–31	Louco
—	32–36	Gema
17–24	37–41	Palhaço
25–32	42–46	Chave
33–40	47–51	Cavaleiro
41–48	52–56	Lua
—	57–60	Quebra-cabeça
49–56	61–64	Ladino
57–64	65–68	Ruína
—	69–73	Sábio
65–72	74–77	Crânio
73–80	78–82	Estrela
81–88	83–87	Sol
—	88–91	Garras
89–96	92–96	Trono
97–00	97–00	Vazio

Cada efeito da carta é descrito abaixo.

Equilíbrio. Você pode aumentar um de seus valores de atributo em 2, até um máximo de 22, desde que também diminua outro valor de atributo em 2. Você não pode diminuir

um atributo que tenha uma pontuação de 5 ou inferior. Alternativamente, você pode optar por não ajustar seus valores de atributo, caso em que esta carta não tem efeito.

Cometa. Na próxima vez que você entrar em combate contra uma ou mais criaturas Hostis, você pode selecionar uma delas como seu inimigo ao rolar a Iniciativa. Se você reduzir seu inimigo a 0 Pontos de Vida durante esse combate, você terá Vantagem nas Salvaguardas contra a Morte por 1 ano. Se alguém mais reduzir seu inimigo escolhido a 0 Pontos de Vida ou você não escolher um inimigo, esta carta não terá efeito.

Cárcere. Você desaparece e entra em um estado de animação suspensa em uma esfera extradimensional. Tudo o que você está usando e carregando desaparece com você, exceto por Artefatos, que permanecem no local onde você estava quando desapareceu. Você permanece preso até ser encontrado e removido da esfera. Você não pode ser localizado por qualquer magia de Presságio, mas uma magia *Desejo* pode revelar a localização de sua prisão. Você não puxa mais cartas.

Eúriale. A imagem semelhante a uma medusa na carta o amaldiçoa. Você sofre uma penalidade de −2 nas Salvaguardas enquanto estiver amaldiçoado dessa forma. Apenas um deus ou a magia da carta *Fados* pode acabar com essa maldição.

Fados. O tecido da realidade se desfaz e se reconstrói, permitindo que você evite ou apague um evento como se ele nunca tivesse acontecido. Você pode usar a magia da carta assim que a puxar ou a qualquer outro momento antes de morrer.

Chamas. Um demônio poderoso torna-se seu inimigo. O demônio busca sua ruína e tortura você, saboreando seu sofrimento antes de tentar matá-lo. Essa inimizade persiste até que você ou o demônio morram.

Fool. Você tem desvantagem em Testes de D20 pelas próximas 72 horas. Pegue outra carta; essa jogada não conta como uma de suas jogadas declaradas.

Gema. Vinte e cinco peças de joias valendo 2.000 PO cada ou cinquenta gemas valendo 1.000 PO cada aparecem aos seus pés.

Jester. Você tem vantagem em Testes de D20 pelas próximas 72 horas, ou pode pegar duas cartas adicionais além das suas jogadas declaradas.

Chave. Uma Arma Mágica Rara ou mais rara, com a qual você é proficiente, aparece em seu corpo. O GM escolhe a arma.

Cavaleiro. Você ganha o serviço de um **Cavaleiro**, que aparece magicamente em um espaço ocupado por você dentro de 9 metros de distância. O cavaleiro tem o mesmo alinhamento que você e serve lealmente até a morte, acreditando que vocês dois foram unidos pelo destino. Trabalhe com o GM para criar um nome e uma história para esse NPC. O GM pode usar um bloco de estatísticas diferente para representar o cavaleiro, conforme desejado.

Lua. Você ganha a habilidade de conjurar *Desejo* 1d3 vezes.

Puzzle. Reduza permanentemente sua Inteligência ou Sabedoria em 1d4 + 1 (para uma pontuação mínima de 1). Você pode pegar uma carta adicional além das suas jogadas declaradas.

Rogue. Um NPC escolhido pelo GM torna-se Hostil em relação a você. Você não sabe o nome desse NPC até que ele ou alguém revele sua identidade. Nada menos que uma magia *Desejo* ou intervenção divina pode acabar com a hostilidade do NPC em relação a você.

Ruínas. Todas as formas de riqueza que você carrega ou possui, exceto itens mágicos, são perdidas. Propriedades portáteis desaparecem. Negócios, edifícios e terras que você possui são perdidos de uma forma que altera a realidade o mínimo possível. Qualquer documento que prove que você deveria possuir algo perdido com esta carta também desaparece.

Sábio. A qualquer momento que você escolher dentro de um ano após tirar este cartão, você pode fazer uma pergunta em meditação e receber mentalmente uma resposta verdadeira a essa pergunta.

Caveira. Um **Avatar da Morte** (consulte o bloco de estatísticas anexo) aparece em um espaço vazio o mais próximo possível de você. O avatar ataca apenas você, aparecendo como um esqueleto fantasmagórico vestido com uma túnica rasgada preta e carregando uma foice espectral. O avatar desaparece quando atinge 0 Pontos de Vida ou você morre. Se um aliado seu causar dano ao avatar, esse aliado convoca outro **Avatar da Morte**. O novo avatar aparece em um espaço vazio o mais próximo possível desse aliado e ataca apenas esse aliado. Você e seus aliados podem convocar apenas um avatar cada como consequência desta carta. Uma criatura morta por um avatar não pode ser trazida de volta à vida.

Estrela. Aumente um de seus valores de atributo em 2, até um máximo de 24.

Sol. Um item mágico (escolhido pelo GM) aparece em seu corpo. Além disso, você ganha 10 Pontos de Vida Temporários diariamente ao amanhecer até você morrer.

Garras. Todos os itens mágicos que você usa ou carrega desintegram-se. Os artefatos em sua posse desaparecem em vez disso.

Trono. Você ganha proficiência e especialização em sua escolha entre História, Intuição, Intimidação ou Persuasão. Além disso, você ganha posse legítima de uma pequena fortaleza em algum lugar do mundo. No entanto, a fortaleza está atualmente habitada por um ou mais monstros, que devem ser eliminados antes que você possa reivindicar a fortaleza como sua.

Vazio. Sua alma é arrancada do corpo e contida em um objeto em um local escolhido pelo Mestre. Um ou mais seres poderosos guardam esse local. Enquanto sua alma está presa dessa forma, seu corpo permanece inerte, deixa de envelhecer e não requer comida, ar nem água. A magia *Desejo* não pode devolver sua alma ao corpo, mas revela a localização do objeto que contém sua alma. Você não pega mais cartas.

Avatar da Morte

Criatura Morta-Viva Média, Mau Leal
CA *20*
Iniciativa *+3 (13)*
PV *Metade dos PV máximos de seu invocador*
Deslocamento *18 metros, Voo 18 metros (suspensão)*

ATRIBUTO	PONTUAÇÃO	MOD	SALVAGUARDA
FOR	16	+3	+3
DES	16	+3	+3
CON	16	+3	+3
INT	16	+3	+3
SAB	16	+3	+3
CAR	16	+3	+3

Imunidades *Necrótico, Veneno; Enfeitiçado, Exaustão, Amedrontado, Paralisado, Petrificado, Envenenado, Inconsciente*

Sentidos *Visão Verdadeira 18 metros, Percepção Passiva 13*

Idiomas *Todos os idiomas conhecidos por seu invocador*

ND *Nenhum (XP 0; Bônus de Proficiência igual ao do invocador)*

Traços

Movimento Incorpóreo. *O avatar pode se mover através de outras criaturas e objetos como se fossem Terreno Difícil. Ele recebe 5 (1d10) de dano Energético se terminar sua vez dentro de um objeto.*

Ações

Ataques Múltiplos. *O avatar faz um número de jogadas de ataque com Gume da Ceifa igual à metade do Bônus de Proficiência de seu invocador (arredondado para cima).*

Gume da Ceifa. Ataque Corpo a Corpo: *Jogada de ataque automática, alcance 1,5 metro Acerto: 7 (1d8 + 3) de dano Cortante mais 4 (1d8) de dano Necrótico.*

Defender

Arma (Qualquer Arma Corpo a Corpo), Lendária (Requer Sintonização)

Você recebe um bônus de +3 nas jogadas de ataque e nas jogadas de dano feitas com esta arma mágica.

Na primeira vez que você atacar com a arma em cada turno, você pode transferir parte ou todo o bônus da arma para a sua Classe de Armadura. Por exemplo, você poderia reduzir o bônus nas jogadas de ataque e de dano para +1 e ganhar um bônus de +2 na Classe de Armadura. Os bônus ajustados permanecem em vigor até o início do seu próximo turno, embora você precise segurar a arma para obter um bônus na Classe de Armadura a partir dela.

Itens Mágicos — E

Efreeti Garrafa

Item Maravilhoso, Muito Raro

Quando você realiza uma ação Usar Magia para remover o rolha (rolha) desta garrafa de latão pintado, uma nuvem de fumaça espessa flui dela. No final do seu turno, a fumaça desaparece com um clarão de fogo inofensivo e um **Efreeti** aparece em um espaço desocupado dentro de 9 metros de você.

A primeira vez que a garrafa é aberta, o Mestre Joga (MJ) rola na seguinte tabela para determinar o que acontece.

1D10	EFEITO
1	O Efreeti ataca você. Após lutar por 5 rodadas, o Efreeti desaparece e a garrafa perde sua magia.
2–9	O Efreeti entende seus idiomas e obedece suas ordens por 1 hora, após o que ele retorna à garrafa, e um novo rolha (rolha) o contém. O rolha (rolha) não pode ser removido por 24 horas. As duas próximas vezes que a garrafa é aberta, o mesmo efeito ocorre. Se a garrafa for aberta pela quarta vez, o Efreeti escapa e desaparece, e a garrafa perde sua magia.
10	O Efreeti entende seus idiomas e pode conjurar *Desejo* uma vez para você. Ele desaparece quando concede o desejo ou após 1 hora, e a garrafa perde sua magia.

Elmo de Telepatia

Item Maravilhoso, Incomum (Requer Sintonização)

Enquanto usa este elmo, você tem telepatia com um alcance de 9 metros e pode conjurar *Detectar Pensamentos* ou *Sugestão* (CD de salvaguarda 13) a partir do elmo. Uma vez que qualquer uma dessas magias é conjurada do elmo, essa magia não pode ser conjurada novamente dele até o próximo amanhecer.

Escudo Arcano

Armadura (Escudo), Muito Raro (Requer Sintonização)

Enquanto segurar este Escudo, você tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos, e as jogadas de ataque com magia têm desvantagem contra você.

Escudo Arcano Animado

Armadura (Escudo), Muito Raro (Requer Sintonização)

Enquanto você segura este Escudo, pode usar uma ação bônus para animá-lo. O Escudo salta para o ar e paira no seu espaço para protegê-lo como se você estivesse empunhando-o, liberando suas mãos. O Escudo permanece animado por 1 minuto, até que você use uma ação bônus para encerrar este efeito, ou até que você morra ou fique Incapacitado, momento em que o Escudo cai no chão ou na sua mão se você tiver uma livre.

Escudo Arcano, +1, +2 ou +3

Armadura (Escudo), Comum (+1), Raro (+2) ou Muito Raro (+3)

Enquanto segurar este Escudo Arcano, você recebe um bônus à Classe de Armadura determinado pela raridade do Escudo, além do bônus normal do Escudo à CA.

Escudo de Atração de Projéteis

Armadura (Escudo), Raro (Requer Sintonização)

Enquanto você empunha este Escudo, você tem Resistência a dano causado por ataques feitos com armas de ataque à distância.

Maldição. Este Escudo é amaldiçoado. A sintonização com ele o amaldiçoa até que você seja alvo de uma magia *Remover Maldição* ou magia similar. Remover o Escudo não interrompe a maldição sobre você. Sempre que um ataque com arma de ataque à distância mira em uma criatura dentro de 3 metros de você, a maldição faz com que você se torne o alvo em vez disso.

Escudo de Captura de Flechas

Armadura (Escudo), Raro (Requer Sintonização)

Você recebe um bônus de +2 à Classe de Armadura contra jogadas de ataque à distância enquanto segura este Escudo. Este bônus é adicional ao bônus normal do Escudo à CA.

Sempre que um atacante fizer uma jogada de ataque à distância contra um alvo dentro de 1,5 metro de você, você pode usar uma Reação para se tornar o alvo do ataque em vez disso.

Escudo de Escamas de Dragão

Armadura (Armadura de Escamas), Muito Rara (Requer Sintonização)

Escudo de Escamas de Dragão é feito das escamas de um único tipo de dragão. Às vezes, dragões coletam suas escamas descartadas e as presenteam. Em outros casos, caçadores preservam cuidadosamente a pele de um dragão morto. Em qualquer caso, *Escudo de Escamas de Dragão* é altamente valorizado.

Enquanto usar essa armadura, você recebe um bônus de +1 à Classe de Armadura, tem Vantagem nas salvaguardas contra os ataques de respiração de dragões e tem Resistência a um tipo de dano determinado pelo tipo de dragão que forneceu as escamas (consulte a tabela anexa).

Além disso, você pode focar seus sentidos como uma ação Usar Magia para discernir a distância e a direção até o dragão mais próximo dentro de 45 quilômetros de si mesmo que seja do mesmo tipo da armadura. Essa ação não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer.

Dragão	Resistência
Negro	Ácido
Azul	Relâmpago
Dourado	Fogo
Bronze	Relâmpago
Cobre	Ácido
Ouro	Fogo
Verde	Veneno
Vermelho	Fogo
Prata	Frio
Branco	Frio

Esfera da Aniquilação

Item Maravilhoso, Lendário

Esta esfera negra com 0,6 metro de diâmetro é um buraco no multiverso, flutuando no espaço e estabilizada por um campo mágico ao seu redor.

A esfera aniquila toda matéria que atravessa ou que é atravessada por ela. As artifícios são uma exceção. A menos que um Artifício seja suscetível a danos causados por uma *Esfera da Aniquilação*, ele passa através da esfera sem sofrer danos. Qualquer outra coisa que toque a esfera, mas não seja totalmente engolida e aniquilada por ela, sofre 8d10 de dano Energético.

Controlando a Esfera. Uma *Esfera da Aniquilação* permanece estacionária até que alguém assuma o controle dela. Se você estiver a até 18 metros de uma esfera, pode usar uma ação Usar Magia para fazer um teste de Inteligência (Arcanismo) com CD 25. Em um sucesso, você controla a esfera até o início de seu próximo turno, e se ela estava sob o controle de outra criatura, essa criatura perde o controle da esfera. Em um fracasso, a esfera se move 3 metros em direção a você em linha reta.

Enquanto controla a esfera, você pode usar uma ação bônus para fazê-la se mover em uma direção de sua escolha, até um número de metros igual a 5 vezes seu modificador de Inteligência (mínimo 1,5 metros). Qualquer criatura cujo espaço a esfera invadir deve fazer uma salvaguarda de Destreza com CD 19 ou ser tocada por ela, sofrendo 8d10 de dano Energético. Uma criatura reduzida a 0 pontos de vida por esse dano é aniquilada, deixando suas posses para trás, mas sem deixar outros vestígios físicos.

Interações com a Esfera. Se a esfera entrar em contato com um portal planar (como aquele criado pela magia *Portal*) ou um espaço extradimensional (como aquele dentro de um *Buraco Portátil*), o GM determina aleatoriamente o que acontece usando a tabela a seguir.

1d100	Resultado
01–50	A esfera é destruída.
51–85	A esfera se move através do portal ou para o espaço extradimensional.
86–00	Uma ruptura espacial envia a esfera e cada criatura e objeto dentro de 54 metros da esfera para um plano de existência aleatório.

Espada da Agudeza

Arma (Glaive, Espada de duas mãos, Espada Longa ou Sable), Muito Rara (Requer Sintonização)

Quando você atacar um objeto com esta arma mágica e acertar, maximize os dados de dano da arma contra o alvo.

Quando você atacar uma criatura com esta arma e tirar 20 no d20 da jogada de ataque, o alvo recebe 14 de dano Cortante adicional e ganha 1 nível de Exaustão.

Espada Dançante

Arma (Espada Longa, Espada de Duas Mãos, Rapieira, Sable ou Adaga), Muito Rara (Requer Sintonização)

Você pode usar uma Ação Bônus para lançar esta arma mágica para o ar. Quando o faz, a arma começa a pairar, voa até 9 metros e ataca uma criatura de sua escolha dentro de 1,5 metro dela. A arma usa sua jogada de ataque e adiciona seu modificador de habilidade às jogadas de dano.

Enquanto a arma paira, você pode usar uma Ação Bônus para fazê-la voar até 9 metros para outro local dentro de 9 metros de você. Como parte da mesma Ação Bônus, você pode fazer a arma atacar uma criatura dentro de 1,5 metro da arma.

Após a arma pairada atacar pela quarta vez, ela voa de volta até você e tenta retornar à sua mão. Se você não tiver uma mão livre, a arma cai no chão no seu espaço. Se a arma não tiver caminho desobstruído até você, ela se move o mais perto possível e depois cai no chão. A arma também deixa de pairar se você a segurar ou estiver a mais de 9 metros dela.

Espada de Ferimento

Arma (Glaive, Espada Grande, Espada Grande, Rapieira, Scimitar ou Espada Curta), Rara (Requer Sintonização)

Quando você atinge uma criatura com um ataque usando esta Arma Mágica, o alvo sofre 2d6 de dano Necrótico adicional e deve ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou ficar incapaz de recuperar pontos de vida por 1 hora. O alvo repete a salvaguarda no final de cada um dos seus turnos, terminando o efeito sobre si mesmo em caso de sucesso.

Espada de Roubo de Vida

Arma (Glaive, Espada de Dois Mãos, Espada Longa, Rapieira, Sable ou Adaga), Rara (Requer Sintonização)

Quando você ataca uma criatura com esta arma mágica e obtém 20 no d20 para a jogada de ataque, a criatura sofre dano Necrótico adicional de 15 pontos, desde que não seja um constructo ou um morto-vivo, e você ganha pontos de vida temporários iguais à quantidade de dano Necrótico sofrido.

Espada Vorpal

Arma (Glaive, Espada Grande, Espada Grande ou Scimitar), Lendária (Requer Sintonização)

Você recebe um bônus de +3 em jogadas de ataque e jogadas de dano feitas com esta Arma Mágica. Além disso, a arma ignora Resistência a dano Cortante.

Quando você usa esta arma para atacar uma criatura que tem pelo menos uma cabeça e rola 20 no d20 para a jogada de ataque, você corta uma das cabeças da criatura. A criatura morre se não puder sobreviver sem a cabeça perdida. Uma criatura é imune a este efeito se tiver Imunidade a dano Cortante, se não tiver ou precisar de uma cabeça, ou se o Mestre decidir que a criatura é grande demais para que sua cabeça seja cortada com esta arma. Tais criaturas, em vez disso, sofrem 30 de dano Cortante adicional do impacto. Se a criatura tem Resistência Lendária, ela pode gastar um uso diário dessa característica para evitar perder sua cabeça, recebendo o dano extra em vez disso.

Espelho de Prisão de Vida

Item Maravilhoso, Muito Raro

Quando este espelho de 1,2 metro de altura e 0,6 metro de largura é observado indiretamente, sua superfície mostra imagens fracas de criaturas. O espelho pesa 25 kg e tem CA 11, PV 10, Imunidade a dano Venenoso e Psíquico, e Vulnerabilidade a dano Contundente. Ele se quebra e é destruído quando reduzido a 0 Pontos de Vida.

Se o espelho estiver pendurado em uma superfície vertical e você estiver a menos de 1,5 metros dele, você pode usar uma Ação Usar Magia e pronunciar uma palavra de comando para ativá-lo. Ele permanece ativado até que você use uma Ação Usar Magia e repita a palavra de comando para desativá-lo.

Qualquer criatura, exceto você, que veja sua reflexão no espelho ativado enquanto estiver a menos de 9 metros do espelho deve conseguir uma salvaguarda de Carisma CD 15 ou ser presa, junto com tudo o que está usando ou carregando, em uma das doze células extradimensionais do espelho. Uma criatura que conhece a natureza do espelho faz a salvaguarda com Vantagem, e os Constructos conseguem automaticamente a salvaguarda.

Uma célula extradimensional é um espaço infinito preenchido por neblina espessa que reduz a visibilidade a 3 metros. Criaturas presas nas células do espelho não envelhecem e não precisam comer, beber ou dormir. Uma criatura presa em uma célula pode escapar usando magia que permite viagem planar. Caso contrário, a criatura permanece confinada à célula até ser libertada.

Se o espelho presa uma criatura, mas suas doze células extradimensionais já estiverem ocupadas, o espelho liberta uma criatura presa aleatoriamente para acomodar o novo prisioneiro. Uma criatura libertada aparece em um espaço não ocupado dentro da vista do espelho, mas virada de costas para ele. Se o espelho for quebrado, todas as criaturas que ele contém são libertadas e aparecem em espaços não ocupados próximos a ele.

Espelho de Prisão de Vida

Enquanto estiver a 1,5 metro do espelho, você pode usar uma ação Usar Magia para nomear uma criatura aprisionada nele ou chamar uma célula específica pelo número. A criatura nomeada ou contida na célula nomeada aparece como uma imagem na superfície do espelho. Você e a criatura podem então se comunicar.

De maneira semelhante, você pode usar uma ação Usar Magia e uma segunda palavra de comando para libertar uma criatura aprisionada no espelho. A criatura libertada aparece, junto com suas posses, no espaço não ocupado mais próximo do espelho, virada para longe dele.

Colocar o espelho dentro de um espaço extradimensional criado por uma *Bolsa de Segurança*, *Buraco Portátil* ou item similar destrói instantaneamente os dois itens e abre uma porta para o Plano Astral. A porta surge onde o item foi colocado dentro do outro. Qualquer criatura a 3 metros da porta e não atrás de Cobertura Total é sugada para um local aleatório no Plano Astral. A porta então se fecha. A porta é de sentido único e não pode ser reaberta.

Itens Mágicos — F

Faixa de Intelecto

Item Maravilhoso, Incomum (Requer Sintonização)

Itens mágicos — F

Sua Inteligência é 19 enquanto você usa esta faixa. Ela não tem efeito sobre você se sua Inteligência for 19 ou superior sem ela.

Figurina Maravilhosa de Poder

Item Maravilhoso, Raridade Variável

Uma *Figurina Maravilhosa de Poder* é uma estatueta pequena o suficiente para caber no bolso. Se você usar uma ação *Usar Magia* para lançar a figurina até um ponto no chão dentro de 18 metros de si mesmo, a figurina se transforma em uma criatura viva especificada na descrição da figurina abaixo. Se o espaço onde a criatura aparecer estiver ocupado por outras criaturas ou objetos, ou se não houver espaço suficiente para a criatura, a figurina não se transforma em criatura.

A criatura é Amigável a você e aos seus aliados. Ela entende seus idiomas, obedece aos seus comandos e toma sua vez imediatamente após você na contagem de *Iniciativa*. Se você não emitir comandos, a criatura se defende, mas não toma outras ações.

A criatura existe por uma duração específica para cada figurina. No final da duração, a criatura retorna à forma de figurina. Ela retorna à forma de figurina antes do tempo se sua forma de criatura tiver 0 Pontos de Vida ou se você usar uma ação *Usar Magia* enquanto toca a criatura para fazê-la retornar à forma de figurina. Quando a criatura retorna à forma de figurina, sua propriedade não pode ser usada novamente até que uma certa quantidade de tempo tenha passado, conforme especificado na descrição da figurina.

Figurina de Grifo de Bronze (Rara). Esta estatueta de bronze é de um grifo em posição de ataque. Ela pode se transformar em um **Grifo** por até 6 horas. Uma vez usada, não pode ser usada novamente até que 5 dias tenham se passado.

Figurina de Mosca Negra (Rara). Esta estatueta de ébano, esculpida na forma de uma mosca cavalo, pode se transformar em uma **Mosca Gigante** (consulte o bloco de estatísticas anexo) por até 12 horas e pode ser montada como um animal de carga. Uma vez usada, não pode ser usada novamente até que 2 dias tenham se passado.

Coruja Gigante

Fera Média, Sem Tendência
CA *11*
Iniciativa *+1 (11)*
PV *15 (3d10 + 3)*
Deslocamento *9 metros, Voo 18 metros.*

ATRIBUTO	PONTUAÇÃO	MODIFICADOR	SALVAGUARDA
FOR	14	+2	+2
DES	13	+1	+1
CON	13	+1	+1
INT	2	-4	-4
SAB	10	+0	+0
CAR	3	-4	-4

Sentidos *Visão no Escuro 18 metros, Percepção Passiva 10*
Idiomas *Nenhum*
ND *0 (XP 0; PB +2)*

Leões de Ouro (Raro). Essas estatuetas de ouro de leões são sempre criadas em pares. Você pode usar uma estatuetta ou ambas simultaneamente. Cada uma pode se transformar em um **Leão** por até 1 hora. Uma vez que um leão foi usado, ele não pode ser usado novamente até que 7 dias tenham se passado.

Bodes de Marfim (Raro). Essas estatuetas de marfim de bodes são sempre criadas em conjuntos de três. Cada bode parece único e funciona de maneira diferente dos outros. Suas propriedades são as seguintes:

Bode do Terror. Essa estatuetta pode se transformar em um **Bode Gigante** por até 3 horas. O bode não pode atacar, mas você pode (sem causar dano) remover seus chifres e usá-los como armas. Um chifre se torna uma *Lança +1*, e o outro se torna uma *Espada Longa +2*. Remover um chifre requer uma ação Usar Magia, e as armas desaparecem e os chifres retornam quando o bode retorna à forma de estatuetta. Enquanto você monta o bode,

Figurina de Poder Maravilhoso

Qualquer criatura hostil que comece seu turno dentro de uma Emanação de 9 metros originada da cabra deve conseguir uma salvaguarda de Sabedoria CD 15 ou ficar com a condição Amedrontado por 1 minuto, até você não estar mais montando a cabra ou até a cabra voltar à forma de figurina. A criatura Amedrontada repete a salvaguarda no final de cada turno, terminando o efeito sobre si mesma com sucesso. Uma vez que uma criatura consiga o teste, ela fica imune a este efeito por 24 horas seguintes. Uma vez que a figurina tenha sido usada, ela não pode ser usada novamente até que 15 dias tenham passado.

Cabra de Viagem. Esta figurina pode se transformar em uma cabra Grande com as mesmas estatísticas de um **Cavalo de Montaria**. Ela tem 24 cargas, e cada hora ou parte dela que passa na forma de cabra custa 1 carga. Enquanto tiver cargas, você pode usá-la quantas vezes quiser. Quando as cargas acabarem, ela volta à forma de figurina e não pode ser usada novamente até 7 dias depois, quando recupera todas as cargas gastos.

Cabra de Trabalho. Esta figurina pode se transformar em uma **Cabra Gigante** por até 3 horas. Uma vez que tenha sido usada, ela não pode ser usada novamente até que 30 dias tenham passado.

Elefante de Marfim (Raro). Esta estatueta de mármore se assemelha a um elefante trombeteando. Ela pode se transformar em um **Elefante** por até 24 horas. Uma vez que tenha sido usada, ela não pode ser usada novamente até que 7 dias tenham passado.

Cavalo de Obsidiana (Muito Raro). Este cavalo de obsidiana polida pode se transformar em um **Pesadelo** por até 24 horas. O pesadelo luta apenas para se defender. Uma vez que tenha sido usada, ela não pode ser usada novamente até que 5 dias tenham passado.

Figurina de Poder Maravilhoso

A figurina tem 10% de chance cada vez que você a usar de ignorar suas ordens, incluindo um comando para voltar à forma de figurina. Se você montar o pesadelo enquanto ele está ignorando suas ordens, você e o pesadelo são instantaneamente transportados para um local aleatório no plano de Hades, onde o pesadelo retorna à forma de figurina.

Cão de Ónix (Raro). Esta estatueta de ónix de um cão pode se transformar em um **Mastim** por até 6 horas. O mastim tem uma Inteligência de 8 e pode falar Comum. Ele também tem Visão às Cegas com alcance de 18 metros. Uma vez usado, não pode ser usado novamente até que 7 dias tenham se passado.

Coruja Serpentina (Raro). Esta estatueta serpentina de uma coruja pode se transformar em uma **Coruja Gigante** por até 8 horas. A coruja pode se comunicar telepaticamente com você a qualquer distância, desde que vocês dois estejam no mesmo plano de existência. Uma vez usada, não pode ser usada novamente até que 2 dias tenham se passado.

Corvo Prateado (Incomum). Esta estatueta de prata de um corvo pode se transformar em um **Corvo** por até 12 horas. Uma vez usada, não pode ser usada novamente até que 2 dias tenham se passado. Enquanto estiver na forma de corvo, a figurina concede a você a capacidade de conjurar *Mensageiro Animal* sobre ela.

Filtro de Amor

Poção, Comum

Na próxima vez que você vir uma criatura dentro de 10 minutos após beber este filtro, você ficará enfeitiçado por essa criatura e sofrerá a condição Enfeitiçado por 1 hora.

Este líquido efervescente de cor rosa contém uma bolha quase imperceptível com formato de coração.

Fortaleza Instantânea

Item Maravilhoso, Raro (Requer Sintonização)

Como uma ação Usar Magia, você pode colocar esta estatueta de adamantina de 2,5 centímetros no chão e, usando uma palavra de comando, causar que ela cresça rapidamente até se tornar uma torre quadrada de adamantina. Repetir a palavra de comando faz com que a torre retorne à forma de estatueta, o que só funciona se a torre estiver vazia. Cada criatura na área onde a torre aparece é empurrada para um espaço ocupado fora, mas ao lado da torre. Objetos na área que não estão sendo usados ou carregados também são empurrados para longe da torre.

A torre tem 6 metros de lado e 9 metros de altura, com fendas para flechas em todos os lados e uma ameia no topo. Seu interior é dividido em dois andares, com uma escada, escada ou rampa (sua escolha) conectando-os. Essa escada, escada ou rampa termina em uma porta de acesso ao telhado. Ao ser criada, a torre tem uma única porta ao nível do chão no lado voltado para você. A porta abre apenas com seu comando, que você pode emitir como uma ação bônus. Ela é imune à magia *Arrombar* e a magias similares.

Magia impede que a torre seja derrubada. O telhado, a porta e as paredes têm CA 20; PV 100; Imunidade a dano Contundente, Perfurante e Cortante, exceto aquele causado por equipamento de cerco; e Resistência a todo outro dano. Reduzir a torre de volta à forma de estatueta não conserta danos sofridos pela torre. Apenas a magia *Desejo* pode reparar a torre (este uso da magia conta como replicar uma magia de 8º círculo ou inferior). Cada lançamento de *Desejo* faz com que a torre recupere todos os seus Pontos de Vida.

Frasco de Ferro

Item Maravilhoso, Lendário

Enquanto você segura este frasco de ferro com tampa de latão, pode realizar uma ação Usar Magia para mirar em uma criatura que você possa ver dentro de 18 metros de si. Se o frasco estiver vazio e o alvo for nativo de um plano de existência diferente daquele em que você está, o alvo deve ter sucesso em uma salvaguarda de Sabedoria CD 17 ou ser aprisionado no frasco. Se o alvo já foi aprisionado pelo frasco antes, ele tem Vantagem na salvaguarda. Uma vez aprisionada, uma cria-

tura permanece no frasco até ser libertada. O frasco só pode conter uma criatura de cada vez. Uma criatura aprisionada no frasco não envelhece e não precisa respirar, comer ou beber.

Você pode realizar uma ação Usar Magia para remover a rolha do frasco e liberar a criatura que está dentro. A criatura então obedece às suas ordens por 1 hora, compreendendo essas ordens mesmo que não conheça o idioma em que as ordens são dadas. Se você não emitir ordens ou der à criatura uma ordem que provavelmente resulte em sua morte ou prisão, ela se defende, mas caso contrário, não toma nenhuma ação. Ao final da duração, a criatura age de acordo com sua disposição e alinhamento normais.

Uma magia *Identificar* revela se o frasco contém uma criatura, mas a única maneira de determinar o tipo de criatura é abrir o frasco. Um *Frasco de Ferro* recém-descoberto pode já conter uma criatura escolhida pelo Mestre.

Itens Mágicos — G

Garrafa Eterna Fumegante

Item Maravilhoso, Comum

Como ação Usar Magia, você pode abrir ou fechar esta garrafa. Abrir a garrafa faz com que uma fumaça espessa se expanda, formando uma nuvem que preenche uma Emanação de 18 metros originada da garrafa. A área dentro da fumaça está intensamente obscurecida.

A cada minuto que a garrafa permanece aberta, o tamanho da Emanação aumenta em 3 metros até atingir seu tamanho máximo de 36 metros.

Fechar a garrafa faz com que a nuvem fique fixa no lugar até se dispersar após 10 minutos. Um vento forte (como aquele criado pela magia *Lufada de Vento*) dispersa a nuvem após 1 minuto.

Gema de Brilho of Brilho

Item Maravilhoso, Comum

Este prisma tem 50 cargas. Enquanto você o segura, pode usar uma ação Usar Magia e usar uma das três palavras de comando para causar um dos seguintes efeitos:

Primeira Palavra de Comando. O prisma emite Luz Plena em um raio de 9 metros e Meia-Luz por mais 9 metros. Este efeito não gasta uma carga. Dura até que você use uma ação bônus para repetir a palavra de comando ou até que você use outra função do prisma.

Segunda Palavra de Comando. Você gasta 1 carga e faz o prisma disparar um feixe brilhante de luz contra uma criatura que você consegue ver dentro de 18 metros de si. A criatura deve ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou ficar Cega por 1 minuto. A criatura repete o teste no final de cada turno, terminando o efeito em si mesma com sucesso.

Terceira Palavra de Comando. Você gasta 5 cargas e faz o prisma brilhar com luz intensa em um Cone de 9 metros. Cada criatura no Cone faz uma salvaguarda como se tivesse sido atingida pelo feixe criado com a segunda palavra de comando.

Quando todas as cargas do prisma forem gastas, ele se torna uma joia não mágica valendo 50 PO.

Gema de Visão

Item Maravilhoso, Raro (Requer Sintonização)

Esta gema possui 3 cargas. Como uma ação Usar Magia, você pode gastar 1 carga. Pelos próximos 10 minutos, você tem Visão Verdadeira a até 36 metros quando observa através da gema.

A gema recupera 1d3 cargas gastas diariamente ao amanhecer.

Gemas Elementais

Item Maravilhoso, Comum

Esta gema contém uma centelha de energia elemental. Quando você realiza uma ação Usar Objeto para quebrar a gema, um elemental é convocado (consulte "Monstros" para seu bloco de estatísticas), e a gema deixa de ser mágica. O elemental aparece em um espaço não ocupado o mais próximo possível da gema quebrada, entende seus idiomas, obedece às suas ordens e toma sua vez imediatamente após você na contagem de Iniciativa. O elemental desaparece após 1 hora, quando morre ou quando você o dispensa como uma ação bônus. O tipo de gema determina o elemental, conforme mostrado na tabela a seguir.

Gema	Elemental Convocado
Safira azul	Elemental do Ar
Esmeralda	Elemental da Água
Corindo vermelho	Elemental do Fogo
Diamante amarelo	Elemental da Terra

Itens Mágicos — J

Javelin of Javali de Luz

Arma (Javeline), Incomum

Cada vez que você faz uma jogada de ataque com esta arma mágica e acerta, você pode fazer com que ela cause dano Elétrico em vez de dano Perfurante.

Relâmpago. Quando você joga esta arma contra um alvo a não mais de 36 metros de distância, você pode desistir de fazer uma jogada de ataque à distância e, em vez disso, transformar a arma em um raio. Este raio forma uma linha larga de 1,5 metro entre você e o alvo. O alvo e cada outra criatura na Linha (excluindo você) fazem uma salvaguarda de Destreza CD 13, sofrendo 4d6 de dano Elétrico em caso de falha ou metade desse dano em caso de sucesso. Imediatamente após causar esse dano, a arma reaparece em sua mão. Esta propriedade não pode ser usada novamente até o amanhecer seguinte.

Itens Mágicos — L

Lâmina da Sorte

Arma (Glaive, Espada Longa, Espada Curta, Rapie, Falcão ou Adaga), Lendária (Requer Sintonização)

Você recebe um bônus de +1 em jogadas de ataque e jogadas de dano feitas com esta arma mágica. Enquanto a arma está em seu poder, você também recebe um bônus de +1 em salvaguardas.

Sorte. Enquanto a arma está em seu poder, você pode invocar sua sorte (sem necessidade de ação) para rerrolar um Teste de D20 falhado se você não estiver Incapacitado. Você deve usar o segundo resultado. Uma vez usado, essa propriedade não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer.

Desejo. A arma tem 1d3 cargas. Enquanto a segurar, você pode gastar 1 carga e conjurar *Desejo* com ela. Uma vez usado, essa propriedade não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer. A arma perde essa propriedade se não tiver mais cargas.

Lâmina Solar Lâmina Solar

Arma (Espada Longa), Rara (Requer Sintonização)

Este item parece ser o punho de uma espada.

Lâmina Radiante. Enquanto segura o punho, você pode usar uma ação bônus para fazer com que uma lâmina de pura luz apareça ou para fazê-la desaparecer. Enquanto a lâmina existe, esta arma mágica funciona como uma Espada Longa com a propriedade Fineza. Se você é proficiente com Espadas Longas ou Espadas Curtas, você é proficiente com o *Lâmina Solar Lâmina Solar*.

Você recebe um bônus de +2 em jogadas de ataque e jogadas de dano feitas com esta arma, que causa dano Radiante em vez de dano Cortante. Quando você acerta um morto-vivo com ela, o alvo sofre 1d8 adicional de dano Radiante.

Luz do Sol. A lâmina luminosa da espada emite luz plena em um raio de 4,5 metros e Meia-Luz por mais 4,5 metros. A luz é luz solar. Enquanto a lâmina persiste, você pode usar uma ação Usar Magia para expandir ou reduzir seu raio de luz plena e Meia-Luz em 1,5 metros cada um, até o máximo de 9 metros cada um ou o mínimo de 3 metros cada um.

Lançador Anão

Arma (Martelo de Guerra), Muito Rara (Requer Sintonização por um Anão ou uma Criatura Sintonizada com um Cinto de Natureza Anã)

Você recebe um bônus de +3 nas jogadas de ataque e nas jogadas de dano feitas com esta arma mágica. Ela possui a propriedade Lançável com um alcance normal de 6 metros e um alcance longo de 18 metros. Quando você acerta um ataque à distância com esta arma, ela causa dano Energético adicional de 1d8, ou dano Energético adicional de 2d8 se o alvo for um Gigante. Imediatamente após acertar ou errar, a arma retorna à sua mão.

Lanterna Reveladora

Item Maravilhoso, Incomum

Enquanto acesa, esta lanterne com capuz queima por 6 horas com 1 ponto de óleo, emitindo Luz Plena em um raio de 9 metros e Meia-Luz por mais 9 metros. Criaturas e objetos Invisíveis são visíveis enquanto estiverem na Luz Plena da lanterna. Você pode realizar uma ação Usar Objeto para abaixar o capuz, reduzindo a luz da lanterna para Meia-Luz em um raio de 1,5 metro.

Língua de Chamas

Arma (Qualquer Arma Corpo a Corpo), Rara (Requer Sintonização)

Enquanto empunha esta arma mágica, você pode usar uma ação bônus e uma palavra de comando para envolver a parte da arma que causa dano em chamas. Essas chamas irradiam luz plena em um raio de 12 metros e Meia-Luz por mais 12 metros. Enquanto a arma está em chamas, ela inflige 2d6 de dano Ígneo extras em um acerto. As chamas duram até você usar uma ação bônus para dar o comando novamente ou até você derrubar, guardar ou embainhar a arma.

Lufada de Vento

Item Maravilhoso, Incomum

Enquanto segura este leque, você pode conjurar *Lufada de Vento* (salvaguarda CD 13) dele. Cada vez subsequente que o leque é usado antes do amanhecer seguinte, ele tem uma chance cumulativa de 20 por cento de não funcionar; se o leque falhar em funcionar, ele rasga-se em pedaços inúteis e sem magia.

Luvas de Captura de Projéteis

Item Maravilhoso, Incomum (Requer Sintonização)

Se você sofrer um ataque com uma jogada de ataque feita com arma à distância ou arremessada enquanto usa estas luvas, pode usar uma Reação para reduzir o dano em 1d10 mais seu modificador de Destreza se tiver uma mão livre. Se você reduzir o dano a 0, pode pegar a munição ou a arma se ela for pequena o suficiente para você segurar naquela mão.

Luvas de Força de Ogre

Item Maravilhoso, Comum (Requer Sintonização)

Sua Força é 19 enquanto você usa essas luvas. Elas não têm efeito em você se sua Força já for 19 ou mais sem elas.

Luvas de Natação e Escalada

Item Maravilhoso, Comum (Requer Sintonização)

Enquanto usar essas luvas, você tem um deslocamento de escalada e um deslocamento de natação iguais ao seu deslocamento, e ganha um bônus de +5 em testes de Força (Atletismo) feitos para escalar ou nadar.

Itens Mágicos — M

Machado Berserker

Arma (Machado de Batalha, Machado de Guerra ou Alabarda), Rara (Requer Sintonização)

Você recebe um bônus de +1 em jogadas de ataque e jogadas de dano feitas com esta arma mágica. Além disso, enquanto estiver sintonizado com esta arma, seu máximo de pontos de vida aumenta em 1 para cada nível que você alcançou.

Maldição. Esta arma está amaldiçoada, e se tornar sintonizado com ela estende a maldição a você. Enquanto permanecer amaldiçoado, você não quer se separar da arma, mantendo-a sempre à mão. Você também tem desvantagem em jogadas de ataque com armas diferentes desta.

Sempre que outra criatura danificar você enquanto a arma estiver em sua posse, você deve conseguir uma salvaguarda de Sabedoria CD 15 ou entrar em frenesi. Este estado de frenesi termina quando você iniciar seu turno e não houver criaturas dentro de 18 metros que você possa ver ou ouvir.

Enquanto estiver em frenesi, você considera a criatura mais próxima a você que você possa ver ou ouvir como seu inimigo. Se houver múltiplas criaturas possíveis, escolha uma aleatoriamente. Em cada um de seus turnos, você deve se mover o mais próximo possível da criatura e usar a ação Atacar, visando a criatura. Se você não conseguir se aproximar o suficiente da criatura para atacá-la com a arma, seu turno termina após usar todo o movimento disponível. Se a criatura morrer ou não puder mais ser vista ou ouvida por você, a próxima criatura mais próxima que você possa ver ou ouvir se torna seu novo alvo.

Manto da Raia-Boi

Item Maravilhoso, Comum (Requer Sintonização)

Enquanto usar este manto, você consegue respirar debaixo d'água e possui um Deslocamento de Natação de 18 metros.

Manto de Aracnida of Manto de Aracnida

Item Maravilhoso, Muito Raro (Requer Sintonização)

Esta fina vestimenta é feita de seda preta entrelaçada com fios prateados tênues. Enquanto a veste, você recebe os seguintes benefícios:

Resistência a Veneno. Você tem Resistência a dano Venenoso.

Escalada de Aranha. Você tem um Deslocamento de Escalada igual ao seu Deslocamento e pode se mover para cima, para baixo e através de superfícies verticais e ao longo de tetos, mantendo as mãos livres.

Caminhada de Aranha. Você não pode ser capturado em teias de qualquer tipo e pode se mover através de teias como se fossem Terreno Difícil.

Teia. Você pode conjurar *Teia* (SALV 13). A teia criada pela magia preenche o dobro de sua área normal. Uma vez usado, esta propriedade não pode ser usada novamente até a próxima aurora.

Manto de Resistência a Magias

Item Maravilhoso, Raro (Requer Sintonização)

Você tem vantagem nas salvaguardas contra magias enquanto usa esta capa.

Manto do Morcego of do Manto do Morcego

Item Maravilhoso, Raro (Requer Sintonização)

Enquanto usa este manto, você tem Vantagem em testes de Destreza (Furtividade). Em uma área de Meia-Luz ou Escuridão, você pode segurar as bordas do manto e usá-lo para obter um Deslocamento de Voo de 12 metros. Se você falhar em segurar as bordas do manto enquanto voa dessa forma, ou se não estiver mais em Meia-Luz ou Escuridão, você perde esse Deslocamento de Voo.

Enquanto usa o manto em uma área de Meia-Luz ou Escuridão, você pode conjurar *Polimorfia* em si mesmo, metamorfoseando em um **Morcego**. Enquanto nessa forma, você mantém seus valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma. O manto não pode ser usado dessa forma novamente até a próxima aurora.

Manual de Exercício Lucrativo

Item Maravilhoso, Muito Raro

Este livro descreve exercícios físicos e suas palavras estão carregadas de magia. Se você dedicar 48 horas em um período de 6 dias ou menos estudando o conteúdo do livro e praticando suas orientações, sua Força aumenta em 2, com um máximo de 30. O manual então perde sua magia, mas a recupera em um século.

Manual de Golems

Item Maravilhoso, Muito Raro

Este tomo contém informações e incantações necessárias para criar um tipo específico de golem. O Mestre escolhe o tipo ou determina aleatoriamente rolando na tabela anexa. Para decifrar e usar o manual, você deve ser um conjurador com pelo menos dois espaços de magia de 5º círculo. Uma criatura que não pode usar um *Manual de Golems* e tenta lê-lo sofre 6d6 de dano Psíquico.

Para criar um golem, você deve gastar o tempo indicado na tabela, trabalhando sem interrupções com o manual em mãos e descansando não mais de 8 horas por dia. Você também deve pagar o custo especificado para adquirir os suprimentos.

Uma vez concluída a criação do golem, o livro é consumido pelas chamas esotéricas. O golem torna-se animado quando as cinzas do manual são espalhadas sobre ele. Consulte "Monstros" para o bloco de estatísticas do golem. O golem está sob seu controle e entende e obedece às suas ordens.

1D20	GOLEM	TEMPO	CUSTO
1–5	Golem de Barro	30 dias	65.000 PO
6–17	Golem de Carne	60 dias	50.000 PO
18	Golem de Ferro	120 dias	100.000 PO
19–20	Golem de Pedra	90 dias	80.000 PO

Manual de Rapidez de Ação

Item Maravilhoso, Muito Raro

Este livro contém exercícios de coordenação e equilíbrio, e suas palavras estão carregadas com magia. Se você dedicar 48 horas em um período de 6 dias ou menos estudando o conteúdo do livro e praticando suas diretrizes, sua Destreza aumenta em 2, até um máximo de 30. O manual então perde sua magia, mas a recupera em um século.

Manual de Saúde Corporal

Item Maravilhoso, Muito Raro

Este livro contém dicas de saúde e nutrição, e suas palavras estão carregadas de magia. Se você passar 48 horas, em um período de 6 dias ou menos, estudando o conteúdo do livro e praticando suas orientações, sua Constituição aumenta em 2, até um máximo de 30. O manual então perde sua magia, mas a recupera após um século.

Marca de Gelo

Arma (Glaive, Espada de duas mãos, Espada longa, Rapieira, Sêmida ou Adaga), Muito Rara (Requer Sintonização)

Quando você acertar com uma jogada de ataque usando esta arma mágica, o alvo sofre dano Gélido adicional de 1d6. Além disso, enquanto segurar a arma, você tem Resistência a dano Ígneo.

Em temperaturas congelantes, a arma emite Luz plena em um raio de 3 metros e Meia-Luz por mais 3 metros.

Quando você desembainhar esta arma, pode extinguir todas as chamas não mágicas dentro de 9 metros de si mesmo. Uma vez usado, essa propriedade não pode ser utilizado novamente por 1 hora.

Martelo dos Trovões

Arma (Mazza ou Armanhaço), Lendária (Requer Sintonização)

Você recebe um bônus de +1 em jogadas de ataque e jogadas de dano feitas com esta arma mágica.

A arma possui 5 cargas. Você pode gastar 1 carga e fazer um ataque à distância com a arma, arremessando-a como se tivesse a propriedade Arremessável, com alcance normal de 6 metros e alcance longo de 18 metros. Se o ataque acertar, a arma libera uma explosão sonora audível em até 90 metros. O alvo e todas as criaturas dentro de 9 metros dele, exceto você, devem ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição CD 17 ou ficam Atordoados até o final do seu próximo turno. Imediatamente após acertar ou errar, a arma retorna à sua mão. A arma recupera 1d4 + 1 carga gasta diariamente ao amanhecer.

Perdição de Gigantes. Enquanto você estiver sintonizado com a arma e usando um *Cinto da Força de Gigante* ou *Luvas do Poder de Ogro* aos quais você também está sintonizado, você recebe os seguintes benefícios:

Perdição de Gigantes. Quando você rola 20 no d20 para uma jogada de ataque feita com esta arma contra um gigante, a criatura deve ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição CD 17 ou morre.

Força de Gigantes. A pontuação de Força concedida pelo seu *Cinto da Força de Gigante* ou *Luvas do Poder de Ogro* aumenta em 4, até um máximo de 30.

Matador de Dragões

Arma (Qualquer Simples ou Marcial), Rara

Você recebe um bônus de +1 nas jogadas de ataque e nas jogadas de dano feitas com esta arma mágica.

A arma causa dano extra de 3d6 do tipo da arma se o alvo for um dragão.

Medalhão de Pensamentos

Item Maravilhoso, Incomum (Requer Sintonização)

O medalhão possui 5 cargas. Enquanto o estiver usando, você pode gastar 1 carga para conjurar *Detectar Pensamentos* (salvaguarda CD 13) a partir dele. O medalhão recupera 1d4 cargas gastas diariamente ao amanhecer.

Mochila Útil Útil

Item Maravilhoso, Raro

Esta mochila possui um bolso central e dois bolsos laterais, cada um dos quais é um espaço extradimensional. Cada bolso lateral pode conter até 100 kg de material, sem exceder um volume de 0,68 metros cúbicos. O bolso central pode conter até 250 kg de material, sem exceder um volume de 1,73 metros cúbicos. A mochila sempre pesa 2,5 kg, independentemente do conteúdo.

Recuperar um item da mochila requer uma ação Usar Objeto ou uma ação bônus (sua escolha). Quando você alcança dentro da mochila para pegar um item específico, o item está sempre magicamente no topo.

Se qualquer um de seus bolsos estiver sobrecarregado, perfurado ou rasgado, a mochila se rompe e é destruída. Se a mochila for destruída, seu conteúdo é perdido para sempre, embora um Artefato sempre reapareça em algum lugar. Se a mochila for virada do avesso, seu conteúdo derrama-se sem danos, e a mochila deve ser colocada de volta em posição antes de poder ser usada novamente.

Cada bolso da mochila contém ar suficiente para 10 minutos de respiração, divididos pelo número de criaturas respirando dentro dele.

Colocar a mochila dentro de um espaço extradimensional criado por um *Bolsa de Guarda*, *Buraco Portátil* ou item similar destrói instantaneamente ambos os itens e abre uma porta para o Plano Astral. A porta surge onde um dos itens foi colocado dentro do outro. Qualquer criatura dentro de 3 metros da porta e não atrás de cobertura total é sugada através dela e depositada em um local aleatório no Plano Astral. A porta então se fecha. A porta é de sentido único e não pode ser reaberta.

Munição de Matança

Arma (Qualquer Munição), Muito Rara

Esta munição mágica é destinada a abater criaturas de um tipo específico, escolhido pelo Mestre ou determinado aleatoriamente rolando na tabela abaixo. Se uma criatura desse tipo sofrer dano com a munição, ela faz uma salvaguarda de Constituição CD 17, recebendo dano Energético extra de 6d10 em um fracasso ou metade desse dano extra em um sucesso.

Após causar seu dano extra a uma criatura, a munição torna-se não mágica.

1D100	TIPO DE CRIATURA
01–10	Aberrações
11–15	Feras
16–20	Celestiais
21–25	Constructos
26–35	Dragões
36–45	Elementais
46–50	Humanoides
51–60	Feéricos
61–70	Ínferos
71–75	Gigantes
76–80	Monstruosidades
81–85	Gosmas
86–90	Plantas
91–00	Mortos-Vivos

Munição, +1, +2 ou +3

Arma (Qualquer Munição), Comum (+1), Rara (+2) ou Muito Rara (+3)

Você recebe um bônus nas jogadas de ataque e nas jogadas de dano feitas com essa munição mágica. O bônus é determinado pela raridade da munição. Uma vez que atinge um alvo, a munição deixa de ser mágica.

Essa munição é normalmente encontrada ou vendida em quantidades de dez ou vinte peças. Dez peças dessa munição têm o mesmo valor que uma poção da mesma raridade.

Itens Mágicos — O

Óculos de Visão Noturna

Item Maravilhoso, Incomum

Enquanto usa estes óculos escuros, você possui Visão no Escuro até 18 metros. Se você já possui Visão no Escuro, usar os óculos aumenta seu alcance em 18 metros.

Óleo de Afiação

Poção, Muito Raro

Um frasco deste óleo pode revestir uma arma corpo a corpo ou vinte projéteis, mas apenas projéteis e armas corpo a corpo que não são mágicas e causam dano Cortante ou Perfurante são afetados. Aplicar o óleo leva 1 minuto, após o qual o óleo se infiltra magicamente no que reveste, transformando a arma revestida em uma *Arma +3* ou os projéteis revestidos em *Projéteis +3*.

Este óleo claro e gelatinoso cintila com minúsculas lascas de prata ultrafinas.

Óleo de Deslizamento

Poção, Comum

Um frasco deste óleo pode cobrir uma criatura Média ou menor, juntamente com o equipamento que ela está usando e carregando (um frasco adicional é necessário para cada categoria de tamanho acima da Média). Aplicar o óleo leva 10 minutos. A criatura afetada então recebe o efeito da magia *Movimentação Livre* por 8 horas.

Alternativamente, o óleo pode ser derramado no chão como uma ação Usar Magia, cobrindo uma área de 3 metros quadrados, duplicando o efeito da magia *Graxa* nessa área por 8 horas.

Este unguento preto e pegajoso é espesso e pesado, mas flui rapidamente quando derramado.

Óleo de Forma Etérea

Poção, Rara

Um frasco deste óleo pode cobrir uma criatura Média ou menor, juntamente com o equipamento que está usando e carregando (um frasco adicional é necessário para cada categoria de tamanho acima de Médio). Aplicar o óleo leva 10 minutos. A criatura afetada então recebe o efeito da magia *Eternidade* por 1 hora.

Gotas deste óleo turvo e cinzento formam-se na parte externa do recipiente e evaporam rapidamente.

Olhos da Águia

Item Maravilhoso, Comum

Essas lentes de cristal se encaixam sobre os olhos. Enquanto as usar, você tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da visão. Em condições de visibilidade clara, você consegue distinguir detalhes de criaturas e objetos extremamente distantes, com tamanho de até 0,6 metro de diâmetro.

Olhos de Encantamento

Item Maravilhoso, Incomum (Requer Sintonização)

Essas lentes de cristal se encaixam sobre os olhos. Elas têm 3 cargas. Enquanto as usa, você pode gastar 1 ou mais cargas para conjurar *Enfeitiçar Pessoa* (CD de salvaguarda 13). Por 1 carga, você conjura a versão de 1º nível da magia. Você aumenta o nível da magia em um para cada carga adicional que gastar. As lentes recuperam todas as cargas gastas diariamente ao amanhecer.

Olhos de Visão Minuciosa

Item Maravilhoso, Incomum

Essas lentes de cristal se encaixam sobre os olhos. Enquanto as usa, sua visão melhora significativamente até um alcance de 0,3 metros, concedendo a você Visão no Escuro dentro desse alcance e Vantagem em testes de Inteligência (Investigação) feitos para examinar algo dentro desse alcance.

Orbe de Cristal

Item Maravilhoso, Muito Raro (Requer Sintonização)

Enquanto toca este orbe de cristal, você pode conjurar *Vidência* (salvaguarda CD 17) com ele.

Orbe de Dragão

Item Maravilhoso, Artesanato (Requer Sintonização)

Um orbe é uma esfera de cristal entalhada com cerca de 25 centímetros de diâmetro. Quando utilizado, ele cresce até aproximadamente 50 centímetros de diâmetro, e névoa gira dentro dele.

Enquanto estiver sintonizado com o orbe, você pode usar uma ação *Usar Magia* para observar as profundezas do orbe. Você deve então fazer uma salvaguarda de Carisma contra CD 15. Em um sucesso, você controla o orbe enquanto permanecer sintonizado com ele. Em um fracasso, o orbe impõe a condição *Enfeitiçado* a você enquanto permanecer sintonizado com ele.

Enquanto estiver *Enfeitiçado* pelo orbe, você não pode terminar voluntariamente a sintonização com ele, e o orbe conjura *Sugestão* em você a qualquer momento (salvaguarda CD 18), incentivando você a trabalhar para os fins maus que ele deseja. A essência de dragão dentro do orbe pode querer muitas coisas: a aniquilação de uma sociedade ou organização específica, liberdade da esfera, espalhar sofrimento no mundo, avançar a adoração de Tiamat ou algo mais que o Mestre decida.

Magias. O orbe tem 7 cargas e recupera 1d4 + 3 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Se você controlar o orbe, pode conjurar uma das magias da tabela a seguir a partir dele. A tabela indica quantas cargas você deve gastar para conjurar a magia.

MAGIA	CUSTO DE CARGA
Curar Ferimentos (versão de 9º círculo)	4
Luz do Dia	1
Proteção Contra a Morte	2
Detectar Magia	0
Vidência (salvaguarda CD 18)	3
Chamar Dragões. Enquanto você controla a esfera, pode usar uma ação Usar Magia para fazer com que a esfera emita um chamado telepático que se estende em todas as direções por 60 quilômetros. Dragões cromáticos na área sentem-se compelidos a vir até a esfera o mais rápido possível pelo caminho mais direto. Deuses dragão, como Tiamat, não são afetados por esse chamado. Dragões cromáticos atraídos pela esfera podem ser Hostis em relação a você por tê-los compelido contra sua vontade. Uma vez que você tenha usado essa propriedade, ela não poderá ser usada novamente por 1 hora.	

Destruir uma Esfera. Uma *Esfera de Dragão* tem CA 20 e é destruída se sofrer dano de uma *arma +3* ou de uma magia *Desintegrar*. Nada mais pode danificá-la.

Orbe de Vidência Telepática

Item Maravilhoso, Lendário (Requer Sintonização)

Enquanto toca este orbe de cristal, você pode conjurar *Vidência* (CD de salvaguarda 17) com ele. Além disso, você pode comunicar-se telepaticamente com criaturas que você consegue ver dentro de 9 metros do sensor da magia. Você também pode conjurar *Sugestão* (CD de salvaguarda 17) através do sensor em uma dessas criaturas. Você não precisa concentrar-se nesta *Sugestão* para mantê-la durante sua duração, mas ela termina se *Vidência* terminar. Você não pode conjurar *Sugestão* desta forma novamente até a próxima aurora.

Orbe de Visão da Verdade

Item Maravilhoso, Lendário (Requer Sintonização)

Enquanto toca este orbe de cristal, você pode conjurar *Vidência* (salvaguarda CD 17) com ele. Além disso, você tem Visão Verdadeira com um alcance de 36 metros centrado no sensor da magia.

Itens Mágicos — P

Pedra da Boa Sorte (Pedra da Sorte)

Item Maravilhoso, Incomum (Requer Sintonização)

Enquanto esta ágata polida estiver sobre sua pessoa, você recebe um bônus de +1 em testes de atributo e salvaguardas.

Pedra de Controle de Elementais Terrenos

Item Maravilhoso, Raro

Ao segurar esta pedra de 2,5 kg no chão, você pode usar uma ação Usar Magia para convocar um **Elemental Terreno**. O elemental aparece em um espaço ocupado livre que você escolher dentro de 9 metros de si mesmo, obedece às suas ordens e toma sua vez imediatamente após você na contagem de Iniciativa. O elemental desaparece após 1 hora, quando morre ou quando você o dissipa como uma ação bônus. A pedra não pode ser usada dessa forma novamente até o próximo amanhecer.

Pedra de Ioun

Item Maravilhoso, Raridade Variável (Requer Sintonização)

Com aproximadamente o tamanho de uma bola de mármore, as *Pedras de Ioun* são nomeadas em homenagem a Ioun, uma divindade do conhecimento e da profecia reverenciada em alguns mundos. Muitos tipos de *Pedras de Ioun* existem, cada tipo sendo uma combinação distinta de forma e cor.

Quando você usa uma ação de magia para arremessar uma *Pedra de Ioun* ao ar, a pedra orbita sua cabeça a uma distância de 1d3 pés, conferindo seu benefício a você enquanto o faz. Você pode ter até três *Pedras de Ioun* orbitando sua cabeça ao mesmo tempo.

Cada *Pedra de Ioun* orbitando sua cabeça é considerada um objeto que você está vestindo. A pedra em órbita evita contato com outras criaturas e objetos, ajustando sua órbita para evitar colisões e frustrando todas as tentativas de outras criaturas de atacar ou agarrá-la.

Como uma ação Usar Objeto, você pode agarrar e guardar qualquer número de *Pedras de Ioun* orbitando sua cabeça. Se sua Sintonização com uma *Pedra de Ioun* terminar enquanto ela estiver orbitando sua cabeça, a pedra cai como se você a tivesse derrubado.

O tipo de pedra determina sua raridade e efeitos.

Absorção (Muito Raro). Enquanto este elipsoide lavanda pálido orbita sua cabeça, você pode tomar uma reação para cancelar uma magia de nível 4 ou inferior conjurada por uma criatura que você possa ver. Uma magia cancelada não tem efeito, e quaisquer recursos usados para conjurá-la são desperdiçados. Quando a pedra tiver cancelado 20 níveis de magias, ela se esgota, torna-se cinza opaco e perde sua magia.

Agilidade (Muito Raro). Sua Destreza aumenta em 2, até um máximo de 20, enquanto esta esfera vermelho-escura orbita sua cabeça.

Consciência (Raro). Enquanto este rombo azul-escuro orbita sua cabeça, você tem Vantagem nas rolagens de iniciativa e nos testes de Sabedoria (Percepção).

Fortitude (Muito Raro). Sua Constituição aumenta em 2, até um máximo de 20, enquanto este romboide rosa orbita sua cabeça.

Absorção Superior (Lendário). Enquanto esta eloide marmoreada de lavanda e verde orbita sua cabeça, você pode tomar uma Reação para cancelar uma magia de nível 8 ou inferior conjurada por uma criatura que você possa ver. Uma magia cancelada não tem efeito, e quaisquer recursos usados para conjurá-la são desperdiçados. Quando a pedra tiver cancelado 20 níveis de magias, ela se esgota, torna-se cinza opaca e perde sua magia.

Intuição (Muito Raro). Sua Sabedoria aumenta em 2, até um máximo de 20, enquanto esta esfera azul incandescente orbita sua cabeça.

Intelecto (Muito Raro). Sua Inteligência aumenta em 2, até um máximo de 20, enquanto esta eloide marmoreada de vermelho escarlate e azul orbita sua cabeça.

Liderança (Muito Raro). Seu Carisma aumenta em 2, até um máximo de 20, enquanto esta esfera marmoreada de rosa e verde orbita sua cabeça.

Domínio (Lendário). Seu bônus de proficiência aumenta em 1 enquanto este prisma verde pálido orbita sua cabeça.

Proteção (Raro). Você ganha um bônus de +1 na Classe de Armadura enquanto este prisma rosado empoeirado orbita sua cabeça.

Regeneração (Lendário). Você recupera 15 pontos de vida ao final de cada hora, desde que este eixo perolado branco orbite sua cabeça e você tenha pelo menos 1 ponto de vida.

Reserva (Raro). Este prisma roxo vibrante armazena magias conjuradas nele, mantendo-as até que você as use. A pedra pode armazenar até 4 níveis de magia por vez. Quando encontrada, ela contém 1d4 níveis de magias armazenadas escolhidos pelo Mestre.

Qualquer criatura pode conjurar uma magia de nível 1 a 4 na pedra tocando-a enquanto a magia é conjurada. A magia não tem efeito, além de ser armazenada na pedra. Se a pedra não puder conter a magia, ela é gasta sem efeito. O nível do espaço usado para conjurar a magia determina quanto de espaço ela usa.

Enquanto esta pedra orbita sua cabeça, você pode conjurar qualquer magia armazenada nela. A magia utiliza o nível do espaço de magia, a CD de salvaguarda da magia e o bônus de ataque da magia do conjurador original, mas caso contrário é tratada como se você conjurasse a magia. A magia conjurada pela pedra deixa de estar armazenada nela, liberando espaço.

Força (Muito Raro). Sua Força aumenta em 2, até um máximo de 20, enquanto este rombo azul-pálido orbita sua cabeça.

Sustento (Raro). Você não precisa comer ou beber enquanto este eixo transparente orbita sua cabeça.

Penacho

Item Maravilhoso, Raridade Variável

Este objeto se parece com uma pena. Diferentes tipos de penachos existem, cada um com um efeito único e de uso único. O Mestre escolhe o tipo de penacho ou determina aleatoriamente rolando na tabela Penachos. O tipo do penacho determina sua raridade.

Âncora (Incomum). Você pode tomar uma ação Usar Magia para tocar o penacho em um barco ou navio. Pelas próximas 24 horas, a embarcação não pode ser movida por nenhum meio. Tocar no penacho na embarcação novamente encerra o efeito. Quando o efeito termina, o penacho desaparece.

Pássaro (Raro). Você pode tomar uma ação Usar Magia para jogar o penacho 1,5 metros para cima. O penacho desaparece e um pássaro enorme e multicolorido toma seu lugar. O pássaro tem as estatísticas de um **Roc**, mas não pode atacar. Ele obedece aos seus comandos simples e pode carregar até 250 kg enquanto voa em seu deslocamento máximo (24 quilômetros por hora por um máximo de 216 quilômetros por dia, com uma pausa de 1 hora a cada 3 horas de voo) ou 500 kg à metade dessa velocidade. O pássaro desaparece depois de voar sua

distância máxima por um dia ou se seus pontos de vida chegarem a 0. Você pode dispensar o pássaro como uma ação Usar Magia.

Ventilador (Incomum). Se você estiver em um barco ou navio, você pode tomar uma ação Usar Magia para jogar o penacho até 3 metros para cima. O penacho desaparece e um gigante ventilador agitando toma seu lugar. O ventilador flutua e cria um vento forte. Este vento pode encher as velas de um único navio, aumentando seu deslocamento em 7,5 quilômetros por hora por 8 horas. Você pode dispensar o ventilador como uma ação Usar Magia.

Barco Cisne (Raro). Você pode usar uma ação de Magia para tocar o token em um corpo d'água com pelo menos 18 metros de diâmetro. O token desaparece, e um barco com 50 metros de comprimento e 6 metros de largura, moldado como um cisne, toma seu lugar. O barco é autopropelido e move-se sobre a água a um deslocamento de 9 quilômetros por hora. Você pode usar uma ação de Magia enquanto estiver no barco para comandá-lo a se mover ou a virar até 90 graus. O barco permanece por 24 horas e então desaparece. Você pode dispensar o barco como uma ação de Magia.

Árvore (Incomum). Você deve estar ao ar livre para usar este token. Você pode usar uma ação de Magia para tocá-lo em um espaço desocupado no chão. O token desaparece, e em seu lugar uma árvore de carvalho não mágica surge na existência. A árvore tem 18 metros de altura e um tronco com 1,5 metro de diâmetro, e seus galhos no topo se espalham em um raio de 6 metros.

Chicote (Raro). Você pode usar uma ação de Magia para arremessar o token para um ponto dentro de 3 metros de você. O token desaparece, e um chicote flutuante toma seu lugar. Então, você pode usar uma Ação Bônus para fazer um ataque corpo a corpo de magia contra uma criatura dentro de 3 metros do chicote, com um bônus de +9 no ataque. Em um acerto, o alvo sofre 1d6 + 5 de dano Energético.

Como uma Ação Bônus, você pode direcionar o chicote para voar até 6 metros e repetir o ataque contra uma criatura dentro de 3 metros do chicote. O chicote desaparece após 1 hora, quando você usa uma ação de Magia para dispensá-lo, ou quando você morre ou tem a condição Incapacitado.

Tabela: Tokens de Pena

1D100	TOKEN	RARIDADE
01–20	Âncora	Incomum
21–35	Pássaro	Raro
36–50	Leque	Incomum
51–65	Barco Cisne	Raro
66–90	Árvore	Incomum
91–00	Chicote	Raro

Pergaminho de Magia

Pergaminho, Raridade Variável

Um *pergaminho de magia* contém as palavras de uma única magia, escritas em um cifrão místico. Se a magia estiver na sua lista de magias, você pode ler o pergaminho e conjurar a magia sem componentes materiais. Caso contrário, o pergaminho é incompreensível. Conjurar a magia lendo o pergaminho requer o tempo de conjuração normal da magia. Uma vez que a magia é conjurada, o pergaminho se desfaz em pó. Se a conjuração for interrompida, o pergaminho não se perde.

Se a magia estiver na sua lista de magias, mas for de um círculo superior ao que você pode normalmente conjurar, você faz um teste de atributo usando seu atributo de conjuração para determinar se você consegue conjurar a magia. A CD é igual a 10 mais o círculo da magia. Em um teste fracassado, a magia desaparece do pergaminho sem outro efeito.

O círculo da magia no pergaminho determina a CA da salvaguarda e o bônus de ataque da magia, bem como a raridade do pergaminho, conforme mostrado na tabela a seguir.

CÍRCULO DA MAGIA	RARIDADE	SALV	BÔNUS DE ATAQUE
Truque	Comum	13	+5
1º	Comum	13	+5
2º	Incomum	13	+5
3º	Incomum	15	+7
4º	Raro	15	+7
5º	Raro	17	+9
6º	Muito Raro	17	+9
7º	Muito Raro	18	+10
8º	Muito Raro	18	+10
9º	Lendário	19	+11

Copiando um Pergaminho de Magia para um Grimório. Uma magia em um *Pergaminho de Magia* pode ser copiada para um grimório. Quando uma magia é copiada dessa forma, o copiador deve ter sucesso em um teste de Inteligência (Arcanismo) com CD igual a 10 mais o nível da magia. Em um teste bem-sucedido, a magia é copiada. Independentemente do resultado do teste, o *Pergaminho de Magia* é destruído.

Periapt da Saúde

Item Maravilhoso, Comum (Requer Sintonização)

Enquanto usar este pingente, você pode usar uma ação Usar Magia para recuperar 2d4 + 2 pontos de vida. Uma vez usado, essa propriedade não pode ser utilizado novamente até o próximo amanhecer.

Além disso, você tem vantagem nas salvaguardas para evitar ou terminar a condição Envenenado enquanto usa este pingente.

Periapt of Cicatrização

Item Maravilhoso, Incomum (Requer Sintonização)

Enquanto usa este pingente, você recebe os seguintes benefícios.

Preservação da Vida. Sempre que você faz uma Salvaguarda contra Morte, você pode transformar um resultado de 9 ou inferior em 10, transformando uma salvaguarda falha em bem-sucedida.

Aumento da Cura Natural. Sempre que você rola um Dado de Pontos de Vida para recuperar pontos de vida, dobre o número de pontos de vida que ele restaura.

Periapt of Proteção contra Veneno

Item Maravilhoso, Raro (Requer Sintonização)

Esta delicada corrente de prata possui um pingente com uma gema preta em corte brilhante. Enquanto você a usa, você tem Imunidade à condição Envenenado e ao dano Venenoso.

Pérola de Poder

Item Maravilhoso, Incomum (Requer Sintonização por um Lançador de Magias)

Enquanto esta pérola estiver sobre você, você pode realizar uma ação Usar Magia para recuperar um espaço de magia gasta de nível 3 ou inferior. Uma vez que você use a pérola, ela não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer.

Pigmentos Maravilhosos

Item Maravilhoso, Muito Raro

Esta fina caixa de madeira contém 1d4 potes de pigmento e um pincel (pesando 0,5 kg no total).

Usando o pincel e gastando 1 pote de pigmento, você pode pintar qualquer número de objetos tridimensionais e características do terreno (como paredes, portas, árvores, flores, armas, teias e buracos), desde que esses elementos estejam todos confinados a um Cubo de 6 metros. O esforço leva 10 minutos (independentemente do número de elementos que você cria), durante o qual você deve permanecer no Cubo, e requer concentração. Se sua concentração for interrompida ou você sair do Cubo antes que o trabalho esteja concluído, todos os elementos pintados desaparecem e o pote de pigmento é desperdiçado.

Quando o trabalho estiver concluído, todos os objetos e características do terreno pintados se tornam reais. Assim, pintar uma porta em uma parede cria uma porta real, que pode ser aberta para o que está além. Pintar um buraco cria um buraco real, cuja profundidade total deve estar dentro do Cubo de 6 metros.

Nenhum objeto criado por um pote de pigmento pode ter um valor maior que 25 PO, e o valor total de todos os objetos criados por um pote de pigmento não pode exceder 500 PO. Se você pintar objetos de maior valor (como uma grande pilha de ouro), eles parecem autênticos, mas uma inspeção mais próxima revela que são feitos de pasta, biscoitos ou outro material sem valor.

Se você pintar uma forma de energia como fogo ou raio, a energia se dissipa assim que você termina de pintar, não causando dano.

Pó da Desaparição

Item Maravilhoso, Comum

Este pó parece areia fina. Há quantidade suficiente para uma utilização. Quando você realiza uma ação Usar Objeto para jogar o pó no ar, você e cada criatura e objeto dentro de uma Emanação de 3 metros originada de você ficam com a condição Invisível por 2d4 minutos. A duração é a mesma para todos os afetados, e o pó é consumido quando sua magia entra em efeito. Imediatamente após uma criatura afetada fazer uma jogada de ataque, causar dano ou conjurar uma magia, a condição Invisível termina para essa criatura.

Pó de Espirros e Asfixia

Item Maravilhoso, Incomum

Encontrado em um pequeno recipiente, este pó se assemelha ao *Pó de Desaparecimento*, e *Identificar* revela que é tal. Há o suficiente para um único uso.

Como uma ação Usar Objeto, você pode jogar o pó no ar, forçando você mesmo e toda criatura em uma Emanação com raio de 9 metros originada de você a fazer uma salvaguarda de Constituição CD 15. Constructos, Elementais, Gosmas, Plantas e Morto-vivos acertam na salvaguarda automaticamente.

Em uma salvaguarda falhada, uma criatura começa a espirrar incontrolavelmente; ela tem a condição Incapacitado e está se asfixiando. A criatura repete a salvaguarda no final de cada um de seus turnos, terminando o efeito sobre si mesma em um sucesso. O efeito também termina em qualquer criatura alvo de uma magia *Restauração Menor*.

Poção de Amizade Animal

Poção, Comum

Ao beber esta poção, você pode conjurar a versão de 3º círculo da magia *Amizade Animal* (salvaguarda CD 13).

Agitar o líquido turvo desta poção revela pequenos detalhes: uma escama de peixe, uma pena de beija-flor, uma unha de gato ou um pelo de esquilo.

Poção de Clarividência

Poção, Rara

Ao beber esta poção, você obtém o efeito da magia *Clarividência* (sem necessidade de concentração).

Um olho boia no líquido amarelado desta poção, mas desaparece quando a poção é aberta.

Poção de Crescimento

Poção, Incomum

Ao beber esta poção, você adquire o efeito "aumentar" da magia *Aumentar/Reduzir* por 10 minutos (não requer concentração).

O vermelho no líquido da poção expande continuamente a partir de uma minúscula esfera para colorir o líquido transparente ao seu redor e depois se contrai. Agitar o frasco não interrompe este processo.

Poção de Deslocamento

Poção, Muito Rara

Quando você beber esta poção, ganhará o efeito da magia *Celeridade* por 1 minuto (não é necessário manter concentração) sem sofrer a onda de letargia que normalmente ocorre quando o efeito termina.

O líquido amarelo desta poção tem veios pretos e gira por conta própria.

Poção de Escalar

Poção, Comum

Ao beber esta poção, você ganha um deslocamento de escalada igual ao seu deslocamento por 1 hora. Durante esse tempo, você tem vantagem em testes de Força (Atletismo) para escalar.

Esta poção é separada em camadas marrom, prateada e cinza, parecendo faixas de pedra. Agitar a garrafa não mistura as cores.

Poção de Força de Gigante

Poção, Raridade Variável

Ao beber esta poção, sua Pontuação de Força muda por 1 hora. O tipo de gigante determina a pontuação (consulte a tabela abaixo). A poção não tem efeito se sua Força for igual ou maior que essa pontuação.

O líquido transparente desta poção contém, flutuando nele, um fragmento de luz que se assemelha a uma unha de gigante.

Poção	For.	Raridade
Poção de Força de Gigante (colina)	21	Comum
Poção de Força de Gigante (gelo ou pedra)	23	Raro
Poção de Força de Gigante (fogo)	25	Raro
Poção de Força de Gigante (nuvem)	27	Muito Raro
Poção de Força de Gigante (tempestade)	29	Lendária

Poção de Forma Gasosa

Poção, Rara

Ao beber esta poção, você obtém o efeito da magia *Forma Gasosa* por 1 hora (sem necessidade de Concentração) ou até que você termine o efeito como uma Ação Bônus.

O recipiente desta poção parece conter névoa que se move e derrama como água.

Poção de Heroísmo

Poção, Rara

Ao beber esta poção, você ganha 10 pontos de vida temporários que duram por 1 hora. Pelo mesmo período de tempo, você está sob o efeito da magia *Bênção* (sem necessidade de concentração).

O líquido azul desta poção borbulha e exala vapor como se estivesse fervendo.

Poção de Invisibilidade

Poção, Rara

O recipiente desta poção parece vazio, mas tem a sensação de conter líquido. Ao beber a poção, você fica com a condição Invisível por 1 hora. O efeito termina antecipadamente se você fizer uma jogada de ataque, causar dano ou conjurar uma magia.

Poção de Leitura Mental

Poção, Rara

Ao beber esta poção, você obtém o efeito da magia *Detectar Pensamentos* (salvaguarda CD 13) por 10 minutos (sem necessidade de concentração).

O líquido denso e roxo desta poção possui uma nuvem oval rosa flutuando em seu interior.

Poção de Redução

Poção, Rara

Ao beber esta poção, você adquire o efeito "reduzir" da magia *Aumentar/Reduzir* por 1d4 horas (sem necessidade de concentração).

O vermelho no líquido da poção se contrai continuamente para uma minúscula esfera e então se expande para colorir o líquido transparente ao seu redor. Agitar a garrafa falha em interromper este processo.

Poção de Resistência

Poção, Incomum

Ao beber esta poção, você possui Resistência a um tipo de dano por 1 hora. O Mestre escolhe o tipo ou o determina aleatoriamente rolando na tabela abaixo.

1d10	Tipo de Dano
1	Ácido
2	Frio
3	Fogo
4	Força
5	Raio
6	Necrótico
7	Veneno
8	Psíquico
9	Radiante
10	Trovão

Poção de Respirar na Água

Poção, Incomum

Você pode respirar embaixo d'água por 24 horas depois de beber esta poção.

O líquido verde turvo desta poção cheira ao mar e tem uma bolha semelhante à de uma água-viva flutuando dentro dela.

Poção de Veneno

Poção, Comum

Esta poção parece, cheira e tem sabor de uma *Poção de Cura* ou outra poção benéfica. No entanto, na verdade é veneno disfarçado por magia de ilusão. *Identificar* revela sua verdadeira natureza.

Se você beber esta poção, sofre 4d6 de dano Venenoso e deve conseguir uma salvaguarda de Constituição com CD 13 ou ficar com a condição Envenenado por 1 hora.

Poção de Voo

Poção, Muito Rara

Ao beber esta poção, você ganha um Deslocamento de Voo igual ao seu Deslocamento por 1 hora e pode pairar. Se você estiver no ar quando a poção perder o efeito, você cai, a menos que tenha algum outro meio de permanecer em voo.

O líquido transparente desta poção flutua na parte superior do recipiente e possui impurezas brancas e turvas flutuando dentro dela.

Poço de Mundos

Item Maravilhoso, Lendário

Este fino tecido negro, macio como seda, é dobrado até as dimensões de um lenço. Ele se desdobra em uma folha circular com 1,8 metros de diâmetro.

Você pode realizar uma ação Usar Magia para desdobrar o *Poço de Mundos* e colocá-lo sobre uma superfície sólida, onde ele forma um portal bidirecional, circular com 1,8 metro de diâmetro, para outro mundo ou plano de existência. Cada vez que o item abre um portal, o Mestre decide para onde ele leva. O portal permanece aberto até que uma criatura a 1,5 metros dele realize uma ação Usar Magia para fechá-lo, segurando as bordas do tecido e dobrando-o.

Uma vez que o *Poço de Mundos* tenha aberto um portal, ele não pode fazê-lo novamente por 1d8 horas.

Poções de Cura

Poção, Raridade Variável

Você recupera pontos de vida ao beber esta poção. O número de pontos de vida depende da raridade da poção, como mostrado na tabela abaixo.

Independentemente do seu poder, o líquido vermelho da poção cintila quando agitado.

Poção	Pontos de Vida Recuperados	Raridade
Poção de Cura	2d4 + 2	Comum
Poção de Cura (maior)	4d4 + 4	Incomum
Poção de Cura (superior)	8d4 + 8	Rara
Poção de Cura (suprema)	10d4 + 20	Muito Rara

Poeira Seca

Item Maravilhoso, Comum

Este pequeno pacote contém 1d6 + 4 porções de poeira. Como uma ação Usar Objeto, você pode espalhar uma porção da poeira sobre água, transformando até um Cubo de 4,5 metros de água em um único grão do tamanho de uma bola de bilhar, que flutua ou repousa próximo ao local onde a poeira foi espalhada. O peso do grão é insignificante. Uma criatura pode usar uma ação Usar Objeto para quebrar o grão contra uma superfície dura, fazendo com que ele se espatife e libere a água absorvida pela poeira. Isso destrói o grão e encerra sua magia.

Como uma ação Usar Objeto, você pode espalhar uma porção da poeira sobre um elemental dentro de 1,5 metros de si mesmo que seja composto principalmente de água (como um **Elemental da Água**). Tal criatura exposta a uma porção da poeira deve fazer uma salvaguarda de Constituição CD 13, sofrendo 10d6 de dano Necrótico em um fracasso ou metade desse dano em um sucesso.

Itens Mágicos — R

Robe de Itens Úteis

Item Maravilhoso, Comum

Esta túnica tem remendos de tecido de vários formatos e cores cobrindo-a. Enquanto veste a túnica, você pode usar uma ação Usar Magia para soltar um dos remendos, fazendo com que ele se transforme no objeto ou criatura que representa. Uma vez que o último remendo é removido, a túnica se torna uma peça de roupa comum.

A túnica tem dois de cada um dos seguintes remendos:

- Lanterna de Alvo (cheia e acesa)
- Adaga
- Espelho
- Pau
- Corda (enrolada)
- Saco

Além disso, a túnica tem 4d4 outros remendos. O Mestre escolhe os remendos ou determina-os aleatoriamente rolando na tabela a seguir.

1d100	Remendo
01–08	Bolsa com 100 PO
09–15	Baú de prata (0,3 metro de comprimento, 15 centímetros de largura e profundidade), valendo 500 PO
16–22	Porta de ferro (até 3 metros de largura e 3 metros de altura), que pode ser colocada em uma abertura alcançável; ela se adapta para se encaixar na abertura, fixando-se e tendo dobradiças
23–30	10 gemas valendo 100 PO cada
31–44	Escada de madeira (7,2 metros de comprimento)
45–51	Cavalo de montaria com sela de montaria
52–59	Buraco aberto (um Cubo de 3 metros), que pode ser colocado no chão dentro de 3 metros de distância de você
60–68	4 Poções de Cura
69–75	Barco a remo (3,6 metros de comprimento)
76–83	Rol de Magia contendo uma magia de 1º, 2º ou 3º círculo (sua escolha)
84–90	2 Cães de caça
91–96	Janela (0,6 metro por 1,2 metro, com até 0,6 metro de profundidade), que você pode colocar em uma superfície vertical à sua alcance
97–00	Rompente Portátil

Robe de Olhos

Item Maravilhoso, Raro (Requer Sintonização)

Esta capa é adornada com padrões semelhantes a olhos. Enquanto você usa a capa, você recebe os seguintes benefícios:

Visão em Todos os Sentidos. A capa lhe concede Vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da visão.

Sentidos Especiais. Você tem Visão no Escuro e Visão Verdadeira, ambos com um alcance de 36 metros.

Desvantagens. Uma *Luz* conjurada na capa ou uma *Luz do Dia* conjurada dentro de 1,5 metros da capa lhe concede a condição Cego por 1 minuto. No final de cada um dos seus turnos, você faz uma salvaguarda de Constituição (CD 11 para *Luz* ou CD 15 para *Luz do Dia*), terminando a condição em si mesmo em caso de sucesso.

Itens Mágicos — S

Sapatos de Escalar Aranha

Item Maravilhoso, Comum (Requer Sintonização)

Enquanto você usa esses sapatos leves, pode se mover para cima, para baixo e ao longo de superfícies verticais e sob tetos, mantendo as mãos livres. Você tem uma velocidade de Escalar igual à sua velocidade de deslocamento. No entanto, os sapatos não permitem que você se mova dessa forma em superfícies escorregadias, como as cobertas por gelo ou óleo.

Scarabe de Proteção

Item Maravilhoso, Lendário (Requer Sintonização)

Este medalhão em forma de besouro oferece três benefícios enquanto está em seu poder.

Defesa. Você recebe um bônus de +1 à Classe de Armadura.

Preservação. O scarabe tem 12 cargas. Se você falhar em uma salvaguarda contra uma magia de Necromancia ou um efeito prejudicial originado de um morto-vivo, você pode usar uma Reação para gastar 1 carga e transformar a salvaguarda falhada em bem-sucedida. O scarabe se desfaz em pó e é destruído quando sua última carga é gasta.

Resistência a Magias. Você tem Vantagem nas salvaguardas contra magias.

Solvente Universal

Item Maravilhoso, Lendário

Este tubo contém um líquido leitoso com forte cheiro de álcool. Quando encontrado, o tubo contém 1d6 + 1 onças.

Você pode usar uma ação Usar Objeto para derramar 1 ou mais onças do solvente do tubo sobre uma superfície dentro do alcance. Cada onça dissolve instantaneamente até 0,3 metro quadrado de adesivo tocado, incluindo *Sovereign Glue*.

Stealer das Nove Vidas

Arma (Qualquer Simples ou Marcial), Muito Rara (Requer Sintonização)

Você recebe um bônus de +2 nas jogadas de ataque e nas jogadas de dano feitas com esta arma mágica.

Roubo de Vida. A arma tem 1d8 + 1 cargas. Quando você ataca uma criatura que tem menos de 100 pontos de vida com esta arma e obtém 20 no d20 da jogada de ataque, a criatura deve conseguir uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou ser morta instantaneamente, enquanto a espada arranca sua força vital de seu corpo. Constructos e Mortos-Vivos conseguem automaticamente a salvaguarda. A arma perde 1 carga se a criatura for morta. Quando a arma não tiver mais cargas, ela perde essa propriedade.

Itens Mágicos — T

Talismã da Esfera

Item Maravilhoso, Legendário (Requer Sintonização)

Enquanto segurar ou usar este talismã, você tem vantagem em qualquer teste de Inteligência (Arcanismo) que fizer para controlar uma *Esfera da Aniquilação*. Além disso, quando iniciar seu turno controlando uma *Esfera da Aniquilação*, você pode usar uma ação Usar Magia para movê-la 3 metros mais um número adicional de metros igual a 10 vezes seu modificador de Inteligência. Esse movimento não precisa ser em linha reta.

Talismã do Mal Supremo

Item Maravilhoso, Lendário (Requer Sintonização)

Este item simboliza o mal irremediável. Uma criatura que não seja um Ínfero ou um Morto-Vivo que tocar no talismã recebe 8d6 de dano Necrótico e recebe o dano novamente a cada turno em que termina segurando ou carregando o talismã.

Símbolo Sagrado. Você pode usar o talismã como um Símbolo Sagrado. Você ganha um bônus de +2 em jogadas de ataque de magia enquanto o veste ou segura.

Fim Supremo. O talismã tem 6 cargas. Enquanto veste ou segura o talismã, você pode realizar uma ação Usar Magia para gastar 1 carga e mirar em uma criatura que possa ver no chão a até 36 metros de distância de você. Uma fenda flamejante se abre sob o alvo, e o alvo faz uma salvaguarda de Destreza CD 20. Se o alvo for um Celestial, ele tem desvantagem na salvaguarda. Em uma falha na salvaguarda, o alvo cai na fenda e é destruído, sem deixar vestígios. Em uma salvaguarda bem-sucedida, o alvo não é lançado na fenda, mas recebe 4d6 de dano Psíquico devido ao sofrimento. Em ambos os casos, a fenda então se fecha, sem deixar traço de sua existência. Quando você gasta a última carga, o talismã se dissolve em gosma de mau cheiro e é destruído.

Talisman de Puro Bem

Item Maravilhoso, Lendário (Requer Sintonização por um Clérigo ou Paladino)

Este talismã é um poderoso símbolo de bondade. Um Ínfero ou um Morto-Vivo que toca o talismã recebe 8d6 de dano Radiante e recebe o dano novamente a cada turno em que termina segurando ou carregando o talismã.

Símbolo Sagrado. Você pode usar o talismã como um Símbolo Sagrado. Você ganha um bônus de +2 em jogadas de ataque de magia enquanto o usa ou segura.

Reprovação Pura. O talismã tem 7 cargas. Enquanto veste ou segura o talismã, você pode usar uma ação Usar Magia para gastar 1 carga e mirar em uma criatura que possa ver no chão a até 36 metros de distância de você. Uma fenda flamejante se abre sob o alvo, e o alvo faz uma salvaguarda de Destreza CD 20. Se o alvo for um Ínfero ou um Morto-Vivo, ele tem Desvantagem na salvaguarda. Em uma falha na salvaguarda, o alvo cai na fenda e é destruído, sem deixar vestígios. Em uma salvaguarda bem-sucedida, o alvo não é lançado na fenda, mas recebe 4d6 de dano Psíquico do tormento. Em ambos os casos, a fenda então se fecha, sem deixar traço de sua existência. Quando você gasta a última carga, o talismã se dispersa em motes de luz dourada e é destruído.

Tapete Voador

Item Maravilhoso, Muito Raro

Você pode fazer este tapete pairar e voar ao realizar uma ação Usar Magia e usar a palavra de comando do tapete. Ele se move de acordo com suas instruções se você estiver dentro de 9 metros dele.

Existem quatro tamanhos de *Tapete Voador*. O Mestre (GM) escolhe o tamanho de um determinado tapete ou determina aleatoriamente, rolando na tabela a seguir. Um tapete pode transportar até duas vezes o peso mostrado na tabela, mas seu deslocamento de Voo é reduzido pela metade se ele transportar mais do que sua capacidade normal.

1D100	TAMANHO	CAPACIDADE	DESLOCAMENTO DE VOO
01–20	0,9 metros × 1,5 metros	100 kg	24 metros
21–55	1,2 metros × 1,8 metros	200 kg	18 metros
56–80	1,5 metros × 2,1 metros	300 kg	12 metros
81–00	1,8 metros × 2,7 metros	400 kg	9 metros

Tigela de Comando de Elementais da Água

Item Maravilhoso, Raro

Enquanto esta tigela está cheia de água e você está a até 1,5 metros dela, você pode usar uma ação Usar Magia para invocar um **Elemental da Água**. O elemental aparece em um espaço desocupado o mais próximo possível da tigela, entende seus idiomas, obedece suas ordens e toma sua vez imediatamente após você na sua iniciativa. O elemental desaparece após 1 hora, quando morre, ou quando você o dispensa como uma ação bônus. A tigela não pode ser usada desta forma novamente até a próxima aurora.

A tigela tem cerca de 0,3 metros de diâmetro e metade da profundidade. Ela comporta aproximadamente 11,4 litros.

Tome de Compreensão

Item Maravilhoso, Muito Raro

Este livro contém exercícios de Intuição e Sabedoria, e suas palavras estão carregadas de magia. Se você dedicar 48 horas em um período de 6 dias ou menos estudando o conteúdo do livro e praticando suas diretrizes, sua Sabedoria aumenta em 2, com um máximo de 30. O manual então perde sua magia, mas a recupera em um século.

Tomo da Claridade de Pensamento

Item Maravilhoso, Muito Raro

Este livro contém exercícios de memória e lógica, e suas palavras estão carregadas de magia. Se você gastar 48 horas, em um período de 6 dias ou menos, estudando o conteúdo do livro e praticando suas orientações, sua Inteligência aumenta em 2, até um máximo de 30. O manual perde sua magia após isso, mas recupera-a após um século.

Tomo da Liderança e Influência

Item Maravilhoso, Muito Raro

Este livro contém orientações para influenciar e encantar outros, e suas palavras estão carregadas de magia. Se você gastar 48 horas, em um período de 6 dias ou menos, estudando o conteúdo do livro e praticando suas orientações, seu Carisma aumenta em 2, até um máximo de 30. O manual então perde sua magia, mas a recupera após um século.

Tridente do Comando de Peixes

Arma (Tridente), Incomum (Requer Sintonização)

Esta arma mágica tem 3 cargas, e recupera 1d3 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Enquanto você a carrega, pode gastar 1 carga para conjurar *Dominar Fera* (CD de salvaguarda 15) dela em uma fera que tenha Deslocamento de Natação.

Tubos das Sefes

Item Maravilhoso, Comum (Requer Sintonização)

Enquanto esses tubos estão em seu poder, ratos comuns e ratos gigantes ficam indiferentes a você e não o atacarão a menos que você ameace ou prejudique eles.

Os tubos têm 3 cargas e recuperam 1d3 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Se você tocar os tubos como uma Ação Usar Magia, pode usar uma Ação Bônus para gastar de 1 a 3 cargas, chamando um **Enxame de Ratos** por cada carga gasta, desde que haja ratos suficientes dentro de meio quilômetro de você para serem chamados dessa forma (como determinado pelo Mestre). Se não houver ratos suficientes para formar um enxame, a carga é desperdiçada. Os enxames chamados se movem em direção à música pelo caminho mais curto disponível, mas não estão sob seu controle de outra forma.

Sempre que um **Enxame de Ratos** que não está sob o controle de outra criatura chegar a menos de 9 metros de você enquanto você estiver tocando os tubos, o enxame faz uma Salvaguarda de Sabedoria CD 15. Em um sucesso, o enxame age como normalmente e não pode ser influenciado pela música dos tubos por 24 horas. Em um fracasso, o enxame é influenciado pela música dos tubos e torna-se Amigável a você e seus aliados enquanto você continuar tocando os tubos a cada rodada como uma Ação Usar Magia. Um enxame Amigável obedece às suas ordens. Se você não der ordens a um enxame Amigável, ele se defende, mas não toma outras ações. Se um enxame Amigável iniciar seu turno a mais de 9 metros de você, seu controle sobre esse enxame termina, e o enxame age como normalmente e não pode ser influenciado pela música dos tubos por 24 horas.

Tubos do Assombro

Item Maravilhoso, Incomum

Esses tubos têm 3 cargas e recuperam 1d3 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Você pode realizar uma ação Usar Magia para tocá-los e gastar 1 carga para criar uma melodia sombria e hipnotizante. Cada criatura de sua escolha dentro de 9 metros de você deve ter sucesso em uma salvaguarda de Sabedoria CD 15 ou fica Amedrontado por 1 minuto. Uma criatura que falha na salvaguarda a repete no final de cada um de seus turnos, terminando o efeito sobre si mesma em um sucesso. Uma criatura que tem sucesso em sua salvaguarda é imune ao efeito desses tubos por 24 horas.

Túnica de Cores Cintilantes

Item Maravilhoso, Muito Raro (Requer Sintonização)

Esta túnica tem 3 cargas e recupera 1d3 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Enquanto você a usa, pode realizar uma ação Usar Magia e gastar 1 carga para fazer com que a vestimenta exiba um padrão mutável de tons deslumbrantes até o final do seu próximo turno. Durante este tempo, a túnica emite luz plena em um raio de 9 metros e Meia-Luz por mais 9 metros, e criaturas que podem vê-lo têm Desvantagem nas jogadas de ataque contra você. Qualquer criatura na luz plena que possa vê-lo quando o poder da túnica é ativado deve ter sucesso em uma salvaguarda de Sabedoria CD 15 ou terá a condição Atordoado até o fim do efeito.

Túnica de Estrelas

Item Maravilhoso, Muito Raro (Requer Sintonização)

Esta túnica preta ou azul-escura é bordada com pequenas estrelas brancas ou prateadas. Você ganha um bônus de +1 em salvaguardas enquanto a usa.

Seis estrelas, localizadas na parte frontal superior da túnica, são particularmente grandes. Enquanto você veste esta túnica, você pode realizar uma ação Usar Magia para remover uma das estrelas e gastá-la para conjurar a versão de 5º círculo de *Mísseis Mágicos*. Diariamente ao anoitecer, 1d6 estrelas removidas reaparecem na túnica.

Enquanto você veste a túnica, você pode realizar uma ação Usar Magia para entrar no Plano Astral junto com tudo o que está vestindo e carregando. Você permanece lá até realizar uma ação Usar Magia para retornar ao plano em que estava. Você reaparece no último espaço que ocupou ou, se esse espaço estiver ocupado, no espaço desocupado mais próximo.

Túnica do Arquimagista

Item Maravilhoso, Lendário (Requer Sintonização por um Feiticeiro, Bruxo ou Mago)

Esta elegante vestimenta é feita de tecido requintado e adornada com runas.

Você recebe os seguintes benefícios enquanto usa a túnica. *Armadura.* Se você não estiver usando armadura, sua Classe de Armadura base é 15 mais seu modificador de Destreza. *Resistência à Magia.* Você tem Vantagem em salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos. *Mago de Guerra.* Sua CD de salvaguarda de magia e seu bônus no ataque com magia aumentam em 2.

Itens mágicos — V

Vara Imóvel Imóvel

Vareta, Incomum

Esta vareta de ferro tem um botão em uma extremidade. Você pode usar uma ação Usar Objeto para pressionar o botão, o que faz com que a vareta se fixe magicamente no lugar. Até que você ou outra criatura use uma ação Usar Objeto para pressionar o botão novamente, a vareta não se move, mesmo que desafie a gravidade. A vareta pode suportar até 4000 kg de peso. Mais peso faz com que a vareta desative e caia. Uma criatura pode usar uma ação Usar Objeto para fazer um teste de Atletismo de CD 30 em Força, movendo a vareta fixa até 3 metros em um teste bem-sucedido.

Varinha da Maravilha

Varinha, Rara (Requer Sintonização)

Esta varinha tem 7 cargas. Enquanto a segurar, você pode usar uma ação *Usar Magia* para gastar 1 carga ao escolher um ponto dentro de 36 metros de si mesmo. Esse local torna-se o ponto de origem de uma magia ou efeito mágico determinado pelo lançamento na tabela de Efeitos da Varinha da Maravilha. Magias conjuradas pela varinha têm uma CD de salvaguarda de 15. Se o alcance máximo de uma magia for normalmente menor que 36 metros, ele se torna 36 metros quando conjurada pela varinha. Se um efeito tiver múltiplos possíveis alvos, o Mestre determina aleatoriamente qual deles é afetado.

Recuperação de Cargas. A varinha recupera 1d6 + 1 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga da varinha, lance 1d20. Em 1, a varinha se desfaz em pó e é destruída.

Tabela: Efeitos da Varinha da Maravilha

1D100	EFEITO
01–20	Você conjura uma magia originada do ponto escolhido. Role 1d10 para determinar a magia: em **1–2**, *Escuridão*; em **3–4**, *Fogo das Fadas*; em **5–6**, *Bola de Fogo*; em **7–8**, *Lentidão*; em **9–10**, *Nuvem Fétida*.
21–25	Nada acontece no ponto escolhido de origem. Em vez disso, você fica com a condição Atordoado até o início de sua próxima rodada, acreditando que algo incrível acabou de acontecer.
26–30	Você conjura *Lufada de Vento*. A linha criada pela magia se estende de você até o ponto escolhido de origem.
31–35	Nada acontece no ponto de origem escolhido. Em vez disso, você sofre 1d6 de dano Psíquico.
36–40	Chuva pesada cai por 1 minuto em um Cilindro de 36 metros de altura e raio de 18 metros, centrado no ponto de origem escolhido. Durante esse tempo, a área de efeito está levemente obscurecida.
41–45	Uma nuvem de 600 borboletas gigantes preenche um Cilindro de 18 metros de altura e raio de 9 metros, centrado no ponto de origem escolhido. As borboletas permanecem por 10 minutos, durante os quais a área de efeito está intensamente obscurecida.
46–50	Você conjura *Relâmpago*. A linha criada pela magia se estende de você até o ponto de origem escolhido.
51–55	A criatura mais próxima do ponto de origem escolhido é ampliada como se você tivesse conjurado *Ampliar/Reduzir* nela. Se o alvo não for você e não puder ser afetado por essa magia, você se torna o alvo em vez disso.
56–60	Uma criatura formada magicamente aparece em um espaço não ocupado o mais próximo possível do ponto de origem escolhido. A criatura não está sob seu controle, age como normalmente faria e desaparece após 1 hora ou quando atingir 0 pontos de vida. Role 1d4 para determinar qual criatura aparecerá. Em um **1**, um **Rinoceronte** aparece; em um **2**, um **Elefante** aparece; e em um **3–4**, uma **Rata** aparece.
61–64	Grama cobre um círculo de 18 metros de raio no chão, com o centro desse círculo o mais próximo possível do ponto de origem escolhido. A grama já presente cresce até dez vezes seu tamanho normal e permanece alta por 1 minuto.
65–68	Um objeto escolhido pelo Mestre desaparece no Plano Étereo. O objeto não pode estar sendo usado ou carregado, deve estar a menos de 36 metros do ponto de origem escolhido e não pode ter mais de 3 metros em qualquer dimensão. Se não houver objetos que atendam a essas condições na área, nada acontece.
69–72	Nada acontece no ponto de origem escolhido. Em vez disso, você encolhe como se tivesse conjurado *Aumentar/Diminuir* em si mesmo e permanece nesse estado por 1 minuto.
73–77	Folhas brotam da criatura mais próxima do ponto de origem escolhido. A menos que sejam removidas, as folhas ficam marrons e caem após 24 horas.
78–82	Nada acontece no ponto de origem escolhido. Em vez disso, uma explosão de luz colorida e cintilante se estende de você em uma Emanação de 9 metros. Cada criatura na área deve conseguir uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou ficar com a condição Cego por 1 minuto. Uma criatura repete o teste no final de cada turno, terminando o efeito em si mesma com sucesso.
83–87	Nada acontece no ponto de origem escolhido. Em vez disso, você conjura *Invisibilidade* em si mesmo.

88–92	Nada acontece no ponto de origem escolhido. Em vez disso, um fluxo de 1d4 × 10 gemas, cada uma valendo 1 PO, sai da ponta da varinha em uma linha de 9 metros de comprimento e 1,5 metro de largura em direção ao ponto de origem escolhido. Cada gema causa 1 dano Contundente, e o dano total das gemas é dividido igualmente entre todas as criaturas na linha.
93–97	Você conjura *Polimorfia*, visando a criatura mais próxima do ponto de origem escolhido. Role 1d4 para determinar a nova forma da criatura. Em um **1**, a nova forma é um **Urso Preto**; em um **2**, a nova forma é um **Vespão Gigante**; em **3–4**, a nova forma é uma **Sapo**.
98–00	A criatura mais próxima do ponto de origem escolhido faz uma salvaguarda de Constituição contra CD 15. Em falha, a criatura fica com a condição Contido e começa a virar pedra. Enquanto estiver Contido dessa forma, a criatura repete a salvaguarda no final de sua próxima rodada. Em sucesso, o efeito termina. Em falha, a criatura fica com a condição Petrificado em vez da condição Contido. A petrificação dura até que a criatura seja libertada pela magia *Restauração Maior* ou magia similar.

Varinha de Bolas de Fogo

Varinha, Rara (Requer Sintonização por um Mago)

Esta varinha tem 7 cargas. Enquanto a segura, você pode gastar no máximo 3 cargas para conjurar *Bola de Fogo* (salvaguarda CD 15) com ela. Para 1 carga, você conjura a versão de 3º círculo da magia. Você pode aumentar o círculo da magia em 1 para cada carga adicional que gastar.

Recuperação de Cargas. A varinha recupera 1d6 + 1 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga da varinha, role 1d20. Em 1, a varinha se desfaz em cinzas e é destruída.

Varinha de Detecção de Inimigo

Varinha, Rara (Requer Sintonização)

Esta varinha tem 7 cargas. Enquanto a segurar, você pode usar uma ação *Usar Magia* para gastar 1 carga. Durante 1 minuto, você sabe a direção da criatura mais próxima Hostil a você dentro de 18 metros, mas não sua distância. A varinha pode detectar a presença de criaturas Hostis que estejam Invisíveis, etéreas, disfarçadas ou escondidas, assim como aquelas visíveis à vista. O efeito termina se você parar de segurar a varinha.

Recarga de Cargas. A varinha recupera 1d6 + 1 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga da varinha, role 1d20. Em 1, a varinha se desfaz em cinzas e é destruída.

Varinha de Detecção de Magia

Varinha, Incomum

Esta varinha tem 3 cargas. Enquanto a segura, você pode gastar 1 carga para conjurar *Detectar Magia* dela. A varinha recupera 1d3 cargas gastas diariamente ao amanhecer.

Varinha de Mísseis Mágicos

Varinha, Incomum

Esta varinha tem 7 cargas. Enquanto a segura, você pode gastar no máximo 3 cargas para conjurar *Mísseis Mágicos* dela. Por 1 carga, você conjura a versão de 1º nível da magia. Você pode aumentar o nível da magia em 1 para cada carga adicional que gastar.

Recuperando Cargas. A varinha recupera 1d6 + 1 carga gasta diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga da varinha, role 1d20. Em um resultado de 1, a varinha se desfaz em cinzas e é destruída.

Varinha de Paralisia

Varinha, Rara (Requer Sintonização por um Mago)

Esta varinha tem 7 cargas. Enquanto a segurar, você pode usar uma ação *Usar Magia* para gastar 1 carga, causando um raio azul claro a disparar da ponta em direção a uma criatura que você consegue ver dentro de 18 metros de si mesmo. O alvo deve conseguir uma salvaguarda de Constituição contra CD 15 ou ficar com a condição *Paralisado* por 1 minuto. No final de cada turno do alvo, ele repete o teste, terminando o efeito por si mesmo com sucesso.

Recuperação de Cargas. A varinha recupera 1d6 + 1 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga da varinha, role 1d20. Em 1, a varinha se desfaz em cinzas e é destruída.

Varinha de Polimorfia

Varinha, Muito Rara (Requer Sintonização por um Conjurar)

Esta varinha tem 7 cargas. Enquanto a segura, você pode gastar 1 carga para conjurar *Polimorfia* (salvaguarda CD 15) dela.

Recuperando Cargas. A varinha recupera 1d6 + 1 carga gasta diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga da varinha, role 1d20. Em um resultado de 1, a varinha se desfaz em cinzas e é destruída.

Varinha de Segredos

Varinha, Incomum

Esta varinha tem 3 cargas e recupera 1d3 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Enquanto a segura, você pode realizar uma ação Usar Magia para gastar 1 carga, e se uma porta secreta ou armadilha estiver a até 18 metros de você, a varinha pulsa e aponta para a mais próxima de você.

Varinha de Voar

Item Maravilhoso, Incomum (Requer Sintonização)

Esta vassoura de madeira funciona como uma vassoura comum até você montar nela e realizar uma ação Usar Magia para fazê-la levitar sob você. Nesse momento, ela pode ser montada no ar. Ela possui um Deslocamento de Voo de 15 metros. Pode carregar até 200 kg, mas seu Deslocamento de Voo se torna 9 metros enquanto carrega mais de 100 kg. A vassoura para de levitar quando você aterrissa ou não está mais montado nela.

Como uma ação Usar Magia, você pode enviar a vassoura viajar sozinha até um destino dentro de 1,5 quilômetros de você se você nomear o local e estiver familiarizado com ele. A vassoura retorna para você quando você realiza uma ação Usar Magia e usa uma palavra-chave se a vassoura ainda estiver dentro de 1,5 quilômetros de você.

Varinha do Mago de Guerra, +1, +2 ou +3

Varinha, Comum (+1), Rara (+2) ou Muito Rara (+3) (Requer sintonização por um Mago)

Enquanto segurar esta varinha, você recebe um bônus às jogadas de ataque de magia determinado pela raridade da varinha. Além disso, você ignora a meia cobertura ao fazer uma jogada de ataque de magia.

Vela de Invocação

Item Maravilhoso, Muito Raro (Requer Sintonização)

A magia desta vela é ativada quando a vela é acesa, o que requer uma ação Usar Magia. Após queimar por 4 horas, a vela é destruída. Você pode apagá-la antes para usá-la posteriormente. Deduza o tempo que queimou em incrementos de 1 minuto de seu tempo total de queima.

Enquanto acesa, a vela emite Meia-Luz em um raio de 9 metros. Enquanto você estiver dentro dessa luz, você tem vantagem em Testes de D20. Além disso, um Clérigo ou Druida dentro da luz pode conjurar magias de 1º círculo que tenha preparado sem gastar espaços de magia.

Alternativamente, quando você acende a vela pela primeira vez, pode conjurar *Portal* com ela. Isso destrói a vela. O portal criado pela magia se liga a um Plano Exterior específico escolhido pelo GM ou determinado ao rolar na tabela a seguir.

1D100	Plano Exterior
01–05	Abismo
06–10	Aqueron
11–17	Arbórea
18–25	Arcádia
26–33	Territórios da Besta
34–41	Bytopia
42–46	Carceri
47–54	Elysium
55–59	Gehenna
60–64	Hades
65–69	Limbo
70–77	Mecânus
78–85	Monte Celestia
86–90	Nove Infernos
91–95	Pandemônio
96–00	Ysgard

Vingança Sagrada

Arma (Qualquer Simples ou Marcial), Lendária (Requer sintonização por um Paladino)

Você recebe um bônus de +3 em jogadas de ataque e jogadas de dano feitas com esta arma mágica. Quando você atinge um Ínfero ou um Morto-Vivo com ela, a criatura sofre 2d10 de dano Radiante extra.

Enquanto você empunha a arma desembainhada, ela cria uma Emanação de 3 metros originada de você. Você e todas as criaturas Amigáveis a você na Emanação têm Vantagem em salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos. Se você tiver 17 ou mais níveis na classe Paladino, o tamanho da Emanação aumenta para 9 metros.

PARTE V

Monstros e Animais

◆ Capítulo 11 ◆

Monstros

Visão Geral do Bloco de Estatísticas

Uma criatura possui um bloco de estatísticas que contém as regras necessárias para utilizá-la no jogo. Blocos de estatísticas são divididos nas seguintes partes:

- **Nome e Detalhes Gerais.** O nome da criatura é seguido por seu tamanho, tipo (juntamente com quaisquer tags descritivas) e alinhamento.
- **Destaques do Combate.** Classe de Armadura, Pontos de Vida, Deslocamento e Iniciativa são fornecidos aqui.
- **Valores de Atributo.** Os valores de atributo da criatura, modificadores e salvaguardas são listados aqui.
- **Outros Detalhes.** Os Sentidos, Idiomas e ND da criatura aparecem aqui. Detalhes adicionais aparecem em algumas criaturas, como proficiências em perícias, Resistências, Imunidades e Equipamento. Se uma criatura não possui esses detalhes, as entradas para eles não aparecem.
- **Características.** Características da criatura que são ativas o tempo todo ou durante certas situações aparecem aqui.
- **Ações.** A criatura pode realizar as ações aqui, além das descritas em "Jogando o Jogo".
- **Ação Bônus.** Esta seção fornece as Ações Bônus da criatura, se houver.
- **Reações e Ações Lendárias.** Estas seções fornecem Reações e Ações Lendárias, se houver.

Partes de um Bloco de Estatísticas

As regras para um bloco de estatísticas estão detalhadas em "Glossário de Regras" e nesta seção.

Tamanho

Uma criatura é Miúdo, Pequeno, Médio, Grande, Enorme ou Imenso. Se opções de tamanho forem apresentadas, você escolhe o tamanho da criatura entre essas opções. Consulte "Jogando o Jogo" para informações sobre tamanho.

Tipo de Criatura

Cada criatura possui uma etiqueta que identifica o tipo da criatura que ela é. Certas magias, itens mágicos, características de classe e outros efeitos no jogo interagem de maneiras especiais com criaturas de um tipo particular.

O jogo inclui os seguintes tipos de criaturas, que não possuem regras próprias:

- **Aberrações** são seres totalmente alienígenas, como aboleths e cloakers.
- **Ferás** são criaturas naturais não-Humanoides, como cavalos e lobos, bem como a maioria dos animais gigantes.
- **Celestiais** são criaturas mágicas, como anjos e pégasos, com ligações aos Planos Superiores.
- **Constructos** são criaturas criadas magicamente, como homúnculos e guardiões de escudo.
- **Dragões** são seres escamosos de origem antiga, como dragões vermelhos e víboras de fogo.
- **Elementais** são seres dos Planos Elementais, como efreet e elementais de água.
- **Feéricos** são criaturas ligadas ao Feywild ou às forças da natureza, como dríades e goblins.
- **Ínferos** são criaturas ligadas aos aterrorizantes Planos Inferiores, como balors e cães infernais.
- **Gigantes** são seres imponentes com formas semelhantes às humanas, como gigantes de fogo e trolls.
- **Humanoides** são pessoas definidas por seus papéis e profissões, como magos, piratas e guerreiros. Eles incluem membros de espécies variadas.

- **Monstrosidades** são criaturas antinaturais com origens estranhas, como imitadores e grifos.
- **Gosmas** são criaturas gelatinosas, incluindo pudins negros e Cubos.
- **Plantas** são vegetações sencientes e monstros fúngicos, como montes cambaleantes e treants.
- **Mortos-Vivos** são espíritos e os mortos reanimados, como fantasmas, vampiros e zumbis.

Etiquetas Descritivas

Uma criatura pode ter uma ou mais etiquetas entre parênteses após seu tipo. Essas etiquetas fornecem categorização adicional e não possuem regras próprias, mas certos efeitos de jogo podem se referir a elas.

Alinhamento

O alinhamento especificado no bloco de estatísticas de uma criatura é uma sugestão padrão de como interpretar a criatura, inspirada em seu papel tradicional no jogo ou folclore do mundo real. Modifique o alinhamento de uma criatura para atender às suas necessidades narrativas. O alinhamento Neutro, em particular, é um convite para você considerar se um indivíduo pende para um dos outros alinhamentos.

"Criação de Personagem" descreve os nove alinhamentos e criaturas sem alinhamento.

Classe de Armadura

A Classe de Armadura (CA) de um monstro inclui sua armadura natural, Destreza, equipamento e outras defesas. Consulte “Jogando o Jogo” para informações sobre a Classe de Armadura.

Iniciativa

A entrada de Iniciativa especifica o modificador de Iniciativa da criatura, seguido pela pontuação de Iniciativa da criatura entre parênteses. Use o modificador ao rolar para determinar a Iniciativa de uma criatura. A Iniciativa de uma criatura é tipicamente igual ao seu modificador de Destreza, mas algumas criaturas têm modificadores adicionais, como o bônus de proficiência, aplicados a esse número.

Se você não quiser rolar a Iniciativa de uma criatura, use a pontuação de Iniciativa como a Iniciativa da criatura em combate. A Iniciativa é detalhada mais adiante em "Jogando o Jogo".

Pontos de Vida

Os pontos de vida de um monstro são apresentados como um número seguido por parênteses, onde os Dados de Pontos de Vida do monstro são fornecidos, juntamente com qualquer contribuição da sua Constituição. Utilize o número para os pontos de vida do monstro ou role a expressão de dados em parênteses para determinar aleatoriamente os pontos de vida do monstro; não utilize ambos.

O tamanho de um monstro normalmente determina o dado usado para calcular seus pontos de vida, como mostrado na tabela Dados de Vida por Tamanho.

Tabela: Dados de Vida por Tamanho

Tamanho do Monstro	Dado de Vida	Média de PV por Dado
Miúdo	d4	2½
Pequeno	d6	3½
Médio	d8	4½
Grande	d10	5½
Enorme	d12	6½
Imenso	d20	10½

O modificador de Constituição do monstro é multiplicado pelo número de Dados de Vida que ele possui, e o resultado é adicionado aos seus pontos de vida. Por exemplo, se um monstro tem uma Constituição de 12 (+1 MOD) e 2d8 Dados de Vida, ele tem 2d8 + 2 pontos de vida (média 11).

Para mais informações sobre pontos de vida, veja "Jogando o Jogo".

Deslocamento

A entrada de Deslocamento especifica o deslocamento de um monstro. Alguns monstros possuem um ou mais dos seguintes deslocamentos: Escavar, Escalada, Voo, Nadar. As regras para Deslocamento e estes deslocamentos especiais aparecem em "Glossário de Regras".

Valores de Atributo

Cada monstro possui seis valores de atributo, juntamente com os modificadores correspondentes para esses atributos e os modificadores de salvaguarda. Para mais informações sobre valores de atributo e salvaguardas, veja "*Jogando o Jogo*".

Perícias

A entrada de Perícias especifica as proficiências em perícias de um monstro, se houver. Por exemplo, um monstro muito perspicaz e sorrateiro pode ter bônus em testes de Sabedoria (Percepção) e Destreza (Furtividade). Um bônus de perícia é a soma do modificador de atributo relevante do monstro e seu bônus de proficiência. Outros modificadores podem se aplicar.

Resistências e Vulnerabilidades

Estas entradas listam as Resistências e Vulnerabilidades de um monstro, se houver. Consulte "Jogando o Jogo" para mais informações.

Controlando um Monstro

Para garantir que um monstro aja de acordo com seu Nível de Desafio, siga estas regras durante o combate:

- ***Habilidades Especiais.*** *Se o monstro tiver uma habilidade especial que causa muito dano, mas tem um número limitado de usos, como uma arma de sopro recarregável ou uma magia que ele só pode conjurar uma vez por dia, faça com que ele use essa habilidade especial o mais rápido e frequentemente possível.*
- ***Ataques Múltiplos.*** *Se o monstro tiver Ataques Múltiplos, faça com que ele use Ataques Múltiplos em qualquer um de seus turnos em que não estiver usando uma de suas habilidades mais poderosas.*
- ***Ação Bônus, Reações, Ações Lendárias.*** *Se o monstro tiver Ação Bônus, Reações ou Ações Lendárias em seu bloco de estatísticas, certifique-se de que ele as use com a maior frequência possível.*

Imunidades

Esta entrada lista as Imunidades da criatura, se houver. Se a criatura tiver Imunidades a dano e Imunidades a Condições, os tipos de dano são listados antes das condições. Consulte "Jogando o Jogo" para detalhes.

Equipamento

Criaturas têm proficiência com seus equipamentos. Se uma criatura tem equipamentos que podem ser entregues ou recuperados, os itens são listados na entrada de Equipamento. O bloco de estatísticas da criatura pode incluir detalhes especiais que acontecem quando a criatura usa um item, e o bloco de estatísticas pode ignorar as regras em "Equipamento" para aquele item. Quando usado por outra pessoa, um item recuperável usa suas regras de "Equipamento", ignorando quaisquer detalhes especiais no bloco de estatísticas.

A entrada de Equipamento não necessariamente lista todo o equipamento de uma criatura. Por exemplo, uma criatura que veste roupas é assumida como vestindo roupas apropriadas, e essas roupas não estão nesta entrada.

Equipamentos mencionados fora da entrada de Equipamento são considerados sobrenaturais ou altamente especializados, e são inutilizáveis quando a criatura é derrotada.

Munições e Ataques à Distância

Uma criatura que requer munição para fazer ataques à distância carrega a munição necessária.

Equipando uma Criatura com Outros Itens

Você pode equipar criaturas com equipamentos adicionais como desejar, usando os itens em "Equipamento" para inspiração. Você decide quanta parte do equipamento de uma criatura é recuperável após a criatura ser abatida e se algum desse equipamento ainda é utilizável.

Tenha cuidado ao dar a uma criatura itens mágicos voltados para o combate, já que isso pode alterar o Nível de Desafio da criatura. Se você der um item mágico a uma criatura, a criatura pode ter Sintonização com itens mágicos como notado em "Equipamento". Uma criatura com uma Sintonização de classe após seu tipo de criatura é considerada membro dessa classe para fins de Sintonização.

Sentidos

A entrada Sentidos especifica a pontuação de Percepção Passiva de uma criatura, bem como quaisquer sentidos especiais que ela possua. Percepção Passiva e sentidos especiais são descritos na "Glossário de Regras".

Idiomas

Esta entrada lista os idiomas que a criatura pode usar para se comunicar. Às vezes, uma criatura pode compreender um idioma, mas não ser capaz de se comunicar com ele, o que é indicado em sua entrada. "Nenhum" indica que uma criatura não compreende nenhum idioma.

Telepatia

A telepatia é uma habilidade mágica que permite a uma criatura se comunicar mentalmente com outra criatura dentro de um alcance especificado. Consulte o "Glossário de Regras" para mais informações.

Nível de Desafio

O nível de desafio é definido em "Glossário de Regras", enquanto a orientação sobre como usar o ND para planejar possíveis encontros de combate está em "Caixa de Ferramentas de Jogo".

Pontos de Experiência

O número de pontos de experiência (PE) que um monstro vale é baseado no seu ND, conforme detalhado na tabela Pontos de Experiência por Nível de Desafio. PE são concedidos por derrotar o monstro em combate ou neutralizá-lo de outra forma.

A menos que uma regra diga o contrário, um monstro invocado por uma magia ou outra habilidade mágica vale os PE anotados no seu bloco de estatísticas.

Tabela: Pontos de Experiência por Nível de Desafio

ND	PE
0	0 ou 10
1/8	25
1/4	50
1/2	100
1	200
2	450
3	700
4	1.100
5	1.800
6	2.300
7	2.900
8	3.900
9	5.000
10	5.900
11	7.200
12	8.400
13	10.000
14	11.500
15	13.000
16	15.000
17	18.000
18	20.000
19	22.000
20	25.000
21	33.000
22	41.000
23	50.000
24	62.000
25	75.000
26	90.000
27	105.000
28	120.000
29	135.000
30	155.000

Bônus de Proficiência

O bônus de proficiência (BP) de um monstro é determinado pelo seu ND, conforme mostrado na tabela Bônus de Proficiência por Nível de Desafio, e se reflete em salvaguardas, perícias e outras estatísticas onde a aptidão excepcional do monstro é um fator.

Tabela: Bônus de Proficiência por Nível de Desafio

ND	BP
0–4	+2
5–8	+3
9–12	+4
13–16	+5
17–20	+6
21–24	+7
25–28	+8
29–30	+9

Características

As características de um monstro, se houver, são recursos que estão ativos constantemente ou em certas situações.

Ações

Uma criatura pode tomar as ações nesta seção ou usar uma das ações disponíveis a todas as criaturas, conforme descrito em "Jogando o Jogo".

Notação de Ataque

A entrada para o ataque de uma criatura identifica se o ataque é corpo a corpo ou à distância e, em seguida, fornece o bônus da jogada de ataque, seu alcance ou distância e o que acontece em um acerto. Um ataque é contra um alvo, a menos que sua entrada diga o contrário. Para detalhes sobre diferentes tipos de ataques, consulte "Jogando o Jogo" e "Magias".

Acerto. Qualquer dano causado ou outros efeitos que ocorram como resultado de um ataque acertar um alvo são descritos após a notação "*Acerto:*".

Erro. Se um ataque tiver um efeito que ocorre em um erro, essa informação segue a notação "*Erro:*".

Acerto ou Erro. Se um ataque tiver um efeito que ocorre independentemente de acertar ou errar o alvo, essa informação segue a notação "*Acerto ou Erro:*".

Notação de Efeito de Salvaguarda

Se um efeito obrigar uma salvaguarda, o efeito identifica o tipo de salvaguarda necessária e, em seguida, fornece a CD da salvaguarda, uma descrição de quais criaturas fazem a salvaguarda e uma explicação do que acontece em uma salvaguarda falhada ou bem-sucedida.

"Metade do dano apenas" em uma salvaguarda bem-sucedida significa que o alvo recebe metade do dano (arredondado para baixo) em comparação com os alvos que falharam na salvaguarda, ignorando também todos os outros efeitos do efeito.

Notação de Dano

Um bloco de estatísticas geralmente fornece tanto um número quanto uma expressão de dados para cada instância de dano. Por exemplo, um ataque pode causar 4 (1d4 + 2) de

dano em um acerto. Você decide se usa o número ou a expressão de dados entre parênteses; não use ambos.

Ataques Múltiplos

Algumas criaturas podem fazer mais de um ataque quando usam a ação Atacar. Essas criaturas têm a entrada Ataques Múltiplos na seção "Ações" do seu bloco de estatísticas. Essa entrada detalha os ataques que a criatura pode fazer, bem como quaisquer habilidades adicionais que ela pode usar como parte da ação Atacar.

Conjuração

Se uma criatura pode conjurar magias, seu bloco de estatísticas lista as magias e fornece o atributo de conjuração da criatura, a CD de salvaguarda de magia (se alguma magia exigir uma salvaguarda) e o bônus de ataque de magia (se alguma magia exigir uma jogada de ataque). A menos que seja especificado de outra forma, uma magia de 1º círculo ou superior é sempre conjurada no seu nível mais baixo possível e não pode ser conjurada em um nível superior.

Uma magia da criatura pode ter regras ou restrições especiais. Por exemplo, uma bruxa verde pode conjurar a magia *Invisibilidade*, mas a magia tem uma restrição de "apenas para si", o que significa que a magia afeta apenas a bruxa.

Componentes de Magia. A característica Conjuração indica se a conjuração da criatura ignora a necessidade de certos componentes de magia. Se forem necessários componentes de magia, descreva o uso da criatura de componentes Verbais, Sômáticos ou Materiais para indicar aos personagens que ela está conjurando uma magia. Uma criatura que requer componentes materiais possui esses componentes.

Tempos de Conjuração de 1+ Minutos. Se uma magia tem um tempo de conjuração de 1 minuto ou mais, mas está listada em uma ação de conjuração, a criatura não conjura a magia em apenas uma ação, a menos que a descrição da ação especifique o contrário; a criatura deve usar a ação Usar Magia em cada turno e manter a concentração para conjurar a magia, conforme descrito no "Glossário de Regras".

Ação Bônus

Se um monstro tiver opções de ação bônus, elas estão listadas nesta seção. Consulte “Jogando o Jogo” para detalhes sobre ações bônus.

Reações

Se a criatura possui opções de **reação**, elas são listadas nesta seção junto com seus gatilhos. Consulte “Jogando o Jogo” para detalhes sobre as **reações**.

Ações Lendárias

Se a criatura possui opções de Ação Lendária, elas são listadas nesta seção. Uma Ação Lendária é uma ação que uma criatura pode realizar imediatamente após o turno de outra criatura. Apenas uma dessas ações pode ser tomada por vez e somente após o término do turno de outra criatura. A criatura não pode tomar uma Ação Lendária se estiver Incapacitada ou incapaz de realizar ações.

A criatura possui um número limitado de usos de Ações Lendárias, e esse número é especificado no bloco de estatísticas. A criatura gasta um uso sempre que toma uma Ação Lendária, e recupera todos os usos gastos no início de cada um de seus turnos.

Uso Limitado

Algumas partes de um bloco de estatísticas têm restrições quanto ao número de vezes que podem ser usadas. Aqui estão as formas mais comuns em que o uso é limitado:

- **X/Dia.** Esta notação significa que a parte do bloco de estatísticas pode ser usada um certo número de vezes (representado por X) e que uma criatura deve terminar um Descanso Longo para recuperar os usos gastos. Por exemplo, uma Salvaguarda que inclui "1/Dia" significa que a Salvaguarda pode ser tomada uma vez e que a criatura deve terminar um Descanso Longo para tomá-la novamente.
- **Recarga X–Y.** Esta notação significa que uma criatura pode usar a parte do bloco de estatísticas uma vez. No início de cada turno da criatura, role 1d6. Se o resultado estiver dentro da faixa numérica dada na notação (representada por X–Y), a criatura recupera o uso dessa parte, que também recarrega quando a criatura termina um Descanso Curto ou Longo. Por exemplo, "Recarga 5–6" em uma ação significa que uma criatura pode realizar essa ação uma vez. Então, no início de cada turno da criatura, ela recupera o uso dessa ação se rolar um 5 ou 6 em 1d6.
- **Recarga após um Descanso Curto ou Longo.** Esta notação significa que a criatura pode usar a parte do bloco de estatísticas uma vez e deve então terminar um Descanso Curto ou Longo para usá-la novamente.

Monstros — A

Aboleth

Aberração Grande, Leal Mau

- **Classe de Armadura:** 17
- **Pontos de Vida:** 150 (20d10 + 40)
- **Deslocamento:** 3 metros, Natação 12 metros.
- **Iniciativa**: +3 (13)

STAT	SCORE	MOD	SALV
FOR	21	+5	+5
DES	9	-1	+3
CON	15	+2	+6
INT	18	+4	+8
SAB	15	+2	+6
CAR	18	+4	+4

- **Perícias**: História +12, Percepção +10
- **Sentidos**: Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 20
- **Idiomas**: Dialeto Obscuro; telepatia 36 metros.
- **ND** 10 (XP 5.900, ou 7.200 na toca)

Características

Anfíbio. O aboleth pode respirar ar e água.

Restauração Eldritch. Se destruído, o aboleth ganha um novo corpo em 5d10 dias, revivendo com todos os seus Pontos de Vida no Reino Etéreo ou outro local escolhido pelo Mestre.

Resistência Lendária (3/Dia, ou 4/Dia na toca). Se o aboleth falhar em uma salvaguarda, ele pode escolher ter sucesso em vez disso.

Nuvem de Muco. Enquanto submerso, o aboleth é cercado por muco. *Salvaguarda de Constituição*: CD 14, cada criatura em uma Emanação de 1,5 metro originária do aboleth no final do turno do aboleth. *Falha:* O alvo é amaldiçoado. Até que a maldição termine, a pele do alvo se torna viscosa, o alvo pode respirar ar e água, e ele não pode recuperar Pontos de Vida a menos que esteja submerso. Enquanto a criatura amaldiçoada estiver fora de um corpo d'água, ela recebe 6 (1d12) pontos de dano Ácido no final de cada 10 minutos, a menos que a umidade seja aplicada à sua pele antes do término desses minutos.

Telepatia Sondadora. Se uma criatura que o aboleth pode ver se comunica telepaticamente com ele, o aboleth aprende os maiores desejos da criatura.

Ações

Ataques Múltiplos. O aboleth faz dois ataques de Tentáculo e usa Consumir Memórias ou Dominar Mente, se disponíveis.

Tentáculo. *Jogada de ataque corpo a corpo:* +9, alcance de 4,5 metros, 12 (2d6 + 5) de dano Contundente. Se o alvo for uma criatura Grande ou menor, ele fica Imobilizado por um dos quatro tentáculos (CD para escapar 14).

Consumir Memórias. *Salvaguarda de Inteligência:* CD 16, uma criatura a até 9 metros que esteja Enfeitiçada ou Imobilizada pelo aboleth. *Falha:* 10 (3d6) de dano Psíquico. *Sucesso:* Metade do dano. *Falha ou Sucesso*: O aboleth obtém as memórias do alvo se o alvo for um Humanoide e for reduzido a 0 pontos de vida por esta ação.

Dominar Mente (2/Dia). *Salvaguarda de Sabedoria:* CD 16, uma criatura que o aboleth possa ver a até 9 metros. *Falha:* O alvo fica Enfeitiçado até a morte do aboleth ou se ele estiver em um plano diferente do alvo. Enquanto Enfeitiçado, o alvo age como um aliado do aboleth e está sob seu controle enquanto estiver a até 18 metros dele. Além disso, o aboleth e o alvo podem se comunicar telepaticamente entre si, independentemente da distância. O alvo refaz a salvaguarda sempre que sofre dano, bem como após cada 24 horas em que esteja pelo menos 1,5 quilômetros distante do aboleth, encerrando o efeito sobre ele em um sucesso.

Ações Lendárias

Achicote. O aboleth realiza um ataque com Tentáculo.

Drenagem Psíquica. Se o aboleth tiver pelo menos uma criatura Enfeitiçada ou Imobilizada, ele usa Consumir Memórias e recupera 5 (1d10) pontos de vida.

Ankheg

Grande Monstruosidade, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 14
- **Pontos de Vida:** 45 (6d10 + 12)
- **Deslocamento:** 9 metros, Escavar 3 metros.
- **Iniciativa:** +0 (10)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALVAGUARDA
FOR	17	+3	+3
DES	11	+0	+0
CON	14	+2	+2
INT	1	-5	-5
SAB	13	+1	+1
CAR	6	-2	-2

- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros, Sismiconsciência 18 metros; Percepção Passiva 11
- **ND** 2 (XP 450; PB +2)

Traços

Escavador. O ankheg pode escavar através de rocha sólida a metade de sua velocidade de Escavar e deixa um túnel de 3 metros de diâmetro em seu rastro.

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5 (com Vantagem se o alvo estiver Imobilizado pelo ankheg), alcance 1,5 metro, 10 (2d6 + 3) dano Cortante mais 3 (1d6) dano Ácido. Se o alvo for uma criatura Grande ou menor, ele fica com a condição Imobilizado (CD de fuga 13).

Jato de Ácido (Recarga 6). *Salvaguarda de Destreza:* CD 12, cada criatura em uma linha de 9 metros de comprimento e 1,5 metro de largura. *Falha:* 14 (4d6) dano Ácido. *Sucesso:* Metade do dano.

Aranha de Fase

Monstruosidade, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 14
- **Pontos de Vida:** 45 (7d10 + 7)
- **Deslocamento:** 9 metros, Escalada 9 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	15	+2	+2
DES	16	+3	+3
CON	12	+1	+1
INT	6	-2	-2
SAB	10	+0	+0
CAR	6	-2	-2

- **Perícias:** Furtividade +7
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 10
- **ND** 3 (XP 700; PB +2)

Traços

Visão Etérea. A aranha consegue enxergar 18 metros no Plano Etéreo enquanto está no Plano Material e vice-versa.

Escalada de Aranha. A aranha consegue subir superfícies difíceis, inclusive pelo teto, sem precisar fazer um teste de atributo.

Caminhante 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.

Ações

Ataques Múltiplos. A aranha faz dois ataques de Mordida.

Mordida. *Jogada de Ataque:* +5, alcance 1,5 metro, 8 (1d10 + 3) dano Perfurante mais 9 (2d8) dano Venenoso. Se este dano reduzir o alvo a 0 Pontos de Vida, o alvo fica estável e sofre a condição Envenenado por 1 hora. Enquanto Envenenado, o alvo também sofre a condição Paralisado.

Ações Bônus

Viagem Etérea. A aranha teletransporta-se do Plano Material para o Plano Etéreo ou vice-versa.

Arbusto Acordado

Planta Pequena, Neutra

- **Classe de Armadura:** 9
- **Pontos de Vida:** 10 (3d6)
- **Deslocamento:** 6 metros.
- **Iniciativa:** -1 (9)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	3	-4	-4
DES	8	-1	-1
CON	11	+0	+0
INT	10	+0	+0
SAB	10	+0	+0
CAR	6	-2	-2

- **Vulnerabilidades:** Fogo
- **Resistências:** Perfuração
- **Sentidos:** Percepção Passiva 10
- **Idiomas:** Comum mais um outro idioma
- **ND** 0 (XP 0 ou 10; PB +2)

Ações

Raspar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +1, alcance 1,5 metros, 1 dano Cortante.

Armadura Animada

Constructo Médio, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 18
- **Pontos de Vida:** 33 (6d8 + 6)
- **Deslocamento:** 7,5 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	14	+2	+2
DES	11	+0	+0
CON	13	+1	+1
INT	1	-5	-5
SAB	3	-4	-4
CAR	1	-5	-5

- **Imunidades:** Veneno, Psíquico; Enfeitiçado, Surdo, Exaustão, Amedrontado, Paralisado, Petrificado, Envenenado
- **Sentidos:** Visão às Cegas 18 metros; Percepção Passiva 6
- **ND** 1 (XP 200; PB +2)

Ações

Ataques Múltiplos. A armadura faz dois ataques corpo a corpo.

Golpe. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metros, 5 (1d6 + 2) dano Contundente.

Arquimago

Humanoide Pequeno, Neutro

- **Classe de Armadura:** 17
- **Pontos de Vida:** 170 (31d8 + 31)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +6 (16)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	10	+0	+0
DES	14	+2	+2
CON	12	+1	+1
INT	20	+5	+9
SAB	15	+2	+6
CAR	16	+3	+3

- **Imunidades:** Psíquico; Enfeitiçado ((com Limpar a Mente))
- **Perícias:** Arcanismo +13, História +9, Percepção +6
- **Equipamento:** Varinha
- **Sentidos:** Percepção Passiva 16
- **Idiomas:** Comum mais cinco outros idiomas
- **ND** 12 (XP 8.400; PB +4)

Traços

Resistência Mágica. O arquimago tem Vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O arquimago realiza quatro ataques de Explosão Arcana.

Explosão Arcana. *Jogada de Ataque (Médio ou à Distância):* +9, alcance 1,5 metro ou alcance 45 metros, 27 (4d10 + 5) dano Energético.

Conjuração. O arquimago conjura uma das seguintes magias, usando Inteligência como atributo de conjuração (CD de salvaguarda 17):

- **À Vontade:** *Detectar Magia*, *Detectar Pensamentos*, *Disfarçar-se*, *Invisibilidade*, *Luz*, *Armadura Arcana*, *Mãos Mágicas*, *Prestidigitação Arcana*
- **2x/Dia Cada:** *Voo*, *Relâmpago*
- **1x/Dia Cada:** *Cone de Frio*, *Limpar a Mente*, *Vidência*, *Teleporte*

Ações Bônus

Passo Nebuloso (3/Dia). O mago conjura *Passo Nebuloso*, usando o mesmo atributo de conjuração da Conjuração.

Reações

Magia Protetora (3/Dia). O arquimago conjura *Contramagia* ou *Escudo Arcano* em resposta ao gatilho da magia, usando o mesmo atributo de conjuração da Conjuração.

Árvore Desperta

Planta Gigante, Neutro

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 59 (7d12 + 14)
- **Deslocamento:** 6 metros.
- **Iniciativa:** -2 (8)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	19	+4	+4
DES	6	-2	-2
CON	15	+2	+2
INT	10	+0	+0
SAB	10	+0	+0
CAR	7	-2	-2

- **Vulnerabilidades:** Fogo
- **Resistências:** Contundente, Perfurante
- **Sentidos:** Percepção Passiva 10
- **Idiomas:** Comum mais um outro idioma
- **ND** 2 (XP 450; PB +2)

Ações

Golpe. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6, alcance 3 metros, 13 (2d8 + 4) dano Contundente.

Assassino

Humanoide Pequeno, Neutro

- **Classe de Armadura:** 16
- **Pontos de Vida:** 97 (15d8 + 30)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +10 (20)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	11	+0	+0
DES	18	+4	+7
CON	14	+2	+2
INT	16	+3	+6
SAB	11	+0	+0
CAR	10	+0	+0

- **Resistências:** Veneno
- **Perícias:** Acrobacia +7, Percepção +6, Furtividade +10
- **Equipamento:** Arco curto leve, Espada curta, Armadura de couro reforçado
- **Sentidos:** Percepção Passiva 16
- **Idiomas:** Comum, linguagem dos ladrões
- **ND** 8 (XP 3.900; PB +3)

Traços

Evasão. Se o assassino for submetido a um efeito que permita que faça uma salvaguarda de Destreza para tomar apenas metade do dano, o assassino não toma dano se tiver sucesso na salvaguarda e apenas metade do dano se falhar. Ele não pode usar este traço se estiver com a condição Incapacitado.

Ações

Ataques Múltiplos. O assassino faz três ataques, usando Espada curta ou Arco curto leve em qualquer combinação.

Espada curta. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +7, alcance 1,5 metro, 7 (1d6 + 4) dano Perfurante mais 17 (5d6) dano Venenoso, e o alvo fica com a condição Envenenado até o início da próxima vez que o assassino atacar.

Arco curto leve. *Jogada de Ataque à Distância:* +7, alcance 24/96 metros, 8 (1d8 + 4) dano Perfurante mais 21 (6d6) dano Venenoso.

Ação Bônus

Ação Astuta. O assassino executa a ação Correr, Desviar ou Esconder.

Axeca

Monstruosidade, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 11
- **Pontos de Vida:** 19 (3d10 + 3)
- **Deslocamento:** 15 metros.
- **Iniciativa:** +1 (11)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	14	+2	+2
DES	12	+1	+1
CON	12	+1	+1
INT	2	-4	-4
SAB	10	+0	+0
CAR	5	-3	-3

- **Sentidos:** Percepção Passiva 10
- **ND** 1/4 (XP 50; PB +2)

Ações

Bico. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metros, 5 (1d6 + 2) dano Cortante.

Monstros — B

Balor

Ínfero Enorme (Demônio), Caótico Mau

Monstros — B

- **Classe de Armadura:** 19
- **Pontos de Vida:** 287 (23d12 + 138)
- **Deslocamento:** 12 metros, Voo 24 metros.
- **Iniciativa**: +14 (24)

STAT	SCORE	MOD	SAVE
FOR	26	+8	+8
DES	15	+2	+2
CON	22	+6	+12
INT	20	+5	+5
SAB	16	+3	+9
CAR	22	+6	+6

- **Resistências**: Frio, Raio
- **Imunidades**: Fogo, Veneno; Enfeitiçado, Amedrontado, Envenenado
- **Perícias:** Percepção +9
- **Sentidos:** Visão Verdadeira 36 metros; Percepção Passiva 19
- **Idiomas:** Abissal; telepatia 36 metros.
- **ND** 19 (XP 22.000; PB +6)

Características

Agonia da Morte. O Balor explode quando morre. *Salvaguarda de Destreza:* CD 20, cada criatura em uma Emanação de 9 metros originária do balor. *Falha:* 31 (9d6) Dano Ígneo mais 31 (9d6) Dano Energético. *Sucesso:* Metade do dano. *Falha ou Sucesso*: Se o balor morre fora do Abismo, ele adquire um novo corpo instantaneamente, revivendo com todos os seus Pontos de Vida em algum lugar no Abismo.

Aura de Fogo. No final de cada turno do balor, cada criatura em uma Emanação de 1,5 metro originária do balor sofre 13 (3d8) Dano Ígneo.

Resistência Lendária (3/Dia). Se o balor falha em uma salvaguarda, ele pode escolher ter sucesso no lugar.

Resistência Mágica. O balor tem Vantagem em salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O balor realiza um ataque de Chicote de Chamas e um ataque de Lâmina de Raio.

Chicote de Chamas. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +14, alcance 9 metros, 18 (3d6 + 8) Dano Energético mais 17 (5d6) Dano Ígneo. Se o alvo for uma criatura Enorme ou menor, o balor puxa o alvo até 7,5 metros diretamente em sua direção, e o alvo fica no estado Caído.

Lâmina Elétrica. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +14, alcance 3 metros, 21 (3d8 + 8) Dano Energético mais 22 (4d10) Dano Elétrico, e o alvo não pode realizar Reações até o início do próximo turno do balor.

Ações Bônus

Teleporte. O balor se teletransporta ou um demônio voluntário a até 3 metros de distância para um espaço desocupado que o balor possa ver, com um alcance de até 18 metros.

Bandido

Pequeno Humanoide, Neutro

- **Classe de Armadura:** 12
- **Pontos de Vida:** 11 (2d8 + 2)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +1 (11)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	11	+0	+0
DES	12	+1	+1
CON	12	+1	+1
INT	10	+0	+0
SAB	10	+0	+0
CAR	10	+0	+0

- **Equipamento:** Armadura de Couro, Besta Leve, Sêmida
- **Sentidos:** Percepção Passiva 10
- **Idiomas:** Comum, Slang de Ladrões
- **ND** 1/8 (XP 25; PB +2)

Ações

Sêmida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +3, alcance 1,5 metro, 4 (1d6 + 1) dano Cortante.

Besta Leve. *Jogada de Ataque à Distância:* +3, alcance 24/96 metros, 5 (1d8 + 1) dano Perfurante.

Basilisco

Monstruosidade Média, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 15
- **Pontos de Vida:** 52 (8d8 + 16)
- **Deslocamento:** 6 metros.
- **Iniciativa:** -1 (9)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	16	+3	+3
DES	8	-1	-1
CON	15	+2	+2
INT	2	-4	-4
SAB	8	-1	-1
CAR	7	-2	-2

- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 9
- **ND** 3 (XP 700; PB +2)

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque:* +5, alcance 1,5 metro, 10 (2d6 + 3) dano Perfurante mais 7 (2d6) dano Venenoso.

Ações Bônus

Olhar Petrificante (Recarga 4-6). *Salvaguarda de Constituição:* CD 12, cada criatura em um Cone de 9 metros. Se o basilisco vê sua própria reflexão dentro do Cone, o basilisco deve fazer esta salvaguarda. *Primeira Falha* O alvo tem a condição Contido e repete a salvaguarda no final de sua próxima rodada, se ainda estiver Contido, terminando o efeito em si mesmo com sucesso. *Segunda Falha* O alvo tem a condição Petrificado em vez da condição Contido.

Behir

Huge Monstrosidade, Mau Leal

- **Classe de Armadura:** 17
- **Pontos de Vida:** 168 (16d12 + 64)
- **Deslocamento:** 15 metros, Escalar 15 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	23	+6	+6
DES	16	+3	+3
CON	18	+4	+4
INT	7	-2	-2
SAB	14	+2	+2
CAR	12	+1	+1

- **Imunidades:** Elétrico
- **Perícias:** Percepção +6, Furtividade +7
- **Sentidos:** Visão no Escuro 27 metros; Percepção Passiva 16
- **Idiomas:** Draconico
- **ND** 11 (XP 7.200; PB +4)

Ações

Ataques Múltiplos. O behir faz um ataque de Mordida e usa Constrangimento.

Mordida. *Jogada de Ataque:* +10, alcance 3 metros, 19 (2d12 + 6) dano Perfurante mais 11 (2d10) dano Elétrico.

Constrangimento. *Salvaguarda de Força:* CD 18, uma criatura Média ou menor que o behir possa ver dentro de 1,5 metro *Falha:* 28 (5d8 + 6) dano Contundente. O alvo fica com a

condição Imobilizado (escape CD 16) e com a condição Contido até que o imobilização termine.

Respiração de Relâmpago (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Destreza:* CD 16, cada criatura em uma linha de 27 metros de comprimento e 1,5 metro de largura. *Falha:* 66 (12d10) dano Elétrico. *Sucesso:* Metade do dano.

Ações Bônus

Engolir. *Salvaguarda de Destreza*: CD 18, uma criatura Média ou menor Imobilizada pelo behir (o behir pode engolir apenas uma criatura por vez). *Falha:* O behir engole o alvo, que já não está Imobilizado. Enquanto engolido, uma criatura tem as condições Cego e Contido, tem Cobertura Total contra ataques e outros efeitos fora do behir, e sofre 21 (6d6) de dano Ácido no início de cada turno do behir.

Se o behir sofrer 30 ou mais pontos de dano em um único turno provenientes da criatura engolida, o behir deve conseguir uma salvaguarda de Constituição com CD 14 no final desse turno ou cuspir a criatura, que cairá em um espaço dentro de 3 metros do behir e ficará com a condição Caído. Se o behir morrer, uma criatura engolida já não está Contida e pode escapar do cadáver usando 4,5 metros de movimento, saindo Caída.

Berserker

Pequeno Humanoide, Neutro

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 67 (9d8 + 27)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +1 (11)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	16	+3	+3
DES	12	+1	+1
CON	17	+3	+3
INT	9	-1	-1
SAB	11	+0	+0
CAR	9	-1	-1

- **Equipamento:** Machado de duas mãos, Armadura de Couro
- **Sentidos:** Percepção Passiva 10
- **Idiomas:** Comum
- **ND** 2 (XP 450; PB +2)

Traços

Frenesi Sangrento. Enquanto sangrando, o berserker tem vantagem nas jogadas de ataque e nas salvaguardas.

Ações

Machado de Duas Mãos. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro 9 (1d12 + 3) dano Cortante.

Bulette

Grande Monstruosidade, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 17
- **Pontos de Vida:** 94 (9d10 + 45)
- **Deslocamento:** 12 metros, Escavar 12 metros.
- **Iniciativa:** +0 (10)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALVAGUARDA
FOR	19	+4	+4
DES	11	+0	+0
CON	21	+5	+5
INT	2	-4	-4
SAB	10	+0	+0
CAR	5	-3	-3

- **Perícias:** Percepção +6
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros, Sismiconsciência 36 metros; Percepção Passiva 16
- **ND** 5 (XP 1.800; PB +3)

Ações

Ataques Múltiplos. O bulette faz dois ataques de Mordida.

Mordida. *Jogada de Ataque Corporal:* +7, alcance 1,5 metro, 17 (2d12 + 4) dano Perfurante.

Salto Fatal. O bulette gasta 1,5 metro de deslocamento para pular até um espaço dentro de 4,5 metros que contenha uma ou mais criaturas Grandes ou menores. *Salvaguarda de Destreza:* CD 15, cada criatura no espaço de destino do bulette. *Falha:* 19 (3d12) dano Contundente, e o alvo fica na condição Caído. *Sucesso:* Metade do dano, e o alvo é empurrado 1,5 metro diretamente para longe do bulette.

Ações Bônus

Salto. O bulette pula até 9 metros gastando 3 metros de deslocamento.

Monstros — C

Caçador de Bugbear

Feérico Médio (Goblinóide), Caótico Mau

- **Classe de Armadura:** 15
- **Pontos de Vida:** 65 (10d8 + 20)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	17	+3	+3
DES	14	+2	+2
CON	14	+2	+4
INT	11	+0	+0
SAB	12	+1	+3
CAR	11	+0	+0

- **Perícias:** Furtividade +6, Sobrevivência +3
- **Equipamento:** Camisa de Malhas, Lança x 6, Mão de Ferro
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 11
- **Idiomas:** Comum, Goblin
- **ND** 3 (XP 700; PB +2)

Traços

Abdução. O bugbear não precisa gastar movimento extra para mover uma criatura que está Imobilizado.

Ações

Ataques Múltiplos. O bugbear faz dois ataques com Lança ou Mão de Ferro.

Lança. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo ou à Distância:* +5, alcance 3 metros ou alcance 9/36 metros 13 (3d6 + 3) Dano Perfurante.

Mão de Ferro. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5 (com Vantagem se o alvo estiver Imobilizado pelo bugbear), alcance 3 metros 12 (2d8 + 3) Dano Perfurante.

Ações Bônus

Imobilização Rápida. *Salvaguarda de Destreza:* CD 13, uma criatura Média ou menor que o bugbear pode ver dentro de 3 metros *Falha:* O alvo recebe a condição Imobilizado (escape CD 13).

Caçador Invisível

Elemental Grande, Neutro

- **Classe de Armadura:** 14
- **Pontos de Vida:** 97 (13d10 + 26)
- **Deslocamento:** 15 metros, Voo 15 metros (suspensão)
- **Iniciativa:** +7 (17)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	16	+3	+3
DES	19	+4	+4
CON	14	+2	+2
INT	10	+0	+0
SAB	15	+2	+2
CAR	11	+0	+0

- **Resistências:** Contundente, Perfurante, Cortante
- **Imunidades:** Veneno; Exaustão, Imobilizado, Paralisado, Petrificado, Envenenado, Caído, Contido, Inconsciente
- **Perícias:** Percepção +8, Furtividade +10
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 18
- **Idiomas:** Comum, Primordial (Aurano)
- **ND** 6 (XP 2.300; PB +3)

Traços

Forma de Ar. O caçador pode entrar no espaço de um inimigo e parar ali. Ele pode se mover por um espaço tão estreito quanto 2,5 centímetros sem gastar movimento extra para isso.

Invisibilidade. O caçador tem a condição Invisível.

Ações

Ataques Múltiplos. O caçador faz três ataques de Ventania. Ele pode substituir um ataque por um uso de Vórtice.

Ventania. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +7, alcance 1,5 metro, 11 (2d6 + 4) dano Energético.

Vórtice. *Salvaguarda de Constituição:* CD 14, uma criatura Grande ou menor no espaço do caçador. *Falha:* 7 (1d8 + 3) dano Trovejante, e o alvo tem a condição Imobilizado (escape CD 13). Até que o imobilização termine, o alvo não pode conjurar magias com componente Verbal e sofre 7 (2d6) dano Trovejante no início de cada turno do caçador.

Cão da Morte

Monstruosidade Média, Mau Leal

- **Classe de Armadura:** 12
- **Pontos de Vida:** 39 (6d8 + 12)
- **Deslocamento:** 12 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	15	+2	+2
DES	14	+2	+2
CON	14	+2	+2
INT	3	-4	-4
SAB	13	+1	+1
CAR	6	-2	-2

- **Imunidades:** Cego, Enfeitiçado, Surdo, Amedrontado, Atordoado, Inconsciente
- **Perícias:** Percepção +5, Furtividade +4
- **Sentidos:** Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 15
- **ND** 1 (XP 200; PB +2)

Ações

Ataques Múltiplos. O cão da morte faz dois ataques de Mordida.

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metro, 4 (1d4 + 2) dano Perfurante. Se o alvo for uma criatura, ela sofre o seguinte efeito. *Salvaguarda de Constituição:* CD 12. *Primeira Falha* O alvo fica com a condição Envenenado. Enquanto estiver Envenenado, o máximo de pontos de vida do alvo não retorna ao normal após um Descanso Longo, e ele repete o teste a cada 24 horas que se passarem, terminando o efeito em si mesmo com sucesso. Falhas Subsequentes: O máximo de pontos de vida do alvo Envenenado diminui em 5 (1d10).

Cão do Inferno

Criatura Maligna Média, Leal Mau

- **Classe de Armadura:** 15
- **Pontos de Vida:** 58 (9d8 + 18)
- **Deslocamento:** 15 metros.
- **Iniciativa:** +1 (11)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	17	+3	+3
DES	12	+1	+1
CON	14	+2	+2
INT	6	-2	-2
SAB	13	+1	+1
CAR	6	-2	-2

- **Imunidades:** Ígneo
- **Perícias:** Percepção +5
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 15
- **Idiomas:** Compreende o Infernal, mas não consegue falar
- **ND** 3 (XP 700; PB +2)

Traços

Tática de Grupo. O cão tem vantagem em uma jogada de ataque contra uma criatura se pelo menos um aliado do cão estiver a menos de 1,5 metro da criatura e o aliado não estiver com a condição Incapacitado.

Ações

Ataques Múltiplos. O cão faz dois ataques de Mordida.

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metros, 7 (1d8 + 3) dano Perfurante mais 3 (1d6) dano Ígneo.

Respiração de Fogo (Recarrega 5-6). *Salvaguarda de Destreza:* CD 12, cada criatura em um Cone de 4,5 metros. *Falha:* 17 (5d6) dano Ígneo. *Sucesso:* Metade do dano.

Cão Piscante

Féerico Médio, Leal Bom

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 22 (4d8 + 4)
- **Deslocamento:** 12 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	12	+1	+1
DES	17	+3	+3
CON	12	+1	+1
INT	10	+0	+0
SAB	13	+1	+1
CAR	11	+0	+0

- **Perícias:** Percepção +5, Furtividade +5
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 15
- **Idiomas:** Compreende o Élfico e o Silvan, mas não consegue falar
- **ND** 1/4 (XP 50; PB +2)

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro, 5 (1d4 + 3) dano Perfurante.

Ações Bônus

Teleporte (Recarga 4-6). O cão teletransporta-se até 12 metros para um espaço vazio que consegue ver.

Capitão da Guarda

Pequeno Humanoide, Neutro

- **Classe de Armadura:** 18
- **Pontos de Vida:** 75 (10d8 + 30)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +4 (14)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	18	+4	+4
DES	14	+2	+2
CON	16	+3	+3
INT	12	+1	+1
SAB	14	+2	+2
CAR	13	+1	+1

- **Perícias:** Atletismo +6, Percepção +4
- **Equipamento:** Cota de Malha, Lança x 6, Espada Longa, Escudo Arcano
- **Sentidos:** Percepção Passiva 14
- **Idiomas:** Comum
- **ND** 4 (XP 1.100; PB +2)

Ações

Ataques Múltiplos. O capitão da guarda faz dois ataques, usando Lança ou Espada Longa em qualquer combinação.

Lança. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo ou à Distância:* +6, alcance 1,5 metros ou alcance 9/36 metros 14 (3d6 + 4) Dano Perfurante.

Espada Longa. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6, alcance 1,5 metros 15 (2d10 + 4) Dano Cortante.

Capitão de Bandidos

Humanoide Pequeno, Neutro

- **Classe de Armadura:** 15
- **Pontos de Vida:** 52 (8d8 + 16)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	15	+2	+4
DES	16	+3	+5
CON	14	+2	+2
INT	14	+2	+2
SAB	11	+0	+2
CAR	14	+2	+2

- **Perícias:** Atletismo +4, Enganação +4
- **Equipamento:** Pistola, Sable, Armadura de Couro Cintado
- **Sentidos:** Percepção Passiva 10
- **Idiomas:** Comum, Slang de Ladrões
- **ND** 2 (XP 450; PB +2)

Ações

Ataques Múltiplos. O bandido faz dois ataques, usando Sable e Pistola em qualquer combinação.

Sable. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro 6 (1d6 + 3) Dano Cortante.

Pistola. *Jogada de Ataque à Distância:* +5, alcance 9/27 metros 8 (1d10 + 3) Dano Perfurante.

Capitão de Pirata

Humanoide Pequeno, Neutro

- **Classe de Armadura:** 17
- **Pontos de Vida:** 84 (13d8 + 26)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +7 (17)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALVAGUARDA
FOR	10	+0	+3
DES	18	+4	+7
CON	14	+2	+2
INT	10	+0	+0
SAB	14	+2	+5
CAR	17	+3	+6

- **Perícias:** Acrobacia +7, Percepção +5
- **Equipamento:** Pistola, Rapieira
- **Sentidos:** Percepção Passiva 15
- **Idiomas:** Comum mais um outro idioma
- **ND** 6 (XP 2.300; PB +3)

Ações

Ataques Múltiplos. O pirata faz três ataques, usando Rapieira ou Pistola em qualquer combinação.

Rapieira. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +7, alcance 1,5 metro 13 (2d8 + 4) Dano Perfurante, e o pirata tem Vantagem na próxima jogada de ataque que fizer antes do final desta rodada.

Pistola. *Jogada de Ataque à Distância:* +7, alcance 9/27 metros 15 (2d10 + 4) Dano Perfurante.

Ações Bônus

Encanto do Capitão. *Salvaguarda de Sabedoria:* CD 14, uma criatura que o pirata consegue ver dentro de 9 metros *Falha:* O alvo fica com a condição Enfeitiçado até o início da próxima rodada do pirata.

Capitão Hobgoblin

Feérico Médio (Goblinóide), Leal Mau

- **Classe de Armadura:** 17
- **Pontos de Vida:** 58 (9d8 + 18)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +4 (14)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	15	+2	+2
DES	14	+2	+2
CON	14	+2	+2
INT	12	+1	+1
SAB	10	+0	+0
CAR	13	+1	+1

- **Equipamento:** Espada de duas mãos, Armadura de Meia Placa, Arco Longo
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 10
- **Idiomas:** Comum, Goblin
- **ND** 3 (XP 700; PB +2)

Traços

Aura de Autoridade. Enquanto estiver em uma Emanação de 3 metros originada do hobgoblin, o hobgoblin e seus aliados têm Vantagem em jogadas de ataque e salvaguardas, desde que o hobgoblin não esteja com a condição Incapacitado.

Ações

Ataques Múltiplos. O hobgoblin faz dois ataques, usando Espada de Duas Mãos ou Arco Longo em qualquer combinação.

Espada de Duas Mãos. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metros, 9 (2d6 + 2) dano Cortante mais 3 (1d6) dano Venenoso.

Arco Longo. *Jogada de Ataque à Distância:* +4, alcance 45/180 metros, 6 (1d8 + 2) dano Perfurante mais 5 (2d4) dano Venenoso.

Cavaleiro

Humanoide Pequeno, Neutro

- **Classe de Armadura:** 18
- **Pontos de Vida:** 52 (8d8 + 16)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +0 (10)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	16	+3	+3
DES	11	+0	+0
CON	14	+2	+4
INT	11	+0	+0
SAB	11	+0	+2
CAR	15	+2	+2

- **Imunidades:** Amedrontado
- **Equipamento:** Espada de duas mãos, Besta Pesada, Armadura Completa
- **Sentidos:** Percepção Passiva 10
- **Idiomas:** Comum mais um outro idioma
- **ND** 3 (XP 700; PB +2)

Ações

Ataques Múltiplos. O cavaleiro faz dois ataques, usando Espada de duas mãos ou Besta Pesada em qualquer combinação.

Espada de duas mãos. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro 10 (2d6 + 3) Dano Cortante mais 4 (1d8) Dano Radiante.

Besta Pesada. *Jogada de Ataque à Distância:* +2, alcance 30/120 metros 11 (2d10) Dano Perfurante mais 4 (1d8) Dano Radiante.

Cavalo de Guerra Esqueleto

Grande Morte-Vivo, Leal Mau

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 22 (3d10 + 6)
- **Deslocamento:** 18 metros.
- **Iniciativa:** +1 (11)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	18	+4	+4
DES	12	+1	+1
CON	15	+2	+2
INT	2	-4	-4
SAB	8	-1	-1
CAR	5	-3	-3

- **Vulnerabilidades:** Contundente
- **Imunidades:** Veneno; Exaustão, Envenenado
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 9
- **ND** 1/2 (XP 100; PB +2)

Ações

Cascos. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6, alcance 1,5 metro 7 (1d6 + 4) dano Contundente. Se o alvo for uma criatura Grande ou menor e o esqueleto se mover 20+ metros em linha reta em direção a ele imediatamente antes do ataque, o alvo fica Caído.

Centauro Trooper

Grande Feérico, Leal Bom

- **Classe de Armadura:** 16
- **Pontos de Vida:** 45 (6d10 + 12)
- **Deslocamento:** 15 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	18	+4	+4
DES	14	+2	+2
CON	14	+2	+2
INT	9	-1	-1
SAB	13	+1	+1
CAR	11	+0	+0

- **Perícias:** Atletismo +6, Percepção +3
- **Equipamento:** Cota de malha, Arco longo, Lança
- **Sentidos:** Percepção Passiva 13
- **Idiomas:** Elvish, Sylvan
- **ND** 2 (XP 450; PB +2)

Ações

Ataques Múltiplos. O centauro faz dois ataques, usando Lança ou Arco longo em qualquer combinação.

Lança. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6, alcance 3 metros, 9 (1d10 + 4) dano Perfurante.

Arco longo. *Jogada de Ataque à Distância:* +4, alcance 45/180 metros, 6 (1d8 + 2) dano Perfurante.

Ações Bônus

Carga Pisoteante (Recarga 5-6). O centauro se move até seu Deslocamento sem provocar Ataques de Oportunidade e pode se mover através dos espaços de criaturas Pequenas ou menores. Cada criatura cujo espaço o centauro entra é atingida uma vez pela seguinte efeito. *Salvaguarda de Força:* CD 14. *Falha:* 7 (1d6 + 4) dano Contundente, e o alvo fica com a condição Caído.

Chefe Goblin

Pequeno Feérico (Goblinóide), Caótico Neutro

- **Classe de Armadura:** 17
- **Pontos de Vida:** 21 (6d6)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALVAGUARDA
FOR	10	+0	+0
DES	15	+2	+2
CON	10	+0	+0
INT	10	+0	+0
SAB	8	-1	-1
CAR	10	+0	+0

- **Perícias:** Furtividade +6
- **Equipamento:** Camisa de Malhas, Sêmola, Escudo Arcano, Arco Curto
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 9
- **Idiomas:** Comum, Goblin
- **ND** 1 (XP 200; PB +2)

Ações

Ataques Múltiplos. O goblin faz dois ataques, usando Sêmola ou Arco Curto em qualquer combinação.

Sêmola. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metro 5 (1d6 + 2) Dano Cortante, mais 2 (1d4) Dano Cortante se a jogada de ataque tiver Vantagem.

Arco Curto. *Jogada de Ataque à Distância:* +4, alcance 24/96 metros 5 (1d6 + 2) Dano Perfurante, mais 2 (1d4) Dano Perfurante se a jogada de ataque tiver Vantagem.

Ações Bônus

Fuga Ágil. O goblin realiza a ação Desviar ou Esconder.

Chuul

Aberração Grande, Caótico Mau

- **Classe de Armadura:** 16
- **Pontos de Vida:** 76 (9d10 + 27)
- **Deslocamento:** 9 metros, Natação 9 metros.
- **Iniciativa**: +0 (10)

STAT	SCORE	MOD	SAVE
FOR	19	+4	+4
DES	10	+0	+0
CON	16	+3	+3
INT	5	-3	-3
SAB	11	+0	+0
CAR	5	-3	-3

- **Imunidades**: Veneno; Envenenado
- **Perícias:** Percepção +4
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 14
- **Idiomas:** Entende Dialeto Obscuro, mas não pode falar
- **ND** 4 (XP 1.100; PB +2)

Traits

Anfíbio. O chuul pode respirar ar e água.

Sentir Magia. O chuul sente magia dentro de 36 metros de si mesmo. Essa característica funciona como a magia *Detectar Magia*, mas não é mágica em si.

Ações

Ataques Múltiplos. O chuul faz dois ataques com Pinças e usa Tentáculos Paralisantes.

Pinça. *Jogada de ataque corpo a corpo:* +6, alcance 3 metros, 9 (1d10 + 4) de dano Contundente. Se o alvo for uma criatura Grande ou menor, ele fica Imobilizado por uma das duas pinças (CD 14 para escapar).

Tentáculos Paralisantes. *Salvaguarda de Constituição:* CD 13, em uma criatura Imobilizada pelo chuul. *Falha:* O alvo fica Envenenado e repete a salvaguarda no final de cada um de seus turnos, terminando o efeito sobre si mesmo com sucesso. Após 1 minuto, ele tem sucesso automaticamente. Enquanto Envenenado, o alvo fica Paralisado.

COBERTOR

Aberração Grande, Neutro Caótico

- **Classe de Armadura:** 14
- **Pontos de Vida:** 91 (14d10 + 14)
- **Deslocamento:** 3 metros, Voo 12 metros.
- **Iniciativa**: +5 (15)

STAT	SCORE	MOD	SALV
FOR	17	+3	+3
DES	15	+2	+2
CON	12	+1	+1
INT	13	+1	+1
SAB	14	+2	+2
CAR	7	-2	-2

- **Imunidades**: Amedrontado
- **Perícias**: Furtividade +5
- **Sentidos**: Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 12
- **Idiomas**: Dialeto Obscuro, Comum Subterrâneo
- **ND** 8 (XP 3.900; PB +3)

CARACTERÍSTICAS

Sensibilidade à Luz. Enquanto em luz plena, o Cobertor tem desvantagem em jogadas de ataque.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O Cobertor realiza um ataque com Garra e dois ataques com Cauda.

Garra. *Jogada de Ataque corpo a corpo:* +6, alcance 1,5 metros, dano Perfurante de 13 (3d6 + 3). Se o alvo for uma criatura Grande ou menor, o Cobertor se fixa nele. Enquanto o Cobertor está fixado, o alvo fica Cego e o Cobertor não pode fazer ataques com Garra contra outros alvos. Além disso, o Cobertor reduz pela metade o dano que recebe (arredondando para baixo), e o alvo sofre a mesma quantidade de dano. O Cobertor pode se desvencilhar gastando 1,5 metros de movimento. O alvo ou uma criatura dentro de 1,5 metros dele pode realizar uma ação para tentar desvincular o Cobertor, tendo sucesso em uma salvaguarda de Força (Atletismo) CD 14.

Cauda. *Jogada de Ataque corpo a corpo:* +6, alcance 3 metros, dano Cortante de 8 (1d10 + 3).

AÇÕES BÔNUS

Lamento. *Salvaguarda de Sabedoria*: CD 13, cada criatura em uma Emanação de 18 metros originária do Cobertor. *Falha:* O alvo fica Amedrontado até o final do próximo turno do Cobertor. *Sucesso:* O alvo se torna imune ao Lamento deste Cobertor pelas próximas 24 horas.

Ilusões (Recarrega após um Descanso Longo ou Curto). O véu conjura a magia *Reflexos*, sem necessitar de componentes e usando Sabedoria como atributo de conjuração. A magia termina antecipadamente se o véu iniciar ou terminar seu turno em Luz Plena.

COCKATRICE

Pequeno Monstruosidade, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 11
- **Pontos de Vida:** 22 (5d6 + 5)
- **Deslocamento:** 6 metros, Voo 12 metros.
- **Iniciativa:** +1 (11)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	6	-2	-2
DES	12	+1	+1
CON	12	+1	+1
INT	2	-4	-4
SAB	13	+1	+1
CAR	5	-3	-3

- **Imunidades:** Petrificado
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 11
- **ND** 1/2 (XP 100; PB +2)

AÇÕES

Mordida Petrificante. *Jogada de Ataque:* +3, alcance 1,5 metro, 3 (1d4 + 1) dano Perfurante. Se o alvo for uma criatura, ela sofre o seguinte efeito. *Salvaguarda de Constituição:* CD 11. *Primeira Falha* O alvo fica com a condição Contido. O alvo repete a salvaguarda no final de sua próxima rodada, se ainda estiver Contido, terminando o efeito em si com sucesso. *Segunda Falha* O alvo fica com a condição Petrificado, em vez da condição Contido, por 24 horas.

COMUM

Pequeno Humanoide, Neutro

- **Classe de Armadura:** 10

- **Pontos de Vida:** 4 (1d8)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +0 (10)

ESTATÍSTICA	PONTOS	MOD	SALV
FOR	10	+0	+0
DES	10	+0	+0
CON	10	+0	+0
INT	10	+0	+0
SAB	10	+0	+0
CAR	10	+0	+0

- **Equipamento:** Clube
- **Sentidos:** Percepção Passiva 10
- **Idiomas:** Comum
- **ND** 0 (XP 0 ou 10; PB +2)

Traços

Treinamento. O comum tem proficiência em uma perícia de escolha do DM e tem Vantagem sempre que fizer um teste de atributo usando essa perícia.

Ações

Clube. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +2, alcance 1,5 metro, 2 (1d4) dano Contundente.

Couatl

Mediano Celestial, Leal Bom

- **Classe de Armadura:** 19
- **Pontos de Vida:** 60 (8d8 + 24)
- **Deslocamento:** 9 metros, Voo 27 metros.
- **Iniciativa:** +5 (15)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALVAGUARDA
FOR	16	+3	+3
DES	20	+5	+5
CON	17	+3	+5
INT	18	+4	+4
SAB	20	+5	+7
CAR	18	+4	+4

- **Resistências:** Contundente, Perfurante, Cortante
- **Imunidades:** Psíquico, Radiante
- **Sentidos:** Visão Verdadeira 36 metros; Percepção Passiva 15
- **Idiomas:** Todos; telepatia 36 metros.
- **ND** 4 (XP 1.100; PB +2)

Traços

Mente Protegida. Os pensamentos do couatl não podem ser lidos por nenhum meio, e outras criaturas podem se comunicar com ele telepaticamente apenas se ele permitir.

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +7, alcance 1,5 metro, 11 (1d12 + 5) dano Perfurante, e o alvo fica com a condição Envenenado até o final da próxima rodada do couatl.

Constrangimento. *Salvaguarda de Força:* CD 15, uma criatura Média ou menor que o couatl possa ver dentro de 1,5 metro *Falha:* 8 (1d6 + 5) dano Contundente. O alvo fica com a condição Imobilizado (escape CD 13), e fica com a condição Contido até que o imobilização termine.

Conjuração. O couatl conjura uma das seguintes magias, não requerendo componentes de conjuração e usando Sabedoria como atributo de conjuração (CD de salvaguarda 15):

- **À Vontade:** *Detectar o Bem e o Mal*, *Detectar Magia*, *Detectar Pensamentos*, *Metamorfose*
- **1 vez/dia cada:** *Criar Comida e Água*, *Sonho*, *Restauração Maior*, *Vidência*, *Sono*

Ações Bônus

Auxílio Divino (2/dia). O couatl conjura *Bênção*, *Restauração Menor* ou *Santuário*, não requerendo componentes de conjuração e usando o mesmo atributo de conjuração da Conjuração.

Cubo de Gosa

Gosma Grande, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 6
- **Pontos de Vida:** 63 (6d10 + 30)
- **Deslocamento:** 4,5 metros.
- **Iniciativa:** -4 (6)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	14	+2	+2
DES	3	-4	-4
CON	20	+5	+5
INT	1	-5	-5
SAB	6	-2	-2
CAR	1	-5	-5

- **Imunidades:** Ácido; Cego, Enfeitiçado, Surdo, Exaustão, Amedrontado, Caído
- **Sentidos:** Visão às Cegas 18 metros; Percepção Passiva 8
- **ND** 2 (XP 450; PB +2)

Traços

Cubo de Gosma. O cubo ocupa todo o seu espaço e é transparente. Outras criaturas podem entrar nesse espaço, mas uma criatura que o fizer sofre o efeito de Engolfar e tem desvantagem na salvaguarda. Criaturas dentro do cubo têm Cobertura Total, e o cubo pode conter uma criatura Grande ou até quatro criaturas Médias ou Pequenas dentro de si ao mesmo tempo. Como ação, uma criatura dentro de 1,5 metros do cubo pode puxar uma criatura ou um objeto para fora do cubo com sucesso em uma jogada de Força (Atletismo) CD 12, e o puxador sofre 10 (3d6) de dano Ácido.

Transparente. Mesmo quando o cubo está à vista, uma criatura deve ter sucesso em uma jogada de Sabedoria (Percepção) CD 15 para notar o cubo, caso a criatura não tenha visto o cubo se mover ou agir de outra forma.

Ações

Pseudopodo. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metros, 12 (3d6 + 2) de dano Ácido.

Engolfar. O cubo se move até seu deslocamento sem provocar ataques de oportunidade. O cubo pode se mover pelos espaços de criaturas Grandes ou menores se houver espaço dentro dele para contê-las (veja a característica Cubo de Gosma [Área de Efeito]|XPHB|Cubo). *Salvaguarda de Destreza*: CD 12, cada criatura cujo espaço o cubo entra pela primeira vez durante este movimento. *Falha:* 10 (3d6) de dano Ácido, e a criatura é engolida. Uma criatura engolida está sufocando, não pode conjurar magias com componente verbal, está com a condição Contido e sofre 10 (3d6) de dano Ácido no início de cada turno do cubo. Quando o cubo se move, a criatura engolida se move com ele. Uma criatura engolida pode tentar escapar usando uma ação para fazer um teste de Força (Atletismo) com CD 12. Em um sucesso, a criatura escapa e entra no espaço mais próximo não ocupado. *Sucesso:* Metade do dano, e a criatura se move para um espaço não ocupado dentro de 1,5 metro do cubo. Se não houver espaço não ocupado, a criatura falha na salvaguarda em vez disso.

Cultista

Humanoide Pequeno, Neutro

- **Classe de Armadura:** 12
- **Pontos de Vida:** 9 (2d8)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +1 (11)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	11	+0	+0
DES	12	+1	+1
CON	10	+0	+0
INT	10	+0	+0
SAB	11	+0	+2
CAR	10	+0	+0

- **Perícias:** Enganação +2, Religião +2
- **Equipamento:** Armadura de Couro, Foice
- **Sentidos:** Percepção Passiva 10
- **Idiomas:** Comum
- **ND** 1/8 (XP 25; PB +2)

Ações

Foice Ritualística. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +3, alcance 1,5 metros, 3 (1d4 + 1) dano Cortante mais 1 dano Necrótico.

Monstros — D

Demônio Barbudo

Criatura Média de Ínfero (Demônio), Leal Mau

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 58 (9d8 + 18)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	16	+3	+5
DES	15	+2	+2
CON	15	+2	+4
INT	9	-1	-1
SAB	11	+0	+0
CAR	14	+2	+4

- **Resistências:** Frio
- **Imunidades:** Fogo, Veneno; Amedrontado, Envenenado
- **Sentidos:** Visão no Escuro 36 metros (não é impedida por escuridão mágica); Percepção Passiva 10
- **Idiomas:** Infernal; telepatia 36 metros.
- **ND** 3 (XP 700; PB +2)

Traços

Resistência Mágica. O demônio tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O demônio faz um ataque com Barbado e um ataque com Glaive Infernal.

Barbado. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro, 7 (1d8 + 3) dano Perfurante, e o alvo fica com a condição Envenenado até o início da próxima rodada do demônio. Enquanto esse veneno persistir, o alvo não pode recuperar Pontos de Vida.

Glaive Infernal. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 3 metros, 8 (1d10 + 3) dano Cortante. Se o alvo for uma criatura e não tiver uma ferida infernal, ele sofre o seguinte efeito. *Salvaguarda de Constituição:* CD 12. *Falha:* O alvo recebe uma ferida infernal. Enquanto estiver ferido, o alvo perde 5 (1d10) Pontos de Vida no início de cada uma de suas rodadas. A ferida fecha após 1 minuto, após uma magia restaurar Pontos de Vida ao alvo, ou após o alvo ou uma criatura dentro de 1,5 metro dele tomar uma ação para estancar a ferida, o que é feito com sucesso em uma Salvaguarda de Sabedoria (Medicina) CD 12.

Demônio Cornudo

Demônio Grande (Demônio), Leal Mau

- **Classe de Armadura:** 18
- **Pontos de Vida:** 199 (19d10 + 95)
- **Deslocamento:** 9 metros, Voo 18 metros.
- **Iniciativa:** +7 (17)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	22	+6	+10
DES	17	+3	+7
CON	21	+5	+5
INT	12	+1	+1
SAB	16	+3	+7
CAR	18	+4	+8

- **Imunidades:** Fogo, Veneno; Envenenado
- **Sentidos:** Visão no Escuro 45 metros (não é impedida pela escuridão mágica); Percepção Passiva 13
- **Idiomas:** Infernal; telepatia 36 metros.
- **ND** 11 (XP 7.200; PB +4)

Traços

Restauração Diabólica. Se o demônio morrer fora dos Nove Infernos, seu corpo desaparece em fumaça sulfurosa e ganha um novo corpo instantaneamente, revivendo com todos os seus Pontos de Vida em algum lugar dos Nove Infernos.

Resistência Mágica. O demônio tem Vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O demônio faz três ataques, usando o Garfo Ardente ou Lançar Chamas em qualquer combinação. Ele pode substituir um ataque por um uso da Cauda Infernal.

Garfo Ardente. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +10, alcance 3 metros, 15 (2d8 + 6) de dano Perfurante mais 9 (2d8) de dano Ígneo.

Lançar Chamas. *Jogada de Ataque à Distância:* +8, alcance 45 metros, 26 (5d8 + 4) de dano Ígneo. Se o alvo for um objeto inflamável que não está sendo usado ou carregado, ele começa a queimar.

Cauda Infernal. *Salvaguarda de Destreza*: CD 17, uma criatura que o diabo pode ver dentro de 3 metros *Falha:* 10 (1d8 + 6) de dano Necrótico, e a vítima recebe uma ferida infernal se não tiver uma. Enquanto ferida, a vítima perde 10 (3d6) pontos de vida no início de cada turno dela. A ferida fecha após 1 minuto, após uma magia restaurar pontos de vida à vítima, ou após a vítima ou uma criatura dentro de 1,5 metro dela tomar uma ação para estancar a ferida, o que é feito com sucesso em uma Salvaguarda de Sabedoria (Medicina) CD 17.

Demônio de Corrente

Criatura Média de Ínfero (Demônio), Leal Mau

- **Classe de Armadura:** 15
- **Pontos de Vida:** 85 (10d8 + 40)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +5 (15)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALVAGUARDA
FOR	18	+4	+4
DES	15	+2	+2
CON	18	+4	+7
INT	11	+0	+0
SAB	12	+1	+4
CAR	14	+2	+2

- **Resistências:** Impacto, Frio, Perfuração, Cortante
- **Imunidades:** Fogo, Veneno; Envenenado
- **Sentidos:** Visão no Escuro 36 metros (não impedida por escuridão mágica); Percepção Passiva 11
- **Idiomas:** Infernal; telepatia 36 metros.
- **ND** 8 (XP 3.900; PB +3)

Traços

Restauração Diabólica. Se o demônio morrer fora dos Nove Infernos, seu corpo desaparece em fumaça sulfurosa e ele ganha um novo corpo instantaneamente, revivendo com todos os seus Pontos de Vida em algum lugar dos Nove Infernos.

Resistência Mágica. O demônio tem Vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O demônio faz dois ataques de Corrente e usa Conjurar Corrente Infernal.

Corrente. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +7, alcance 3 metros, 11 (2d6 + 4) dano Cortante. Se o alvo for uma criatura Grande ou menor, ele fica com a condição Imobilizado (fuga CD 14) por uma das duas correntes, e fica com a condição Contido até que o imobilização termine.

Conjurar Corrente Infernal. O demônio conjura uma corrente flamejante para prender uma criatura. *Salvaguarda de Destreza:* CD 15, uma criatura que o demônio pode ver dentro de 18 metros *Falha:* 9 (2d4 + 4) dano Ígneo, e o alvo fica com a condição Contido até o final da próxima vez do demônio, quando a corrente desaparece. Se o alvo for Grande ou menor, o demônio move o alvo até 9 metros em direção a si mesmo. *Sucesso:* A corrente desaparece.

Demônio de Espinhos

Criatura Média de Ínfero (Demônio), Leal Mau

- **Classe de Armadura:** 15
- **Pontos de Vida:** 110 (13d8 + 52)
- **Deslocamento:** 9 metros, Escalar 9 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	16	+3	+6
DES	17	+3	+3
CON	18	+4	+7
INT	12	+1	+1
SAB	14	+2	+5
CAR	14	+2	+5

- **Resistências:** Frio
- **Imunidades:** Fogo, Veneno; Envenenado
- **Perícias:** Enganação +5, Intuição +5, Percepção +8
- **Sentidos:** Visão no Escuro 36 metros (não é impedida por escuridão mágica); Percepção Passiva 18
- **Idiomas:** Infernal; telepatia 36 metros.
- **ND** 5 (XP 1.800; PB +3)

Traços

Pele Espinhosa. No início de cada turno, o demônio causa 5 (1d10) de dano Perfurante a qualquer criatura que ele está imobilizando ou a qualquer criatura que está imobilizando-o.

Restauração Diabólica. Se o demônio morrer fora dos Nove Infernos, seu corpo desaparece em fumaça sulfurosa e ele ganha um novo corpo instantaneamente, revivendo com todos os seus Pontos de Vida em algum lugar dos Nove Infernos.

Resistência Mágica. O demônio tem Vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O demônio faz um ataque de Garras e um ataque de Cauda, ou faz dois ataques de Lançar Fogo.

Garras. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6, alcance 1,5 metro 10 (2d6 + 3) de dano Perfurante. Se o alvo for uma criatura Grande ou menor, ele fica com a condição Imobilizado (fuga CD 13) pelas duas garras.

Cauda. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6, alcance 3 metros 14 (2d10 + 3) de dano Cortante.

Lançar Fogo. *Jogada de Ataque à Distância:* +5, alcance 45 metros 17 (5d6) de dano Ígneo. Se o alvo for um objeto inflamável que não está sendo usado ou carregado, ele começa a queimar.

Demônio de Gelo

Grande Ínfero (Demônio), Leal Mau

- **Classe de Armadura:** 18
- **Pontos de Vida:** 228 (24d10 + 96)
- **Deslocamento:** 12 metros.
- **Iniciativa:** +7 (17)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	21	+5	+5
DES	14	+2	+7
CON	18	+4	+9
INT	18	+4	+4
SAB	15	+2	+7
CAR	18	+4	+9

- **Imunidades:** Gélido, Fogo, Veneno; Envenenado
- **Perícias:** Intuição +7, Percepção +7, Persuasão +9
- **Sentidos:** Visão às Cegas 36 metros; Percepção Passiva 17
- **Idiomas:** Infernal; telepatia 36 metros.
- **ND** 14 (XP 11.500; PB +5)

Traços

Restauração Diabólica. Se o demônio morrer fora dos Nove Infernos, seu corpo desaparece em fumaça sulfurosa e ele ganha um novo corpo instantaneamente, revivendo com todos os seus Pontos de Vida em algum lugar dos Nove Infernos.

Resistência Mágica. O demônio tem Vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O demônio faz três ataques de Lança de Gelo. Ele pode substituir um ataque por um ataque de Cauda.

Lança de Gelo. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo ou à Distância:* +10, alcance 1,5 metro ou alcance 9/36 metros 14 (2d8 + 5) Dano Perfurante mais 10 (3d6) Dano Gélido. Até o final de sua próxima rodada, o alvo não pode tomar uma Ação Bônus ou Reação, seu Deslocamento diminui em 3 metros e ele pode se mover ou tomar uma ação em sua rodada, não ambas. A lança retorna magicamente à mão do demônio imediatamente após um ataque à distância.

Cauda. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +10, alcance 3 metros 15 (3d6 + 5) Dano Contundente mais 18 (4d8) Dano Gélido.

Muralha de Gelo (Recarga 6). O demônio conjura *Muralha de Gelo* (versão de 8º círculo), não exigindo componentes de magia e usando Inteligência como atributo de conjuração (CD de salvaguarda da magia 17).

- **À Vontade:**

Demônio de Osso

Gigante Ínfero (Demônio), Leal Mau

- **Classe de Armadura:** 16
- **Pontos de Vida:** 161 (17d10 + 68)
- **Deslocamento:** 12 metros, Voo 12 metros.
- **Iniciativa:** +7 (17)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	18	+4	+8
DES	16	+3	+3
CON	18	+4	+4
INT	13	+1	+5
SAB	14	+2	+6
CAR	16	+3	+7

- **Resistências:** Frio
- **Imunidades:** Fogo, Veneno; Envenenado
- **Perícias:** Enganação +7, Intuição +6
- **Sentidos:** Visão no Escuro 36 metros (não impedida por escuridão mágica); Percepção Passiva 12
- **Idiomas:** Infernal; telepatia 36 metros.
- **ND** 9 (XP 5.000; PB +4)

Traços

Restauração Diabólica. Se o demônio morrer fora dos Nove Infernos, seu corpo desaparece em fumaça sulfurosa e ele ganha um novo corpo instantaneamente, revivendo com todos os seus Pontos de Vida em algum lugar dos Nove Infernos.

Resistência Mágica. O demônio tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O demônio faz dois ataques de Garra e um ataque de Picada Infernal.

Garra. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +8, alcance 3 metros, 13 (2d8 + 4) dano Cortante.

Picada Infernal. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +8, alcance 3 metros, 15 (2d10 + 4) dano Perfurante mais 18 (4d8) dano Venenoso, e o alvo fica com a condição Envenenado até o início da próxima rodada do demônio. Enquanto Envenenado, o alvo não pode recuperar Pontos de Vida.

Demônio do Poço

Demônio Grande (Diabo), Leal Mau

- **Classe de Armadura:** 21
- **Pontos de Vida:** 337 (27d10 + 189)
- **Deslocamento:** 9 metros, Voo 18 metros.
- **Iniciativa:** +14 (24)

ESTATÍSTICA	PONTOS	MOD	SALV
FOR	26	+8	+8
DES	14	+2	+8
CON	24	+7	+7
INT	22	+6	+6
SAB	18	+4	+10
CAR	24	+7	+7

- **Resistências:** Frio
- **Imunidades:** Fogo, Veneno; Envenenado
- **Perícias:** Percepção +10, Persuasão +19
- **Sentidos:** Visão Verdadeira 36 metros; Percepção Passiva 20
- **Idiomas:** Infernal; telepatia 36 metros.
- **ND** 20 (XP 25.000; PB +6)

Traços

Restauração Diabólica. Se o demônio do poço morrer fora dos Nove Infernos, seu corpo desaparece em fumaça sulfurosa e ele ganha um novo corpo instantaneamente, revivendo com todos os seus Pontos de Vida em algum lugar dos Nove Infernos.

Aura de Medo. O demônio do poço emana uma aura em uma Emanação de 6 metros enquanto não estiver com a condição Incapacitado. *Salvaguarda de Sabedoria:* CD 21, qualquer inimigo que comece sua vez dentro da aura. *Falha:* O alvo fica com a condição Amedrontado até o início de sua próxima vez. *Sucesso:* O alvo é imune à aura deste demônio do poço por 24 horas.

Resistência Lendária (4/Dia). Se o demônio do poço falhar uma salvaguarda, ele pode escolher ter sucesso em vez disso.

Resistência Mágica. O demônio do poço tem Vantagem em salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O demônio do poço faz um ataque de Mordida, dois ataques de Garras Diabólicas e um ataque de Mace Fúrica.

Mordida. *Jogada de Ataque Corporal:* +14, alcance 3 metros, 18 (3d6 + 8) dano Perfurante. Se o alvo for uma criatura, ela deve fazer a seguinte salvaguarda. *Salvaguarda de Constituição:* CD 21. *Falha:* O alvo fica com a condição Envenenad-

o. Enquanto Envenenado, o alvo não pode recuperar Pontos de Vida e sofre 21 (6d6) dano Venenoso no início de cada turno, repetindo a salvaguarda no final de cada turno, terminando o efeito com sucesso. Após 1 minuto, ela passa automaticamente.

Garras Diabólicas. *Jogada de Ataque Corporal:* +14, alcance 3 metros, 26 (4d8 + 8) dano Necrótico.

Máscara de Fogo. *Jogada de Ataque Corporal:* +14, alcance 3 metros, 22 (4d6 + 8) dano Energético mais 21 (6d6) dano Ígneo.

Conjuração de Fogo do Inferno (Recarga 4-6). O fiend de poço conjura *Bola de Fogo* (versão de 5º círculo) duas vezes, sem necessidade de componentes materiais e usando Carisma como atributo de conjuração (CD de salvaguarda da magia 21). Ele pode substituir uma *Bola de Fogo* por *Paralisar Monstro* (versão de 7º círculo) ou *Muralha de Fogo*.

- **À Vontade:**

Deva

Mediano Celestial (Anjo), Leal Bom

- **Classe de Armadura:** 17
- **Pontos de Vida:** 229 (27d8 + 108)
- **Deslocamento:** 9 metros, Voo 27 metros (suspensão)
- **Iniciativa:** +4 (14)

Estatística	Valor	Mod	Salvaguarda
FOR	18	+4	+4
DES	18	+4	+4
CON	18	+4	+4
INT	17	+3	+3
SAB	20	+5	+9
CAR	20	+5	+9

- **Resistências:** Radiante
- **Imunidades:** Enfeitiçado, Exaustão, Amedrontado
- **Perícias:** Intuição +9, Percepção +9
- **Sentidos:** Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 19
- **Idiomas:** Todos; telepatia 36 metros.
- **ND** 10 (XP 5.900; Bônus de Proficiência +4)

Traços

Restauração Exaltada. Se a deva morrer fora de Monte Celestia, seu corpo desaparece e ela ganha um novo corpo instantaneamente, revivendo com todos os seus Pontos de Vida em algum lugar de Monte Celestia.

Resistência Mágica. A deva tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. A deva faz duas jogadas com Mace Sagrada.

Mace Sagrada. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +8, alcance 1,5 metro, 7 (1d6 + 4) dano Contundente mais 18 (4d8) dano Radiante.

Conjuração. A deva conjura uma das seguintes magias, não exigindo componentes materiais e usando Carisma como atributo de conjuração (CD de salvaguarda 17):

- **À Vontade:** *Detectar o Bem e o Mal*, *Metamorfose*
- **1 vez/dia cada:** *Comunhão*, *Reviver os Mortos*

Ações Bônus

Auxílio Divino (2/dia). A deva conjura *Curar Ferimentos*, *Restauração Menor* ou *Remover Maldição*, usando o mesmo atributo de conjuração da Conjuração.

Djinni

Elemental Grande (Gênio), Bom Caótico

- **Classe de Armadura:** 17
- **Pontos de Vida:** 218 (19d10 + 114)
- **Deslocamento:** 9 metros, Voo 27 metros (suspensão)
- **Iniciativa:** +2 (12)

Estatística	Valor	Mod	Salv
FOR	21	+5	+5
DES	15	+2	+6
CON	22	+6	+6
INT	15	+2	+2
SAB	16	+3	+7
CAR	20	+5	+5

- **Imunidades:** Elétrico, Trovejante
- **Sentidos:** Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 13
- **Idiomas:** Primordial (Aurano)
- **ND** 11 (XP 7.200; PB +4)

Traços

Restauração Elemental. Se o djinni morrer fora do Plano Elemental do Ar, seu corpo dissolve-se em névoa e ele ganha um novo corpo em 1d4 dias, revivendo com todos os seus Pontos de Vida em algum lugar do Plano do Ar.

Resistência Mágica. O djinni tem Vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Desejos. O djinni tem 30% de chance de conhecer a magia *Desejo*. Se o djinni a conhece, ele pode conjurá-la apenas em nome de uma criatura não-gênio que comunique um desejo de forma que o djinni possa entender. Se o djinni conjurar a magia em nome da criatura, ele não sofre nenhum dos efeitos estressantes da magia. Uma vez que o djinni tenha conjurado três vezes, ele não poderá fazê-lo novamente por 365 dias.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O djinni faz três ataques, usando *Lâmina de Tempestade* ou *Bola de Tempestade* em qualquer combinação.

Lâmina de Tempestade. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +9, alcance 1,5 metro, 12 (2d6 + 5) dano Cortante mais 7 (2d6) dano Elétrico.

Bola de Tempestade. *Jogada de Ataque à Distância:* +9, alcance 36 metros, 13 (3d8) dano Trovejante. Se o alvo for uma criatura Grande ou menor, ela fica na condição Caído.

Criação de Vórtice. O djinni conjura um vórtice em um ponto que consegue ver dentro de 36 metros. O vórtice preenche um Cilindro de raio de 6 metros e altura de 18 metros [Área de Efeito]|XPHB|Cilindro centrado nesse ponto. O vórtice dura até que a concentração do djinni nele termine. O djinni pode mover o vórtice até 6 metros no início de cada turno.

Sempre que o vórtice entra no espaço de uma criatura ou uma criatura entra no vórtice, essa criatura sofre o seguinte efeito. *Salvaguarda de Força*: CD 17 (uma criatura faz esse teste apenas uma vez por turno, e o djinni não é afetado). *Falha:* Enquanto estiver no vórtice, o alvo fica com a condição Contido e se move junto com o vórtice. No início de cada turno do alvo Contido, ele sofre 21 (6d6) de dano Trovejante. No final de cada turno, o alvo repete o teste, terminando o efeito em caso de sucesso.

Conjuração. O djinni conjura uma das seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais e usando Carisma como atributo de conjuração (CD de salvaguarda 17):

- **À Vontade:** *Detectar o Bem e o Mal*, *Detectar Magia*
- **2x/Dia Cada:** *Criar Comida e Água*, *Línguas*, *Caminhar no Vento*
- **1x/Dia Cada:** *Criação*, *Forma Gasosa*, *Invisibilidade*, *Imagem Maior*, *Transição Planar*

DOPPELGANGER

Monstruosidade Média, Neutro

- **Classe de Armadura:** 14
- **Pontos de Vida:** 52 (8d8 + 16)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +4 (14)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	11	+0	+0
DES	18	+4	+4
CON	14	+2	+2
INT	11	+0	+0
SAB	12	+1	+1
CAR	14	+2	+2

- **Imunidades:** Enfeitiçado
- **Perícias:** Enganação +6, Intuição +3
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 11
- **Idiomas:** Comum mais três outros idiomas
- **ND** 3 (XP 700; PB +2)

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O doppelganger faz dois ataques corpo a corpo e usa *Vista Inquietante* se disponível.

Ataque Corpo a Corpo. *Jogada de Ataque:* +6 (com Vantagem durante o primeiro turno de cada combate), alcance 1,5 metro, 11 (2d6 + 4) dano Contundente.

Vista Inquietante (Recarga 6). *Salvaguarda de Sabedoria:* CD 12, cada criatura em uma Emanação de 4,5 metros originada do doppelganger que consegue ver o doppelganger. *Falha:* A vítima fica com a condição Amedrontado e repete o teste no final de cada turno, terminando o efeito se tiver sucesso. Após 1 minuto, a falha é automaticamente superada.

Detectar Pensamentos. O doppelganger conjura *Detectar Pensamentos*, sem necessidade de componentes de magia e usando Carisma como atributo de conjuração (CD de salvaguarda 12).

- **À Vontade:** *Detectar Pensamentos*

AÇÕES BÔNUS

Mudar de Forma. O doppelganger muda de forma para se tornar um Humanoide Médio ou Pequeno, ou retorna à sua forma verdadeira. Suas estatísticas de jogo, exceto seu tamanho, são as mesmas em cada forma. Qualquer equipamento que esteja usando ou carregando não é transformado.

DRAGÃO AZUL ADULTO

Dragão Cromático Enorme (Lei e Mal)

- **Classe de Armadura:** 19
- **Pontos de Vida:** 212 (17d12 + 102)
- **Deslocamento:** 12 metros, Escavar 9 metros, Voar 24 metros.
- **Iniciativa**: +4 (14)

STAT	SCORE	MOD	SAVE
FOR	25	+7	+7
DES	10	+0	+5
CON	23	+6	+6
INT	16	+3	+3
SAB	15	+2	+7
CAR	20	+5	+5

- **Imunidades**: Elétrico
- **Perícias:** Percepção +12, Furtividade +5
- **Sentidos:** Visão às Cegas 18 metros, Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 22
- **Idiomas:** Comum, Dracônico
- **ND** 16 (XP 15.000, ou 18.000 na toca)

Traços

Resistência Lendária (3/Dia, ou 4/Dia na toca). Se o dragão falhar em uma salvaguarda, ele pode escolher ter sucesso no lugar.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão faz três ataques de Rasgar. Ele pode substituir um ataque por um uso de Conjuração para conjurar *Despedaçar*.

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +12, alcance 3 metros, dano Cortante de 16 (2d8 + 7) mais 5 (1d10) de Elétrico.

Sopro de Elétrico (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Destreza*: CD 19, cada criatura em uma Linha de 27 metros de comprimento e 1,5 metro de largura. *Falha:* 60 (11d10) de dano Elétrico. *Sucesso:* Metade do dano.

Conjuração. O dragão conjura um dos seguintes magias, sem precisar de Componentes Materiais e usando Carisma como o atributo de conjuração (CD de salvaguarda 18):

- **À Vontade:** *Detectar Magia*, *Invisibilidade*, *Mãos Mágicas*, *Despedaçar*
- **1/Dia Cada:** *Vidência*, *Remeter*

Ações Lendárias

Voo Encoberto. O dragão usa Conjuração para conjurar *Invisibilidade* em si mesmo, e pode voar até a metade do seu Deslocamento de Voo. O dragão não pode tomar esta ação novamente até o início do seu próximo turno.

Onda Sônica. O dragão usa Conjuração para conjurar *Despedaçar*. O dragão não pode tomar esta ação novamente até o início de seu próximo turno.

Chute com a Cauda. O dragão faz um ataque de Rasgar.

Dragão Azul Ancião

Dragão Gigantesco (Cromático), Leal Mau

- **Classe de Armadura:** 22
- **Pontos de Vida:** 481 (26d20 + 208)
- **Deslocamento:** 12 metros, Escavar 12 metros, Voo 24 metros.
- **Iniciativa:** +4 (14)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	29	+9	+9
DES	10	+0	+7
CON	27	+8	+8
INT	18	+4	+4
SAB	17	+3	+10
CAR	25	+7	+7

- **Imunidades:** Elétrico
- **Perícias:** Percepção +17, Furtividade +7
- **Sentidos:** Visão às Cegas 18 metros, Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 27
- **Idiomas:** Comum, Dragônico
- **ND** 23 (XP 50.000, ou 62.000 em seu covil)

Traços

Resistência Lendária (4/Dia, ou 5/Dia em Covil). Se o dragão falhar uma salvaguarda, pode optar por ter sucesso em vez disso.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão faz três ataques Rasgar. Pode substituir um ataque por um uso de Conjuração para conjurar *Despedaçar* (versão de 3º círculo).

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +16, alcance 4,5 metros, 18 (2d8 + 9) dano Cortante mais 11 (2d10) dano Elétrico.

Respiração de Relâmpago (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Destreza:* CD 23, cada criatura em uma linha de 36 metros de comprimento e 3 metros de largura. *Falha:* 88 (16d10) dano Elétrico. *Sucesso:* Metade do dano.

Conjuração. O dragão conjura uma das seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais e usando Carisma como atributo de conjuração (CD de magia 22):

- **À Vontade:** *Detectar Magia*, *Invisibilidade*, *Mãos Mágicas*, *Despedaçar*
- **1x/Dia Cada:** *Vidência*, *Remeter*

Ações Lendárias

Voo Disfarçado. O dragão usa Conjuração para conjurar *Invisibilidade* em si mesmo, e pode voar até metade de sua velocidade de Voo. O dragão não pode usar esta ação novamente até o início de sua próxima rodada.

Bomba Sônica. O dragão usa Conjuração para conjurar *Despedaçar* (versão de 3º círculo). O dragão não pode usar esta ação novamente até o início de sua próxima rodada.

Golpe de Cauda. O dragão faz um ataque Rasgar.

Dragão Azul Filhote

Dragão Médio (Cromático), Leal Mau

- **Classe de Armadura:** 17
- **Pontos de Vida:** 65 (10d8 + 20)
- **Deslocamento:** 9 metros, Escavar 4,5 metros, Voo 18 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	17	+3	+3
DES	10	+0	+2
CON	15	+2	+2
INT	12	+1	+1
SAB	11	+0	+2
CAR	15	+2	+2

- **Imunidades:** Elétrico
- **Perícias:** Percepção +4, Furtividade +2
- **Sentidos:** Visão às Cegas 3 metros, Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 14
- **Idiomas:** Draconês
- **ND** 3 (XP 700; PB +2)

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão faz dois ataques Rasgar.

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metros, 8 (1d10 + 3) dano Cortante mais 3 (1d6) dano Elétrico.

Respiração de Relâmpago (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Destreza:* CD 12, cada criatura em uma linha de 9 metros de comprimento e 1,5 metro de largura. *Falha:* 21 (6d6) dano Elétrico. *Sucesso:* Metade do dano.

Dragão Azul Jovem

Dragão Grande (Cromático), Leal Mau

- **Classe de Armadura:** 18
- **Pontos de Vida:** 152 (16d10 + 64)
- **Deslocamento:** 12 metros, Escavar 6 metros, Voo 24 metros.
- **Iniciativa:** +4 (14)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALVAGUARDA
FOR	21	+5	+5
DES	10	+0	+4
CON	19	+4	+4
INT	14	+2	+2
SAB	13	+1	+5
CAR	17	+3	+3

- **Imunidades:** Elétrico
- **Perícias:** Percepção +9, Furtividade +4
- **Sentidos:** Visão às Cegas 9 metros, Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 19
- **Idiomas:** Comum, Dragônico
- **ND** 9 (XP 5.000; PB +4)

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão faz três ataques Rasgar.

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +9, alcance 3 metros, 12 (2d6 + 5) dano Cortante mais 5 (1d10) dano Elétrico.

Respiração de Relâmpago (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Destreza:* CD 16, cada criatura em uma linha de 18 metros de comprimento e 1,5 metro de largura. *Falha:* 55 (10d10) dano Elétrico. *Sucesso:* Metade do dano.

Dragão Branco Adulto

Dragão Enorme (Cromático), Caótico Mau

- **Classe de Armadura:** 18
- **Pontos de Vida:** 200 (16d12 + 96)
- **Deslocamento:** 12 metros, Cavar 9 metros, Voo 24 metros, Nadar 12 metros.
- **Iniciativa**: +4 (14)

STAT	SCORE	MOD	SAVE
FOR	22	+6	+6
DES	10	+0	+5
CON	22	+6	+6
INT	8	-1	-1
SAB	12	+1	+6
CAR	12	+1	+1

- **Imunidades**: Gélido
- **Perícias**: Percepção +11, Furtividade +5
- **Sentidos**: Visão às Cegas 18 metros, Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 21
- **Idiomas**: Comum, Dracônico
- **ND** 13 (XP 10.000, ou 11.500 em território)

Traços

Caminhada no Gelo. O dragão pode se mover sobre e escalar superfícies geladas sem precisar fazer um teste de atributo. Além disso, Terreno Difícil composto por gelo ou neve não custa a ele movimento extra.

Resistência Lendária (3/Dia, ou 4/Dia em território). Se o dragão falhar em uma salvaguarda, pode escolher ter sucesso no lugar.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão faz três ataques de Rasgar.

Rasgar. *Jogada de Ataque corpo a corpo:* +11, alcance 3 metros, dano Cortante de 13 (2d6 + 6) mais 4 (1d8) de Gélido.

Sopro Gélido (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Constituição*: CD 19, cada criatura em um Cone de 18 metros. *Falha:* 54 (12d8) de dano Gélido. *Sucesso:* Metade do dano.

Ações Lendárias

Explosão Congelante. *Salvaguarda de Constituição*: CD 14, cada criatura em uma Esfera de raio de 9 metros [Área de Efeito]|XPHB|Esfera centrada em um ponto que o dragão possa ver dentro de 36 metros. *Falha:* 7 (2d6) de dano Gélido e a Velocidade do alvo é 0 até o fim do próximo turno do alvo. *Falha ou Sucesso*: O dragão não pode usar esta ação novamente até o início de seu próximo turno.

Pulo. O dragão se move até metade de seu Deslocamento, e ele faz um ataque de Rasgar.

Presença Aterradora. O dragão conjura *Medo*, não requerendo componentes materiais e usando Carisma como atributo de conjuração (SALV 14). O dragão não pode tomar esta ação novamente até o início do seu próximo turno.

Dragão Branco Antigo

Dragão Imenso (Cromático), Caótico Mau

- **Classe de Armadura:** 20
- **Pontos de Vida:** 333 (18d20 + 144)
- **Deslocamento:** 12 metros, Escavar 12 metros, Voo 24 metros, Natação 12 metros.
- **Iniciativa:** +4 (14)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	26	+8	+8
DES	10	+0	+6
CON	26	+8	+8
INT	10	+0	+0
SAB	13	+1	+7
CAR	18	+4	+4

- **Imunidades:** Gélido
- **Perícias:** Percepção +13, Furtividade +6
- **Sentidos:** Visão às Cegas 18 metros, Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 23
- **Idiomas:** Comum, Dragônico
- **ND** 20 (XP 25.000, ou 33.000 em seu território)

Traços

Caminhar no Gelo. O dragão pode se mover sobre e escalar superfícies geladas sem precisar fazer um teste de atributo. Além disso, terreno difícil composto de gelo ou neve não custa movimento extra para ele.

Resistência Lendária (4/Dia, ou 5/Dia em seu território). Se o dragão falhar em uma salvaguarda, ele pode escolher ter sucesso em vez disso.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão faz três ataques Rasgar.

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +14, alcance 4,5 metros, 17 (2d8 + 8) dano Cortante mais 7 (2d6) dano Gélido.

Respiração de Gelo (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Constituição:* CD 22, cada criatura em um Cone de 27 metros. *Falha:* 63 (14d8) dano Gélido. *Sucesso:* Metade do dano.

Ações Lendárias

Explosão Congelante. *Salvaguarda de Constituição:* CD 20, cada criatura em uma Esfera de 9 metros de raio [Área de Efeito]|XPHB|centrada em um ponto que o dragão pode ver dentro de 36 metros. *Falha:* 14 (4d6) dano Gélido, e a velocidade

do alvo é 0 até o final da próxima vez que ele agir. *Falha ou Sucesso:* O dragão não pode usar esta ação novamente até o início de sua próxima vez de agir.

Arremesso. O dragão se move até metade de seu deslocamento e faz um ataque Rasgar.

Presença Aterrorizante. O dragão conjura *Medo*, não exigindo componentes materiais e usando Carisma como atributo de conjuração (salvaguarda da magia CD 18). O dragão não pode usar esta ação novamente até o início de sua próxima rodada.

Dragão Branco Filhote

Dragão Médio (Cromático), Caótico Mau

- **Classe de Armadura:** 16
- **Pontos de Vida:** 32 (5d8 + 10)
- **Deslocamento:** 9 metros, Escavar 4,5 metros, Voo 18 metros, Natação 9 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	14	+2	+2
DES	10	+0	+2
CON	14	+2	+2
INT	5	-3	-3
SAB	10	+0	+2
CAR	11	+0	+0

- **Imunidades:** Gélido
- **Perícias:** Percepção +4, Furtividade +2
- **Sentidos:** Visão às Cegas 3 metros, Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 14
- **Idiomas:** Draconês
- **ND** 2 (XP 450; PB +2)

Traços

Passo no Gelo. O dragão pode se mover sobre e escalar superfícies geladas sem precisar fazer um teste de atributo. Além disso, terreno difícil composto de gelo ou neve não custa movimento extra para ele.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão faz dois ataques Rasgar.

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metros, 6 (1d8 + 2) dano Cortante mais 2 (1d4) dano Gélido.

Respiração de Gelo (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Constituição:* CD 12, cada criatura em um Cone de 4,5 metros. *Falha:* 22 (5d8) dano Gélido. *Sucesso:* Metade do dano.

Dragão Branco Jovem

Dragão Grande (Cromático), Caótico Mau

- **Classe de Armadura:** 17
- **Pontos de Vida:** 123 (13d10 + 52)
- **Deslocamento:** 12 metros, Escavar 6 metros, Voo 24 metros, Natação 12 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	18	+4	+4
DES	10	+0	+3
CON	18	+4	+4
INT	6	-2	-2
SAB	11	+0	+3
CAR	12	+1	+1

- **Imunidades:** Gélido
- **Perícias:** Percepção +6, Furtividade +3
- **Sentidos:** Visão às Cegas 9 metros, Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 16
- **Idiomas:** Comum, Draconês
- **ND** 6 (XP 2.300; PB +3)

Traços

Caminho no Gelo. O dragão pode se mover sobre superfícies geladas e escalar sem precisar fazer um teste de atributo. Além disso, Terreno Difícil composto de gelo ou neve não custa movimento extra para ele.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão faz três ataques Rasgar.

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +7, alcance 3 metros, 9 (2d4 + 4) dano Cortante mais 2 (1d4) dano Gélido.

Respiração de Gelo (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Constituição:* CD 15, cada criatura em um Cone de 9 metros. *Falha:* 40 (9d8) dano Gélido. *Sucesso:* Metade do dano.

Dragão Bronze Adulto

Dragão Gigante (Metálico), Leal Bom

- **Classe de Armadura:** 18
- **Pontos de Vida:** 212 (17d12 + 102)

- **Deslocamento:** 12 metros, Voo 24 metros, Natação 12 metros.
- **Iniciativa:** +4 (14)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	25	+7	+7
DES	10	+0	+5
CON	23	+6	+6
INT	16	+3	+3
SAB	15	+2	+7
CAR	20	+5	+5

- **Imunidades:** Elétrico
- **Perícias:** Intuição +7, Percepção +12, Furtividade +5
- **Sentidos:** Visão às Cegas 18 metros, Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 22
- **Idiomas:** Comum, Dragônico
- **ND** 15 (XP 13.000, ou 15.000 em seu covil)

Traços

Amfíbio. O dragão pode respirar ar e água.

Resistência Lendária (3/Dia, ou 4/Dia no Covil). Se o dragão falhar em uma salvaguarda, ele pode optar por ter sucesso em vez disso.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão faz três ataques Rasgar. Ele pode substituir um ataque por um uso de (A) Respiração de Repulsão ou (B) Conjuração para conjurar *Raio Guia* (versão de 2º círculo).

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +12, alcance 3 metros, 16 (2d8 + 7) dano Cortante mais 5 (1d10) dano Elétrico.

Respiração de Elétrico (Recarrega 5-6). *Salvaguarda de Destreza:* CD 19, cada criatura em uma Linha de 27 metros de comprimento e 1,5 metro de largura. *Falha:* 55 (10d10) dano Elétrico. *Sucesso:* Metade do dano.

Respiração de Repulsão. *Salvaguarda de Força:* CD 19, cada criatura em um Cone de 9 metros. *Falha:* O alvo é empurrado até 18 metros em linha reta, afastando-se do dragão e ficando com a condição Caído.

Conjuração. O dragão conjura uma das seguintes magias, não exigindo componentes materiais e usando Carisma como atributo de conjuração (CD de salvaguarda de magia 17, +10 em jogadas de ataque com magias):

- **À Vontade:** *Detectar Magia*, *Raio Guia*, *Metamorfose*, *Falar com Animais*, *Taumaturgia*
- **1 vez/dia cada:** *Detectar Pensamentos*, *Respirar na Água*

Ações Lendárias

Luz Guiada. O dragão usa Conjuração para conjurar *Raio Guia* (versão de 2º círculo).

Investida. O dragão se move até metade de seu deslocamento e faz um ataque Rasgar.

Estampido. *Salvaguarda de Constituição*: CD 17, cada criatura em uma Esfera de 6 metros de raio [Área de Efeito]|XPHB|Esfera centrada em um ponto que o dragão pode ver dentro de 27 metros *Falha:* 10 (3d6) de dano Trovejante, e o alvo fica com a condição Surdo até o final de sua próxima rodada.

Dragão Bronze Antigo

Dragão Gigantesco (Metálico), Leal Bom

- **Classe de Armadura:** 22
- **Pontos de Vida:** 444 (24d20 + 192)
- **Deslocamento:** 12 metros, Voo 24 metros, Natação 12 metros.
- **Iniciativa:** +4 (14)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	29	+9	+9
DES	10	+0	+7
CON	27	+8	+8
INT	18	+4	+4
SAB	17	+3	+10
CAR	25	+7	+7

- **Imunidades:** Elétrico
- **Perícias:** Intuição +10, Percepção +17, Furtividade +7
- **Sentidos:** Visão às Cegas 18 metros, Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 27
- **Idiomas:** Comum, Draconês
- **ND** 22 (XP 41.000, ou 50.000 em seu covil)

Traços

Amfíbio. O dragão pode respirar ar e água.

Resistência Lendária (4/Dia, ou 5/Dia em Covil). Se o dragão falhar em uma salvaguarda, ele pode optar por ter sucesso em vez disso.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O dragão faz três ataques Rasgar. Ele pode substituir um ataque por um uso de (A) Respiração de Repulsão ou (B) Conjuração para conjurar *Raio Guia* (versão de 2º círculo).

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +16, alcance 4,5 metros, 18 (2d8 + 9) dano Cortante mais 9 (2d8) dano Elétrico.

Respiração de Elétrico (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Destreza:* CD 23, cada criatura em uma Linha de 36 metros de comprimento e 3 metros de largura. *Falha:* 82 (15d10) dano Elétrico. *Sucesso:* Metade do dano.

Respiração de Repulsão. *Salvaguarda de Força:* CD 23, cada criatura em um Cone de 9 metros. *Falha:* O alvo é empurrado até 18 metros para longe do dragão e fica com a condição Caído.

Conjuração. O dragão conjura uma das seguintes magias, não exigindo componentes materiais e usando Carisma como atributo de conjuração (CD de salvaguarda 22, +14 em jogadas de ataque com magias):

- **À Vontade:** *Detectar Magia*, *Raio Guia*, *Metamorfose*, *Falar com Animais*, *Taumaturgia*
- **1 vez por dia cada:** *Detectar Pensamentos*, *Controlar Água*, *Vidência*, *Respirar na Água*

AÇÕES LENDÁRIAS

Luz Guiada. O dragão usa Conjuração para conjurar *Raio Guia* (versão de 2º círculo).

Investida. O dragão se move até metade de seu deslocamento e faz um ataque Rasgar.

Trovão. *Salvaguarda de Constituição*: CD 22, cada criatura em uma Esfera de raio de 6 metros [Área de Efeito]|XPHB|centrada em um ponto que o dragão pode ver dentro de 36 metros *Falha:* 13 (3d8) dano Trovejante, e o alvo fica com a condição Surdo até o final de sua próxima rodada.

DRAGÃO BRONZE FILHOTE

Dragão Médio (Metálico), Leal Bom

- **Classe de Armadura:** 15
- **Pontos de Vida:** 39 (6d8 + 12)
- **Deslocamento:** 9 metros, Voo 18 metros, Natação 9 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	17	+3	+3
DES	10	+0	+2
CON	15	+2	+2
INT	12	+1	+1
SAB	11	+0	+2
CAR	15	+2	+2

- **Imunidades:** Elétrico
- **Perícias:** Percepção +4, Furtividade +2
- **Sentidos:** Visão às Cegas 3 metros, Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 14
- **Idiomas:** Draconês
- **ND** 2 (XP 450; PB +2)

TRAÇOS

Amfíbio. O dragão pode respirar ar e água.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O dragão faz dois ataques Rasgar.

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metros, 8 (1d10 + 3) dano Cortante.

Respiração de Relâmpago (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Destreza:* CD 12, cada criatura em uma Linha de 12 metros de comprimento e 1,5 metros de largura. *Falha:* 16 (3d10) dano Elétrico. *Sucesso:* Metade do dano.

Respiração de Repulsão. *Salvaguarda de Força:* CD 12, cada criatura em um Cone de 9 metros. *Falha:* O alvo é empurrado até 9 metros em linha reta, afastando-se do dragão e ficando com a condição Caído.

DRAGÃO BRONZE JOVEM

Dragão Grande (Metálico), Leal Bom

- **Classe de Armadura:** 17
- **Pontos de Vida:** 142 (15d10 + 60)
- **Deslocamento:** 12 metros, Voo 24 metros, Natação 12 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	PONTOS	MOD	SALV
FOR	21	+5	+5
DES	10	+0	+3
CON	19	+4	+4
INT	14	+2	+2
SAB	13	+1	+4
CAR	17	+3	+3

- **Imunidades:** Elétrico
- **Perícias:** Intuição +4, Percepção +7, Furtividade +3
- **Sentidos:** Visão às Cegas 9 metros, Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 17
- **Idiomas:** Comum, Draconês
- **ND** 8 (XP 3.900; PB +3)

Traços

Amfíbio. O dragão pode respirar ar e água.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão faz três ataques Rasgar. Ele pode substituir um ataque por um uso de Respiração de Repulsão.

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +8, alcance 3 metros, 16 (2d10 + 5) dano Cortante.

Respiração Elétrica (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Destreza:* CD 15, cada criatura em uma Linha de 18 metros de comprimento e 1,5 metro de largura. *Falha:* 49 (9d10) dano Elétrico. *Sucesso:* Metade do dano.

Respiração de Repulsão. *Salvaguarda de Força:* CD 15, cada criatura em um Cone de 9 metros. *Falha:* O alvo é empurrado até 12 metros para longe do dragão e fica com a condição Caído.

Dragão de Bronze Antigo

Dragão Imenso (Metálico), Caótico Bom

- **Classe de Armadura:** 20
- **Pontos de Vida:** 332 (19d20 + 133)
- **Deslocamento:** 12 metros, Escavar 12 metros, Voo 24 metros.
- **Iniciativa**: +4 (14)

STAT	SCORE	MOD	SALV
FOR	27	+8	+8
DES	10	+0	+6
CON	25	+7	+7
INT	16	+3	+3
SAB	15	+2	+8
CAR	22	+6	+6

- **Imunidades**: Fogo
- **Perícias:** História +9, Percepção +14, Persuasão +12, Furtividade +6
- **Sentidos:** Visão às Cegas 18 metros, Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 24
- **Idiomas:** Comum, Dracônico
- **ND** 20 (XP 25.000, ou 33.000 em seu território)

Traços

Resistência Lendária (4/Dia, ou 5/Dia em território). Se o dragão falhar em uma salvaguarda, ele pode escolher ter sucesso no lugar.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão faz três ataques de Rasgar. Ele pode substituir um ataque por um uso de (A) Sopro do Sono ou (B) Conjuração para conjurar *Raio Ardente* (versão de 3º círculo).

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +14, alcance 4,5 metros, 19 (2d10 + 8) Dano Cortante mais 7 (2d6) Dano Ígneo.

Sopro de Fogo (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Destreza:* CD 21, cada criatura em uma Linha de 27 metros de comprimento e 1,5 metro de largura. *Falha:* 58 (13d8) Dano Ígneo. *Sucesso:* Metade do dano.

Sopro do Sono. *Salvaguarda de Constituição:* CD 21, cada criatura em um Cone de 27 metros. *Falha:* O alvo fica Incapacitado até o final de seu próximo turno, momento em que repete a salvaguarda. *Segunda Falha:* O alvo fica Inconsciente por 10 minutos. Este efeito termina para o alvo se ele sofrer dano ou uma criatura dentro de 1,5 metro dele realizar uma ação para acordá-lo.

Conjuração. O dragão conjura uma das seguintes magias, sem requerer componentes materiais e usando Carisma como atributo de conjuração (SALV 20):

- **À Vontade:** *Detectar Magia*, *Ilusão Menor*, *Raio Ardente*, *Metamorfose*, *Falar com Animais*
- **1/Dia Cada:** *Controlar o Clima*, *Detectar Pensamentos*

Ações Lendárias

Luz Flamejante. O dragão usa Conjuração para conjurar *Raio Ardente* (versão de 3º círculo).

Avançar. O dragão se move até a metade do seu deslocamento, e faz um ataque de Rasgar.

Areias Ardentes. *Salvaguarda de Destreza*: CD 20, uma criatura que o dragão possa ver dentro de 36 metros. *Falha:* 36 (8d8) dano Ígneo, e o deslocamento do alvo é reduzido à metade até o final do seu próximo turno. *Falha ou Sucesso*: O dragão não pode tomar esta ação novamente até o início do seu próximo turno.

Dragão de Cobre Antigo

Dragão Gigantesco (Metálico), Caótico Bom

- **Classe de Armadura:** 21
- **Pontos de Vida:** 367 (21d20 + 147)
- **Deslocamento:** 12 metros, Escalar 12 metros, Voo 24 metros.
- **Iniciativa:** +5 (15)

Estatística	Pontos	Mod	Salv
FOR	27	+8	+8
DES	12	+1	+8
CON	25	+7	+7
INT	20	+5	+5
SAB	17	+3	+10
CAR	22	+6	+6

- **Imunidades:** Ácido
- **Perícias:** Enganação +13, Percepção +17, Furtividade +8
- **Sentidos:** Visão às Cegas 18 metros, Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 27
- **Idiomas:** Comum, Draconês
- **ND** 21 (XP 33.000, ou 41.000 na guarida)

Traços

Resistência Lendária (4/Dia, ou 5/Dia na Guarida). Se o dragão falhar uma salvaguarda, ele pode escolher ter sucesso em vez disso.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão faz três ataques Rasgar. Ele pode substituir um ataque por um uso de (A) Respiração de Atraso ou (B) Conjuração para conjurar *Espinho Mental* (versão de 5º círculo).

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +15, alcance 4,5 metros, 19 (2d10 + 8) dano Cortante mais 9 (2d8) dano Ácido.

Respiração de Ácido (Recarrega 5-6). *Salvaguarda de Destreza:* CD 22, cada criatura em uma Linha de 27 metros de comprimento e 3 metros de largura. *Falha:* 63 (14d8) dano Ácido. *Sucesso:* Metade do dano.

Respiração de Atraso. *Salvaguarda de Constituição:* CD 22, cada criatura em um Cone de 27 metros. *Falha:* A vítima não pode tomar Reações; seu Deslocamento é reduzido pela metade; e ela pode tomar apenas uma Ação ou uma Ação Bônus em sua vez, não ambas. Este efeito dura até o final de sua próxima vez.

Conjuração. O dragão conjura uma das seguintes magias, não requerendo componentes materiais e usando Carisma como atributo de conjuração (CD de salvaguarda da magia 21):

- **À Vontade:** *Detectar Magia*, *Espinho Mental*, *Ilusão Menor*, *Metamorfose*
- **1 vez por dia cada:** *Restauração Maior*, *Imagem Maior*, *Projetar Imagem*

Ações Lendárias

Magia Gargalhante. *Salvaguarda de Carisma*: CD 21, uma criatura que o dragão consegue ver dentro de 36 metros. *Falha:* 31 (9d6) de dano Psíquico. Até o final de sua próxima rodada, o alvo rola 1d8 sempre que fizer um teste de atributo ou uma jogada de ataque e subtrai o número rolado do Teste de D20. *Falha ou Sucesso:* O dragão não pode usar esta ação novamente até o início de sua próxima rodada.

Choque Mental. O dragão usa Conjuração para conjurar *Espinho Mental* (versão de 5º círculo). O dragão não pode usar esta ação novamente até o início de sua próxima rodada.

Arremesso. O dragão se move até metade de seu deslocamento e faz um ataque Rasgar.

Dragão de Cobre Filhote

Dragão Médio (Metálico), Caótico Bom

- **Classe de Armadura:** 16
- **Pontos de Vida:** 22 (4d8 + 4)
- **Deslocamento:** 9 metros, Escalar 9 metros, Voo 18 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

Estatística	Valor	Mod	Salvaguarda
FOR	15	+2	+2
DES	12	+1	+3
CON	13	+1	+1
INT	14	+2	+2
SAB	11	+0	+2
CAR	13	+1	+1

- **Imunidades:** Ácido
- **Perícias:** Percepção +4, Furtividade +3
- **Sentidos:** Visão às Cegas 3 metros, Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 14
- **Idiomas:** Draconês
- **ND** 1 (XP 200; PB +2)

Ações

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metro, 7 (1d10 + 2) dano Cortante.

Fôlego de Ácido (Recarrega 5-6). *Salvaguarda de Destreza:* CD 11, cada criatura em uma Linha de 6 metros de comprimento e 1,5 metro de largura. *Falha:* 18 (4d8) dano Ácido. *Sucesso:* Metade do dano.

Fôlego de Lentidão. *Salvaguarda de Constituição:* CD 11, cada criatura em um Cone de 4,5 metros. *Falha:* A vítima não pode tomar Reações; seu Deslocamento é reduzido pela metade; e ela pode tomar apenas uma Ação ou uma Ação Bônus em seu turno, não ambas. Este efeito dura até o final de seu próximo turno.

Dragão de Cobre Jovem

Dragão Grande (Metálico), Caótico Bom

- **Classe de Armadura:** 17
- **Pontos de Vida:** 119 (14d10 + 42)
- **Deslocamento:** 12 metros, Escalar 12 metros, Voo 24 metros.
- **Iniciativa:** +4 (14)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	19	+4	+4
DES	12	+1	+4
CON	17	+3	+3
INT	16	+3	+3
SAB	13	+1	+4
CAR	15	+2	+2

- **Imunidades:** Ácido
- **Perícias:** Enganação +5, Percepção +7, Furtividade +4
- **Sentidos:** Visão às Cegas 9 metros, Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 17
- **Idiomas:** Comum, Draconês
- **ND** 7 (XP 2.900; Bônus de Proficiência +3)

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão faz três ataques Rasgar. Ele pode substituir um ataque pelo uso de Respiração de Atraso.

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +7, alcance 3 metros, 15 (2d10 + 4) dano Cortante.

Respiração Ácida (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Destreza:* CD 14, cada criatura em uma Linha de 12 metros de comprimento e 1,5 metro de largura. *Falha:* 40 (9d8) dano Ácido. *Sucesso:* Metade do dano.

Respiração de Atraso. *Salvaguarda de Constituição:* CD 14, cada criatura em um Cone de 9 metros. *Falha:* A vítima não pode tomar Reações; seu Deslocamento é reduzido pela metade; e ela pode tomar apenas uma Ação ou uma Ação Bônus em sua vez, não ambas. Este efeito dura até o final de sua próxima vez.

Dragão de Latão Filhote

Dragão Médio (Metálico), Caótico Bom

- **Classe de Armadura:** 15
- **Pontos de Vida:** 22 (4d8 + 4)
- **Deslocamento:** 9 metros, Escavar 4,5 metros, Voo 18 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	15	+2	+2
DES	10	+0	+2
CON	13	+1	+1
INT	10	+0	+0
SAB	11	+0	+2
CAR	13	+1	+1

- **Imunidades:** Ígneo
- **Perícias:** Percepção +4, Furtividade +2
- **Sentidos:** Visão às Cegas 3 metros, Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 14
- **Idiomas:** Draconiano
- **ND** 1 (XP 200; PB +2)

Ações

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metros, 7 (1d10 + 2) dano Cortante.

Respiração de Fogo (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Destreza:* CD 11, cada criatura em uma Linha de 6 metros de comprimento e 1,5 metros de largura. *Falha:* 14 (4d6) dano Ígneo. *Sucesso:* Metade do dano.

Respiração de Sono. *Salvaguarda de Constituição:* CD 11, cada criatura em um Cone de 4,5 metros. *Falha:* O alvo fica com a condição Incapacitado até o final de sua próxima rodada, quando repete o teste. *Segunda Falha:* O alvo fica com a condição Inconsciente por 1 minuto. Este efeito termina para o alvo se ele sofrer dano ou se uma criatura dentro de 1,5 metros dele tomar uma ação para acordá-lo.

Dragão de Latão Jovem

Dragão Grande (Metálico), Caótico Bom

- **Classe de Armadura:** 17
- **Pontos de Vida:** 110 (13d10 + 39)
- **Deslocamento:** 12 metros, Escavar 6 metros, Voo 24 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	19	+4	+4
DES	10	+0	+3
CON	17	+3	+3
INT	12	+1	+1
SAB	11	+0	+3
CAR	15	+2	+2

- **Imunidades:** Ígneo
- **Perícias:** Percepção +6, Persuasão +5, Furtividade +3
- **Sentidos:** Visão às Cegas 9 metros, Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 16
- **Idiomas:** Comum, Draconês
- **ND** 6 (XP 2.300; PB +3)

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão faz três ataques Rasgar. Ele pode substituir dois ataques por uma utilização de Respiração do Sono.

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +7, alcance 3 metros, 15 (2d10 + 4) dano Cortante.

Respiração de Fogo (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Destreza:* CD 14, cada criatura em uma Linha de 12 metros de comprimento e 1,5 metro de largura. *Falha:* 38 (11d6) dano Ígneo. *Sucesso:* Metade do dano.

Respiração do Sono. *Salvaguarda de Constituição:* CD 14, cada criatura em um Cone de 9 metros. *Falha:* O alvo fica com a condição Incapacitado até o final de sua próxima rodada, quando repete o teste. *Segunda Falha:* O alvo fica com a condição Inconsciente por 1 minuto. Este efeito termina para o alvo se ele sofrer dano ou se uma criatura dentro de 1,5 metro dele realizar uma ação para acordá-lo.

Dragão de Terra

Elemental Grande, Neutro

- **Classe de Armadura:** 17
- **Pontos de Vida:** 147 (14d10 + 70)
- **Deslocamento:** 9 metros, Escavar 9 metros.
- **Iniciativa:** -1 (9)

ESTATÍSTICA	PONTOS	MOD	SALV
FOR	20	+5	+5
DES	8	-1	-1
CON	20	+5	+5
INT	5	-3	-3
SAB	10	+0	+0
CAR	5	-3	-3

- **Vulnerabilidades:** Trovão
- **Imunidades:** Veneno; Exaustão, Paralisado, Petrificado, Envenenado, Inconsciente
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros, Sismiconsciência 18 metros; Percepção Passiva 10
- **Idiomas:** Primordial (Terrano)
- **ND** 5 (XP 1.800; PB +3)

Traços

Deslizar na Terra. O elemental pode escavar através de terra e pedra não mágicas e não trabalhadas. Enquanto faz isso, o elemental não perturba o material pelo qual se move.

Monstro de Cerco. O elemental causa o dobro de dano a objetos e estruturas.

Ações

Ataques Múltiplos. O elemental faz dois ataques, usando Golpe ou Lançamento de Pedra em qualquer combinação.

Golpe. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +8, alcance 3 metros, 14 (2d8 + 5) dano Contundente.

Lançamento de Pedra. *Jogada de Ataque à Distância:* +8, alcance 18 metros, 8 (1d6 + 5) dano Contundente. Se o alvo for uma criatura Grande ou menor, ele fica Caído.

Dragão Dourado Adulto

Dragão Imenso (Metálico), Leal Bom

- **Classe de Armadura:** 19
- **Pontos de Vida:** 243 (18d12 + 126)
- **Deslocamento:** 12 metros, Voo 24 metros, Natação 12 metros.
- **Iniciativa:** +6 (16)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALVAGUARDA
FOR	27	+8	+8
DES	14	+2	+8
CON	25	+7	+7
INT	16	+3	+3
SAB	15	+2	+8
CAR	24	+7	+7

- **Imunidades**: Fogo
- **Perícias**: Intuição +8, Percepção +14, Persuasão +13, Furtividade +8
- **Sentidos**: Visão às Cegas 18 metros, Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 24
- **Idiomas**: Comum, Draconês
- **ND** 17 (XP 18.000, ou 20.000 em seu covil)

Traços

Amfíbio. O dragão pode respirar ar e água.

Resistência Lendária (3/Dia, ou 4/Dia no Covil). Se o dragão falhar em uma salvaguarda, ele pode optar por ter sucesso em vez disso.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão faz três ataques Rasgar. Ele pode substituir um ataque por um uso de (A) Conjuração para conjurar *Raio Guia* (versão de 2º círculo) ou (B) Respiração Enfraquecedora.

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +14, alcance 3 metros, 17 (2d8 + 8) dano Cortante mais 4 (1d8) dano Ígneo.

Respiração de Fogo (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Destreza:* CD 21, cada criatura em um Cone de 18 metros. *Falha:* 66 (12d10) dano Ígneo. *Sucesso:* Metade do dano.

Respiração Enfraquecedora. *Salvaguarda de Força:* CD 21, cada criatura que não está atualmente afetada por esta respiração em um Cone de 18 metros. *Falha:* O alvo tem desvantagem em Testes de D20 baseados em Força e subtrai 3 (1d6) de seus lançamentos de dano. Ele repete o teste no final de cada turno, terminando o efeito em si mesmo com um sucesso. Após 1 minuto, ele tem sucesso automaticamente.

Conjuração. O dragão conjura uma das seguintes magias, não exigindo componentes materiais e usando Carisma como atributo de conjuração (CD de salvaguarda 21, +13 em jogadas de ataque com magias):

- **À Vontade:** *Detectar Magia*, *Raio Guia*, *Metamorfose*
- **1x/Dia Cada:** *Coluna de Chamas*, *Zona da Verdade*

Ações Lendárias

Banir. *Salvaguarda de Carisma*: CD 21, uma criatura que o dragão consegue ver dentro de 36 metros. *Falha:* 10 (3d6) de dano Energético, e o alvo fica com a condição Incapacitado e é transportado para um demiplano inofensivo até o início da próxima rodada do dragão, quando reaparece em um espaço não ocupado escolhido pelo dragão dentro de 36 metros dele. *Falha ou Sucesso:* O dragão não pode usar esta ação novamente até o início de sua próxima rodada.

Luz Guiada. O dragão usa Conjuração para conjurar *Raio Guia* (versão de 2º círculo).

Arremessar. O dragão se move até metade de seu deslocamento e faz um ataque Rasgar.

Dragão Dourado Antigo

Dragão Gigantesco (Metálico), Leal Bom

- **Classe de Armadura:** 22
- **Pontos de Vida:** 546 (28d20 + 252)
- **Deslocamento:** 12 metros, Voo 24 metros, Natação 12 metros.
- **Iniciativa:** +6 (16)

ESTATÍSTICA	PONTOS	MOD	SALV
FOR	30	+10	+10
DES	14	+2	+9
CON	29	+9	+9
INT	18	+4	+4
SAB	17	+3	+10
CAR	28	+9	+9

- **Imunidades:** Ígneo
- **Perícias:** Intuição +10, Percepção +17, Persuasão +16, Furtividade +9
- **Sentidos:** Visão às Cegas 18 metros, Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 27
- **Idiomas:** Comum, Draconês
- **ND** 24 (XP 62.000, ou 75.000 em seu covil)

Traços

Amfíbio. O dragão pode respirar ar e água.

Resistência Lendária (4/Dia, ou 5/Dia em Covil). Se o dragão falhar uma salvaguarda, ele pode optar por ter sucesso em vez disso.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão faz três ataques de Rasgar. Ele pode substituir um ataque por um uso de (A) Conjuração para conjurar *Raio Guia* (versão de 4º círculo) ou (B) Respiração Enfraquecedora.

Rasgar. *Jogada de Ataque:* +17 para acertar, alcance 4,5 metros, 19 (2d8 + 10) dano Cortante mais 9 (2d8) dano Ígneo.

Respiração de Fogo (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Destreza:* CD 24, cada criatura em um Cone de 27 metros. *Falha:* 71 (13d10) dano Ígneo. *Sucesso:* Metade do dano.

Respiração Enfraquecedora. *Salvaguarda de Força:* CD 24, cada criatura que não está atualmente afetada por esta respiração em um Cone de 27 metros. *Falha:* O alvo tem desvantagem em Testes de D20 baseados em Força e subtrai 5 (1d10) de seus rolamentos de dano. Ele repete o teste no final de cada turno, terminando o efeito em si mesmo com um sucesso. Após 1 minuto, ele tem sucesso automaticamente.

Conjuração. O dragão conjura uma das seguintes magias, não exigindo componentes materiais e usando Carisma como atributo de conjuração (salvaguarda CD 24, +16 em ataques com magias).

- **À Vontade:** *Detectar Magia*, *Raio Guia*, *Metamorfose*
- **1 vez por dia cada:** *Coluna de Chamas*, *Palavra de Regresso*, *Zona da Verdade*

Ações Lendárias

Banir. *Salvaguarda de Carisma*: CD 24, uma criatura que o dragão consegue ver dentro de 36 metros. *Falha:* 24 (7d6) de dano Energético, e o alvo fica com a condição Incapacitado e é transportado para um demiplano inofensivo até o início da próxima rodada do dragão, quando reaparece em um espaço não ocupado à escolha do dragão dentro de 36 metros dele. *Falha ou Sucesso:* O dragão não pode usar esta ação novamente até o início de sua próxima rodada.

Luz Guiada. O dragão usa Conjuração para conjurar *Raio Guia* (versão de 4º círculo).

Arremessar. O dragão se move até metade de seu deslocamento e faz um ataque Rasgar.

Dragão Dourado Filhote

Dragão Médio (Metálico), Leal Bom

- **Classe de Armadura:** 17
- **Pontos de Vida:** 60 (8d8 + 24)
- **Deslocamento:** 9 metros, Voo 18 metros, Natação 9 metros.
- **Iniciativa:** +4 (14)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	19	+4	+4
DES	14	+2	+4
CON	17	+3	+3
INT	14	+2	+2
SAB	11	+0	+2
CAR	16	+3	+3

- **Imunidades:** Fogo
- **Perícias:** Percepção +4, Furtividade +4
- **Sentidos:** Visão às Cegas 3 metros, Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 14
- **Idiomas:** Draconês
- **ND** 3 (XP 700; PB +2)

Traços

Amfíbio. O dragão pode respirar ar e água.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão faz duas jogadas de Rasgar.

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6, alcance 1,5 metro, 9 (1d10 + 4) dano Cortante.

Respiração de Fogo (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Destreza:* CD 13, cada criatura em um Cone de 4,5 metros. *Falha:* 22 (4d10) dano Ígneo. *Sucesso:* Metade do dano.

Respiração Enfraquecedora. *Salvaguarda de Força:* CD 13, cada criatura que não está atualmente afetada por esta respiração em um Cone de 4,5 metros. *Falha:* O alvo tem desvantagem em Testes de D20 baseados em Força e subtrai 2 (1d4) de seus lançamentos de dano. Ele repete o teste no final de cada turno, terminando o efeito em si mesmo com sucesso. Após 1 minuto, ele tem sucesso automaticamente.

Dragão Dourado Jovem

Dragão Grande (Metálico), Leal Bom

- **Classe de Armadura:** 18
- **Pontos de Vida:** 178 (17d10 + 85)
- **Deslocamento:** 12 metros, Voo 24 metros, Natação 12 metros.
- **Iniciativa:** +6 (16)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	23	+6	+6
DES	14	+2	+6
CON	21	+5	+5
INT	16	+3	+3
SAB	13	+1	+5
CAR	20	+5	+5

- **Imunidades:** Ígneo
- **Perícias:** Intuição +5, Percepção +9, Persuasão +9, Furtividade +6
- **Sentidos:** Visão às Cegas 9 metros, Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 19
- **Idiomas:** Comum, Draconês
- **ND** 10 (XP 5.900; PB +4)

Traços

Amfíbio. O dragão pode respirar ar e água.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão faz três ataques Rasgar. Ele pode substituir um ataque por um uso de Respiração Enfraquecedora.

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +10, alcance 3 metros, 17 (2d10 + 6) dano Cortante.

Respiração de Fogo (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Destreza:* CD 17, cada criatura em um Cone de 9 metros. *Falha:* 55 (10d10) dano Ígneo. *Sucesso:* Metade do dano.

Respiração Enfraquecedora. *Salvaguarda de Força:* CD 17, cada criatura que não está atualmente afetada por esta respiração em um Cone de 9 metros. *Falha:* O alvo tem desvantagem em Testes de D20 baseados em Força e subtrai 3 (1d6) de seus rolamentos de dano. Ele repete o teste no final de cada turno, terminando o efeito em si mesmo com um sucesso. Após 1 minuto, ele tem sucesso automaticamente.

Dragão Latão Adulto

Dragão Enorme (Metálico), Caótico Bom

- **Classe de Armadura:** 18
- **Pontos de Vida:** 172 (15d12 + 75)
- **Deslocamento:** 12 metros, Cavar 9 metros, Voar 24 metros.
- **Iniciativa**: +4 (14)

STAT	SCORE	MOD	SALV
FOR	23	+6	+6
DES	10	+0	+5
CON	21	+5	+5
INT	14	+2	+2
SAB	13	+1	+6
CAR	17	+3	+3

- **Imunidades**: Fogo
- **Perícias:** História +7, Percepção +11, Persuasão +8, Furtividade +5
- **Sentidos:** Visão às Cegas 18 metros, Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 21
- **Idiomas:** Comum, Dracônico
- **ND** 13 (XP 10.000, ou 11.500 em território)

Traços

Resistência Lendária (3/Dia, ou 4/Dia em território). Se o dragão falhar em uma salvaguarda, ele pode escolher ter sucesso no lugar.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão faz três ataques de Rasgar. Ele pode substituir um ataque por um uso de (A) Sopro do Sono ou (B) Conjuração para conjurar *Raio Ardente*.

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +11, alcance 3 metros, 17 (2d10 + 6) Dano Cortante mais 4 (1d8) Dano Ígneo.

Sopro de Fogo (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Destreza:* CD 18, cada criatura em uma Linha de 18 metros de comprimento e 1,5 metro de largura. *Falha:* 45 (10d8) Dano Ígneo. *Sucesso:* Metade do dano.

Sopro do Sono. *Salvaguarda de Constituição:* CD 18, cada criatura em um Cone de 18 metros. *Falha:* O alvo fica Incapacitado até o final do seu próximo turno, momento em que ele repete a salvaguarda. *Segunda Falha* O alvo fica Inconsciente por 10 minutos. Este efeito termina para o alvo se ele sofrer dano ou uma criatura dentro de 1,5 metro dele realizar uma ação para acordá-lo.

Conjuração. O dragão conjura um dos seguintes magias, sem precisar de Componentes Materiais e usando Carisma como atributo de conjuração (CD de salvaguarda da magia 16):

- **À Vontade:** *Detectar Magia*, *Ilusão Menor*, *Raio Ardente*, *Metamorfose*, *Falar com Animais*
- **1/Dia Cada:** *Detectar Pensamentos*, *Controlar o Clima*

Ações Lendárias

Luz Flamejante. O dragão usa Conjuração para conjurar *Raio Ardente*.

Avançar. O dragão se move até a metade do seu Deslocamento, e faz um ataque de Rasgar.

Areias Ardentes. *Salvaguarda de Destreza*: CD 16, uma criatura que o dragão possa ver dentro de 36 metros. *Falha:* 27 (6d8) de dano Ígneo, e a Velocidade do alvo é reduzida à metade até o final do seu próximo turno. *Falha ou Sucesso*: O dragão não pode tomar esta ação novamente até o início do seu próximo turno.

Dragão Negro Adulto

Dragão Gigante (Cromático), Caótico Mau

- **Classe de Armadura:** 19
- **Pontos de Vida:** 195 (17d12 + 85)
- **Deslocamento:** 12 metros, Voo 24 metros, Natação 12 metros.
- **Iniciativa:** +6 (16)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	23	+6	+6
DES	14	+2	+7
CON	21	+5	+5
INT	14	+2	+2
SAB	13	+1	+6
CAR	19	+4	+4

- **Imunidades:** Ácido
- **Perícias:** Percepção +11, Furtividade +7
- **Sentidos:** Visão às Cegas 18 metros, Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 21
- **Idiomas:** Comum, Draconês
- **ND** 14 (XP 11.500, ou 13.000 em seu covil)

Traços

Amfíbio. O dragão pode respirar ar e água.

Resistência Lendária (3/Dia, ou 4/Dia em seu covil). Se o dragão falhar uma salvaguarda, ele pode optar por ter sucesso em vez disso.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão faz três ataques Rasgar. Ele pode substituir um ataque por um uso de Conjuração para conjurar *Flecha Ácida de Melf* (versão de 3º círculo).

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +11, alcance 3 metros, 13 (2d6 + 6) dano Cortante mais 4 (1d8) dano Ácido.

Respiração Ácida (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Destreza:* CD 18, cada criatura em uma linha de 18 metros de comprimento e 1,5 metro de largura. *Falha:* 54 (12d8) dano Ácido. *Sucesso:* Metade do dano.

Conjuração. O dragão conjura uma das seguintes magias, não exigindo componentes materiais e usando Carisma como atributo de conjuração (CD de salvaguarda 17, +9 para acertar ataques de magia):

- **À Vontade:** *Detectar Magia*, *Medo*, *Flecha Ácida de Melf*
- **1x/Dia Cada:** *Falar com Mortos*, *Esfera Vitriólica*

Ações Lendárias

Nuvem de Insetos. *Salvaguarda de Destreza*: CD 17, uma criatura que o dragão consegue ver dentro de 36 metros. *Falha:* 22 (4d10) de dano Venenoso, e a vítima tem desvantagem nas salvaguardas para manter a concentração até o final de sua próxima rodada. *Falha ou Sucesso:* O dragão não pode usar esta ação novamente até o início de sua próxima rodada.

Presença Aterrorizante. O dragão usa Conjuração para conjurar *Medo*. O dragão não pode usar esta ação novamente até o início de sua próxima rodada.

Arremessar. O dragão pode se mover até metade de seu deslocamento e fazer um ataque Rasgar.

Dragão Negro Adulto

Enorme Dragão (Metálico), Leal e Bom

- **Classe de Armadura:** 18
- **Pontos de Vida:** 184 (16d12 + 80)
- **Deslocamento:** 12 metros, Escalada 12 metros, Voo 24 metros.
- **Iniciativa**: +5 (15)

STAT	SCORE	MOD	SALV
FOR	23	+6	+6
DES	12	+1	+6
CON	21	+5	+5
INT	18	+4	+4
SAB	15	+2	+7
CAR	18	+4	+4

- **Imunidades**: Ácido
- **Perícias:** Enganação +9, Percepção +12, Furtividade +6
- **Sentidos:** Visão às Cegas 18 metros, Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 22
- **Idiomas:** Comum, Dracônico
- **ND** 14 (XP 11.500, ou 13.000 na guarida)

Traços

Resistência Lendária (3/Dia, ou 4/Dia na guarida). Se o dragão falhar em uma salvaguarda, ele pode escolher ter sucesso no lugar.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão faz três ataques de Rasgar. Ele pode substituir um ataque por um uso de (A) Respiração Lentificadora ou (B) Conjuração para conjurar *Espinho Mental* (versão de 4º círculo).

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +11, alcance 3 metros, 17 (2d10 + 6) Dano Cortante mais 4 (1d8) Dano Ácido.

Hálito Ácido (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Destreza*: CD 18, cada criatura em uma Linha de 18 metros de comprimento e 1,5 metro de largura. *Falha:* 54 (12d8) Dano Ácido. *Sucesso:* Metade do dano.

Respiração Lentificadora. *Salvaguarda de Constituição*: CD 18, cada criatura em um Cone de 18 metros. *Falha:* O alvo não pode realizar Reações; seu Deslocamento é reduzido à metade; e ele pode tomar uma ação ou uma Ação Bônus no turno dele, mas não ambos. Este efeito dura até o final do próximo turno dele.

Conjuração. O dragão conjura um dos seguintes magias, sem precisar de Componentes Materiais e usando Carisma como atributo de conjuração (CD de salvaguarda 17):

- **À Vontade:** *Detectar Magia*, *Espinho Mental*, *Ilusão Menor*, *Metamorfose*
- **1/Dia Cada:** *Restauração Maior*, *Imagem Maior*

Ações Lendárias

Magia Gargalhada. *Salvaguarda de Carisma*: CD 17, uma criatura que o dragão pode ver dentro de 27 metros. *Falha:* 24 (7d6) de dano Psíquico. Até o final do próximo turno da criatura, ela rola 1d6 sempre que faz um teste de atributo ou jogada de ataque e subtrai o número rolado do Teste de D20. *Falha ou Sucesso*: O dragão não pode usar esta ação novamente até o início do seu próximo turno.

Choque Mental. O dragão usa Conjuração para conjurar *Espinho Mental* (versão de 4º nível). O dragão não pode usar esta ação novamente até o início do seu próximo turno.

Avanço. O dragão se move até a metade do seu deslocamento e faz um ataque de Rasgar.

Dragão Negro Adulto

Grande Elemental, Neutro

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 93 (11d10 + 33)
- **Deslocamento:** 15 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	10	+0	+0
DES	17	+3	+3
CON	16	+3	+3
INT	6	-2	-2
SAB	10	+0	+0
CAR	7	-2	-2

- **Resistências:** Impacto, Perfuração, Cortante
- **Imunidades:** Fogo, Veneno; Exaustão, Imobilizado, Paralisado, Petrificado, Envenenado, Caído, Contido, Inconsciente
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 10
- **Idiomas:** Primordial (Ignano)
- **ND** 5 (XP 1.800; PB +3)

Traços

Aura de Fogo. No final de cada turno do elemental, cada criatura em uma Emanação de 3 metros originada do elemental sofre 5 (1d10) de dano Ígneo. Criaturas e objetos inflamáveis na Emanação começam a arder.

Forma de Fogo. O elemental pode se mover por um espaço tão estreito quanto 2,5 centímetros sem gastar movimento extra para isso e pode entrar no espaço de uma criatura e parar ali. Na primeira vez que entra no espaço de uma criatura em um turno, essa criatura sofre 5 (1d10) de dano Ígneo.

Iluminação. O elemental emite Luz Plena em um raio de 9 metros e Meia-Luz por mais 9 metros adicionais.

Susceptibilidade à Água. O elemental sofre 3 (1d6) de dano Gélido para cada 1,5 metro que se move na água ou para cada galão de água derramado sobre ele.

Ações

Ataques Múltiplos. O elemental faz dois ataques de Queimadura.

Queimadura. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6, alcance 1,5 metros, 10 (2d6 + 3) de dano Ígneo. Se o alvo for uma criatura ou um objeto inflamável, ele começa a arder.

Dragão Negro Adulto

Gigante, Leal Mau

- **Classe de Armadura:** 18
- **Pontos de Vida:** 162 (13d12 + 78)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALVAGUARDAS
FOR	25	+7	+7
DES	9	-1	+3
CON	23	+6	+10
INT	10	+0	+0
SAB	14	+2	+2
CAR	13	+1	+5

- **Imunidades:** Fogo
- **Perícias:** Atletismo +11, Percepção +6
- **Sentidos:** Percepção Passiva 16
- **Idiomas:** Gigante
- **ND** 9 (XP 5.000; PB +4)

Ações

Ataques Múltiplos. O gigante faz dois ataques, usando Espada de Fogo ou Lançamento de Martelo em qualquer combinação.

Espada de Fogo. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +11, alcance 3 metros, 21 (4d6 + 7) dano Cortante mais 10 (3d6) dano Ígneo.

Lançamento de Martelo. *Jogada de Ataque à Distância:* +11, alcance 18/72 metros, 23 (3d10 + 7) dano Contundente mais 4 (1d8) dano Ígneo, e o alvo é empurrado até 4,5 metros para longe do gigante e sofre desvantagem na próxima jogada de ataque que fizer antes do final da próxima rodada.

Dragão Negro Antigo

Criatura Imenso (Cromático), Caótico Mau

- **Classe de Armadura:** 22
- **Pontos de Vida:** 367 (21d20 + 147)
- **Deslocamento:** 12 metros, Voar 24 metros, Nadar 12 metros.
- **Iniciativa**: +6 (16)

STAT	SCORE	MOD	SALV
FOR	27	+8	+8
DES	14	+2	+9
CON	25	+7	+7
INT	16	+3	+3
SAB	15	+2	+9
CAR	22	+6	+6

- **Imunidades**: Ácido
- **Perícias:** Percepção +16, Furtividade +9
- **Sentidos:** Visão às Cegas 18 metros, Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 26
- **Idiomas:** Comum, Dracônico
- **ND** 21 (XP 33.000, ou 41.000 em seu território)

Características

Anfíbio. O dragão pode respirar ar e água.

Resistência Lendária (4/Dia, ou 5/Dia em seu território). Se o dragão falhar em uma salvaguarda, ele pode escolher ter sucesso no lugar.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão faz três ataques de Rasgar. Ele pode substituir um ataque por um uso de Conjuração para conjurar *Flecha Ácida de Melf* (versão de 4º círculo).

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +15, alcance 4,5 metros, causa 17 (2d8 + 8) dano Cortante mais 9 (2d8) dano Ácido.

Sopro Ácido (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Destreza*: CD 22, cada criatura em uma Linha de 27 metros de comprimento e 3 metros de largura. *Falha:* 67 (15d8) dano Ácido. *Sucesso:* Metade do dano.

Conjuração. O dragão conjura um dos seguintes magias, não requerendo Componentes Materiais e usando Carisma como o atributo de conjuração (CD de salvaguarda 21, +13 para acertar com ataques de magia):

- **À Vontade:** *Detectar Magia*, *Medo*, *Flecha Ácida de Melf*
- **1/Dia Cada:** *Criar Mortos-Vivos*, *Falar com Mortos*, *Esfera Vitriólica*

Ações Lendárias

Nuvem de Insetos. *Salvaguarda de Destreza*: CD 21, uma criatura que o dragão pode ver dentro de 36 metros. *Falha:* 33 (6d10) de dano Venenoso e a criatura tem Desvantagem em salvaguardas para manter Concentração até o fim do seu próximo turno. *Falha ou Sucesso*: O dragão não pode tomar esta ação novamente até o início do seu próximo turno.

Presença Aterradora. O dragão usa Conjuração para conjurar *Medo*. O dragão não pode tomar esta ação novamente até o início do seu próximo turno.

Avanço. O dragão se move até a metade do seu Deslocamento e faz um ataque de Rasgar.

Dragão Negro Filhote

Dragão Médio (Cromático), Caótico Mau

- **Classe de Armadura:** 17
- **Pontos de Vida:** 33 (6d8 + 6)
- **Deslocamento:** 9 metros, Voo 18 metros, Natação 9 metros.
- **Iniciativa:** +4 (14)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	15	+2	+2
DES	14	+2	+4
CON	13	+1	+1
INT	10	+0	+0
SAB	11	+0	+2
CAR	13	+1	+1

- **Imunidades:** Ácido
- **Perícias:** Percepção +4, Furtividade +4
- **Sentidos:** Visão às Cegas 3 metros, Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 14
- **Idiomas:** Draconês
- **ND** 2 (XP 450; PB +2)

Traços

Amfíbio. O dragão pode respirar ar e água.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão faz dois ataques Rasgar.

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metro, 5 (1d6 + 2) dano Cortante mais 2 (1d4) dano Ácido.

Respiração de Ácido (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Destreza:* CD 11, cada criatura em uma linha de 4,5 metros de comprimento e 1,5 metro de largura. *Falha:* 22 (5d8) dano Ácido. *Sucesso:* Metade do dano.

Dragão Negro Jovem

Dragão Grande (Cromático), Caótico Mau

- **Classe de Armadura:** 18
- **Pontos de Vida:** 127 (15d10 + 45)
- **Deslocamento:** 12 metros, Voo 24 metros, Natação 12 metros.
- **Iniciativa:** +5 (15)

ESTATÍSTICA	PONTOS	MOD	SALV
FOR	19	+4	+4
DES	14	+2	+5
CON	17	+3	+3
INT	12	+1	+1
SAB	11	+0	+3
CAR	15	+2	+2

- **Imunidades:** Ácido
- **Perícias:** Percepção +6, Furtividade +5
- **Sentidos:** Visão às Cegas 9 metros, Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 16
- **Idiomas:** Comum, Dragônico
- **ND** 7 (XP 2.900; PB +3)

Traços

Amfíbio. O dragão pode respirar ar e água.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão faz três ataques Rasgar.

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +7, alcance 3 metros, 9 (2d4 + 4) dano Cortante mais 3 (1d6) dano Ácido.

Respiração de Ácido (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Destreza:* CD 14, cada criatura em uma linha de 9 metros de comprimento e 1,5 metro de largura. *Falha:* 49 (14d6) dano Ácido. *Sucesso:* Metade do dano.

Dragão Prateado Adulto

Dragão Gigante (Metálico), Leal Bom

- **Classe de Armadura:** 19
- **Pontos de Vida:** 216 (16d12 + 112)
- **Deslocamento:** 12 metros, Voo 24 metros.
- **Iniciativa:** +4 (14)

ESTATÍSTICA	PONTOS	MOD	SALV
FOR	27	+8	+8
DES	10	+0	+5
CON	25	+7	+7
INT	16	+3	+3
SAB	13	+1	+6
CAR	22	+6	+6

- **Imunidades:** Gélido
- **Perícias:** História +8, Percepção +11, Furtividade +5
- **Sentidos:** Visão às Cegas 18 metros, Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 21
- **Idiomas:** Comum, Draconês
- **ND** 16 (XP 15.000, ou 18.000 em seu covil)

Traços

Resistência Lendária (3/Dia, ou 4/Dia em covil). Se o dragão falhar em uma salvaguarda, ele pode escolher ter sucesso em vez disso.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão faz três ataques Rasgar. Ele pode substituir um ataque por um uso de (A) Respiração Paralisante ou (B) Conjuração para conjurar *Faca de Gelo*.

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +13, alcance 3 metros, 17 (2d8 + 8) dano Cortante mais 4 (1d8) dano Gélido.

Respiração Gélida (Recarrega 5-6). *Salvaguarda de Constituição:* CD 20, cada criatura em um Cone de 18 metros. *Falha:* 54 (12d8) dano Gélido. *Sucesso:* Metade do dano.

Respiração Paralisante. *Salvaguarda de Constituição:* CD 20, cada criatura em um Cone de 18 metros. *Primeira Falha* O alvo fica com a condição Incapacitado até o final de sua próxima rodada, quando repete o teste. *Segunda Falha* O alvo fica com a condição Paralisado, e repete o teste ao final de cada rodada, terminando o efeito em si mesmo com um sucesso. Após 1 minuto, ele tem sucesso automaticamente.

Conjuração. O dragão conjura uma das seguintes magias, não exigindo componentes materiais e usando Carisma como atributo de conjuração (CD de salvaguarda 19, +11 em jogadas de ataque com magias):

- **À Vontade:** *Detectar Magia*, *Paralisar Monstro*, *Faca de Gelo*, *Metamorfose*
- **1 vez/dia cada:** *Tempestade Glacial*, *Zona da Verdade*

Ações Lendárias

Gelo Gelado. O dragão usa Conjuração para conjurar *Paralisar Monstro*. O dragão não pode usar esta ação novamente até o início de sua próxima rodada.

Vento Gélido. *Salvaguarda de Destreza*: CD 19, cada criatura em uma linha de 18 metros de comprimento e 3 metros de largura. *Falha:* 14 (4d6) de dano Gélido, e o alvo é empurrado até 9 metros para longe do dragão. *Sucesso:* Dano reduzido pela metade. *Falha ou Sucesso:* O dragão não pode usar esta ação novamente até o início de sua próxima rodada.

Arremesso. O dragão se move até metade de seu deslocamento e faz um ataque Rasgar.

Dragão Prateado Antigo

Dragão Gigantesco (Metálico), Leal Bom

- **Classe de Armadura:** 22
- **Pontos de Vida:** 468 (24d20 + 216)
- **Deslocamento:** 12 metros, Voo 24 metros.
- **Iniciativa:** +4 (14)

ESTATÍSTICA	PONTOS	MOD	SALV
FOR	30	+10	+10
DES	10	+0	+7
CON	29	+9	+9
INT	18	+4	+4
SAB	15	+2	+9
CAR	26	+8	+8

- **Imunidades:** Gélido
- **Perícias:** História +11, Percepção +16, Furtividade +7
- **Sentidos:** Visão às Cegas 18 metros, Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 26
- **Idiomas:** Comum, Draconês
- **ND** 23 (XP 50.000, ou 62.000 em seu covil)

Traços

Resistência Lendária (4/Dia, ou 5/Dia em seu covil). Se o dragão falhar em uma salvaguarda, pode escolher ter sucesso em vez disso.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão faz três ataques Rasgar. Pode substituir um ataque por um uso de (A) Respiração Paralisante ou (B) Conjuração para conjurar *Faca de Gelo* (versão de 2º

círculo).

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +17, alcance 4,5 metros, 19 (2d8 + 10) dano Cortante mais 9 (2d8) dano Gélido.

Respiração Gélida (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Constituição:* CD 24, cada criatura em um Cone de 27 metros. *Falha:* 67 (15d8) dano Gélido. *Sucesso:* Metade do dano.

Respiração Paralisante. *Salvaguarda de Constituição:* CD 24, cada criatura em um Cone de 27 metros. *Primeira Falha* O alvo fica com a condição Incapacitado até o final de sua próxima rodada, quando repete o teste. *Segunda Falha* O alvo fica com a condição Paralisado, e repete o teste no final de cada rodada, terminando o efeito em si mesmo com um sucesso. Após 1 minuto, ele tem sucesso automaticamente.

Conjuração. A criatura conjura uma das seguintes magias, não exigindo componentes materiais e usando Carisma como atributo de conjuração (salvaguarda CD 23, +15 em ataques com magias):

- **À Vontade:** *Detectar Magia*, *Paralisar Monstro*, *Faca de Gelo*, *Metamorfose*
- **1 vez por dia cada:** *Controlar o Clima*, *Tempestade Glacial*, *Teleporte*, *Zona da Verdade*

Ações Lendárias

Gélido. A criatura usa Conjuração para conjurar *Paralisar Monstro*. A criatura não pode usar esta ação novamente até o início de sua próxima rodada.

Vento Gélido. *Salvaguarda de Destreza*: CD 23, cada criatura em uma linha de 18 metros de comprimento e 3 metros de largura. *Falha:* 14 (4d6) de dano Gélido, e o alvo é empurrado até 9 metros para longe da criatura. *Sucesso:* Dano reduzido à metade. *Falha ou Sucesso:* A criatura não pode usar esta ação novamente até o início de sua próxima rodada.

Arremesso. A criatura se move até metade de seu deslocamento e faz um ataque Rasgar.

Dragão Prateado Filhote

Dragão Médio (Metálico), Leal Bom

- **Classe de Armadura:** 17
- **Pontos de Vida:** 45 (6d8 + 18)
- **Deslocamento:** 9 metros, Voo 18 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	19	+4	+4
DES	10	+0	+2
CON	17	+3	+3
INT	12	+1	+1
SAB	11	+0	+2
CAR	15	+2	+2

- **Imunidades:** Gélido
- **Perícias:** Percepção +4, Furtividade +2
- **Sentidos:** Visão às Cegas 3 metros, Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 14
- **Idiomas:** Draconês
- **ND** 2 (XP 450; PB +2)

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão faz dois ataques Rasgar.

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6, alcance 1,5 metros, 9 (1d10 + 4) dano Perfurante.

Respiração Gélida (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Constituição:* CD 13, cada criatura em um Cone de 4,5 metros. *Falha:* 18 (4d8) dano Gélido. *Sucesso:* Metade do dano.

Respiração Paralisante. *Salvaguarda de Constituição:* CD 13, cada criatura em um Cone de 4,5 metros. *Primeira Falha* O alvo fica com a condição Incapacitado até o final de sua próxima rodada, quando repete o teste. *Segunda Falha* O alvo fica com a condição Paralisado, e repete o teste no final de cada rodada, terminando o efeito em si mesmo com um sucesso. Após 1 minuto, ele tem sucesso automaticamente.

Dragão Prateado Jovem

Dragão Grande (Metálico), Leal Bom

- **Classe de Armadura:** 18
- **Pontos de Vida:** 168 (16d10 + 80)
- **Deslocamento:** 12 metros, Voo 24 metros.
- **Iniciativa:** +4 (14)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	23	+6	+6
DES	10	+0	+4
CON	21	+5	+5
INT	14	+2	+2
SAB	11	+0	+4
CAR	19	+4	+4

- **Imunidades:** Gélido
- **Perícias:** História +6, Percepção +8, Furtividade +4
- **Sentidos:** Visão às Cegas 9 metros, Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 18
- **Idiomas:** Comum, Draconês
- **ND** 9 (XP 5.000; PB +4)

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O dragão faz três ataques Rasgar. Ele pode substituir um ataque por um uso de Respiração Paralisante.

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +10, alcance 3 metros, 15 (2d8 + 6) Dano Cortante.

Respiração Gélida (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Constituição:* CD 17, cada criatura em um Cone de 9 metros. *Falha:* 49 (11d8) Dano Gélido. *Sucesso:* Metade do dano.

Respiração Paralisante. *Salvaguarda de Constituição:* CD 17, cada criatura em um Cone de 9 metros. *Primeira Falha:* O alvo fica com a condição Incapacitado até o final de sua próxima rodada, quando repete a salvaguarda. *Segunda Falha:* O alvo fica com a condição Paralisado, e repete a salvaguarda no final de cada rodada, terminando o efeito em si mesmo com um sucesso. Após 1 minuto, ele tem sucesso automaticamente.

DRAGÃO ROXO

Monstruosidade Imensa, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 18
- **Pontos de Vida:** 247 (15d20 + 90)
- **Deslocamento:** 15 metros, Escavar 15 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	28	+9	+9
DES	7	-2	-2
CON	22	+6	+11
INT	1	-5	-5
SAB	8	-1	+4
CAR	4	-3	-3

- **Sentidos:** Visão às Cegas 9 metros, Sismiconsciência 18 metros; Percepção Passiva 9
- **ND** 15 (XP 13.000; PB +5)

TRAÇOS

Escavador. A criatura pode escavar através de rocha sólida a metade de sua velocidade de Escavar e deixa um túnel com 3 metros de diâmetro em seu rastro.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. A criatura faz um ataque de Mordida e um ataque de Espinho de Cauda.

Mordida. *Jogada de Ataque:* +14, alcance 3 metros, 22 (3d8 + 9) dano Perfurante. Se o alvo for uma criatura Grande ou menor, ele fica com a condição Imobilizado (fuga CD 19) e com a condição Contido até que o imobilização termine.

Espinho de Cauda. *Jogada de Ataque:* +14, alcance 3 metros, 16 (2d6 + 9) dano Perfurante mais 35 (10d6) dano Venenoso.

AÇÕES BÔNUS

Engolir. *Salvaguarda de Força*: CD 19, uma criatura Média ou menor Imobilizada pela minhoca (ela pode engolir até três criaturas por vez). *Falha:* A criatura é engolida pela minhoca, e a condição Imobilizado termina. Uma criatura engolida tem as condições Cego e Contido, tem Cobertura Total contra ataques e outros efeitos fora da minhoca, e sofre 17 (5d6) de dano Ácido no início de cada turno da minhoca.

Se a minhoca receber 30 ou mais pontos de dano em um único turno de uma criatura dentro dela, a minhoca deve conseguir uma salvaguarda de Constituição CD 21 no final desse turno, ou cuspir todas as criaturas engolidas, cada uma caindo em um espaço dentro de 1,5 metro da minhoca e tendo a condição Caído. Se a minhoca morrer, qualquer criatura engolida perde a condição Contido e pode escapar do cadáver usando 6 metros de movimento, saindo Caída.

DRAGÃO TARTARUGA

Dragão Imenso, Neutro

- **Classe de Armadura:** 20
- **Pontos de Vida:** 356 (23d20 + 115)
- **Deslocamento:** 6 metros, Natação 15 metros.
- **Iniciativa:** +6 (16)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	25	+7	+7
DES	10	+0	+0
CON	20	+5	+11
INT	10	+0	+0
SAB	12	+1	+7
CAR	12	+1	+1

- **Resistências:** Ígneo
- **Sentidos:** Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 11
- **Idiomas:** Draconico, Primordial (Aquan)
- **ND** 17 (XP 18.000; PB +6)

Traços

Amfíbio. O dragão pode respirar ar e água.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão faz três ataques de Mordida. Ele pode substituir um ataque por um ataque de Cauda.

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +13, alcance 4,5 metros, 23 (3d10 + 7) dano Perfurante mais 7 (2d6) dano Ígneo. Estar debaixo d'água não concede Resistência a este dano Ígneo.

Cauda. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +13, alcance 4,5 metros, 18 (2d10 + 7) dano Contundente. Se o alvo for uma criatura Enorme ou menor, ele fica com a condição Caído.

Respiração de Vapor (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Constituição:* CD 19, cada criatura em um Cone de 18 metros. *Falha:* 56 (16d6) dano Ígneo. *Sucesso:* Metade do dano. *Falha ou Sucesso:* Estar debaixo d'água não concede Resistência a este dano Ígneo.

Dragão Verde Adulto

Dragão Imenso (Cromático), Leal Mau

- **Classe de Armadura:** 19
- **Pontos de Vida:** 207 (18d12 + 90)
- **Deslocamento:** 12 metros, Voo 24 metros, Natação 12 metros.
- **Iniciativa:** +5 (15)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	23	+6	+6
DES	12	+1	+6
CON	21	+5	+5
INT	18	+4	+4
SAB	15	+2	+7
CAR	18	+4	+4

- **Imunidades:** Veneno; Envenenado
- **Perícias:** Enganação +9, Percepção +12, Persuasão +9, Furtividade +6
- **Sentidos:** Visão às Cegas 18 metros, Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 22
- **Idiomas:** Comum, Draconês
- **ND** 15 (XP 13.000, ou 15.000 em seu território)

Traços

Amfíbio. O dragão pode respirar ar e água.

Resistência Lendária (3/Dia, ou 4/Dia em seu território). Se o dragão falhar uma salvaguarda, pode optar por ter sucesso em vez disso.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão faz três ataques Rasgar. Pode substituir um ataque por uma utilização de Conjuração para conjurar *Espinho Mental* (versão de 3º círculo).

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +11, alcance 3 metros, 15 (2d8 + 6) dano Cortante mais 7 (2d6) dano Venenoso.

Respiração de Veneno (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Constituição:* CD 18, cada criatura em um Cone de 18 metros. *Falha:* 56 (16d6) dano Venenoso. *Sucesso:* Metade do dano.

Conjuração. O dragão conjura uma das seguintes magias, não exigindo componentes materiais e usando Carisma como atributo de conjuração (CD de salvaguarda 17):

- **À Vontade:** *Detectar Magia*, *Espinho Mental*
- **1/Vez por Dia Cada:** *Missão*

Ações Lendárias

Invasão Mental. O dragão usa Conjuração para conjurar *Espinho Mental* (versão de 3º círculo).

Miasma Nocivo. *Salvaguarda de Constituição*: CD 17, cada criatura em uma Esfera de raio de 6 metros [Área de Efeito]|XPHB|Centrada em um ponto que o dragão pode ver dentro de 27 metros *Falha:* 7 (2d6) de dano Venenoso, e o alvo recebe uma penalidade de -2 na CA até o final de sua próxima rodada. *Falha ou Sucesso:* O dragão não pode usar esta ação novamente até o início de sua próxima rodada.

Arremessar. O dragão se move até metade de seu deslocamento e faz um ataque Rasgar.

Dragão Verde Antigo

Dragão Gigantesco (Cromático), Leal Mau

- **Classe de Armadura:** 21
- **Pontos de Vida:** 402 (23d20 + 161)
- **Deslocamento:** 12 metros, Voo 24 metros, Natação 12 metros.
- **Iniciativa:** +5 (15)

Estatística	Valor	Mod	Salv
FOR	27	+8	+8
DES	12	+1	+8
CON	25	+7	+7
INT	20	+5	+5
SAB	17	+3	+10
CAR	22	+6	+6

- **Imunidades:** Veneno; Envenenado
- **Perícias:** Enganação +13, Percepção +17, Persuasão +13, Furtividade +8
- **Sentidos:** Visão às Cegas 18 metros, Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 27
- **Idiomas:** Comum, Dragônico
- **ND** 22 (XP 41.000, ou 50.000 na guarida)

Traços

Amfíbio. O dragão pode respirar ar e água.

Resistência Lendária (4/Dia, ou 5/Dia na Guarida). Se o dragão falhar em uma salvaguarda, ele pode escolher ter sucesso em vez disso.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão faz três ataques Rasgar. Ele pode substituir um ataque por um uso de Conjuração para conjurar *Espinho Mental* (versão de 5º círculo).

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +15, alcance 4,5 metros, 17 (2d8 + 8) dano Cortante mais 10 (3d6) dano Venenoso.

Respiração de Veneno (Recarrega 5-6). *Salvaguarda de Constituição:* CD 22, cada criatura em um Cone de 27 metros. *Falha:* 77 (22d6) dano Venenoso. *Sucesso:* Metade do dano.

Conjuração. O dragão conjura uma das seguintes magias, não exigindo componentes materiais e usando Carisma como atributo de conjuração (CD de salvaguarda 21):

- **À Vontade:** *Detectar Magia*, *Espinho Mental*
- **1 vez por Dia Cada:** *Missão*, *Modificar Memória*

Ações Lendárias

Invasão Mental. O dragão usa Conjuração para conjurar *Espinho Mental* (versão de 5º círculo).

Miasma Nocivo. *Salvaguarda de Constituição*: CD 21, cada criatura em uma Esfera de 9 metros de raio [Área de Efeito]|XPHB|Centrada em um ponto que o dragão pode ver dentro de 27 metros *Falha:* 17 (5d6) de dano Venenoso, e o alvo sofre uma penalidade de -2 na CA até o final de sua próxima rodada. *Falha ou Sucesso:* O dragão não pode usar esta ação novamente até o início de sua próxima rodada.

Arremessar. O dragão se move até metade de seu deslocamento e faz um ataque Rasgar.

Dragão Verde Filhote

Dragão Médio (Cromático), Leal Mau

- **Classe de Armadura:** 17
- **Pontos de Vida:** 38 (7d8 + 7)
- **Deslocamento:** 9 metros, Voo 18 metros, Natação 9 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

Estatística	Valor	Mod	Salv
FOR	15	+2	+2
DES	12	+1	+3
CON	13	+1	+1
INT	14	+2	+2
SAB	11	+0	+2
CAR	13	+1	+1

- **Imunidades:** Veneno; Envenenado
- **Perícias:** Percepção +4, Furtividade +3
- **Sentidos:** Visão às Cegas 3 metros, Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 14
- **Idiomas:** Draconês
- **ND** 2 (XP 450; PB +2)

Traços

Amfíbio. O dragão pode respirar ar e água.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão faz dois ataques Rasgar.

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metro, 7 (1d10 + 2) dano Cortante mais 3 (1d6) dano Venenoso.

Respiração Venenosa (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Constituição:* CD 11, cada criatura em um Cone de 4,5 metros. *Falha:* 21 (6d6) dano Venenoso. *Sucesso:* Metade do dano.

Dragão Verde Jovem

Dragão Grande (Cromático), Leal Mau

- **Classe de Armadura:** 18
- **Pontos de Vida:** 136 (16d10 + 48)
- **Deslocamento:** 12 metros, Voo 24 metros, Natação 12 metros.
- **Iniciativa:** +4 (14)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	19	+4	+4
DES	12	+1	+4
CON	17	+3	+3
INT	16	+3	+3
SAB	13	+1	+4
CAR	15	+2	+2

- **Imunidades:** Veneno; Envenenado
- **Perícias:** Enganação +5, Percepção +7, Furtividade +4
- **Sentidos:** Visão às Cegas 9 metros, Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 17
- **Idiomas:** Comum, Draconês
- **ND** 8 (XP 3.900; PB +3)

Traços

Amfíbio. O dragão pode respirar ar e água.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão faz três ataques Rasgar.

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +7, alcance 3 metros, 11 (2d6 + 4) dano Cortante mais 7 (2d6) dano Venenoso.

Respiração Venenosa (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Constituição:* CD 14, cada criatura em um Cone de 9 metros. *Falha:* 42 (12d6) dano Venenoso. *Sucesso:* Metade do dano.

Dragão Vermelho Adulto

Dragão Enorme (Cromático), Caótico Mau

- **Classe de Armadura:** 19
- **Pontos de Vida:** 256 (19d12 + 133)
- **Deslocamento:** 12 metros, Escalar 12 metros, Voar 24 metros.
- **Iniciativa**: +4 (14)

STAT	SCORE	MOD	SALV
FOR	27	+8	+8
DES	10	+0	+6
CON	25	+7	+7
INT	16	+3	+3
SAB	13	+1	+7
CAR	23	+6	+6

- **Imunidades**: Fogo
- **Perícias**: Percepção +13, Furtividade +6
- **Sentidos**: Visão às Cegas 18 metros, Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 23
- **Idiomas**: Comum, Dracônico
- **ND** 17 (XP 18.000, ou 20.000 em seu território)

Traços

Resistência Lendária (3/Dia, ou 4/Dia em território). Se o dragão falhar em uma salvaguarda, ele pode escolher ter sucesso no lugar.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão faz três ataques de Rasgar. Ele pode substituir um ataque por um uso de Conjuração para conjurar *Raio Ardente*.

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +14, alcance 3 metros, dano cortante de 13 (1d10 + 8) mais 5 (2d4) de dano Ígneo.

Sopro de Fogo (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Destreza:* CD 21, cada criatura em um Cone de 18 metros. *Falha:* 59 (17d6) de dano Ígneo. *Sucesso:* Metade do dano.

Conjuração. O dragão conjura um dos seguintes magias, sem precisar de Componentes Materiais e usando Carisma como o atributo de conjuração (CD de salvaguarda 20, +12 para acertar com ataques de magia):

- **À Vontade:** *Comando*, *Detectar Magia*, *Raio Ardente*
- **1/Dia Cada:** *Bola de Fogo*

Ações Lendárias

Presença Imponente. O dragão usa Conjuração para conjurar *Comando* (versão de 2º nível). O dragão não pode tomar esta ação novamente até o início do seu próximo turno.

Raios Flamejantes. O dragão usa Conjuração para conjurar *Raio Ardente*. O dragão não pode tomar esta ação novamente até o início do seu próximo turno.

Investida. O dragão se move até metade do seu Deslocamento e realiza um ataque de Rasgar.

Dragão Vermelho Antigo

Dragão Gigantesco (Cromático), Caótico Mau

- **Classe de Armadura:** 22
- **Pontos de Vida:** 507 (26d20 + 234)
- **Deslocamento:** 12 metros, Escalar 12 metros, Voar 24 metros.
- **Iniciativa:** +4 (14)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALVAGUARDA
FOR	30	+10	+10
DES	10	+0	+7
CON	29	+9	+9
INT	18	+4	+4
SAB	15	+2	+9
CAR	27	+8	+8

- **Imunidades:** Ígneo
- **Perícias:** Percepção +16, Furtividade +7
- **Sentidos:** Visão às Cegas 18 metros, Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 26
- **Idiomas:** Comum, Draconês
- **ND** 24 (XP 62.000, ou 75.000 na guarida)

Traços

Resistência Lendária (4/Dia, ou 5/Dia na Guarida). Se o dragão falhar uma salvaguarda, ele pode escolher ter sucesso em vez disso.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão faz três ataques Rasgar. Ele pode substituir um ataque por um uso de Conjuração para conjurar *Raio Ardente* (versão de 3º círculo).

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +17, alcance 4,5 metros, 19 (2d8 + 10) dano Cortante mais 10 (3d6) dano Ígneo.

Respiração de Fogo (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Destreza:* CD 24, cada criatura em um Cone de 27 metros. *Falha:* 91 (26d6) dano Ígneo. *Sucesso:* Metade do dano.

Conjuração. O dragão conjura uma das seguintes magias, não exigindo componentes materiais e usando Carisma como atributo de conjuração (CD de salvaguarda 23, +15 para acertar ataques de magia):

- **À Vontade:** *Comando*, *Detectar Magia*, *Raio Ardente*
- **1x/Dia Cada:** *Bola de Fogo*, *Vidência*

Ações Lendárias

Presença Comandante. O dragão usa Conjuração para conjurar *Comando* (versão de 2º círculo). O dragão não pode usar esta ação novamente até o início de sua próxima rodada.

Raios Ardentes. O dragão usa Conjuração para conjurar *Raio Ardente* (versão de 3º círculo). O dragão não pode usar esta ação novamente até o início de sua próxima rodada.

Arremesso. O dragão se move até metade de seu deslocamento e faz um ataque Rasgar.

Dragão Vermelho Filhote

Dragão Médio (Cromático), Caótico Mau

- **Classe de Armadura:** 17
- **Pontos de Vida:** 75 (10d8 + 30)
- **Deslocamento:** 9 metros, Escalar 9 metros, Voo 18 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	19	+4	+4
DES	10	+0	+2
CON	17	+3	+3
INT	12	+1	+1
SAB	11	+0	+2
CAR	15	+2	+2

- **Imunidades:** Ígneo
- **Perícias:** Percepção +4, Furtividade +2
- **Sentidos:** Visão às Cegas 3 metros, Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 14
- **Idiomas:** Draconês
- **ND** 4 (XP 1.100; PB +2)

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão faz dois ataques Rasgar.

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6, alcance 1,5 metro, 9 (1d10 + 4) dano Cortante mais 3 (1d6) dano Ígneo.

Respiração de Fogo (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Destreza:* CD 13, cada criatura em um Cone de 4,5 metros. *Falha:* 24 (7d6) dano Ígneo. *Sucesso:* Metade do dano.

Dragão Vermelho Jovem

Dragão Grande (Cromático), Caótico Mau

- **Classe de Armadura:** 18
- **Pontos de Vida:** 178 (17d10 + 85)
- **Deslocamento:** 12 metros, Escalar 12 metros, Voo 24 metros.
- **Iniciativa:** +4 (14)

ESTATÍSTICA	PONTOS	MOD	SALV
FOR	23	+6	+6
DES	10	+0	+4
CON	21	+5	+5
INT	14	+2	+2
SAB	11	+0	+4
CAR	19	+4	+4

- **Imunidades:** Ígneo
- **Perícias:** Percepção +8, Furtividade +4
- **Sentidos:** Visão às Cegas 9 metros, Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 18
- **Idiomas:** Comum, Dragônico
- **ND** 10 (XP 5.900; PB +4)

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão faz três ataques Rasgar.

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +10, alcance 3 metros, 13 (2d6 + 6) dano Cortante mais 3 (1d6) dano Ígneo.

Respiração de Fogo (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Destreza:* CD 17, cada criatura em um Cone de 9 metros. *Falha:* 56 (16d6) dano Ígneo. *Sucesso:* Metade do dano.

Dretch

Pequeno Ínfero (Demônio), Caótico Mau

- **Classe de Armadura:** 11
- **Pontos de Vida:** 18 (4d6 + 4)
- **Deslocamento:** 6 metros.
- **Iniciativa:** +0 (10)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALVAGUARDA
FOR	12	+1	+1
DES	11	+0	+0
CON	12	+1	+1
INT	5	-3	-3
SAB	8	-1	-1
CAR	3	-4	-4

- **Resistências:** Frio, Fogo, Relâmpago
- **Imunidades:** Veneno; Envenenado
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 9
- **Idiomas:** Abissal; telepatia 18 metros (funciona apenas com criaturas que entendem Abissal)
- **ND** 1/4 (XP 50; PB +2)

Ações

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +3, alcance 1,5 metro, 4 (1d6 + 1) dano Cortante.

Névoa Fétida (1/Dia). *Salvaguarda de Constituição:* CD 11, cada criatura em uma Emanação de 3 metros originada do dretch. *Falha:* A criatura fica com a condição Envenenado até o final de sua próxima rodada. Enquanto Envenenado, a criatura pode tomar uma ação ou uma ação bônus em sua rodada, não ambas, e não pode tomar reações.

Drider

Monstruosidade Grande, Mau Caótico

- **Classe de Armadura:** 19
- **Pontos de Vida:** 123 (13d10 + 52)
- **Deslocamento:** 9 metros, Escalada 9 metros.
- **Iniciativa:** +4 (14)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	16	+3	+3
DES	19	+4	+4
CON	18	+4	+4
INT	13	+1	+1
SAB	16	+3	+3
CAR	12	+1	+1

- **Perícias:** Percepção +6, Furtividade +10
- **Sentidos:** Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 16
- **Idiomas:** Elvish, Undercommon
- **ND** 6 (XP 2.300; PB +3)

Traços

Escalada de Aranha. O drider pode escalar superfícies difíceis, incluindo tetos, sem precisar fazer um teste de atributo.

Sensibilidade à Luz do Sol. Enquanto na luz do sol, o drider tem desvantagem em testes de atributo e jogadas de ataque.

Caminhante da Teia. O drider ignora restrições de movimento causadas por teias, e o drider sabe a localização de qualquer outra criatura em contato com a mesma teia.

Ações

Ataques Múltiplos. O drider faz três ataques, usando Perna Dianteira ou Explosão Venenosa em qualquer combinação.

Perna Dianteira. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +7, alcance 3 metros, 13 (2d8 + 4) dano Perfurante.

Explosão Venenosa. *Jogada de Ataque à Distância:* +6, alcance 36 metros, 13 (3d6 + 3) dano Venenoso.

Ações Bônus

Magia da Rainha das Aranhas (Recarga 5-6). O drider conjura *Escuridão*, *Fogo das Fadas* ou *Teia*, sem necessidade de componentes materiais e usando Sabedoria como atributo de conjuração (CD de salvaguarda 14).

Druida

Pequeno Humanoide, Neutro

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 44 (8d8 + 8)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +1 (11)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	10	+0	+0
DES	12	+1	+1
CON	13	+1	+1
INT	12	+1	+1
SAB	16	+3	+3
CAR	11	+0	+0

- **Perícias:** Medicina +5, Natureza +3, Percepção +5
- **Equipamento:** Armadura de Couro Cintado
- **Sentidos:** Percepção Passiva 15
- **Idiomas:** Comum, Druídico, Silvano
- **ND** 2 (XP 450; PB +2)

Ações

Ataques Múltiplos. O druida faz dois ataques, usando o Cetro de Vinhas ou o Vulto Verde em qualquer combinação.

Cetro de Vinhas. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro, 7 (1d8 + 3) dano Contundente mais 2 (1d4) dano Venenoso.

Vulto Verde. *Jogada de Ataque à Distância:* +5, alcance 27 metros, 10 (3d6) dano Radiante.

Conjuração. O druida conjura uma das seguintes magias, usando Sabedoria como atributo de conjuração (CD de salvaguarda 13):

- **À Vontade:** *Arte Druídica*, *Falar com Animais*
- **2x/Dia Cada:** *Emaranhar*, *Onda Trovejante*
- **1x/Dia Cada:** *Mensageiro Animal*, *Passos Largos*, *Raio Lunar*

Dryad

Féerico Médio, Neutro

- **Classe de Armadura:** 16
- **Pontos de Vida:** 22 (5d8)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +1 (11)

Estatística	Pontos	Mod	Salv
FOR	10	+0	+0
DES	12	+1	+1
CON	11	+0	+0
INT	14	+2	+2
SAB	15	+2	+2
CAR	18	+4	+4

- **Perícias:** Percepção +4, Furtividade +5
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 14
- **Idiomas:** Elvish, Sylvan
- **ND** 1 (XP 200; PB +2)

Traços

Resistência Mágica. A dryad tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Falar com Animais e Plantas. A dryad pode se comunicar com Animais e Plantas como se compartilhassem uma língua.

Ações

Ataques Múltiplos. A dryad faz um ataque de *Lança de Vinha* ou *Estouro de Espinhos*, e pode usar *Conjuração* para conjurar *Enfeitiçar Monstro*.

Lança de Vinha. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6, alcance 3 metros, 8 (1d8 + 4) dano Cortante.

Estouro de Espinhos. *Jogada de Ataque à Distância:* +6, alcance 18 metros, 7 (1d6 + 4) dano Perfurante.

Conjuração. A dryad conjura uma das seguintes magias, não requerendo componentes materiais e usando Carisma como atributo de conjuração (CD de salvaguarda 14):

- **À Vontade:** *Amizade Animal*, *Enfeitiçar Monstro*, *Arte Druídica*
- **1 vez/dia cada:** *Emaranhar*, *Passo Sem Rastro*

Ações Bônus

Passo Arbóreo. Se estiver a 1,5 metro de uma árvore Grande ou maior, a dryad teletransporta-se para um espaço vazio a 1,5 metro de uma segunda árvore Grande ou maior que esteja a 18 metros da árvore anterior.

Monstros — E

Efreeti

Elemental Grande (Gênio), Neutro

- **Classe de Armadura:** 17
- **Pontos de Vida:** 212 (17d10 + 119)
- **Deslocamento:** 12 metros, Voo 18 metros (suspensão)
- **Iniciativa:** +1 (11)

Estatística	Valor	Mod	Salv
FOR	22	+6	+6
DES	12	+1	+1
CON	24	+7	+7
INT	16	+3	+3
SAB	15	+2	+6
CAR	19	+4	+8

- **Imunidades:** Ígneo
- **Sentidos:** Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 12
- **Idiomas:** Primordial (Ignano)
- **ND** 11 (XP 7.200; PB +4)

Traços

Restauração Elemental. Se o efreeti morrer fora do Plano Elemental do Fogo, seu corpo dissolve-se em cinzas e ele ganha um novo corpo em 1d4 dias, revivendo com todos os seus Pontos de Vida em algum lugar do Plano do Fogo.

Resistência Mágica. O efreeti tem Vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Desejos. O efreeti tem 30% de chance de conhecer a magia *Desejo*. Se o efreeti a conhece, ele pode conjurá-la apenas em nome de uma criatura não-gênio que comunique um desejo de forma que o efreeti possa entender. Se o efreeti conjurar a magia em nome da criatura, ele não sofre nenhum dos efeitos estressantes da magia. Uma vez que o efreeti tenha conjurado a magia três vezes, ele não poderá fazê-lo novamente por 365 dias.

Ações

Ataques Múltiplos. O efreeti faz três ataques, usando Lâmina Aquecida ou Lançar Chamas em qualquer combinação.

Lâmina Aquecida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +10, alcance 1,5 metro 13 (2d6 + 6) Dano Cortante mais 13 (2d12) Dano Ígneo.

Lançar Chamas. *Jogada de Ataque à Distância:* +8, alcance 36 metros 24 (7d6) Dano Ígneo.

Conjuração. O efreeti conjura uma das seguintes magias, não requerendo componentes materiais e usando Carisma como atributo de conjuração (CD de salvaguarda 16):

- **À Vontade:** *Detectar Magia*, *Elementalismo*
- **1 vez/dia cada:** *Forma Gasosa*, *Invisibilidade*, *Imagem Maior*, *Transição Planar*, *Línguas*, *Muralha de Fogo*

Elemento d'Água

Elemental Grande, Neutro

- **Classe de Armadura:** 14
- **Pontos de Vida:** 114 (12d10 + 48)
- **Deslocamento:** 9 metros, Natação 27 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	18	+4	+4
DES	14	+2	+2
CON	18	+4	+4
INT	5	-3	-3
SAB	10	+0	+0
CAR	8	-1	-1

- **Resistências:** Ácido, Fogo
- **Imunidades:** Veneno; Exaustão, Imobilizado, Paralisado, Petrificado, Envenenado, Caído, Contido, Inconsciente
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 10
- **Idiomas:** Primordial (Aquan)
- **ND** 5 (XP 1.800; PB +3)

Traços

Congelar. Se o elemento tomar dano Gélido, seu Deslocamento diminui em 6 metros até o final de sua próxima rodada.

Forma de Água. O elemento pode entrar no espaço de um inimigo e parar ali. Ele pode se mover por um espaço tão estreito quanto 2,5 centímetros sem gastar movimento extra para isso.

Ações

Ataques Múltiplos. O elemento faz duas jogadas de Ataque corpo a corpo.

Golpe. *Jogada de Ataque:* +7, alcance 1,5 metro, 13 (2d8 + 4) dano Contundente. Se o alvo for uma criatura Média ou menor, ele fica com a condição Caído.

Enfrentar (Recarga 4-6). *Salvaguarda de Força*: CD 15, cada criatura no espaço do elemental. *Falha:* 22 (4d8 + 4) de dano Contundente. Se o alvo for uma criatura Grande ou menor, ela fica com a condição Imobilizado (escape com CD 14). Até que o imobilização termine, o alvo fica com a condição Contido, sufocando-se a menos que consiga respirar água, e sofre 9 (2d8) de dano Contundente no início de cada turno do elemental. O elemental pode imobilizar uma criatura Grande ou até duas criaturas Médias ou menores por vez com Enfrentar. Como ação, uma criatura dentro de 1,5 metro do elemental pode puxar uma criatura para fora dele com sucesso em uma salvaguarda de Força (Atletismo) com CD 14. *Sucesso:* Dano reduzido à metade.

Elemento do Ar

Elemental Grande, Neutro

- **Classe de Armadura:** 15
- **Pontos de Vida:** 90 (12d10 + 24)
- **Deslocamento:** 3 metros, Voo 27 metros (suspensão)
- **Iniciativa:** +5 (15)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	14	+2	+2
DES	20	+5	+5
CON	14	+2	+2
INT	6	-2	-2
SAB	10	+0	+0
CAR	6	-2	-2

- **Resistências:** Contundente, Relâmpago, Perfurante, Cortante
- **Imunidades:** Veneno, Trovejante; Exaustão, Imobilizado, Paralisado, Petrificado, Envenenado, Caído, Contido, Inconsciente
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 10
- **Idiomas:** Primordial (Aurano)
- **ND** 5 (XP 1.800; PB +3)

Traços

Forma de Ar. O elemental pode entrar no espaço de uma criatura e parar ali. Ele pode se mover por um espaço tão estreito quanto 2,5 centímetros sem gastar movimento extra para isso.

Ações

Ataques Múltiplos. O elemental faz duas jogadas de Ataque Corporal Trovejante.

Golpe Trovejante. *Jogada de Ataque Corporal:* +8, alcance 3 metros, 14 (2d8 + 5) dano Trovejante.

Vento em Rodo (Recarga 4-6). *Salvaguarda de Força:* CD 13, uma criatura Média ou menor no espaço do elemental. *Falha:* 24 (4d10 + 2) dano Trovejante, e o alvo é empurrado até 6 metros diretamente para longe do elemental e fica com a condição Caído. *Sucesso:* Dano reduzido pela metade.

Enxame de Garras Arrastadoras

Criatura Morta-Viva Média, Mau

- **Classe de Armadura:** 12
- **Pontos de Vida:** 49 (11d8)
- **Deslocamento:** 9 metros, Escalar 9 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	14	+2	+2
DES	14	+2	+2
CON	11	+0	+0
INT	5	-3	-3
SAB	10	+0	+0
CAR	4	-3	-3

- **Resistências:** Contundente, Perfurante, Cortante
- **Imunidades:** Necrótico, Veneno; Enfeitiçado, Exaustão, Amedrontado, Imobilizado, Incapacitado, Paralisado, Petrificado, Envenenado, Caído, Contido, Atordoado
- **Sentidos:** Visão às Cegas 9 metros; Percepção Passiva 10
- **Idiomas:** Compreende Comum, mas não pode falar
- **ND** 3 (XP 700; PB +2)

Traços

Enxame. O enxame pode ocupar o espaço de outra criatura e vice-versa, e o enxame pode se mover por qualquer abertura grande o suficiente para uma criatura Miúda. O enxame não pode recuperar Pontos de Vida nem ganhar Pontos de Vida Temporários.

Ações

Enxame de Mãos Aprendidas. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metro, 20 (4d8 + 2) dano Necrótico, ou 11 (2d8 + 2) dano Necrótico se o enxame estiver Sangrando. Se o alvo for uma criatura Média ou menor, ele fica com a condição Caído.

Erinyes

Médio Fiend (Diabo), Leal Maligno

- **Classe de Armadura:** 18
- **Pontos de Vida:** 178 (21d8 + 84)
- **Deslocamento:** 9 metros, Voo 18 metros.
- **Iniciativa:** +7 (17)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALVAGUARDA
FOR	18	+4	+4
DES	16	+3	+7
CON	18	+4	+8
INT	14	+2	+2
SAB	14	+2	+2
CAR	18	+4	+8

- **Resistências**: Frio
- **Imunidades**: Fogo, Veneno; Envenenado
- **Perícias**: Percepção +6, Persuasão +8
- **Sentidos**: Visão Verdadeira 36 metros; Percepção Passiva 16
- **Idiomas**: Infernal; telepatia 36 metros.
- **ND** 12 (XP 8.400; PB +4)

Traços

Restauração Diabólica. Se o erinyes morrer fora dos Nove Infernos, seu corpo desaparece em fumaça sulfurosa e ele ganha um novo corpo instantaneamente, revivendo com todos os seus Pontos de Vida em algum lugar dos Nove Infernos.

Resistência Mágica. O erinyes tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Corda Mágica. O erinyes possui uma corda mágica. Enquanto a carrega, ele pode usar a ação Corda Enredadora. A corda tem CA 20, PV 90 e Imunidade a dano Venenoso e Psíquico. A corda se transforma em poeira se reduzida a 0 Pontos de Vida, se estiver a mais de 5 metros do erinyes por 1 hora ou mais, ou se o erinyes morrer. Se a corda for danificada ou destruída, o erinyes pode restaurá-la totalmente ao finalizar um Descanso Curto ou Descanso Longo.

Ações

Ataques Múltiplos. O erinyes faz três ataques de Espada Murcha e pode usar Corda Enredadora.

Espada Murcha. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +8, alcance 1,5 metro, 13 (2d8 + 4) de dano Cortante mais 11 (2d10) de dano Necrótico.

Corda Enredadora (Requer Corda Mágica). *Salvaguarda de Força:* CD 16, uma criatura que o erinyes consegue ver dentro de 36 metros *Falha:* 14 (4d6) de dano Energético, e o alvo fica com a condição Contido até que a corda seja destruída, o erinyes use uma Ação Bônus para liberar o alvo ou o erinyes use Corda Enredadora novamente.

Esfinge da Bravura

Celestial Grande, Leal Neutro

- **Classe de Armadura:** 17
- **Pontos de Vida:** 199 (19d10 + 95)
- **Deslocamento:** 12 metros, Voo 18 metros.
- **Iniciativa**: +4 (14)

STAT	SCORE	MOD	SAVE
FOR	22	+6	+6
DES	10	+0	+6
CON	20	+5	+11
INT	16	+3	+9
SAB	23	+6	+12
CAR	18	+4	+4

- **Resistências**: Necrótico, Radiante
- **Imunidades**: Psíquico; Enfeitiçado, Amedrontado
- **Perícias:** Arcanismo +9, Percepção +12, Religião +15
- **Sentidos:** Visão Verdadeira 36 metros; Percepção Passiva 22
- **Idiomas:** Celestial, Comum
- **ND** 17 (XP 18.000, ou 20.000 no covil)

Características

Impenetrável. Nenhuma magia pode observar a esfinge remotamente ou detectar seus pensamentos sem sua permissão. Testes de perícia de Sabedoria (Intuição) feitos para determinar suas intenções ou sinceridade são feitos com Desvantagem.

Resistência Lendária (3/Dia, ou 4/Dia no covil). Se a esfinge falhar em uma salvaguarda, ela pode escolher ter sucesso em vez disso.

Ações

Ataques Múltiplos. A esfinge faz dois ataques de Garra e usa Rugido.

Garra. *Jogada de ataque corpo a corpo:* +12, alcance 1,5 metros, dano Cortante 20 (4d6 + 6).

Rugido (3/Dia). A esfinge emite um rugido mágico. Sempre que ela ruge, o rugido tem um efeito diferente, conforme detalhado abaixo (a sequência é reiniciada quando ela tira um Descanso Longo):

- **Primeiro Rugido**: *Salvaguarda de Sabedoria*: CD 20, para cada criatura em uma Emanação de 150 metros originada da esfinge. *Falha:* O alvo fica Amedrontado por 1 minuto.
- **Segundo Rugido**: *Salvaguarda de Sabedoria*: CD 20, para cada criatura em uma Emanação de 150 metros originada da esfinge. *Falha:* O alvo fica Paralisado e repete a salvaguarda no final de cada um de seus turnos, terminando o efeito sobre si mesmo em caso de sucesso. Após 1 minuto, ele tem sucesso automaticamente.
- **Terceiro Rugido**: *Salvaguarda de Constituição*: CD 20, para cada criatura em uma Emanação de 150 metros originada da esfinge. *Falha:* 44 (8d10) dano Trovejante e o alvo fica Caído. *Sucesso:* Metade do dano apenas.

Conjuração. A esfinge conjura um dos seguintes magias, não necessitando de componentes materiais e usando Sabedoria como atributo de conjuração (SALV da magia 20):

- **À Vontade:** *Detectar o Bem e o Mal*, *Taumaturgia*
- **1/Dia Cada:** *Detectar Magia*, *Dissipar Magia*, *Restauração Maior*, *Banquete de Heróis*, *Zona da Verdade*

Ações Lendárias

Perseguição Arcana. A esfinge pode teleportar até 9 metros para um espaço desocupado que ela possa ver e faz um ataque com Garra.

Peso dos Anos. *Salvaguarda de Constituição*: CD 16, uma criatura que a esfinge possa ver dentro de 36 metros. *Falha:* O alvo ganha 1 nível de Exaustão. Enquanto o alvo tiver algum nível de Exaustão, ele aparenta ter 3d10 anos a mais. *Falha ou Sucesso*: A esfinge não pode tomar esta ação novamente até o início do seu próximo turno.

Esfinge da Maravilha

Pequeno Celestial, Leal Bom

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 24 (7d4 + 7)
- **Deslocamento:** 6 metros, Voo 12 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	PONTOS	MOD	SALV
FOR	6	-2	-2
DES	17	+3	+3
CON	13	+1	+1
INT	15	+2	+2
SAB	12	+1	+1
CAR	11	+0	+0

- **Resistências:** Necrótico, Psíquico, Radiante
- **Perícias:** Arcanismo +4, Religião +4, Furtividade +5
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 11
- **Idiomas:** Celestial, Comum
- **ND** 1 (XP 200; PB +2)

Traços

Resistência Mágica. A esfinge tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro, 5 (1d4 + 3) dano Cortante mais 7 (2d6) dano Radiante.

Esfinge da Sabedoria

Celestial Grande, Leal Neutro

- **Classe de Armadura:** 17
- **Pontos de Vida:** 170 (20d10 + 60)
- **Deslocamento:** 12 metros, Voo 18 metros.
- **Iniciativa:** +6 (16)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	18	+4	+4
DES	15	+2	+2
CON	16	+3	+3
INT	18	+4	+4
SAB	18	+4	+4
CAR	18	+4	+4

- **Resistências:** Necrótico, Radiante
- **Imunidades:** Psíquico; Enfeitiçado, Amedrontado
- **Perícias:** Arcanismo +12, História +12, Percepção +8, Religião +12
- **Sentidos:** Visão Verdadeira 36 metros; Percepção Passiva 18
- **Idiomas:** Celestial, Comum
- **ND** 11 (XP 7.200, ou 8.400 na guarida)

Traços

Inescrutável. Nenhuma magia pode observar a esfinge remotamente ou detectar seus pensamentos sem sua permissão. Verificações de Sabedoria (Intuição) feitas para determinar suas intenções ou sinceridade são feitas com Desvantagem.

Resistência Lendária (3/Dia, ou 4/Dia na Guarida). Se a esfinge falhar em uma salvaguarda, ela pode optar por ter sucesso em vez disso.

Ações

Ataques Múltiplos. A esfinge faz três ataques com Garras.

Garras. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +8, alcance 1,5 metro, 14 (3d6 + 4) dano Cortante.

Rugido Arrasador da Mente (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Sabedoria:* CD 16, cada inimigo em uma Emanação de 90 metros originada da esfinge. *Falha:* 35 (10d6) dano Psíquico, e o alvo fica com a condição Incapacitado até o início da próxima rodada da esfinge.

Conjuração. A esfinge conjura uma das seguintes magias, não exigindo componentes materiais e usando Inteligência como atributo de conjuração (CD de salvaguarda 16):

- **À Vontade:** *Detectar Magia*, *Identificar*, *Mãos Mágicas*, *Ilusão Menor*, *Prestidigitação Arcana*
- **1x/Dia Cada:** *Dissipar Magia*, *Lendas e Histórias*, *Localizar Objeto*, *Transição Planar*, *Remover Maldição*, *Línguas*

Ações Lendárias

Passeio Arcano. A esfinge pode teleportar até 9 metros para um espaço não ocupado que consegue ver e faz um ataque de Garra.

Peso dos Anos. *Salvaguarda de Constituição*: CD 16, uma criatura que a esfinge consegue ver dentro de 36 metros *Falha:* A vítima ganha 1 nível de Exaustão. Enquanto a vítima tiver qualquer nível de Exaustão, ela parece ter 3d10 anos mais velha. *Falha ou Sucesso:* A esfinge não pode usar esta ação novamente até o início de sua próxima rodada.

Espada Voadora Animada

Constructo Pequeno, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 17
- **Pontos de Vida:** 14 (4d6)
- **Deslocamento:** 1,5 metros, Voo 15 metros (suspensão)

- **Iniciativa:** +4 (14)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	12	+1	+1
DES	15	+2	+4
CON	11	+0	+0
INT	1	-5	-5
SAB	5	-3	-3
CAR	1	-5	-5

- **Imunidades:** Veneno, Psíquico; Enfeitiçado, Surdo, Exaustão, Amedrontado, Paralisado, Petrificado, Envenenado
- **Sentidos:** Visão às Cegas 18 metros; Percepção Passiva 7
- **ND** 1/4 (XP 50; PB +2)

Ações

Corte. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metros, 6 (1d8 + 2) dano Cortante.

Espectro

Criatura Morta-Viva Média, Caótico Mau

- **Classe de Armadura:** 12
- **Pontos de Vida:** 22 (5d8)
- **Deslocamento:** 9 metros, Voo 15 metros (suspensão)
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	1	-5	-5
DES	14	+2	+2
CON	11	+0	+0
INT	10	+0	+0
SAB	10	+0	+0
CAR	11	+0	+0

- **Resistências:** Ácido, Contundente, Frio, Fogo, Relâmpago, Perfurante, Cortante, Trovão
- **Imunidades:** Necrótico, Veneno; Enfeitiçado, Exaustão, Imobilizado, Paralisado, Petrificado, Envenenado, Caído, Contido, Inconsciente
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 10
- **Idiomas:** Compreende Comum mais um outro idioma, mas não consegue falar
- **ND** 1 (XP 200; PB +2)

Traços

Movimento Incorpóreo. O espectro pode se mover através de outras criaturas e objetos como se fossem Terreno Difícil. Ele sofre 5 (1d10) de dano Energético se terminar sua vez dentro de um objeto.

Sensibilidade à Luz do Sol. Enquanto estiver na luz do sol, o espectro tem Desvantagem em testes de atributo e jogadas de ataque.

Ações

Drenagem de Vida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metro, 7 (2d6) de dano Necrótico. Se o alvo for uma criatura, seu máximo de pontos de vida diminui em uma quantidade igual ao dano sofrido.

Espião

Humanoide Pequeno, Neutro

- **Classe de Armadura:** 12
- **Pontos de Vida:** 27 (6d8)
- **Deslocamento:** 9 metros, Escalar 9 metros.
- **Iniciativa:** +4 (14)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALVAGUARDA
FOR	10	+0	+0
DES	15	+2	+2
CON	10	+0	+0
INT	12	+1	+1
SAB	14	+2	+2
CAR	16	+3	+3

- **Perícias:** Enganação +5, Intuição +4, Investigação +5, Percepção +6, Prestidigitação +4, Furtividade +6
- **Equipamento:** Besta de mão, Espada curta, Ferramentas de Ladrão

- **Sentidos:** Percepção Passiva 16
- **Idiomas:** Comum mais um outro idioma
- **ND** 1 (XP 200; PB +2)

Ações

Espada curta. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metro, 5 (1d6 + 2) dano Perfurante mais 7 (2d6) dano Venenoso.

Besta de mão. *Jogada de Ataque à Distância:* +4, alcance 9/36 metros, 5 (1d6 + 2) dano Perfurante mais 7 (2d6) dano Venenoso.

Ações Bônus

Ação Astuta. O espião realiza a ação Correr, Desviar ou Esconder.

Esqueleto

Médio, Leal Mau Médio, Leal Mau

- **Classe de Armadura:** 14
- **Pontos de Vida:** 13 (2d8 + 4)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
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:** Dano Contundente
- **Imunidades:** Veneno; Exaustão, Envenenado
- **Equipamento:** Arco curto, Espada curta
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 9
- **Idiomas:** Compreende Comum mais um outro idioma, mas não consegue falar
- **ND** 1/4 (XP 50; PB +2)

Ações

Espada curta. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro, 6 (1d6 + 3) dano Perfurante.

Arco curto. *Jogada de Ataque à Distância:* +5, alcance 24/96 metros, 6 (1d6 + 3) dano Perfurante.

Ettin

Gigante Médio, Caótico Mau

- **Classe de Armadura:** 12
- **Pontos de Vida:** 85 (10d10 + 30)
- **Deslocamento:** 12 metros.
- **Iniciativa:** -1 (9)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	21	+5	+5
DES	8	-1	-1
CON	17	+3	+3
INT	6	-2	-2
SAB	10	+0	+0
CAR	8	-1	-1

- **Imunidades:** Cego, Enfeitiçado, Surdo, Amedrontado, Atordoado, Inconsciente
- **Perícias:** Percepção +4
- **Equipamento:** Machado de Batalha, Estrela de Guerra
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 14
- **Idiomas:** Gigante
- **ND** 4 (XP 1.100; PB +2)

Ações

Ataques Múltiplos. O ettin faz um ataque com Machado de Batalha e um ataque com Estrela de Guerra.

Machado de Batalha. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +7, alcance 1,5 metro, 14 (2d8 + 5) dano Cortante. Se o alvo for uma criatura Grande ou menor, ele fica Caído.

Estrela de Guerra. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +7, alcance 1,5 metro, 14 (2d8 + 5) dano Perfurante, e o alvo tem desvantagem na próxima jogada de ataque que fizer antes do final da próxima rodada.

Explorador

Pequeno Humanoide, Neutro

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 16 (3d8 + 3)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	11	+0	+0
DES	14	+2	+2
CON	12	+1	+1
INT	11	+0	+0
SAB	13	+1	+1
CAR	11	+0	+0

- **Perícias:** Natureza +4, Percepção +5, Furtividade +6, Sobrevivência +5
- **Equipamento:** Armadura de couro, Arco longo, Espada curta
- **Sentidos:** Percepção Passiva 15
- **Idiomas:** Comum mais um outro idioma
- **ND** 1/2 (XP 100; PB +2)

Ações

Ataques Múltiplos. O explorador faz dois ataques, usando Espada curta e Arco longo em qualquer combinação.

Espada curta. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metro 5 (1d6 + 2) Dano Perfurante.

Arco longo. *Jogada de Ataque à Distância:* +4, alcance 45/180 metros 6 (1d8 + 2) Dano Perfurante.

Monstros — F

- **Classe de Armadura:** 15
- **Pontos de Vida:** 65 (10d8 + 20)
- **Deslocamento:** 9 metros, Escalar 9 metros.
- **Iniciativa:** +5 (15)

Monstros — F

Familiar Vampírico

Humanoide Pequeno, Mau

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	17	+3	+3
DES	16	+3	+5
CON	15	+2	+2
INT	10	+0	+0
SAB	10	+0	+2
CAR	14	+2	+2

- **Resistências:** Necrótico
- **Imunidades:** Enfeitiçado ((exceto de seu mestre vampiro))
- **Perícias:** Percepção +4, Persuasão +4, Furtividade +7
- **Equipamento:** Adaga x 10
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 14
- **Idiomas:** Comum mais um outro idioma
- **ND** 3 (XP 700; PB +2)

Traços

Conexão Vampírica. Enquanto o familiar e seu mestre vampiro estão no mesmo plano de existência, o vampiro pode se comunicar com o familiar telepaticamente e perceber através dos sentidos do familiar.

Ações

Ataques Múltiplos. O familiar faz duas jogadas com Adaga Umbra.

Adaga Umbra. *Jogada de Ataque Mêlée ou à Distância:* +5, alcance 1,5 metro ou alcance 6/18 metros, 5 (1d4 + 3) dano Perfurante mais 7 (3d4) dano Necrótico. Se o alvo for reduzido a 0 Pontos de Vida com este ataque, o alvo fica Estável, mas sofre a condição Envenenado por 1 hora. Enquanto estiver com a condição Envenenado, o alvo sofre a condição Paralisado.

Ações Bônus

Agilidade Imortal. O familiar executa a ação Correr ou Desengajar.

Fanático Cultista

Humanoide Pequeno, Neutro

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 44 (8d8 + 8)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALVAGUARDA
FOR	11	+0	+0
DES	14	+2	+2
CON	12	+1	+1
INT	10	+0	+0
SAB	14	+2	+4
CAR	13	+1	+1

- **Perícias:** Enganação +3, Persuasão +3, Religião +2
- **Equipamento:** Símbolo Sagrado, Armadura de Couro
- **Sentidos:** Percepção Passiva 12
- **Idiomas:** Comum
- **ND** 2 (XP 450; PB +2)

Ações

Lâmina de Pacto. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metro, 6 (1d8 + 2) dano Cortante mais 7 (2d6) dano Necrótico.

Conjuração. O fanático conjura uma das seguintes magias, usando Sabedoria como atributo de conjuração (CD de salvaguarda 12, +4 em jogadas de ataque com magias):

- **À Vontade:** *Luz*, *Taumaturgia*
- **1/Vez por Dia Cada:** *Paralisar Pessoa*
- **2/Vezes por Dia Cada:** *Comando*

Ações Bônus

Arma Espiritual (2/Vezes por Dia). O fanático conjura a magia *Arma Espiritual*, usando o mesmo atributo de conjuração da Conjuração.

Fantasma

Médio, Neutro Médio, Neutro

- **Classe de Armadura:** 11
- **Pontos de Vida:** 45 (10d8)
- **Deslocamento:** 1,5 metro, Voo 12 metros (suspensão)
- **Iniciativa:** +1 (11)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	7	-2	-2
DES	13	+1	+1
CON	10	+0	+0
INT	10	+0	+0
SAB	12	+1	+1
CAR	17	+3	+3

- **Resistências:** Ácido, Contundente, Frio, Fogo, Relâmpago, Perfurante, Cortante, Trovão
- **Imunidades:** Necrótico, Veneno; Enfeitiçado, Exaustão, Amedrontado, Imobilizado, Paralisado, Petrificado, Envenenado, Caído, Contido
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 11
- **Idiomas:** Comum mais um outro idioma
- **ND** 4 (XP 1.100; PB +2)

Traços

Visão Etérea. O fantasma consegue ver 18 metros no Plano Etéreo quando está no Plano Material.

Movimento Incorpóreo. O fantasma pode se mover através de outras criaturas e objetos como se fossem Terreno Difícil. Ele sofre 5 (1d10) de dano Energético se terminar sua vez dentro de um objeto.

Ações

Ataques Múltiplos. O fantasma faz dois ataques de Toque Enfraquecedor.

Toque Enfraquecedor. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro, 19 (3d10 + 3) de dano Necrótico.

Aparência Horrível. *Salvaguarda de Sabedoria:* CD 13, cada criatura em um Cone de 18 metros que consegue ver o fantasma e não é um MORTO-VIVO. *Falha:* 10 (2d6 + 3) de dano Psíquico, e o alvo fica com a condição Amedrontado até o início da próxima vez do fantasma. *Sucesso:* O alvo fica imune à Aparência Horrível deste fantasma por 24 horas.

Possessão (Recarga 6). *Salvaguarda de Carisma*: CD 13, um humanoide que o fantasma pode ver dentro de 1,5 metro. *Falha:* O alvo é possuído pelo fantasma; o fantasma desaparece, e o alvo fica com a condição Incapacitado e perde o controle do corpo. O fantasma agora controla o corpo, mas o alvo mantém consciência. O fantasma não pode ser alvo de nenhum ataque, magia ou efeito, exceto aqueles que especificamente visam mortos-vivos. As estatísticas do fantasma são as mesmas, exceto que ele usa o deslocamento do alvo possuído, assim como os modificadores de Força, Destreza e Constituiç

ão do alvo.
A possesso dura até que o corpo atinja 0 pontos de vida ou o fantasma deixe o corpo como uma ação bônus. Quando a possesso termina, o fantasma aparece em um espaço vazio dentro de 1,5 metro do alvo, e o alvo fica imune à Possessão deste fantasma por 24 horas.
Sucesso: O alvo fica imune à Possessão deste fantasma por 24 horas.

Forma Etérea. O fantasma conjura a magia *Forma Etérea*, sem necessidade de componentes de conjuração e usando Carisma como atributo de conjuração. O fantasma é visível no Plano Material enquanto está na Fronteira Etérea e vice-versa, mas não pode afetar ou ser afetado por nada no outro plano.

- **À Vontade:** *Forma Etérea*

Fortaleza Forte

Pequeno Humanoide, Neutro

- **Classe de Armadura:** 16
- **Pontos de Vida:** 82 (11d8 + 33)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	17	+3	+5
DES	14	+2	+2
CON	16	+3	+5
INT	11	+0	+0
SAB	10	+0	+0
CAR	11	+0	+2

- **Equipamento:** Malha de Cota, Arco Pesado, Martelo de Guerra
- **Sentidos:** Percepção Passiva 10
- **Idiomas:** Comum mais um outro idioma
- **ND** 4 (XP 1.100; PB +2)

Traços

Táticas de Grupo. O Fortaleza forte tem vantagem em uma jogada de ataque contra uma criatura se pelo menos um dos aliados do Fortaleza forte estiver a menos de 1,5 metros da criatura e o aliado não estiver com a condição Incapacitado.

Ações

Ataques Múltiplos. O Fortaleza forte faz dois ataques, usando Martelo de Guerra ou Arco Pesado em qualquer combinação.

Martelo de Guerra. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metros, 12 (2d8 + 3) dano Contundente. Se o alvo for uma criatura Grande ou menor, o Fortaleza forte empurra o alvo até 3 metros para longe de si.

Arco Pesado. *Jogada de Ataque à Distância:* +4, alcance 30/120 metros, 13 (2d10 + 2) dano Perfurante.

Fungo Gritador

Planta Média, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 5
- **Pontos de Vida:** 13 (3d8)
- **Deslocamento:** 1,5 metro.
- **Iniciativa:** -5 (5)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	1	-5	-5
DES	1	-5	-5
CON	10	+0	+0
INT	1	-5	-5
SAB	3	-4	-4
CAR	1	-5	-5

- **Imunidades:** Cego, Enfeitiçado, Surdo, Amedrontado
- **Sentidos:** Visão às Cegas 9 metros; Percepção Passiva 6
- **ND** 0 (XP 0)

Fungo Violeta

Planta Média, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 5
- **Pontos de Vida:** 18 (4d8)
- **Deslocamento:** 1,5 metro.
- **Iniciativa:** -5 (5)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	3	-4	-4
DES	1	-5	-5
CON	10	+0	+0
INT	1	-5	-5
SAB	3	-4	-4
CAR	1	-5	-5

- **Imunidades:** Cego, Enfeitiçado, Surdo, Amedrontado
- **Sentidos:** Visão às Cegas 9 metros; Percepção Passiva 6
- **ND** 1/4 (XP 50; PB +2)

Ações

Ataques Múltiplos. O fungo realiza dois ataques de Toque Podre.

Toque Podre. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +2, alcance 3 metros, 4 (1d8) dano Necrótico.

Monstros — G

Gargoyle

Elemental Médio, Caótico Mau

- **Classe de Armadura:** 15
- **Pontos de Vida:** 67 (9d8 + 27)
- **Deslocamento:** 9 metros, Voo 18 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	15	+2	+2
DES	11	+0	+0
CON	16	+3	+3
INT	6	-2	-2
SAB	11	+0	+0
CAR	7	-2	-2

- **Imunidades:** Veneno; Exaustão, Petrificado, Envenenado
- **Perícias:** Furtividade +4
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 10
- **Idiomas:** Primordial (Terrano)
- **ND** 2 (XP 450; PB +2)

Traços

Voo Rápido. O gargoyle não provoca um Ataque de Oportunidade quando voa para fora do alcance de um inimigo.

Ações

Ataques Múltiplos. O gargoyle faz dois ataques de Garra.

Garra. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metro, 7 (2d4 + 2) dano Cortante.

Ghast

Criatura Morta-Viva Média, Caótico Mau

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 36 (8d8)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	16	+3	+3
DES	17	+3	+3
CON	10	+0	+0
INT	11	+0	+0
SAB	10	+0	+2
CAR	8	-1	-1

- **Resistências:** Necrótico
- **Imunidades:** Veneno; Enfeitiçado, Exaustão, Envenenado
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 10
- **Idiomas:** Comum
- **ND** 2 (XP 450; Bônus de Proficiência +2)

Traços

Fedor. *Salvaguarda de Constituição:* CD 10, qualquer criatura que comece seu turno em uma Emanação de 1,5 metro originada da ghast. *Falha:* A criatura fica com a condição Envenenado até o início de seu próximo turno. *Sucesso:* A criatura é imune ao Fedor desta ghast por 24 horas.

AÇÕES

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro, 7 (1d8 + 3) dano Perfurante mais 9 (2d8) dano Necrótico.

Garras. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro, 10 (2d6 + 3) dano Cortante. Se o alvo for uma criatura não-morta-viva, ele sofre o seguinte efeito. *Salvaguarda de Constituição:* CD 10. *Falha:* A criatura fica com a condição Paralisado até o final de seu próximo turno.

GHOUL

Criatura Morta-Viva Média, Caótico Mau

- **Classe de Armadura:** 12
- **Pontos de Vida:** 22 (5d8)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	13	+1	+1
DES	15	+2	+2
CON	10	+0	+0
INT	7	-2	-2
SAB	10	+0	+0
CAR	6	-2	-2

- **Imunidades:** Veneno; Enfeitiçado, Exaustão, Envenenado
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 10
- **Idiomas:** Comum
- **ND** 1 (XP 200; PB +2)

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O ghoul faz dois ataques de Mordida.

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metro 5 (1d6 + 2) dano Perfurante mais 3 (1d6) dano Necrótico.

Garras. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metro 4 (1d4 + 2) dano Cortante. Se o alvo for uma criatura que não é um Morte-Vivo ou Elfo, ela sofre o seguinte efeito. *Salvaguarda de Constituição:* CD 10. *Falha:* O alvo fica Paralisado até o final de sua próxima rodada.

GIGANTE DA TEMPESTADE

Gigante, Leal Caótico

- **Classe de Armadura:** 16
- **Pontos de Vida:** 230 (20d12 + 100)
- **Deslocamento:** 15 metros, Voo 7,5 metros (suspensão), Natação 15 metros.
- **Iniciativa:** +7 (17)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	29	+9	+14
DES	14	+2	+2
CON	20	+5	+10
INT	16	+3	+3
SAB	20	+5	+10
CAR	18	+4	+9

- **Resistências:** Frio
- **Imunidades:** Elétrico, Trovão
- **Perícias:** Arcanismo +8, Atletismo +14, História +8, Percepção +10
- **Sentidos:** Visão no Escuro 36 metros, Visão Verdadeira 9 metros; Percepção Passiva 20
- **Idiomas:** Comum, Gigante
- **ND** 13 (XP 10.000; Bônus de Proficiência +5)

TRAÇOS

Anfíbio. O gigante pode respirar ar e água.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O gigante faz dois ataques, usando Espada da Tempestade ou Trovão em qualquer combinação.

Espada da Tempestade. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +14, alcance 3 metros, 23 (4d6 + 9) dano Cortante mais 13 (3d8) dano Elétrico.

Trovão. *Jogada de Ataque à Distância:* +14, alcance 150 metros, 22 (2d12 + 9) dano Elétrico, e o alvo fica com as condições Cego e Surdo até o início da próxima rodada do gigante.

Tempestade Elétrica (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Destreza:* CD 18, cada criatura em um Cilindro de raio 3 metros e altura 12 metros [Área de Efeito]|XPHB|Cilindro originando de um ponto que o gigante consegue ver dentro de 150 metros *Falha:* 55 (10d10) dano Elétrico. *Sucesso:* Metade do dano.

Conjuração. O gigante conjura uma das seguintes magias, não exigindo componentes materiais e usando Sabedoria como atributo de conjuração (CD de salvaguarda 18):

- **À Vontade:** *Detectar Magia*, *Luz*
- **1/Vez Cada:** *Controlar o Clima*

Gigante de Colina

Gigante, Caótico Mau

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 105 (10d12 + 40)
- **Deslocamento:** 12 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	21	+5	+5
DES	8	-1	-1
CON	19	+4	+4
INT	5	-3	-3
SAB	9	-1	-1
CAR	6	-2	-2

- **Perícias:** Percepção +2
- **Sentidos:** Percepção Passiva 12
- **Idiomas:** Gigante
- **ND** 5 (XP 1.800; PB +3)

Ações

Ataques Múltiplos. O gigante faz dois ataques, usando Clava de Árvore ou Lançamento de Lixo em qualquer combinação.

Clava de Árvore. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +8, alcance 3 metros, 18 (3d8 + 5) dano Contundente. Se o alvo for uma criatura Grande ou menor, ele fica com a condição Caído.

Lançamento de Lixo. *Jogada de Ataque à Distância:* +8, alcance 18/72 metros, 16 (2d10 + 5) dano Contundente, e o alvo fica com a condição Envenenado até o final de sua próxima rodada.

Gigante de Gelo

Gigante Imenso, Mau

- **Classe de Armadura:** 15
- **Pontos de Vida:** 149 (13d12 + 65)
- **Deslocamento:** 12 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALVAGUARDA
FOR	23	+6	+6
DES	9	-1	-1
CON	21	+5	+8
INT	9	-1	-1
SAB	10	+0	+3
CAR	12	+1	+4

- **Imunidades:** Gélido
- **Perícias:** Atletismo +9, Percepção +3
- **Sentidos:** Percepção Passiva 13
- **Idiomas:** Gigante
- **ND** 8 (XP 3.900; PB +3)

Ações

Ataques Múltiplos. O gigante faz dois ataques, usando o Machado de Gelo ou o Arco Grande em qualquer combinação.

Machado de Gelo. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +9, alcance 3 metros 19 (2d12 + 6) Dano Cortante mais 9 (2d8) Dano Gélido.

Arco Grande. *Jogada de Ataque à Distância:* +9, alcance 45/180 metros 17 (2d10 + 6) Dano Perfurante mais 7 (2d6) Dano Gélido, e a velocidade do alvo diminui em 3 metros até o início da próxima rodada do gigante.

Ações Bônus

Grito de Guerra (Recarga 5-6). O gigante ou uma criatura de sua escolha que possa vê-lo ou ouvi-lo ganha 16 (2d10 + 5) Pontos de Vida Temporários e tem Vantagem em jogadas de ataque até o início da próxima rodada do gigante.

Gigante de Nuvem

Gigante Imenso, Neutro

- **Classe de Armadura:** 14
- **Pontos de Vida:** 200 (16d12 + 96)
- **Deslocamento:** 12 metros, Voo 6 metros (suspensão)
- **Iniciativa:** +4 (14)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	27	+8	+8
DES	10	+0	+0
CON	22	+6	+10
INT	12	+1	+1
SAB	16	+3	+7
CAR	16	+3	+3

- **Perícias:** Intuição +7, Percepção +11
- **Sentidos:** Percepção Passiva 21
- **Idiomas:** Comum, Gigante
- **ND** 9 (XP 5.000; PB +4)

Ações

Ataques Múltiplos. O gigante faz dois ataques, usando *Máscara Trovejante* ou *Nuvem Trovejante* em qualquer combinação. Ele pode substituir um ataque por um uso de Conjuração para conjurar *Névoa Obscurecente*.

Máscara Trovejante. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +12, alcance 3 metros, 21 (3d8 + 8) dano Contundente mais 7 (2d6) dano Trovejante.

Nuvem Trovejante. *Jogada de Ataque à Distância:* +12, alcance 72 metros, 18 (3d6 + 8) dano Trovejante, e o alvo fica com a condição Incapacitado até o final de sua próxima rodada.

Conjuração. O gigante conjura uma das seguintes magias, não exigindo componentes materiais e usando Carisma como atributo de conjuração (CD de salvaguarda 15):

- **À Vontade:** *Detectar Magia*, *Névoa Obscurecente*, *Luz*
- **1 vez por dia cada:** *Controlar o Clima*, *Forma Gasosa*, *Telecinese*

Ações Bônus

Passo Nebuloso. O gigante conjura a magia *Passo Nebuloso*, usando o mesmo atributo de conjuração da Conjuração.

Gigante de Pedra

Gigante, Neutro

- **Classe de Armadura:** 17
- **Pontos de Vida:** 126 (11d12 + 55)
- **Deslocamento:** 12 metros.
- **Iniciativa:** +5 (15)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALVAGUARDAS
FOR	23	+6	+6
DES	15	+2	+5
CON	20	+5	+8
INT	10	+0	+0
SAB	12	+1	+4
CAR	9	-1	-1

- **Perícias:** Atletismo +12, Percepção +4, Furtividade +5
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 14
- **Idiomas:** Gigante
- **ND** 7 (XP 2.900; Bônus de Proficiência +3)

Ações

Ataques Múltiplos. O gigante faz dois ataques, usando Clava de Pedra ou Pedra, em qualquer combinação.

Clava de Pedra. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +9, alcance 4,5 metros, 22 (3d10 + 6) dano Contundente.

Pedra. *Jogada de Ataque à Distância:* +9, alcance 18/72 metros, 15 (2d8 + 6) dano Contundente. Se o alvo for uma criatura Grande ou menor, ela fica na condição Caída.

Glabrezu

Gigante Ínfero (Demônio), Caótico Mau

- **Classe de Armadura:** 17
- **Pontos de Vida:** 189 (18d10 + 90)
- **Deslocamento:** 12 metros.
- **Iniciativa:** +6 (16)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALVAGUARDA
FOR	20	+5	+9
DES	15	+2	+2
CON	21	+5	+9
INT	19	+4	+4
SAB	17	+3	+7
CAR	16	+3	+7

- **Resistências:** Frio, Fogo, Relâmpago
- **Imunidades:** Veneno; Envenenado
- **Perícias:** Enganação +7, Percepção +7
- **Sentidos:** Visão Verdadeira 36 metros; Percepção Passiva 17
- **Idiomas:** Abissal; telepatia 36 metros.
- **ND** 9 (XP 5.000; PB +4)

Traços

Restauração Demônica. Se o glabrezu morrer fora do Abismo, seu corpo dissolve-se em ícior e ele ganha um novo corpo instantaneamente, revivendo com todos os seus Pontos de Vida em algum lugar do Abismo.

Resistência Mágica. O glabrezu tem Vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O glabrezu faz dois ataques de Pinça e usa Pancada ou Conjuração.

Pinça. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +9, alcance 3 metros, 16 (2d10 + 5) dano Cortante. Se o alvo for uma criatura Média ou menor, ela fica com a condição Imobilizado (escape CD 15) por uma das duas pinças.

Pancada. *Salvaguarda de Destreza:* CD 17, uma criatura Imobilizada pelo glabrezu. *Falha:* 15 (3d6 + 5) dano Contundente. *Sucesso:* Metade do dano.

Conjuração. O glabrezu conjura uma das seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais e usando Inteligência como atributo de conjuração (CD de salvaguarda da magia 16):

- **À Vontade:** *Escuridão*, *Detectar Magia*, *Dissipar Magia*
- **1 vez/dia cada:** *Confusão*, *Voo*, *Palavra de Poder: Atordoar*

Gladiador

Pequeno Humanoide, Neutro

- **Classe de Armadura:** 16
- **Pontos de Vida:** 112 (15d8 + 45)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +5 (15)

ESTATÍSTICA	PONTOS	MOD	SALV
FOR	18	+4	+7
DES	15	+2	+5
CON	16	+3	+6
INT	10	+0	+0
SAB	12	+1	+4
CAR	15	+2	+2

- **Perícias:** Atletismo +10, Atuação +5
- **Equipamento:** Escudo Arcano, Lança x 3, Armadura de Couro Reforçado
- **Sentidos:** Percepção Passiva 11
- **Idiomas:** Comum
- **ND** 5 (XP 1.800; PB +3)

Ações

Ataques Múltiplos. O gladiador faz três ataques com lanças. Ele pode substituir um ataque por um uso de Escudo Contra-Ataque.

Lança. *Jogada de Ataque (Médio ou à Distância):* +7, alcance 1,5 metros ou alcance 6/18 metros, 11 (2d6 + 4) dano Perfurante.

Escudo Contra-Ataque. *Salvaguarda de Força:* CD 15, uma criatura dentro de 1,5 metros que o gladiador pode ver. *Falha:* 9 (2d4 + 4) dano Contundente. Se o alvo for uma criatura Média ou menor, ela fica com a condição Caído.

Goblin Minion

Pequeno Feérico (Goblinóide), Caótico Neutro

- **Classe de Armadura:** 12
- **Pontos de Vida:** 7 (2d6)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	8	-1	-1
DES	15	+2	+2
CON	10	+0	+0
INT	10	+0	+0
SAB	8	-1	-1
CAR	8	-1	-1

- **Perícias:** Furtividade +6
- **Equipamento:** Adaga x 3
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 9
- **Idiomas:** Comum, Goblin
- **ND** 1/8 (XP 25; PB +2)

Ações

Adaga. *Jogada de Ataque (Corpo a Corpo ou à Distância):* +4, alcance 1,5 metros ou alcance 6/18 metros, 4 (1d4 + 2) dano Perfurante.

Ações Bônus

Fuga Ágil. O goblin executa a ação Desviar ou Esconder.

Golem de Ferro

Constructo Grande, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 20
- **Pontos de Vida:** 252 (24d10 + 120)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +9 (19)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	24	+7	+7
DES	9	-1	-1
CON	20	+5	+5
INT	3	-4	-4
SAB	11	+0	+0
CAR	1	-5	-5

- **Imunidades:** Fogo, Veneno, Psíquico; Enfeitiçado, Exaustão, Amedrontado, Paralisado, Petrificado, Envenenado
- **Sentidos:** Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 10
- **Idiomas:** Compreende Comum mais dois outros idiomas, mas não pode falar
- **ND** 16 (XP 15.000; PB +5)

Traços

Absorção de Fogo. Sempre que o golem sofre dano Ígneo, ele recupera um número de Pontos de Vida igual ao dano Ígneo causado.

Forma Imutável. O golem não pode mudar de forma.

Resistência Mágica. O golem tem Vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O golem faz dois ataques, usando Braço Lâmina ou Raio Ígneo em qualquer combinação.

Braço Lâmina. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +12, alcance 3 metros, 20 (3d8 + 7) dano Cortante mais 10 (3d6) dano Ígneo.

Raio Ígneo. *Jogada de Ataque à Distância:* +10, alcance 36 metros, 36 (8d8) dano Ígneo.

Respiração Venenosa (Recarrega 6). *Salvaguarda de Constituição:* CD 18, cada criatura em um Cone de 18 metros. *Falha:* 55 (10d10) dano Venenoso. *Sucesso:* Metade do dano.

Goleme de Barro

Constructo Grande, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 14
- **Pontos de Vida:** 123 (13d10 + 52)
- **Deslocamento:** 6 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALVAGUARDAS
FOR	20	+5	+5
DES	9	-1	-1
CON	18	+4	+4
INT	3	-4	-4
SAB	8	-1	-1
CAR	1	-5	-5

- **Resistências:** Contundente, Perfurante, Cortante
- **Imunidades:** Ácido, Veneno, Psíquico; Enfeitiçado, Exaustão, Amedrontado, Paralisado, Petrificado, Envenenado
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 9
- **Idiomas:** Comum mais um outro idioma
- **ND** 9 (XP 5.000; PB +4)

Traços

Absorção de Ácido. Sempre que o goleme sofre dano Ácido, ele não recebe dano e, em vez disso, recupera um número de Pontos de Vida igual ao dano Ácido causado.

Fúria. Sempre que o goleme começa seu turno Sangrando, lance 1d6. Em 6, o goleme entra em fúria. Em cada turno enquanto estiver em fúria, o goleme ataca a criatura mais próxima que consegue ver. Se não houver criatura próxima o suficiente para se mover e atacar, o goleme ataca um objeto. Uma vez que o goleme entra em fúria, ele permanece em fúria até ser destruído ou até deixar de estar Sangrando.

Forma Imutável. O goleme não pode mudar de forma.

Resistência Mágica. O goleme tem Vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O goleme faz dois ataques de Golpe, ou faz três ataques de Golpe se usou Acelerar neste turno.

Golpe. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +9, alcance 1,5 metro, 10 (1d10 + 5) dano Contundente mais 6 (1d12) dano Ácido, e o máximo de Pontos de Vida do alvo diminui em uma quantidade igual ao dano Ácido recebido.

Ações Bônus

Acelerar (Recarga 5-6). O goleme realiza as ações Correr e Desengajar.

Goleme de Carne

Constructo Médio, Neutro

- **Classe de Armadura:** 9
- **Pontos de Vida:** 127 (15d8 + 60)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** -1 (9)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	19	+4	+4
DES	9	-1	-1
CON	18	+4	+4
INT	6	-2	-2
SAB	10	+0	+0
CAR	5	-3	-3

- **Imunidades:** Elétrico, Veneno; Enfeitiçado, Exaustão, Amedrontado, Paralisado, Petrificado, Envenenado
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 10
- **Idiomas:** Compreende Comum mais um outro idioma, mas não pode falar
- **ND** 5 (XP 1.800; PB +3)

Traços

Aversão ao Fogo. Se o goleme tomar dano Ígneo, ele tem Desvantagem nas jogadas de ataque e testes de atributo até o final de sua próxima rodada.

Fúria. Sempre que o goleme começa sua rodada com Sangrando, lance 1d6. Em 6, o goleme entra em fúria. Em cada rodada enquanto estiver em fúria, o goleme ataca a criatura mais próxima que consegue ver. Se não houver criatura próxima o suficiente para se mover e atacar, o goleme ataca um objeto. Uma vez que o goleme entra em fúria, ele permanece assim até ser destruído ou até não estar mais Sangrando. O criador do goleme, se estiver dentro de 18 metros do goleme em fúria, pode tentar acalmá-lo usando uma ação para fazer um teste de Carisma (Persuasão) com CD 15; o goleme precisa ser capaz de ouvir seu criador. Se este teste for bem-sucedido, o goleme deixa de estar em fúria até o início de sua próxima rodada, momento em que ele volta a rolar para o traço Fúria se ainda estiver Sangrando.

Forma Imutável. O goleme não pode mudar de forma.

Absorção de Elétrico. Sempre que o goleme sofrer dano Elétrico, ele recupera um número de Pontos de Vida igual ao dano Elétrico causado.

Resistência Mágica. O goleme tem Vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O golem faz dois ataques corpo a corpo.

Golpe. *Jogada de Ataque:* +7, alcance 1,5 metro, 13 (2d8 + 4) dano Contundente mais 4 (1d8) dano Elétrico.

Goleme de Pedra

Constructo Grande, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 18
- **Pontos de Vida:** 220 (21d10 + 105)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	22	+6	+6
DES	9	-1	-1
CON	20	+5	+5
INT	3	-4	-4
SAB	11	+0	+0
CAR	1	-5	-5

- **Imunidades:** Veneno, Psíquico; Enfeitiçado, Exaustão, Amedrontado, Paralisado, Petrificado, Envenenado
- **Sentidos:** Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 10
- **Idiomas:** Compreende Comum e mais dois idiomas, mas não pode falar
- **ND** 10 (XP 5.900; PB +4)

Traços

Forma Imutável. O goleme não pode mudar de forma.

Resistência Mágica. O goleme tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O goleme faz dois ataques, usando Golpe ou Raio de Força em qualquer combinação.

Golpe. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +10, alcance 1,5 metros, 15 (2d8 + 6) dano Contundente mais 9 (2d8) dano Energético.

Raio de Força. *Jogada de Ataque à Distância:* +9, alcance 36 metros, 22 (4d10) dano Energético.

Ações Bônus

Lentidão (Recarrega 5-6). O goleme conjura a magia *Lentidão*, sem necessidade de componentes e usando Constituição como atributo de conjuração (CD de salvaguarda da magia 17).

Gorgon

Constructo Grande, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 19
- **Pontos de Vida:** 114 (12d10 + 48)
- **Deslocamento:** 12 metros.
- **Iniciativa:** +0 (10)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	20	+5	+5
DES	11	+0	+0
CON	18	+4	+4
INT	2	-4	-4
SAB	12	+1	+1
CAR	7	-2	-2

- **Imunidades:** Exaustão, Petrificado
- **Perícias:** Percepção +7
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 17
- **ND** 5 (XP 1.800; PB +3)

Ações

Golpe. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +8, alcance 1,5 metro, 18 (2d12 + 5) dano Perfurante. Se o alvo for uma criatura Grande ou menor e o gorgon se mover 20+ metros em linha reta em direção a ele imediatamente antes do ataque, o alvo fica Caído.

Respiração Petrificante (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Constituição:* CD 15, cada criatura em um Cone de 9 metros. *Primeira Falha* O alvo fica Contido e repete a salvaguarda no final de sua próxima rodada, se ainda estiver Contido, terminando o efeito em si com sucesso. *Segunda Falha* O alvo fica Petrificado em vez de Contido.

Ações Bônus

Aplastar. *Salvaguarda de Destreza:* CD 16, uma criatura dentro de 1,5 metros que está Caída. *Falha:* 16 (2d10 + 5) dano Contundente. *Sucesso:* Metade do dano.

Gosa Cinzenta

Gosma Média, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 9
- **Pontos de Vida:** 22 (3d8 + 9)
- **Deslocamento:** 3 metros, Escalar 3 metros.
- **Iniciativa:** -2 (8)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	12	+1	+1
DES	6	-2	-2
CON	16	+3	+3
INT	1	-5	-5
SAB	6	-2	-2
CAR	2	-4	-4

- **Resistências:** Ácido, Frio, Fogo
- **Imunidades:** Cego, Enfeitiçado, Surdo, Exaustão, Amedrontado, Imobilizado, Caído, Contido
- **Perícias:** Furtividade +2
- **Sentidos:** Visão às Cegas 18 metros; Percepção Passiva 8
- **ND** 1/2 (XP 100; PB +2)

Traços

Forma Amorfa. A gosma pode se mover por um espaço tão estreito quanto 2,5 centímetros sem gastar movimento extra para isso.

Forma Corrosiva. Munição não mágica é destruída imediatamente após acertar a gosma e causar qualquer dano. Qualquer arma não mágica recebe uma penalidade cumulativa de

-1 nas jogadas de ataque imediatamente após causar dano à gosma e entrar em contato com ela. A arma é destruída se a penalidade atingir -5. A penalidade pode ser removida ao lançar a magia *Reparar* na arma. A gosma consegue atravessar metal ou madeira não mágica com 5 centímetros de espessura em 1 rodada.

Ações

Pseudopodo. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +3, alcance 1,5 metro, 10 (2d8 + 1) dano Ácido. Armaduras não mágicas usadas pelo alvo recebem uma penalidade de -1 na Classe de Armadura que oferecem. A armadura é destruída se a penalidade reduzir sua Classe de Armadura para 10. A penalidade pode ser removida ao lançar a magia *Reparar* na armadura.

Grick

Aberração Média, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 14
- **Pontos de Vida:** 54 (12d8)
- **Deslocamento:** 9 metros, Escalar 9 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	14	+2	+2
DES	14	+2	+2
CON	11	+0	+0
INT	3	-4	-4
SAB	14	+2	+2
CAR	5	-3	-3

- **Perícias:** Furtividade +4
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 12
- **ND** 2 (XP 450; PB +2)

Ações

Ataques Múltiplos. O grick faz um ataque de Bico e um ataque de Tentáculos.

Bico. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metro, 9 (2d6 + 2) dano Perfurante.

Tentáculos. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metro, 7 (1d10 + 2) dano Cortante. Se o alvo for uma criatura Média ou menor, ele fica com a condição Imobilizado (escape CD 12) por todas as quatro tentáculos.

Griffon

Grande Monstruosidade, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 12
- **Pontos de Vida:** 59 (7d10 + 21)
- **Deslocamento:** 9 metros, Voo 24 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	PONTOS	MOD	SALV
FOR	18	+4	+4
DES	15	+2	+2
CON	16	+3	+3
INT	2	-4	-4
SAB	13	+1	+1
CAR	8	-1	-1

- **Perícias:** Percepção +5
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 15
- **ND** 2 (XP 450; PB +2)

Ações

Ataques Múltiplos. O grifo faz dois ataques Rasgar.

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6, alcance 1,5 metro, 8 (1d8 + 4) dano Perfurante. Se o alvo for uma criatura Média ou menor, ela fica com a condição Imobilizado (fuga CD 14) devido aos dois garras dianteiras do grifo.

Grimlock

Aberração Média, Mau Leal

- **Classe de Armadura:** 11
- **Pontos de Vida:** 11 (2d8 + 2)
- **Deslocamento:** 9 metros, Escalar 9 metros.
- **Iniciativa:** +1 (11)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	16	+3	+3
DES	12	+1	+1
CON	12	+1	+1
INT	9	-1	-1
SAB	8	-1	-1
CAR	6	-2	-2

- **Perícias:** Atletismo +5, Percepção +3, Furtividade +5
- **Sentidos:** Visão às Cegas 9 metros; Percepção Passiva 13
- **ND** 1/4 (XP 50; PB +2)

Ações

Cudim de Osso. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro, 6 (1d6 + 3) dano Contundente mais 2 (1d4) dano Psíquico.

Guarda

Humanoide Pequeno, Neutro

- **Classe de Armadura:** 16
- **Pontos de Vida:** 11 (2d8 + 2)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +1 (11)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	13	+1	+1
DES	12	+1	+1
CON	12	+1	+1
INT	10	+0	+0
SAB	11	+0	+0
CAR	10	+0	+0

- **Perícias:** Percepção +2
- **Equipamento:** Camisa de Malhas, Escudo Arcano, Lança
- **Sentidos:** Percepção Passiva 12
- **Idiomas:** Comum
- **ND** 1/8 (XP 25; PB +2)

Ações

Lança. *Jogada de Ataque (Corpo a Corpo ou à Distância):* +3, alcance 1,5 metros ou alcance 6/18 metros, 4 (1d6 + 1) dano Perfurante.

Guardião de Escudo

Constructo Grande, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 17
- **Pontos de Vida:** 142 (15d10 + 60)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** -1 (9)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	18	+4	+4
DES	8	-1	-1
CON	18	+4	+4
INT	7	-2	-2
SAB	10	+0	+0
CAR	3	-4	-4

- **Imunidades:** Veneno; Enfeitiçado, Exaustão, Amedrontado, Paralisado, Petrificado, Envenenado
- **Sentidos:** Visão às Cegas 3 metros, Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 10
- **Idiomas:** Compreende comandos dados em qualquer idioma, mas não consegue falar
- **ND** 7 (XP 2.900; PB +3)

Traços

Vinculado. O guardião está magicamente vinculado a um amuleto. Enquanto o guardião e seu amuleto estão no mesmo plano de existência, o portador do amuleto pode chamar telepaticamente o guardião para se mover até ele, e o guardião sabe a distância e direção até o amuleto. Se o guardião estiver a menos de 18 metros do portador do amuleto, metade de qualquer dano que o portador sofrer (arredondado para cima) é transferido para o guardião.

Regeneração. O guardião recupera 10 pontos de vida no início de cada turno, desde que tenha pelo menos 1 ponto de vida.

Armazenamento de Magia. Um conjurador que usa o amuleto do guardião pode fazer com que o guardião armazene uma magia de 4º círculo ou inferior. Para isso, o portador deve conjurar a magia no guardião enquanto está a menos de 1,5 metro dele. A magia não tem efeito, mas é armazenada dentro do guardião. Qualquer magia armazenada anteriormente é perdida quando uma nova magia é armazenada. O guardião pode conjurar a magia armazenada com quaisquer parâmetros definidos pelo conjurador original, não requerendo componentes de magia e usando o atributo de conjuração do conjurador. A magia armazenada é então perdida.

Ações

Ataques Múltiplos. O guardião faz duas ataques com Punho.

Mão. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +7, alcance 3 metros, 11 (2d6 + 4) dano Contundente mais 7 (2d6) dano Energético.

Guardião Naga

Grande Celestial, Leal Bom

- **Classe de Armadura:** 18
- **Pontos de Vida:** 136 (16d10 + 48)
- **Deslocamento:** 12 metros, Escalar 12 metros, Nadar 12 metros.
- **Iniciativa:** +4 (14)

ESTATÍSTICA	PONTOS	MOD	SALV
FOR	19	+4	+4
DES	18	+4	+8
CON	16	+3	+7
INT	16	+3	+7
SAB	19	+4	+8
CAR	18	+4	+8

- **Imunidades:** Veneno; Enfeitiçado, Paralisado, Envenenado, Contido
- **Perícias:** Arcanismo +11, História +11, Religião +11
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 14
- **Idiomas:** Celestial, Comum
- **ND** 10 (XP 5.900; PB +4)

Traços

Restauração Celestial. Se a naga morrer, ela retorna à vida em 1d6 dias e recupera todos os seus Pontos de Vida, a menos que *Dissipar o Bem e o Mal* seja conjurado sobre seus restos.

Ações

Ataques Múltiplos. A naga faz dois ataques de Mordida. Ela pode substituir qualquer ataque por uma utilização de Espuma Venenosa.

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +8, alcance 3 metros, 17 (2d12 + 4) de dano Perfurante mais 22 (4d10) de dano Venenoso.

Espuma Venenosa. *Salvaguarda de Constituição:* CD 16, uma criatura que a naga consegue ver dentro de 18 metros *Falha:* 31 (7d8) de dano Venenoso, e o alvo fica com a condição Cego até o início da próxima rodada da naga. *Sucesso:* Metade do dano apenas.

Conjuração. A naga conjura uma das seguintes magias, não exigindo componentes Sômicos ou Materiais e usando Sabedoria como atributo de conjuração (CD de salvaguarda da magia 16):

- **À Vontade:** *Taumaturgia*
- **1 vez/dia cada:** *Clarividência*, *Curar Ferimentos*, *Coluna de Chamas*, *Missão*, *Visão da Verdade*

Guerreiro Bugbear

Criatura Média (Goblinóide), Caótico Mau

- **Classe de Armadura:** 14
- **Pontos de Vida:** 33 (6d8 + 6)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	15	+2	+2
DES	14	+2	+2
CON	13	+1	+1
INT	8	-1	-1
SAB	11	+0	+0
CAR	9	-1	-1

- **Perícias:** Furtividade +6, Sobrevivência +2
- **Equipamento:** Armadura de Couro, Martelo Leve x 3
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 10
- **Idiomas:** Comum, Goblin

- **ND** 1 (XP 200; PB +2)

TRAÇOS

Arrastar. O bugbear não precisa gastar movimento extra para mover uma criatura que está imobilizada por ele.

AÇÕES

Imobilizar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 3 metros 9 (2d6 + 2) Dano Contundente. Se o alvo for uma criatura Média ou menor, ela fica com a condição Imobilizado (fuga CD 12).

Martelo Leve. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo ou à Distância:* +4 (com Vantagem se o alvo estiver Imobilizado pelo bugbear), alcance 3 metros ou alcance 6/18 metros 9 (3d4 + 2) Dano Contundente.

GUERREIRO GNOLL

Criatura Média, Ínfero, Caótico Mau

- **Classe de Armadura:** 15
- **Pontos de Vida:** 27 (6d8)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +1 (11)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	14	+2	+2
DES	12	+1	+1
CON	11	+0	+0
INT	6	-2	-2
SAB	10	+0	+0
CAR	7	-2	-2

- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 10
- **Idiomas:** Gnoll
- **ND** 1/2 (XP 100; PB +2)

AÇÕES

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metro, 5 (1d6 + 2) dano Perfurante.

Arco de Osso. *Jogada de Ataque à Distância:* +3, alcance 45/180 metros, 6 (1d10 + 1) dano Perfurante.

AÇÕES BÔNUS

Fúria (1/Dia). Imediatamente após causar dano a uma criatura que já está Sangrando, o gnoll se move até metade de seu Deslocamento e faz um ataque Rasgar.

GUERREIRO GOBLIN

Pequeno Feérico (Goblinóide), Caótico Neutro

- **Classe de Armadura:** 15
- **Pontos de Vida:** 10 (3d6)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALVAGUARDA
FOR	8	-1	-1
DES	15	+2	+2
CON	10	+0	+0
INT	10	+0	+0
SAB	8	-1	-1
CAR	8	-1	-1

- **Perícias:** Furtividade +6
- **Equipamento:** Armadura de Couro, Sêmola, Escudo Arcano, Arco Curto
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 9
- **Idiomas:** Comum, Goblin
- **ND** 1/4 (XP 50; PB +2)

AÇÕES

Sêmola. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metro, 5 (1d6 + 2) dano Cortante, mais 2 (1d4) dano Cortante se a jogada de ataque tiver Vantagem.

Arco Curto. *Jogada de Ataque à Distância:* +4, alcance 24/96 metros, 5 (1d6 + 2) dano Perfurante, mais 2 (1d4) dano Perfurante se a jogada de ataque tiver Vantagem.

AÇÕES BÔNUS

Fuga Ágil. O goblin executa a ação Desviar ou Esconder.

GUERREIRO HOBGOBLIN

Criatura Média (Goblinóide), Leal Mau

- **Classe de Armadura:** 18
- **Pontos de Vida:** 11 (2d8 + 2)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	13	+1	+1
DES	12	+1	+1
CON	12	+1	+1
INT	10	+0	+0
SAB	10	+0	+0
CAR	9	-1	-1

- **Equipamento:** Armadura de Meia Placa, Arco Longo, Espada Longa, Escudo Arcano
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 10
- **Idiomas:** Comum, Goblin
- **ND** 1/2 (XP 100; PB +2)

Traços

Táticas de Grupo. O hobgoblin tem vantagem em uma jogada de ataque contra uma criatura se pelo menos um aliado do hobgoblin estiver a menos de 1,5 metro da criatura e o aliado não estiver Incapacitado.

Ações

Espada Longa. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +3, alcance 1,5 metro, 12 (2d10 + 1) dano Cortante.

Arco Longo. *Jogada de Ataque à Distância:* +3, alcance 45/180 metros, 5 (1d8 + 1) dano Perfurante mais 7 (3d4) dano Venenoso.

Guerreiro Kobold

Pequeno Dragão, Neutro

- **Classe de Armadura:** 14
- **Pontos de Vida:** 7 (3d6 - 3)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	7	-2	-2
DES	15	+2	+2
CON	9	-1	-1
INT	8	-1	-1
SAB	7	-2	-2
CAR	8	-1	-1

- **Equipamento:** Adaga x 3
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 8
- **Idiomas:** Comum, Dragônico
- **ND** 1/8 (XP 25; PB +2)

Traços

Tática de Grupo. O kobold tem Vantagem em uma jogada de ataque contra uma criatura se pelo menos um aliado do kobold estiver a menos de 1,5 metros da criatura e o aliado não estiver com a condição Incapacitado.

Sensibilidade à Luz do Sol. Enquanto em luz solar, o kobold tem Desvantagem em testes de atributo e jogadas de ataque.

Ações

Adaga. *Jogada de Ataque (Corpo a Corpo ou à Distância):* +4, alcance 1,5 metros ou alcance 6/18 metros, 4 (1d4 + 2) dano Perfurante.

Guerreiro Sahuagin

Criatura Média, Ínfero, Leal Mau

- **Classe de Armadura:** 12
- **Pontos de Vida:** 22 (4d8 + 4)
- **Deslocamento:** 9 metros, Natação 12 metros.
- **Iniciativa:** +0 (10)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALVAGUARDA
FOR	13	+1	+1
DES	11	+0	+0
CON	12	+1	+1
INT	12	+1	+1
SAB	13	+1	+1
CAR	9	-1	-1

- **Resistências:** Ácido, Frio
- **Perícias:** Percepção +5
- **Sentidos:** Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 15
- **Idiomas:** Sahuagin

- **ND** 1/2 (XP 100; PB +2)

TRAÇOS

Frenesi Sanguinário. O sahuagin tem Vantagem nas jogadas de ataque contra qualquer criatura que não tenha todos os seus Pontos de Vida.

Amfíbio Limitado. O sahuagin pode respirar ar e água, mas precisa ficar submerso pelo menos uma vez a cada 4 horas para evitar sufocar fora d'água.

Telepatia de Tubarão. O sahuagin pode controlar magicamente tubarões dentro de 36 metros de si mesmo, usando uma telepatia especial.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O sahuagin faz dois ataques com Garra.

Garra. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +3, alcance 1,5 metro, 4 (1d6 + 1) dano Cortante.

AÇÕES BÔNUS

Carga Aquática. O sahuagin nada até seu deslocamento de natação em linha reta em direção a um inimigo que consegue ver.

GUERREIRO VETERANO

Humanoide Pequeno, Neutro

- **Classe de Armadura:** 17
- **Pontos de Vida:** 65 (10d8 + 20)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	16	+3	+3
DES	13	+1	+1
CON	14	+2	+2
INT	10	+0	+0
SAB	11	+0	+0
CAR	10	+0	+0

- **Perícias:** Atletismo +5, Percepção +2
- **Equipamento:** Espada de duas mãos, Arco Pesado, Armadura de Placas
- **Sentidos:** Percepção Passiva 12
- **Idiomas:** Comum mais um outro idioma
- **ND** 3 (XP 700; PB +2)

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O guerreiro faz dois ataques com Espada de Duas Mãos ou Arco Pesado.

Espada de Duas Mãos. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro 10 (2d6 + 3) Dano Cortante.

Arco Pesado. *Jogada de Ataque à Distância:* +3, alcance 30/120 metros 12 (2d10 + 1) Dano Perfurante.

MONSTROS — H

HAG DO MAR

Féerico Médio, Mau Caótico

- **Classe de Armadura:** 14
- **Pontos de Vida:** 52 (7d8 + 21)
- **Deslocamento:** 9 metros, Natação 12 metros.
- **Iniciativa:** +1 (11)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	16	+3	+3
DES	13	+1	+1
CON	16	+3	+3
INT	12	+1	+1
SAB	12	+1	+1
CAR	13	+1	+1

- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 11
- **Idiomas:** Comum, Gigante, Primordial (Aquan)
- **ND** 2 (XP 450; PB +2)

TRAÇOS

Amfíbio. A hag pode respirar ar e água.

Aparência Vile. *Salvaguarda de Sabedoria:* CD 11, qualquer Fera ou Humanoide que comece sua vez dentro de 9 metros da hag e possa ver a forma verdadeira da hag. *Falha:* O alvo fica com a condição Amedrontado até o início de sua próxima vez. *Sucesso:* O alvo é imune à Aparência Vile desta hag por 24 horas.

Ações

Garras. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro, 10 (2d6 + 3) dano Cortante.

Olhar da Morte (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Sabedoria:* CD 11, uma criatura Amedrontada que a hag possa ver dentro de 9 metros. *Falha:* Se o alvo tiver 20 pontos de vida ou menos, ele cai para 0 pontos de vida. Caso contrário, o alvo sofre 13 (3d8) dano Psíquico.

Aparência Ilusória. A hag conjura *Disfarçar-se*, usando Constituição como atributo de conjuração (CD de salvaguarda da magia 13). A duração da magia é de 24 horas.

- **À Vontade:** *Disfarçar-se*

Hag Noturna

Criatura Média de Ínfero, Mau

- **Classe de Armadura:** 17
- **Pontos de Vida:** 112 (15d8 + 45)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +5 (15)

ESTATÍSTICA	PONTOS	MOD	SALV
FOR	18	+4	+4
DES	15	+2	+2
CON	16	+3	+3
INT	16	+3	+3
SAB	14	+2	+2
CAR	16	+3	+3

- **Resistências:** Frio, Fogo
- **Imunidades:** Enfeitiçado
- **Perícias:** Enganação +6, Intuição +5, Percepção +5, Furtividade +5
- **Sentidos:** Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 15
- **Idiomas:** Abissal, Comum, Infernal, Primordial
- **ND** 5 (XP 1.800; PB +3)

Traços

Resistência Mágica. A hag tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Bolsa de Almas. A hag possui uma bolsa de almas. Enquanto segura ou carrega a bolsa, a hag pode usar sua ação de *Pesadelo Assombrante*. A bolsa tem CA 15, PV 20 e Resistência a todos os danos. A bolsa se transforma em pó se reduzida a 0 Pontos de Vida. Se a bolsa for destruída, quaisquer almas que ela estiver segurando são liberadas. A hag pode criar uma nova bolsa após 7 dias.

Ações

Ataques Múltiplos. A hag faz dois ataques com garras.

Garras. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +7, alcance 1,5 metro, 13 (2d8 + 4) dano Cortante.

Conjuração. A hag conjura uma das seguintes magias, não exigindo componentes materiais e usando Inteligência como atributo de conjuração (CD de salvaguarda 14):

- **À Vontade:** *Detectar Magia*, *Forma Etérea*, *Mísseis Mágicos*
- **2x/Dia Cada:** *Assassino Fantasmagórico*, *Transição Planar* ***Aterrorização Noturna (1x/Dia; Requer Bolsa de Alma).*** Enquanto está no Plano Etéreo, a bruxa conjura *Sonho*, usando o mesmo atributo de conjuração da Conjuração. Apenas a bruxa pode servir como mensageira da magia, e o alvo deve ser uma criatura que a bruxa possa ver no Plano Material. A magia falha e é desperdiçada se o alvo estiver sob o efeito da magia *Proteção Contra o Bem e o Mal* ou dentro de uma magia *Círculo Mágico*. Se o alvo tomar dano da magia *Sonho*, seu máximo de pontos de vida diminui em uma quantidade igual a esse dano. Se a magia matar o alvo, sua alma é aprisionada na bolsa de alma da bruxa, e o alvo não pode ser ressuscitado até que sua alma seja liberada.
- **À Vontade:**
- **1x/Dia Cada:** *Sonho*, *Proteção Contra o Bem e o Mal*, *Círculo Mágico*

Ações Bônus

Mudar de Forma. A bruxa muda de forma para se tornar um Humanoide Pequeno ou Médio, ou retorna à sua forma verdadeira. Além do tamanho, suas estatísticas de jogo são as mesmas em cada forma. Qualquer equipamento que esteja usando ou carregando não é transformado.

Hag Verde

Féerico Médio, Mau

- **Classe de Armadura:** 17
- **Pontos de Vida:** 82 (11d8 + 33)
- **Deslocamento:** 9 metros, Natação 9 metros.
- **Iniciativa:** +1 (11)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	18	+4	+4
DES	12	+1	+1
CON	16	+3	+3
INT	13	+1	+1
SAB	14	+2	+2
CAR	14	+2	+2

- **Perícias:** Arcanismo +5, Enganação +4, Percepção +4, Furtividade +3
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 14
- **Idiomas:** Comum, Élfico, Sylvan
- **ND** 3 (XP 700; PB +2)

Traços

Amfíbio. A hag pode respirar ar e água.

Mimicry. A hag pode imitar sons de animais e vozes de humanoides. Uma criatura que ouve os sons só consegue perceber que são imitações com um sucesso em um teste de Sabedoria (Intuição) CD 14.

Ações

Ataques Múltiplos. A hag faz dois ataques com as garras.

Garra. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6, alcance 1,5 metro, 8 (1d8 + 4) dano Cortante mais 3 (1d6) dano Venenoso.

Conjuração. A hag conjura uma das seguintes magias, não requerendo componentes materiais e usando Sabedoria como atributo de conjuração (CD de salvaguarda 12, +4 em jogadas de ataque com magias):

- **À Vontade:** *Luzes Dançantes*, *Disfarçar-se*, *Invisibilidade*, *Ilusão Menor*, *Raio Nauseante*

Harpy

Monstruosidade Média, Caótico Mau

- **Classe de Armadura:** 11
- **Pontos de Vida:** 38 (7d8 + 7)
- **Deslocamento:** 6 metros, Voo 12 metros.
- **Iniciativa:** +1 (11)

ESTATÍSTICA	PONTOS	MOD	SALV
FOR	12	+1	+1
DES	13	+1	+1
CON	12	+1	+1
INT	7	-2	-2
SAB	10	+0	+0
CAR	13	+1	+1

- **Sentidos:** Percepção Passiva 10
- **Idiomas:** Comum
- **ND** 1 (XP 200; PB +2)

Ações

Garras. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +3, alcance 1,5 metro, 6 (2d4 + 1) dano Cortante.

Canto Atrativo. A harpia canta uma melodia mágica, que dura até que a concentração da harpia em ela termine. *Salvaguarda de Sabedoria:* CD 11, cada Humanoide e Gigante em uma Emanação de 90 metros originada da harpia quando o canto começa. *Falha:* O alvo fica com a condição Enfeitiçado até que o canto termine e repete o teste no final de cada turno. Enquanto Enfeitiçado, o alvo fica com a condição Incapacitado e ignora o Canto Atrativo de outras harpias. Se o alvo estiver a mais de 1,5 metro da harpia, o alvo se move em seu turno em direção à harpia pelo caminho mais direto, tentando ficar a menos de 1,5 metro da harpia. Ele não evita ataques de oportunidade; no entanto, antes de se mover para terreno danoso (como lava ou um poço) e sempre que tomar dano de uma fonte diferente da harpia, o alvo repete o teste. *Sucesso:* O alvo fica imune ao Canto Atrativo desta harpia por 24 horas.

Hezrou

Grande Ínfero (Demônio), Caótico Mau

- **Classe de Armadura:** 18
- **Pontos de Vida:** 157 (15d10 + 75)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +6 (16)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	19	+4	+7
DES	17	+3	+3
CON	20	+5	+8
INT	5	-3	-3
SAB	12	+1	+4
CAR	13	+1	+1

- **Resistências:** Frio, Fogo, Relâmpago
- **Imunidades:** Veneno; Envenenado
- **Sentidos:** Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 11
- **Idiomas:** Abissal; telepatia 36 metros.
- **ND** 8 (XP 3.900; PB +3)

Traços

Restauração Demônica. Se o hezrou morrer fora do Abismo, seu corpo dissolve-se em ícior e ganha um novo corpo instantaneamente, revivendo com todos os seus Pontos de Vida em algum lugar do Abismo.

Resistência Mágica. O hezrou tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Fedor. *Salvaguarda de Constituição:* CD 16, qualquer criatura que comece sua vez em uma Emanação de 3 metros originada do hezrou. *Falha:* O alvo fica com a condição Envenenado até o início de sua próxima vez.

Ações

Ataques Múltiplos. O hezrou faz três ataques Rasgar.

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +7, alcance 1,5 metros, 6 (1d4 + 4) dano Cortante mais 9 (2d8) dano Venenoso.

Ações Bônus

Salto. O hezrou salta até 9 metros gastando 3 metros de deslocamento.

Hidra

Monstruosidade Enorme, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 15
- **Pontos de Vida:** 184 (16d12 + 80)
- **Deslocamento:** 12 metros, Natação 12 metros.
- **Iniciativa**: +4 (14)

STAT	SCORE	MOD	SAVE
FOR	20	+5	+5
DES	12	+1	+1
CON	20	+5	+5
INT	2	-4	-4
SAB	10	+0	+0
CAR	7	-2	-2

- **Imunidades**: Cego, Enfeitiçado, Surdo, Amedrontado, Atordoado, Inconsciente
- **Perícias**: Percepção +6
- **Sentidos**: Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 16
- **ND** 8 (XP 3.900; PB +3)

Características

Prender a Respiração. A hidra pode prender a respiração por 1 hora.

Múltiplas Cabeças. A hidra possui cinco cabeças. Sempre que a hidra sofre 25 pontos de dano ou mais em um único turno, uma de suas cabeças morre. A hidra morre se todas as suas cabeças estiverem mortas. No final de cada turno da hidra quando ela tem pelo menos uma cabeça viva, a hidra cresce duas cabeças para cada cabeça que morreu desde o seu último turno, a menos que ela tenha sofrido dano Ígneo desde o seu último turno. A hidra recupera 20 pontos de vida ao crescer novas cabeças.

Cabeças Reativas. Para cada cabeça extra que a hidra possui além de uma, ela recebe uma reação adicional que só pode ser usada para Ataques de Oportunidade.

Ações

Ataques Múltiplos. A hidra realiza tantos ataques de Mordida quantos os cabeças que possui.

Mordida. *Jogada de ataque corpo a corpo:* +8, alcance 3 metros, dano Perfurante de 10 (1d10 + 5).

Hipogrifo

Grande Monstruosidade, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 11
- **Pontos de Vida:** 26 (4d10 + 4)
- **Deslocamento:** 12 metros, Voo 18 metros.
- **Iniciativa:** +1 (11)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	17	+3	+3
DES	13	+1	+1
CON	13	+1	+1
INT	2	-4	-4
SAB	12	+1	+1
CAR	8	-1	-1

- **Perícias:** Percepção +5
- **Sentidos:** Percepção Passiva 15
- **ND** 1 (XP 200; PB +2)

Traços

Voo Rápido. O hipogrifo não provoca um Ataque de Oportunidade quando voa para fora do alcance de um inimigo.

Ações

Ataques Múltiplos. O hipogrifo faz dois ataques Rasgar.

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro, 7 (1d8 + 3) dano Cortante.

Homúnculo

Constructo Pequeno, Neutro

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 4 (1d4 + 2)
- **Deslocamento:** 6 metros, Voo 12 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	PONTOS	MOD	SALV
FOR	4	-3	-3
DES	15	+2	+2
CON	14	+2	+2
INT	10	+0	+0
SAB	10	+0	+2
CAR	7	-2	+0

- **Imunidades:** Veneno; Enfeitiçado, Envenenado
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 10
- **Idiomas:** Compreende Comum mais um outro idioma, mas não consegue falar
- **ND** 0 (XP 0 ou 10; PB +2)

Traços

Ligação Telepática de Rary. Enquanto o Homúnculo está no mesmo plano de existência que seu mestre, os dois podem se comunicar telepaticamente um com o outro.

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metro, 1 dano Perfurante, e o alvo sofre o seguinte efeito. *Salvaguarda de Constituição:* CD 12. *Falha:* O alvo fica com a condição Envenenado até o final da próxima rodada do Homúnculo. *Falha de 5 ou mais:* O alvo fica com a condição Envenenado por 1 minuto. Enquanto Envenenado, o alvo fica com a condição Inconsciente, que termina antecipadamente se o alvo tomar qualquer dano.

Monstros — I

Imp

Pequeno Ínfero (Diabo), Leal Mau

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 21 (6d4 + 6)
- **Deslocamento:** 6 metros, Voo 12 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	PONTOS	MOD	SALV
FOR	6	-2	-2
DES	17	+3	+3
CON	13	+1	+1
INT	11	+0	+0
SAB	12	+1	+1
CAR	14	+2	+2

- **Resistências:** Frio
- **Imunidades:** Fogo, Veneno; Envenenado

- **Perícias:** Enganação +4, Intuição +3, Furtividade +5
- **Sentidos:** Visão no Escuro 36 metros (não é impedida por escuridão mágica); Percepção Passiva 11
- **Idiomas:** Comum, Infernal
- **ND** 1 (XP 200; PB +2)

Traços

Resistência Mágica. O imp tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Picada. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro, 6 (1d6 + 3) dano Perfurante mais 7 (2d6) dano Venenoso.

Mudar de Forma. O imp muda de forma para se assemelhar a um rato (Deslocamento 6 metros), um corvo (6 metros, Voo 18 metros) ou uma aranha (6 metros, Subir 6 metros), ou retorna à sua forma verdadeira. Suas estatísticas são as mesmas em cada forma, exceto pelo Deslocamento. Qualquer equipamento que esteja usando ou carregando não é transformado.

Invisibilidade. O imp conjura *Invisibilidade* em si mesmo, sem necessidade de componentes de magia e usando Carisma como atributo de conjuração.

- **À Vontade:** *Invisibilidade*

Incubus

Criatura Média, Ínfero, Mau

- **Classe de Armadura:** 15
- **Pontos de Vida:** 66 (12d8 + 12)
- **Deslocamento:** 9 metros, Voo 18 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALVAGUARDA
FOR	8	-1	-1
DES	17	+3	+3
CON	13	+1	+1
INT	15	+2	+2
SAB	12	+1	+1
CAR	20	+5	+5

- **Resistências:** Frio, Fogo, Veneno, Dano Psíquico
- **Perícias:** Enganação +9, Intuição +5, Percepção +5, Persuasão +9, Furtividade +7
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 15
- **Idiomas:** Abissal, Comum, Infernal; telepatia 18 metros.
- **ND** 4 (XP 1.100; PB +2)

Traços

Forma de Sucubismo. Quando o incubus termina um Descanso Longo, ele pode mudar de forma para se tornar um Sucubismo, usando esse bloco de estatísticas em vez do atual. Qualquer equipamento que esteja usando ou carregando não é transformado.

Ações

Ataques Múltiplos. O incubus faz dois ataques de Toque Inquieto.

Toque Inquieto. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +7, alcance 1,5 metro, 15 (3d6 + 5) de dano Psíquico, e o alvo é amaldiçoado por 24 horas ou até que o incubus morra. Até que a amaldiçoação termine, o alvo não recebe benefício algum ao terminar um Descanso Curto.

Conjuração. O incubus conjura uma das seguintes magias, não exigindo componentes materiais e usando Carisma como atributo de conjuração (CD de salvaguarda 15):

- **À Vontade:** *Disfarçar-se*, *Forma Etérea*
- **1 vez/dia cada:** *Sonho*, *Padrão Hipnótico*

Ações Bônus

Pesadelo (Recarga 6). *Salvaguarda de Sabedoria:* CD 15, uma criatura que o incubus pode ver dentro de 18 metros *Falha:* Se o alvo tiver 20 pontos de vida ou menos, ele fica Inconsciente por 1 hora, até que tome dano ou até que uma criatura dentro de 1,5 metro dele tome uma ação para acordá-lo. Caso contrário, o alvo toma 18 (4d8) de dano Psíquico.

Infantaria Guerreira

Humanoide Pequeno, Neutro

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 9 (2d8)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +0 (10)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	13	+1	+1
DES	11	+0	+0
CON	11	+0	+0
INT	8	-1	-1
SAB	11	+0	+0
CAR	8	-1	-1

- **Equipamento:** Camisa de Malhas, Lança
- **Sentidos:** Percepção Passiva 10
- **Idiomas:** Comum
- **ND** 1/8 (XP 25; PB +2)

Traços

Táticas de Grupo. A infantaria guerreira tem vantagem em uma jogada de ataque contra uma criatura se pelo menos um aliado estiver a menos de 1,5 metro da criatura e o aliado não estiver Incapacitado.

Ações

Lança. *Jogada de Ataque Mele ou à Distância:* +3, alcance 1,5 metros ou alcance 6/18 metros, 4 (1d6 + 1) dano Perfurante.

Monstros — J

Jelido Ocre

Gosma Grande, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 8
- **Pontos de Vida:** 52 (7d10 + 14)
- **Deslocamento:** 6 metros, Escalada 6 metros.
- **Iniciativa:** -2 (8)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	15	+2	+2
DES	6	-2	-2
CON	14	+2	+2
INT	2	-4	-4
SAB	6	-2	-2
CAR	1	-5	-5

- **Resistências:** Ácido
- **Imunidades:** Trovão, Cortante; Enfeitiçado, Surdo, Exaustão, Amedrontado, Imobilizado, Caído, Contido
- **Sentidos:** Visão às Cegas 18 metros; Percepção Passiva 8
- **ND** 2 (XP 450; PB +2)

Traços

Amorfo. O jelido pode se mover por um espaço tão estreito quanto 2,5 centímetros sem gastar movimento extra para isso.

Escalada de Aranha. O jelido pode escalar superfícies difíceis, incluindo tetos, sem precisar fazer um teste de atributo.

Ações

Pseudopodo. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metro, 12 (3d6 + 2) dano Ácido.

Monstros — K

Kraken

Imenso Monstruosidade (Titã), Caótico Mau

Monstros — K

- **Classe de Armadura:** 18
- **Pontos de Vida:** 481 (26d20 + 208)
- **Deslocamento:** 9 metros, Natação 36 metros.
- **Iniciativa:** +4 (14)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	30	+10	+17
DES	11	+0	+7
CON	26	+8	+15
INT	22	+6	+6
SAB	18	+4	+11
CAR	20	+5	+5

- **Imunidades:** Frio, Relâmpago; Amedrontado, Imobilizado, Paralisado, Contido
- **Perícias:** História +13, Percepção +11
- **Sentidos:** Visão Verdadeira 36 metros; Percepção Passiva 21
- **Idiomas:** Compreende Abissal, Celestial, Infernal e Primordial, mas não pode falar; telepatia 36 metros.
- **ND** 23 (XP 50.000, ou 62.000 em seu covil)

Traços

Amfíbio. O kraken pode respirar ar e água.

Resistência Lendária (4/Dia, ou 5/Dia em covil). Se o kraken falhar uma salvaguarda, ele pode escolher ter sucesso em vez disso.

Monstro de Cerco. O kraken causa dano dobrado a objetos e estruturas.

Ações

Ataques Múltiplos. O kraken faz dois ataques de Tentáculo e usa Lançar, Choque de Relâmpago ou Engolir.

Tentáculo. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +17, alcance 9 metros, 24 (4d6 + 10) dano Contundente. O alvo tem a condição Imobilizado (escape CD 20) de uma das dez tentáculos, e tem a condição Contido até que o imobilização termine.

Lançar. O kraken lança uma criatura de tamanho Grande ou menor Imobilizada por ele para um espaço que ele possa ver dentro de 18 metros de si mesmo que não esteja no ar. *Salvaguarda de Destreza:* CD 25, a criatura lançada e cada criatura no espaço de destino. *Falha:* 18 (4d8) dano Contundente, e o alvo tem a condição Caído. *Sucesso:* Dano reduzido pela metade apenas.

Ataque de Relâmpago. *Salvaguarda de Destreza*: CD 23, uma criatura que o kraken pode ver dentro de 36 metros. *Falha:* 33 (6d10) de dano Elétrico. *Sucesso:* Metade do dano.

Engolir. *Salvaguarda de Destreza*: CD 25, uma criatura Imobilizada pelo kraken (ele pode engolir até quatro criaturas por vez). *Falha:* 23 (3d8 + 10) de dano Perfurante. Se a vítima for Grande ou menor, ela é engolida e já não está Imobilizada. Uma criatura engolida tem a condição Contido, tem Cobertura Total contra ataques e outros efeitos fora do kraken, e sofre 24 (7d6) de dano Ácido no início de cada turno dela.

Se o kraken receber 50 ou mais pontos de dano em um único turno de uma criatura dentro dele, o kraken deve ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição CD 25 no final desse turno ou cuspir todas as criaturas engolidas, cada uma caindo em um espaço dentro de 3 metros do kraken com a condição Caído. Se o kraken morrer, qualquer criatura engolida já não terá a condição Contido e poderá escapar do cadáver usando 4,5 metros de deslocamento, saindo com a condição Caído.

Ações Lendárias

Bola de Tempestade. O kraken usa Ataque de Relâmpago.

Tinta Tóxica. *Salvaguarda de Constituição*: CD 23, cada criatura em uma Emanação de 4,5 metros originada do kraken enquanto ele está submerso. *Falha:* O alvo recebe as condições Cego e Envenenado até o final do próximo turno do kraken. O kraken então se move até seu deslocamento. *Falha ou Sucesso:* O kraken não pode usar essa ação novamente até o início de seu próximo turno.

Monstros — L

Lamia

Grande Ínfero, Caótico Mau

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 97 (13d10 + 26)
- **Deslocamento:** 12 metros.
- **Iniciativa:** +1 (11)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALVAGUARDA
FOR	16	+3	+3
DES	13	+1	+1
CON	15	+2	+2
INT	14	+2	+2
SAB	15	+2	+2
CAR	16	+3	+3

- **Perícias:** Enganação +7, Intuição +4, Furtividade +5
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 12
- **Idiomas:** Abissal, Comum
- **ND** 4 (XP 1.100; PB +2)

AÇÕES

Ataques Múltiplos. A lamia faz dois ataques de Garra. Ela pode substituir um ataque pelo uso de Toque Corruptor.

Garra. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro, 7 (1d8 + 3) dano Cortante mais 7 (2d6) dano Psíquico.

Toque Corruptor. *Salvaguarda de Sabedoria:* CD 13, uma criatura que a lamia consegue ver dentro de 1,5 metro *Falha:* 13 (3d8) dano Psíquico, e o alvo fica amaldiçoado por 1 hora. Até que a amaldiçoa termine, o alvo tem as condições Enfeitiçado e Envenenado.

Conjuração. A lamia conjura uma das seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais e usando Carisma como atributo de conjuração (CD de salvaguarda 13):

- **À Vontade:** *Disfarçar-se*, *Ilusão Menor*
- **1 vez por dia cada:** *Missão*, *Imagem Maior*, *Vidência*

AÇÕES BÔNUS

Salto. A lamia pula até 9 metros gastando 3 metros de deslocamento.

LARVA DE ARANHA

Monstruosidade Média, Mau Leal

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 44 (8d8 + 8)
- **Deslocamento:** 9 metros, Escalada 9 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	14	+2	+2
DES	15	+2	+2
CON	13	+1	+1
INT	7	-2	-2
SAB	12	+1	+1
CAR	8	-1	-1

- **Perícias:** Percepção +3, Furtividade +4, Sobrevivência +3
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 13
- **ND** 2 (XP 450; PB +2)

TRAÇOS

Escalada de Aranha. O Larva de aranha pode escalar superfícies difíceis, inclusive o teto, sem precisar fazer um teste de atributo.

Caminhante na Teia. O Larva de aranha ignora restrições de movimento causadas por teias, e o Larva de aranha sabe a localização de qualquer outra criatura em contato com a mesma teia.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O Larva de aranha faz um ataque de Mordida e um ataque de Garra.

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metro, 5 (1d6 + 2) de dano Perfurante mais 2 (1d4) de dano Venenoso, e o alvo fica com a condição Envenenado até o início da próxima rodada do Larva de aranha.

Garra. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metro, 7 (2d4 + 2) de dano Cortante.

Fio de Teia (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Destreza:* CD 12, uma criatura Média ou menor que o Larva de aranha pode ver dentro de 9 metros *Falha:* O alvo fica com a condição Contido até que a teia seja destruída (CA 10; PV 5; Vulnerabilidade a dano Ígneo; Imunidade a dano Contundente, Venenoso e Psíquico).

AÇÕES BÔNUS

Puxar. O Larva de aranha puxa uma criatura dentro de 9 metros de si que esteja Contida por seu Fio de Teia até 7,5 metros em direção a si mesmo.

LEMURE

Criatura Média de Ínfero (Diabo), Leal Mau

- **Classe de Armadura:** 9
- **Pontos de Vida:** 9 (2d8)
- **Deslocamento:** 6 metros.
- **Iniciativa:** -3 (7)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	10	+0	+0
DES	5	-3	-3
CON	11	+0	+0
INT	1	-5	-5
SAB	11	+0	+0
CAR	3	-4	-4

- **Resistências:** Frio
- **Imunidades:** Fogo, Veneno; Enfeitiçado, Amedrontado, Envenenado
- **Sentidos:** Visão no Escuro 36 metros (não é impedida pela escuridão mágica); Percepção Passiva 10
- **Idiomas:** Compreende o Infernal, mas não consegue falar
- **ND** 0 (XP 0 ou 10; PB +2)

Traços

Restauração Infernal. Se o lemure morrer nas Nove Masmorras, ele revive com todos os seus Pontos de Vida em 1d10 dias, a menos que seja morto por uma criatura sob os efeitos de uma *Bênção* ou seus restos sejam regados com Água Sagrada.

Ações

Lodo Vicioso. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +2, alcance 1,5 metro, 2 (1d4) dano Venenoso.

Lich

Médio Médio (Mago), Mau Leal

- **Classe de Armadura:** 20
- **Pontos de Vida:** 315 (42d8 + 126)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +7 (17)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	11	+0	+0
DES	16	+3	+10
CON	16	+3	+10
INT	21	+5	+12
SAB	14	+2	+9
CAR	16	+3	+3

- **Resistências:** Gélido, Relâmpago
- **Imunidades:** Necrótico, Veneno; Enfeitiçado, Exaustão, Amedrontado, Paralisado, Envenenado
- **Perícias:** Arcanismo +19, História +12, Intuição +9, Percepção +9
- **Equipamento:** Bolsa de Componentes
- **Sentidos:** Visão Verdadeira 36 metros; Percepção Passiva 19
- **Idiomas:** Todos
- **ND** 21 (XP 33.000, ou 41.000 em seu covil)

Traços

Resistência Lendária (4/Dia, ou 5/Dia em Covil). Se o lich falhar em uma salvaguarda, ele pode optar por ter sucesso em vez disso.

Jarro Espiritual. Se destruído, o lich se reforma em 1d10 dias se possuir um jarro espiritual, revivendo com todos os seus Pontos de Vida. O novo corpo aparece em um espaço não ocupado dentro do covil do lich.

Ações

Ataques Múltiplos. O lich faz três ataques, usando Explosão Arcana ou Toque Paralisante em qualquer combinação.

Explosão Arcana. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo ou à Distância:* +12, alcance 1,5 metros ou alcance 36 metros 31 (4d12 + 5) dano Energético.

Toque Paralisante. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +12, alcance 1,5 metros 15 (3d6 + 5) dano Gélido, e o alvo fica com a condição Paralisado até o início da próxima rodada do lich.

Conjuração. O lich conjura uma das seguintes magias, usando Inteligência como atributo de conjuração (CD de salvaguarda 20):

- **À Vontade:** *Detectar Magia*, *Detectar Pensamentos*, *Dissipar Magia*, *Bola de Fogo*, *Invisibilidade*, *Relâmpago*, *Mãos Mágicas*, *Prestidigitação Arcana*
- **2x/Dia Cada:** *Animar Mortos*, *Porta Dimensional*, *Transição Planar*
- **1x/Dia Cada:** *Corrente de Relâmpagos*, *Dedo da Morte*, *Palavra de Poder: Matar*, *Vidência*

Reações

Magia Protetora. O lich conjura *Contramagia* ou *Escudo Arcano* em resposta ao gatilho da magia, usando o mesmo atributo de conjuração da Conjuração.

Ações Lendárias

Teleporte Letal. O lich teletransporta-se até 18 metros para um espaço vazio que consegue ver, e cada criatura dentro de 3 metros do espaço que deixou toma 11 (2d10) de dano Necrótico.

Despertar a Morte. *Salvaguarda de Constituição*: CD 20, cada criatura que não é um morto-vivo em uma Emanação de 6 metros originada do lich. *Falha:* 31 (9d6) de dano Necrótico. *Sucesso:* Metade do dano. *Falha ou Sucesso:* O lich não pode usar esta ação novamente até o início de sua próxima rodada.

Olhar Aterrorizante. O lich conjura *Medo*, usando o mesmo atributo de conjuração da Conjuração. O lich não pode usar esta ação novamente até o início de sua próxima rodada.

Lobisomem

Pequeno Monstruosidade, Caótico Mau

- **Classe de Armadura:** 15
- **Pontos de Vida:** 71 (11d8 + 22)
- **Deslocamento:** 9 metros, Alternar ? pés.
- **Iniciativa:** +4 (14)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	16	+3	+3
DES	14	+2	+2
CON	14	+2	+2
INT	10	+0	+0
SAB	11	+0	+0
CAR	10	+0	+0

- **Perícias:** Percepção +4, Furtividade +4
- **Equipamento:** Arco longo
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 14
- **Idiomas:** Comum (não pode falar na forma de lobo)
- **ND** 3 (XP 700; PB +2)

Traços

Táticas de Grupo. O lobisomem tem vantagem em uma jogada de ataque contra uma criatura se pelo menos um aliado do lobisomem estiver a menos de 1,5 metro da criatura e o aliado não estiver com a condição Incapacitado.

Ações

Ataques Múltiplos. O lobisomem faz dois ataques, usando Arranhão ou Arco longo em qualquer combinação. Ele pode substituir um ataque por um ataque de Mordida.

Mordida (Apenas na Forma de Lobo ou Híbrida). *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro 12 (2d8 + 3) Dano Perfurante. Se o alvo for um Humanoide, ele sofre o seguinte efeito. *Salvaguarda de Constituição:* CD 12. *Falha:* O alvo é amaldiçoado. Se o alvo amaldiçoado cair para 0 Pontos de Vida, ele se torna um Lobisomem sob o controle do DM e tem 10 Pontos de Vida. *Sucesso:* O alvo é imune a esta amaldiçoação do lobisomem por 24 horas.

Arranhão. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro 10 (2d6 + 3) Dano Cortante.

Arco Longo (Apenas na Forma Humanoide ou Híbrida). *Jogada de Ataque à Distância:* +4, alcance 45/180 metros 11 (2d8 + 2) Dano Perfurante.

Ações Bônus

Mudar de Forma. O lobo-guaraná muda de forma para um híbrido de lobo e humanoide Grande ou um lobo Médio, ou retorna à sua forma verdadeira de humanoide. Suas estatísticas de jogo, exceto pelo tamanho, são as mesmas em cada forma. Qualquer equipamento que esteja usando ou carregando não é transformado.

Lobo Invernal

Monstruosidade Grande, Mau Neutro

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 75 (10d10 + 20)
- **Deslocamento:** 15 metros.
- **Iniciativa:** +1 (11)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALVAGUARDA
FOR	18	+4	+4
DES	13	+1	+1
CON	14	+2	+2
INT	7	-2	-2
SAB	12	+1	+1
CAR	8	-1	-1

- **Imunidades:** Gélido
- **Perícias:** Percepção +5, Furtividade +5
- **Sentidos:** Percepção Passiva 15
- **Idiomas:** Comum, Gigante
- **ND** 3 (XP 700; PB +2)

Traços

Táticas de Grupo. O lobo tem vantagem em uma jogada de ataque contra uma criatura se pelo menos um aliado do lobo estiver a menos de 1,5 metro da criatura e o aliado não estiver com a condição Incapacitado.

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6, alcance 1,5 metro, 11 (2d6 + 4) dano Perfurante. Se o alvo for uma criatura Grande ou menor, ela fica com a condição Caído.

Respiração Gélida (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Constituição:* CD 12, cada criatura em um Cone de 4,5 metros. *Falha:* 18 (4d8) dano Gélido. *Sucesso:* Metade do dano.

Lobo-guará

Pequeno Monstruosidade, Leal Bom

- **Classe de Armadura:** 15
- **Pontos de Vida:** 135 (18d8 + 54)
- **Deslocamento:** 9 metros, Alterna ? pés, Escalar 9 metros (apenas na forma de urso)

- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	PONTOS	MOD	SALV
FOR	19	+4	+4
DES	10	+0	+0
CON	17	+3	+3
INT	11	+0	+0
SAB	12	+1	+1
CAR	12	+1	+1

- **Perícias:** Percepção +7
- **Equipamento:** Machado de mão x 4
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 17
- **Idiomas:** Comum (não pode falar na forma de urso)
- **ND** 5 (XP 1.800; PB +3)

Ações

Ataques Múltiplos. O Lobo-guará faz dois ataques, usando Machado de Mão ou Rasgar em qualquer combinação. Ele pode substituir um ataque por um ataque de Mordida.

Mordida (Apenas na forma de urso ou híbrida). *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +7, alcance 1,5 metro 17 (2d12 + 4) Dano Perfurante. Se o alvo for um Humanoide, ele sofre o seguinte efeito. *Salvaguarda de Constituição:* CD 14. *Falha:* O alvo é amaldiçoado. Se o alvo amaldiçoado cair para 0 Pontos de Vida, ele se torna um Lobo-guará sob o controle do DM e tem 10 Pontos de Vida. *Sucesso:* O alvo é imune a esta amaldiçoação do Lobo-guará por 24 horas.

Machado de Mão (Apenas na forma humana ou híbrida). *Jogada de Ataque Corpo a Corpo ou à Distância:* +7, alcance 1,5 metro ou alcance 6/18 metros 14 (3d6 + 4) Dano Cortante.

Rasgar (Apenas na forma de urso ou híbrida). *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +7, alcance 1,5 metro 13 (2d8 + 4) Dano Cortante.

Ações Bônus

Mudar de Forma. O Lobo-guará muda de forma para uma forma híbrida urso-humanoide Grande ou um urso Grande, ou retorna à sua forma humana verdadeira. Suas estatísticas de jogo, exceto seu tamanho, são as mesmas em cada forma. Qualquer equipamento que esteja usando ou carregando não é transformado.

Lobo-guará

Pequeno Monstruosidade, Neutro

- **Classe de Armadura:** 12
- **Pontos de Vida:** 120 (16d8 + 48)
- **Deslocamento:** 9 metros, Alternar ? pés.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	17	+3	+3
DES	15	+2	+2
CON	16	+3	+3
INT	10	+0	+0
SAB	13	+1	+1
CAR	11	+0	+0

- **Perícias:** Percepção +5, Furtividade +4
- **Equipamento:** Arco longo
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 15
- **Idiomas:** Comum (não pode falar na forma de tigre)
- **ND** 4 (XP 1.100; PB +2)

Ações

Ataques Múltiplos. O Lobo-guará faz dois ataques, usando Garrada ou Arco longo em qualquer combinação. Ele pode substituir um ataque por um ataque de Mordida.

Mordida (Apenas na Forma de Tigre ou Híbrida). *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro 12 (2d8 + 3) Dano Perfurante. Se o alvo for um Humanoide, ele sofre o seguinte efeito. *Salvaguarda de Constituição:* CD 13. *Falha:* O alvo é amaldiçoado. Se o alvo amaldiçoado cair para 0 Pontos de Vida, ele se transforma em Lobo-guará sob o controle do DM e tem 10 Pontos de Vida. *Sucesso:* O alvo é imune a esta amaldiçoação do Lobo-guará por 24 horas.

Garrada. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro 10 (2d6 + 3) Dano Cortante.

Arco Longo (Apenas na Forma Humanoide ou Híbrida). *Jogada de Ataque à Distância:* +4, alcance 45/180 metros 11 (2d8 + 2) Dano Perfurante.

Ações Bônus

Furtar (Apenas na Forma de Tigre ou Híbrida). O Lobo-guará se move até seu Deslocamento sem provocar Ataques de Oportunidade. No final dessa movimentação, o Lobo-guará pode tomar a ação Esconder.

Mudar de Forma. O lobo-guará muda de forma para se tornar um híbrido de tigre humanoide Grande ou um tigre Grande, ou retorna à sua forma humana verdadeira. Suas estatísticas de jogo, exceto pelo tamanho, são as mesmas em cada forma. Qualquer equipamento que esteja usando ou carregando não é transformado.

Lobo-monge

Pequeno Monstruosidade, Leal Mau

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 60 (11d8 + 11)
- **Deslocamento:** 9 metros, Escalar 9 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	10	+0	+0
DES	16	+3	+3
CON	12	+1	+1
INT	11	+0	+0
SAB	10	+0	+0
CAR	8	-1	-1

- **Perícias:** Percepção +4, Furtividade +5
- **Equipamento:** Arco de mão
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 14
- **Idiomas:** Comum (não consegue falar na forma de rato)
- **ND** 2 (XP 450; PB +2)

Ações

Ataques Múltiplos. O Lobo-monge faz dois ataques, usando Arranhão ou Arco de mão em qualquer combinação. Ele pode substituir um ataque por um ataque de Mordida.

Mordida (Apenas na Forma de Rato ou Híbrida). *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro 8 (2d4 + 3) Dano Perfurante. Se o alvo for um Humanoide, ele sofre o seguinte efeito. *Salvaguarda de Constituição:* CD 11. *Falha:* O alvo é amaldiçoado. Se o alvo amaldiçoado cair para 0 Pontos de Vida, ele se torna um Lobo-monge sob o controle do DM e tem 10 Pontos de Vida. *Sucesso:* O alvo é imune a esta amaldiçoação do Lobo-monge por 24 horas.

Arranhão. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro 6 (1d6 + 3) Dano Cortante.

Arco de Mão (Apenas na Forma Humanoide ou Híbrida). *Jogada de Ataque à Distância:* +5, alcance 9/36 metros 6 (1d6 + 3) Dano Perfurante.

Ações Bônus

Mudar de Forma. O Lobo-monge muda de forma para um híbrido rato-humanoide Médio ou um rato Pequeno, ou retorna à sua forma humana verdadeira. Suas estatísticas de jogo, exceto seu tamanho, são as mesmas em cada forma. Qualquer equipamento que esteja usando ou carregando não é transformado.

Monstros — M

Magma Mephit

Elemental Pequeno, Mau

- **Classe de Armadura:** 11
- **Pontos de Vida:** 18 (4d6 + 4)
- **Deslocamento:** 9 metros, Voo 9 metros.
- **Iniciativa:** +1 (11)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	8	-1	-1
DES	12	+1	+1
CON	12	+1	+1
INT	7	-2	-2
SAB	10	+0	+0
CAR	10	+0	+0

- **Vulnerabilidades:** Frio
- **Imunidades:** Fogo, Veneno; Exaustão, Envenenado
- **Perícias:** Furtividade +3
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 10
- **Idiomas:** Primordial (Ignan, Terran)
- **ND** 1/2 (XP 100; PB +2)

Traços

Explosão da Morte. O mephit explode quando morre. *Salvaguarda de Destreza:* CD 11, cada criatura em uma Emanação de 1,5 metro originada do mephit. *Falha:* 7 (2d6) de dano Ígneo. *Sucesso:* Metade do dano.

Ações

Garras. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +3, alcance 1,5 metro, 3 (1d4 + 1) de dano Cortante mais 3 (1d6) de dano Ígneo.

Respiração de Fogo (Recarga 6). *Salvaguarda de Destreza:* CD 11, cada criatura em um Cone de 4,5 metros. *Falha:* 7 (2d6) de dano Ígneo. *Sucesso:* Metade do dano.

Magmin

Pequeno Elemental, Caótico Neutro

- **Classe de Armadura:** 14
- **Pontos de Vida:** 13 (3d6 + 3)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALVAGUARDA
FOR	7	-2	-2
DES	15	+2	+2
CON	12	+1	+1
INT	8	-1	-1
SAB	11	+0	+0
CAR	10	+0	+0

- **Imunidades:** Ígneo
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 10
- **Idiomas:** Primordial (Ignan)
- **ND** 1/2 (XP 100; PB +2)

Traços

Explosão da Morte. O magmin explode quando morre. *Salvaguarda de Destreza:* CD 11, cada criatura em uma Emanação de 3 metros originada do magmin. *Falha:* 7 (2d6) de dano Ígneo. *Sucesso:* Metade do dano.

Ações

Toque. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metro, 7 (2d4 + 2) de dano Ígneo. Se o alvo for uma criatura ou um objeto inflamável que não esteja sendo usado ou carregado, ele começa a arder.

Ações Bônus

Iluminação Incendiada. O magmin acende suas chamas ou apaga-as. Enquanto está em chamas, o magmin emite Luz Plena em um raio de 3 metros e Meia-Luz por mais 3 metros.

Mago

Humanoide Pequeno, Neutro

- **Classe de Armadura:** 15
- **Pontos de Vida:** 81 (18d8)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALVAGUARDA
FOR	9	-1	-1
DES	14	+2	+2
CON	11	+0	+0
INT	17	+3	+6
SAB	12	+1	+4
CAR	11	+0	+0

- **Perícias:** Arcanismo +6, História +6, Percepção +4
- **Equipamento:** Varinha
- **Sentidos:** Percepção Passiva 14
- **Idiomas:** Comum e quaisquer três idiomas
- **ND** 6 (XP 2.300; Bônus de Proficiência +3)

Ações

Ataques Múltiplos. O mago faz três ataques de Explosão Arcana.

Explosão Arcana. *Jogada de Ataque (Médio ou à Distância):* +6, alcance 1,5 metro ou alcance 36 metros, 16 (3d8 + 3) dano Energético.

Conjuração. O mago conjura uma das seguintes magias, usando Inteligência como atributo de conjuração (CD de salvaguarda 14):

- **À Vontade:** *Detectar Magia*, *Luz*, *Armadura Arcana*, *Mãos Mágicas*, *Prestidigitação Arcana*
- **2x/Dia Cada:** *Bola de Fogo*, *Invisibilidade*
- **1x/Dia Cada:** *Cone de Frio*, *Voo*

Ações Bônus

Passo Nebuloso (3x/Dia). O mago conjura *Passo Nebuloso*, usando o mesmo atributo de conjuração da Conjuração.

Reações

Magia Protetora (3x/Dia). O mago conjura *Contramagia* ou *Escudo Arcano* em resposta ao gatilho da magia, usando o mesmo atributo de conjuração da Conjuração.

Manticore

Monstruosidade Grande, Leal Mau

- **Classe de Armadura:** 14
- **Pontos de Vida:** 68 (8d10 + 24)
- **Deslocamento:** 9 metros, Voo 15 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	17	+3	+3
DES	16	+3	+3
CON	17	+3	+3
INT	7	-2	-2
SAB	12	+1	+1
CAR	8	-1	-1

- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 11
- **Idiomas:** Comum
- **ND** 3 (XP 700; PB +2)

Ações

Ataques Múltiplos. O manticore faz três ataques, usando Rasgar ou Espinho da Cauda em qualquer combinação.

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro 7 (1d8 + 3) Dano Cortante.

Espinho da Cauda. *Jogada de Ataque à Distância:* +5, alcance 30/60 metros 7 (1d8 + 3) Dano Perfurante.

Manto Andante

Planta Grande, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 15
- **Pontos de Vida:** 110 (13d10 + 39)
- **Deslocamento:** 9 metros, Natação 6 metros.
- **Iniciativa:** -1 (9)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	18	+4	+4
DES	8	-1	-1
CON	16	+3	+3
INT	5	-3	-3
SAB	10	+0	+0
CAR	5	-3	-3

- **Resistências:** Frio, Fogo
- **Imunidades:** Elétrico; Surdo, Exaustão
- **Perícias:** Furtividade +3
- **Sentidos:** Visão às Cegas 18 metros; Percepção Passiva 10
- **ND** 5 (XP 1.800; PB +3)

Traços

Absorção Elétrica. Sempre que o manto andante sofre dano Elétrico, ele recupera um número de Pontos de Vida igual ao dano Elétrico causado.

Ações

Ataques Múltiplos. O manto andante faz três ataques de Tendril Carregado. Ele pode substituir um ataque pelo uso de Engolfar.

Tendril Carregado. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +7, alcance 3 metros, 7 (1d6 + 4) dano Contundente mais 5 (2d4) dano Elétrico. Se o alvo for uma criatura Média ou menor, o manto andante puxa o alvo 1,5 metro em direção a si.

Engolfar. *Salvaguarda de Força:* CD 15, uma criatura Média ou menor dentro de 1,5 metro *Falha:* O alvo é puxado para o espaço do manto andante e sofre a condição Imobilizado (escape CD 14). Até que o imobilização termine, o alvo sofre as condições Cego e Contido, e toma 10 (3d6) dano Elétrico no início de cada turno. Quando o manto andante se move, o alvo Imobilizado se move com ele, sem custar movimento extra. O manto andante pode ter apenas uma criatura Imobilizada por essa ação por vez.

Manto das Trevas

Pequeno Aberração, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 11
- **Pontos de Vida:** 22 (5d6 + 5)
- **Deslocamento:** 3 metros, Voo 9 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	16	+3	+3
DES	12	+1	+1
CON	13	+1	+1
INT	2	-4	-4
SAB	10	+0	+0
CAR	5	-3	-3

- **Perícias:** Furtividade +3
- **Sentidos:** Visão às Cegas 18 metros; Percepção Passiva 10
- **ND** 1/2 (XP 100; PB +2)

Ações

Esmagar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro, 6 (1d6 + 3) dano Contundente, e o Manto das Trevas se fixa ao alvo. Se o alvo for uma criatura Média ou menor e o Manto das Trevas tiver Vantagem na jogada de ataque, ele cobre o alvo, que fica com a condição Cego e sufocando enquanto o Manto das Trevas estiver fixado dessa forma. Enquanto fixado a um alvo, o Manto das Trevas só pode atacar esse alvo, mas tem Vantagem em suas jogadas de ataque. Seu Deslocamento se torna 0, ele não pode se beneficiar de bônus ao seu Deslocamento e se move junto com o alvo. Uma criatura pode usar uma ação para tentar se livrar do Manto das Trevas, fazendo um teste de Força (Atletismo) com CD 13. Na sua vez, o Manto das Trevas pode se soltar usando 1,5 metro de movimento.

Aura de Escuridão (1/Dia). Escuridão mágica preenche uma Emanação de 4,5 metros originada do Manto das Trevas. Esse efeito dura enquanto o Manto das Trevas mantém Concentração nele, até 10 minutos. Visão no Escuro não consegue penetrar nessa área, e nenhuma luz pode iluminá-la.

Marilith

Grande Ínfero (Demônio), Caótico Mau

- **Classe de Armadura:** 16
- **Pontos de Vida:** 220 (21d10 + 105)
- **Deslocamento:** 12 metros, Escalar 12 metros.
- **Iniciativa:** +10 (20)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	18	+4	+9
DES	20	+5	+5
CON	20	+5	+10
INT	18	+4	+4
SAB	16	+3	+8
CAR	20	+5	+10

- **Resistências:** Frio, Fogo, Relâmpago
- **Imunidades:** Veneno; Envenenado
- **Perícias:** Percepção +8
- **Sentidos:** Visão Verdadeira 36 metros; Percepção Passiva 18
- **Idiomas:** Abissal; telepatia 36 metros.
- **ND** 16 (XP 15.000; Bônus de Proficiência +5)

Traços

Restauração Demônica. Se a marilith morrer fora do Abismo, seu corpo dissolve-se em íctio e ela ganha um novo corpo instantaneamente, revivendo com todos os seus Pontos de Vida em algum lugar do Abismo.

Resistência Mágica. A marilith tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Reativa. A marilith pode tomar uma reação a cada turno de combate.

Ações

Ataques Múltiplos. A marilith faz seis ataques com Pact Blade e usa Constranger.

Pact Blade. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +10, alcance 1,5 metro, 10 (1d10 + 5) dano Cortante mais 7 (2d6) dano Necrótico.

Constranger. *Salvaguarda de Força:* CD 17, uma criatura Média ou menor que a marilith possa ver dentro de 1,5 metro *Falha:* 15 (2d10 + 4) dano Contundente. O alvo fica com a condição Imobilizado (fuga CD 14) e com a condição Contido até que o imobilização termine.

Ações Bônus

Teleporte (Recarga 5-6). A marilith teletransporta-se até 36 metros para um espaço vazio que ela possa ver.

Medusa

Monstruosidade Média, Leal Mau

- **Classe de Armadura:** 15
- **Pontos de Vida:** 127 (17d8 + 51)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +6 (16)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	10	+0	+0
DES	17	+3	+3
CON	16	+3	+3
INT	12	+1	+1
SAB	13	+1	+4
CAR	15	+2	+2

- **Perícias:** Enganação +5, Percepção +4, Furtividade +6
- **Sentidos:** Visão no Escuro 45 metros; Percepção Passiva 14
- **Idiomas:** Comum mais um outro idioma
- **ND** 6 (XP 2.300; PB +3)

Ações

Ataques Múltiplos. A medusa faz dois ataques de Garra e um ataque de Cabelo de Cobra, ou faz três ataques de Raio Venenoso.

Garra. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6, alcance 1,5 metro 10 (2d6 + 3) dano Cortante.

Cabelo de Cobra. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6, alcance 1,5 metro 5 (1d4 + 3) dano Perfurante mais 14 (4d6) dano Venenoso.

Raio Venenoso. *Jogada de Ataque à Distância:* +5, alcance 45 metros 11 (2d8 + 2) dano Venenoso.

Ações Bônus

Olhar Petrificante (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Constituição:* CD 13, cada criatura em um Cone de 9 metros. Se a medusa vê sua reflexão no Cone, ela deve fazer esta salvaguarda. *Primeira Falha* O alvo tem a condição Contido e repete a salvaguarda no final de sua próxima rodada se ainda estiver Contido, terminando o efeito em si mesmo com sucesso. *Segunda Falha* O alvo tem a condição Petrificado em vez da condição Contido.

Mefito de Gelo

Elemental Pequeno, Mau Neutro

- **Classe de Armadura:** 11
- **Pontos de Vida:** 21 (6d6)
- **Deslocamento:** 9 metros, Voo 9 metros.
- **Iniciativa:** +1 (11)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	7	-2	-2
DES	13	+1	+1
CON	10	+0	+0
INT	9	-1	-1
SAB	11	+0	+0
CAR	12	+1	+1

- **Vulnerabilidades:** Fogo
- **Imunidades:** Gélido, Veneno; Exaustão, Envenenado
- **Perícias:** Percepção +2, Furtividade +3
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 12
- **Idiomas:** Primordial (Aquan, Auran)
- **ND** 1/2 (XP 100; PB +2)

Traços

Estouro da Morte. O mefito explode quando morre. *Salvaguarda de Constituição:* CD 10, cada criatura em uma Emanação de 1,5 metro originada do mefito. *Falha:* 5 (2d4) de dano Gélido. *Sucesso:* Metade do dano.

Ações

Garra. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +3, alcance 1,5 metro, 3 (1d4 + 1) de dano Cortante mais 2 (1d4) de dano Gélido.

Respiração de Gelo (Recarrega 6). *Salvaguarda de Constituição:* CD 10, cada criatura em um Cone de 4,5 metros. *Falha:* 7 (3d4) de dano Gélido. *Sucesso:* Metade do dano.

Névoa Obscurecente (1/Dia). O mefito conjura *Névoa Obscurecente*, não exigindo componentes de magia e usando Carisma como atributo de conjuração.

- **À Vontade:**
- **1/Dia Cada:** *Névoa Obscurecente*

Mefito de Poeira

Elemental Pequeno, Mau Neutro

- **Classe de Armadura:** 12
- **Pontos de Vida:** 17 (5d6)
- **Deslocamento:** 9 metros, Voo 9 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	5	-3	-3
DES	14	+2	+2
CON	10	+0	+0
INT	9	-1	-1
SAB	11	+0	+0
CAR	10	+0	+0

- **Vulnerabilidades:** Fogo
- **Imunidades:** Veneno; Exaustão, Envenenado
- **Perícias:** Percepção +2, Furtividade +4
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 12
- **Idiomas:** Primordial (Aurano, Terrano)
- **ND** 1/2 (XP 100; PB +2)

Traços

Explosão da Morte. O mefito explode quando morre. *Salvaguarda de Destreza:* CD 10, cada criatura em uma Emanação de 1,5 metro originada do mefito. *Falha:* 5 (2d4) de dano Contundente. *Sucesso:* Metade do dano.

Ações

Garras. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metro, 4 (1d4 + 2) de dano Cortante.

Respiração Cegante (Recarrega 6). *Salvaguarda de Destreza:* CD 10, cada criatura em um Cone de 4,5 metros. *Falha:* O alvo fica com a condição Cego até o final da próxima rodada do mefito.

Sono (1/Dia). O mefito conjura a magia *Sono*, sem necessidade de componentes e usando Carisma como atributo de conjuração (CD de salvaguarda da magia 10).

- **À Vontade:**
- **1/ Dia Cada:** *Sono*

Mefito de Vapor

Elemental Pequeno, Mau

- **Classe de Armadura:** 10
- **Pontos de Vida:** 17 (5d6)
- **Deslocamento:** 9 metros, Voo 9 metros.
- **Iniciativa:** +0 (10)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	5	-3	-3
DES	11	+0	+0
CON	10	+0	+0
INT	11	+0	+0
SAB	10	+0	+0
CAR	12	+1	+1

- **Imunidades:** Fogo, Veneno; Exaustão, Envenenado
- **Perícias:** Furtividade +2
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 10
- **Idiomas:** Primordial (Aquan, Ignan)
- **ND** 1/4 (XP 50; PB +2)

Traços

Forma Desfocada. As jogadas de ataque contra o mefito são feitas com Desvantagem, a menos que o mefito tenha a condição Incapacitado.

Estouro da Morte. O mefito explode quando morre. *Salvaguarda de Destreza:* CD 10, cada criatura em uma Emanação de 1,5 metro originada do mefito. *Falha:* 5 (2d4) de dano Ígneo. *Sucesso:* Metade do dano.

Ações

Garra. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +2, alcance 1,5 metro, 2 (1d4) de dano Cortante mais 2 (1d4) de dano Ígneo.

Respiração de Vapor (Recarga 6). *Salvaguarda de Constituição:* CD 10, cada criatura em um Cone de 4,5 metros. *Falha:* 5 (2d4) de dano Ígneo, e a velocidade da criatura diminui em 3 metros até o final da próxima rodada do mefito. *Sucesso:* Apenas metade do dano. *Falha ou Sucesso:* Estar debaixo d'água não concede Resistência a este dano Ígneo.

Meio-Dragão

Dragão Médio, Neutro

- **Classe de Armadura:** 18
- **Pontos de Vida:** 105 (14d8 + 42)
- **Deslocamento:** 12 metros.
- **Iniciativa:** +5 (15)

Estatística	Pontos	Mod	Salv
FOR	19	+4	+4
DES	14	+2	+5
CON	16	+3	+3
INT	10	+0	+0
SAB	15	+2	+5
CAR	14	+2	+2

- **Resistências:** Tipo de dano escolhido para a característica de Origem Draconica abaixo
- **Perícias:** Atletismo +7, Percepção +5, Furtividade +5
- **Sentidos:** Visão às Cegas 3 metros, Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 15
- **Idiomas:** Comum, Draconico
- **ND** 5 (XP 1.800; PB +3)

Características

Origem Draconica. O meio-dragão está relacionado a um tipo de dragão associado a um dos seguintes tipos de dano (escolha do DM): Ácido, Frio, Fogo, Relâmpago ou Veneno. Essa escolha afeta outros aspectos do bloco de estatísticas.

Ações

Ataques Múltiplos. O meio-dragão faz dois ataques com Garras.

Garra. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +7, alcance 3 metros, 6 (1d4 + 4) dano Cortante mais 7 (2d6) de dano do tipo escolhido para a característica de Origem Draconica.

Respiração de Dragão (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Destreza:* CD 14, cada criatura em um Cone de 9 metros. *Falha:* 28 (8d6) de dano do tipo escolhido para a característica de Origem Draconica. *Sucesso:* Metade do dano.

Ações Bônus

Pulo. O meio-dragão salta até 9 metros gastando 3 metros de deslocamento.

Membro de Troll

Pequeno Gigante, Caótico Mau

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 14 (4d6)
- **Deslocamento:** 6 metros.
- **Iniciativa:** +1 (11)

Estatística	Valor	Mod	Salv
FOR	18	+4	+4
DES	12	+1	+1
CON	10	+0	+0
INT	1	-5	-5
SAB	9	-1	-1
CAR	1	-5	-5

- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 9
- **ND** 1/2 (XP 100; PB +2)

Traços

Regeneração. O membro recupera 5 pontos de vida no início de cada turno. Se o membro sofrer dano Ácido ou Ígneo, este traço não funciona no próximo turno do membro. O membro morre apenas se começar seu turno com 0 pontos de vida e não regenerar.

Reprodução de Troll. O membro tem de forma inacreditável os mesmos sentidos de um troll inteiro. Se o membro não for destruído dentro de 24 horas, role 1d12. Em 12, o membro se transforma em um Troll. Caso contrário, o membro murcha.

Ações

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6, alcance 1,5 metro, 9 (2d4 + 4) dano Cortante.

Merfolk Lutador de emboscada

Elemental Médio, Neutro

- **Classe de Armadura:** 11
- **Pontos de Vida:** 11 (2d8 + 2)
- **Deslocamento:** 3 metros, Natação 12 metros.
- **Iniciativa:** +1 (11)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	10	+0	+0
DES	13	+1	+1
CON	12	+1	+1
INT	11	+0	+0
SAB	14	+2	+2
CAR	12	+1	+1

- **Sentidos:** Percepção Passiva 12
- **Idiomas:** Comum, Primordial (Aquan)
- **ND** 1/8 (XP 25; PB +2)

Traços

Amfíbio. O merfolk pode respirar ar e água.

Ações

Lança do Oceano. *Jogada de Ataque (Médio ou à Distância):* +2, alcance 1,5 metro ou alcance 6/18 metros 3 (1d6) Dano Perfurante mais 2 (1d4) Dano Gélido. Se o alvo for uma criatura, seu Deslocamento diminui em 3 metros até o final de sua próxima rodada. A lança retorna magicamente à mão do merfolk imediatamente após um ataque à distância.

Mergulhadores

Monstruosidade Grande, Caótico Mau

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 45 (6d10 + 12)
- **Deslocamento:** 3 metros, Natação 12 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALVAGUARDAS
FOR	18	+4	+4
DES	15	+2	+2
CON	15	+2	+2
INT	8	-1	-1
SAB	10	+0	+0
CAR	9	-1	-1

- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 10
- **Idiomas:** Abissal, Primordial (Aquan)
- **ND** 2 (XP 450; PB +2)

Traços

Amfíbio. O Mergulhadores pode respirar ar e água.

Ações

Ataques Múltiplos. O Mergulhadores faz dois ataques, usando Mordida, Garra ou Lança, em qualquer combinação.

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6, alcance 1,5 metro 6 (1d4 + 4) Dano Perfurante, e o alvo fica com a condição Envenenado até o final da próxima rodada do Mergulhadores.

Garra. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6, alcance 1,5 metro 9 (2d4 + 4) Dano Cortante.

Lança. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo ou à Distância:* +6, alcance 1,5 metro ou alcance 6/18 metros 11 (2d6 + 4) Dano Perfurante. Se o alvo for uma criatura Grande ou menor, o Mergulhadores puxa o alvo até 4,5 metros em direção a si.

Mimic

Monstruosidade Média, Neutro

- **Classe de Armadura:** 12
- **Pontos de Vida:** 58 (9d8 + 18)
- **Deslocamento:** 6 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALVAGUARDA
FOR	17	+3	+3
DES	12	+1	+1
CON	15	+2	+2
INT	5	-3	-3
SAB	13	+1	+1
CAR	8	-1	-1

- **Imunidades:** Ácido; Caído
- **Perícias:** Furtividade +5
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 11

- **ND** 2 (XP 450; PB +2)

TRAÇOS

Adesivo (Apenas na Forma de Objeto). O mimic adere a qualquer coisa que toque nele. Uma criatura Grande ou menor aderida ao mimic tem a condição Imobilizado (CD para escapar 13). Testes de atributo feitos para escapar dessa imobilização têm Desvantagem.

AÇÕES

Mordida. *Jogada de Ataque:* +5 (com Vantagem se o alvo estiver Imobilizado pelo mimic), alcance 1,5 metro 7 (1d8 + 3) dano Perfurante—ou 12 (2d8 + 3) dano Perfurante se o alvo estiver Imobilizado pelo mimic—mais 4 (1d8) dano Ácido.

Pseudopodo. *Jogada de Ataque:* +5, alcance 1,5 metro 7 (1d8 + 3) dano Contundente mais 4 (1d8) dano Ácido. Se o alvo for uma criatura Grande ou menor, ele tem a condição Imobilizado (CD para escapar 13). Testes de atributo feitos para escapar dessa imobilização têm Desvantagem.

AÇÕES BÔNUS

Mudar de Forma. O mimic muda de forma para se assemelhar a um objeto Médio ou Pequeno, mantendo suas estatísticas de jogo, ou retorna à sua forma verdadeira de líquido. Qualquer equipamento que ele esteja usando ou carregando não é transformado.

MINOTAURO DE BAFOMÉT

Monstruosidade Grande, Caótico Mau

- **Classe de Armadura:** 14
- **Pontos de Vida:** 85 (10d10 + 30)
- **Deslocamento:** 12 metros.
- **Iniciativa:** +0 (10)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	18	+4	+4
DES	11	+0	+0
CON	16	+3	+3
INT	6	-2	-2
SAB	16	+3	+3
CAR	9	-1	-1

- **Perícias:** Percepção +7, Sobrevivência +7
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 17
- **Idiomas:** Abissal
- **ND** 3 (XP 700; PB +2)

AÇÕES

Glaive Abissal. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6, alcance 3 metros, 10 (1d12 + 4) dano Cortante mais 10 (3d6) dano Necrótico.

Chifre (Recarrega 5-6). *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6, alcance 1,5 metros, 18 (4d6 + 4) dano Perfurante. Se o alvo for uma criatura Grande ou menor e o minotauro se mover 10+ metros em linha reta em direção a ele imediatamente antes do ataque, o alvo recebe 10 (3d6) dano Perfurante extra e fica na condição Caído.

MINOTAURO ESQUELETO

Grande Morte-Vivo, Leal Mau

- **Classe de Armadura:** 12
- **Pontos de Vida:** 45 (6d10 + 12)
- **Deslocamento:** 12 metros.
- **Iniciativa:** +0 (10)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	18	+4	+4
DES	11	+0	+0
CON	15	+2	+2
INT	6	-2	-2
SAB	8	-1	-1
CAR	5	-3	-3

- **Vulnerabilidades:** Contundente
- **Imunidades:** Veneno; Exaustação, Envenenado
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 9
- **Idiomas:** Compreende o Abissal, mas não consegue falar
- **ND** 2 (XP 450; PB +2)

AÇÕES

Golpe com Chifre. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6, alcance 1,5 metros, 11 (2d6 + 4) dano Perfurante. Se o alvo for uma criatura Grande ou menor e o esqueleto se mover 20+ metros em linha reta em direção ao alvo imediatamente antes do ataque, o alvo recebe dano extra de 9 (2d8) Perfurante e fica com a condição Caído.

Soco. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6, alcance 1,5 metros, 15 (2d10 + 4) dano Contundente.

Monstro da Ferrugem

Monstruosidade Média, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 14
- **Pontos de Vida:** 33 (6d8 + 6)
- **Deslocamento:** 12 metros.
- **Iniciativa:** +1 (11)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	13	+1	+1
DES	12	+1	+1
CON	13	+1	+1
INT	2	-4	-4
SAB	13	+1	+1
CAR	6	-2	-2

- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 11
- **ND** 1/2 (XP 100; PB +2)

Traços

Cheiro de Ferro. O monstro da ferrugem pode localizar a posição de metais ferrosos dentro de 9 metros de si mesmo.

Ações

Ataques Múltiplos. O monstro da ferrugem faz um ataque de Mordida e usa Antenas duas vezes.

Mordida. *Jogada de Ataque:* +3, alcance 1,5 metros, 5 (1d8 + 1) dano Perfurante.

Antenas. O monstro da ferrugem alinha um objeto de metal não mágico — armadura ou arma — usado ou carregado por uma criatura dentro de 1,5 metros de si mesmo. *Salvaguarda de Destreza:* CD 11, a criatura com o objeto. *Falha:* O objeto recebe uma penalidade de -1 à Classe de Armadura que oferece (armadura) ou às jogadas de ataque (arma). A armadura é destruída se a penalidade reduzir sua Classe de Armadura a 10, e uma arma é destruída se sua penalidade atingir -5. A penalidade pode ser removida ao lançar a magia *Reparar* na armadura ou arma.

Destruir Metal. O monstro da ferrugem toca um objeto de metal não mágico dentro de 1,5 metros de si mesmo que não está sendo usado ou carregado. A toca destrói um Cubo de 0,3 metro [Área de Efeito]|XPHB|Cubo do objeto.

Mordedor Gaguejante

Aberração Média, Neutro Caótico

- **Classe de Armadura:** 9
- **Pontos de Vida:** 52 (7d8 + 21)
- **Deslocamento:** 6 metros, Natação 6 metros.
- **Iniciativa:** -1 (9)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	10	+0	+0
DES	8	-1	-1
CON	16	+3	+3
INT	3	-4	-4
SAB	10	+0	+0
CAR	6	-2	-2

- **Imunidades:** Caído
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 10
- **ND** 2 (XP 450; PB +2)

Traços

Terreno Aberrante. O terreno em uma Emanação de 3 metros originada do mordedor é Terreno Difícil.

Gaguejamento. O mordedor gagueja sem sentido enquanto não estiver com a condição Incapacitado. *Salvaguarda de Sabedoria:* CD 10, qualquer criatura que inicie seu turno dentro de 6 metros do mordedor enquanto ele gagueja. *Falha:* A vítima rola 1d8 para determinar o que fará durante a rodada atual:

- **1-4:** A vítima não faz nada.
- **5-6:** A vítima não toma ação ou ação bônus e usa toda sua movimentação para se mover em uma direção aleatória.
- **7-8:** A vítima faz um ataque corpo a corpo contra uma criatura aleatória dentro de seu alcance ou não faz nada se não puder fazer tal ataque.

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +2, alcance 1,5 metro, 7 (2d6) dano Perfurante. Se o alvo for uma criatura Média ou menor, ele fica com a condição Caído. O alvo morre se for reduzido a 0 Pontos de Vida por este ataque. Seu corpo é então absorvido pelo mordedor, deixando apenas o equipamento para trás.

Espuma Cegante (Recarrega 5-6). *Salvaguarda de Destreza:* CD 10, cada criatura em uma Esfera de 3 metros de raio [Área de Efeito]|XPHB|Esfera centrada em um ponto dentro de 9 metros *Falha:* 7 (2d6) dano Radiante, e o alvo fica com a condição Cego até o final da próxima rodada do mordedor.

Mummia

Pequeno Morto-Vivo, Leal Mau

- **Classe de Armadura:** 11
- **Pontos de Vida:** 58 (9d8 + 18)
- **Deslocamento:** 6 metros.
- **Iniciativa:** -1 (9)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	16	+3	+3
DES	8	-1	-1
CON	15	+2	+2
INT	6	-2	-2
SAB	12	+1	+3
CAR	12	+1	+1

- **Vulnerabilidades:** Fogo
- **Imunidades:** Necrótico, Veneno; Enfeitiçado, Exaustão, Amedrontado, Paralisado, Envenenado
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 11
- **Idiomas:** Comum mais dois outros idiomas
- **ND** 3 (XP 700; PB +2)

Ações

Ataques Múltiplos. A mummia faz dois ataques de Punho Podre e usa Olhar Aterrador.

Punho Podre. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro, 8 (1d10 + 3) dano Contundente mais 10 (3d6) dano Necrótico. Se o alvo for uma criatura, ela é amaldiçoada. Enquanto amaldiçoada, o alvo não pode recuperar Pontos de Vida, seu máximo de Pontos de Vida não retorna ao normal após um Descanso Longo e seu máximo de Pontos de Vida diminui em 10 (3d6) a cada 24 horas que se passam. Uma criatura morre e se transforma em pó se reduzida a 0 Pontos de Vida por este ataque.

Olhar Aterrador. *Salvaguarda de Sabedoria:* CD 11, uma criatura que a mummia consegue ver dentro de 18 metros *Falha:* O alvo fica com a condição Amedrontado até o final da próxima rodada da mummia. *Sucesso:* O alvo é imune a este Olhar Aterrador da mummia por 24 horas.

Mummy Lord

Pequeno Morto-Vivo, Leal Mau

- **Classe de Armadura:** 17
- **Pontos de Vida:** 187 (25d8 + 75)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +4 (14)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	18	+4	+4
DES	10	+0	+0
CON	17	+3	+3
INT	11	+0	+5
SAB	19	+4	+9
CAR	16	+3	+3

- **Vulnerabilidades:** Fogo
- **Imunidades:** Necrótico, Veneno; Enfeitiçado, Exaustão, Amedrontado, Paralisado, Envenenado
- **Perícias:** História +5, Percepção +9, Religião +5
- **Sentidos:** Visão Verdadeira 18 metros; Percepção Passiva 19
- **Idiomas:** Comum mais três outros idiomas
- **ND** 15 (XP 13.000, ou 15.000 em seu covil)

Traços

Resistência Lendária (3/Dia, ou 4/Dia no Covil). Se o mummy falhar em uma salvaguarda, ele pode escolher ter sucesso em vez disso.

Resistência Mágica. O mummy tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Restauração de Morto-Vivo. Se destruído, o mummy ganha um novo corpo em 24 horas se seu coração estiver intacto, revivendo com todos os seus Pontos de Vida. O novo corpo aparece em um espaço ocupado dentro do covil do mummy. O coração é um objeto Miúdo com CA 17, PV 10 e Imunidade a todo dano exceto Fogo.

Ações

Ataques Múltiplos. O mummy faz um ataque de Punho Apodrecido ou Canalização de Energia Negativa, e usa Olhar Aterrador.

Punho Apodrecido. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +9, alcance 1,5 metro, 15 (2d10 + 4) dano Contundente mais 10 (3d6) dano Necrótico. Se o alvo for uma criatura, ela é amaldi-

o Longo e seu máximo de Pontos de Vida diminui em 10 (3d6) a cada 24 horas que se passam. Uma criatura morre e se transforma em pó se reduzida a 0 Pontos de Vida por este ataque.

Canalizar Energia Negativa. *Jogada de Ataque à Distância:* +9, alcance 18 metros, 25 (6d6 + 4) de dano Necrótico.

Olhar Aterrador. *Salvaguarda de Sabedoria:* CD 17, uma criatura que o mummy consegue ver dentro de 18 metros *Falha:* 25 (6d6 + 4) de dano Psíquico, e o alvo fica com a condição Paralisado até o final da próxima rodada do mummy.

Conjuração. O mummy conjura uma das seguintes magias, não exigindo componentes materiais e usando Sabedoria como atributo de conjuração (CD de salvaguarda 17, +9 em jogadas de ataque com magias):

- **À Vontade:** *Dissipar Magia*, *Taumaturgia*
- **1 vez por dia cada:** *Animar Mortos*, *Moléstia*, *Praga de Insetos*

Ações Lendárias

Olhar. O mummy usa Olhar Aterrador. O mummy não pode usar esta ação novamente até o início de sua próxima rodada.

Golpe Necrótico. O mummy faz um ataque com Punho Podre ou Canalizar Energia Negativa.

Comando Aterrador. O mummy conjura *Comando* (versão de 2º círculo), usando o mesmo atributo de conjuração da Conjuração. O mummy não pode usar esta ação novamente até o início de sua próxima rodada.

Monstros — N

Naga Espiritual

Fenício Grande, Caótico Mau

- **Classe de Armadura:** 17
- **Pontos de Vida:** 135 (18d10 + 36)
- **Deslocamento:** 12 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	18	+4	+4
DES	17	+3	+6
CON	14	+2	+5
INT	16	+3	+3
SAB	15	+2	+5
CAR	16	+3	+6

- **Imunidades:** Veneno; Enfeitiçado, Envenenado
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 12
- **Idiomas:** Abissal, Comum
- **ND** 8 (XP 3.900; PB +3)

Traços

Restauração Diabólica. Se morrer, a naga retorna à vida em 1d6 dias e recupera todos os seus Pontos de Vida. Apenas uma magia *Desejo* pode impedir que este traço funcione.

Ações

Ataques Múltiplos. A naga faz três ataques, usando Mordida ou Raio Necrótico em qualquer combinação.

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +7, alcance 3 metros, 7 (1d6 + 4) dano Perfurante mais 14 (4d6) dano Venenoso.

Raio Necrótico. *Jogada de Ataque à Distância:* +6, alcance 18 metros, 21 (6d6) dano Necrótico.

Conjuração. A naga conjura uma das seguintes magias, não exigindo componentes Sômicos ou Materiais e usando Inteligência como atributo de conjuração (CD de salvaguarda 14):

- **À Vontade:** *Detectar Magia*, *Mãos Mágicas*, *Ilusão Menor*, *Respirar na Água*
- **2x/Dia Cada:** *Detectar Pensamentos*, *Porta Dimensional*, *Paralisar Pessoa*, *Relâmpago*

Nalfeshnee

Demonio Grande (Ínfero), Caótico Mau

- **Classe de Armadura:** 18
- **Pontos de Vida:** 184 (16d10 + 96)
- **Deslocamento:** 6 metros, Voo 9 metros.
- **Iniciativa:** +5 (15)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	21	+5	+5
DES	10	+0	+0
CON	22	+6	+11
INT	19	+4	+9
SAB	12	+1	+6
CAR	15	+2	+7

- **Resistências:** Frio, Fogo, Relâmpago
- **Imunidades:** Veneno; Amedrontado, Envenenado
- **Sentidos:** Visão Verdadeira 36 metros; Percepção Passiva 11
- **Idiomas:** Abissal; telepatia 36 metros.
- **ND** 13 (XP 10.000; PB +5)

Traços

Restauração Demônica. Se o nalfeshnee morrer fora do Abismo, seu corpo dissolve-se em íctio e ele ganha um novo corpo instantaneamente, revivendo com todos os seus Pontos de Vida em algum lugar do Abismo.

Resistência Mágica. O nalfeshnee tem Vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O nalfeshnee faz três ataques Rasgar.

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +10, alcance 3 metros, 16 (2d10 + 5) dano Cortante mais 11 (2d10) dano Energético.

Teleporte. O nalfeshnee teletransporta-se até 36 metros para um espaço vazio que consegue ver.

Ações Bônus

Nimbus de Horror (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Sabedoria:* CD 15, cada criatura em uma Emanação de 4,5 metros originada do nalfeshnee. *Falha:* 28 (8d6) dano Psíquico, e o alvo fica com a condição Amedrontado por 1 minuto, até que tome dano, ou até que termine sua vez com o nalfeshnee fora de sua linha de visão. *Sucesso:* O alvo é imune ao Nimbus de Horror deste nalfeshnee por 24 horas.

Nobre

Pequeno Humanoide, Neutro

- **Classe de Armadura:** 15
- **Pontos de Vida:** 9 (2d8)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +1 (11)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	11	+0	+0
DES	12	+1	+1
CON	11	+0	+0
INT	12	+1	+1
SAB	14	+2	+2
CAR	16	+3	+3

- **Perícias:** Enganação +5, Intuição +4, Persuasão +5
- **Equipamento:** Corselete, Rapieira
- **Sentidos:** Percepção Passiva 12
- **Idiomas:** Comum mais dois outros idiomas
- **ND** 1/8 (XP 25; PB +2)

Ações

Rapieira. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +3, alcance 1,5 metro, 5 (1d8 + 1) dano Perfurante.

Monstros — O

Monstros — O

Ogre

Gigante, Caótico Mau

- **Classe de Armadura:** 11
- **Pontos de Vida:** 68 (8d10 + 24)
- **Deslocamento:** 12 metros.
- **Iniciativa:** -1 (9)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	19	+4	+4
DES	8	-1	-1
CON	16	+3	+3
INT	5	-3	-3
SAB	7	-2	-2
CAR	7	-2	-2

- **Equipamento:** Clava, Lança x 3
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 8

- **Idiomas:** Comum, Gigante
- **ND** 2 (XP 450; PB +2)

Ações

Clava. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6, alcance 1,5 metro 13 (2d8 + 4) Dano Contundente.

Lança. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo ou à Distância:* +6, alcance 1,5 metro ou alcance 9/36 metros 11 (2d6 + 4) Dano Perfurante.

Ogre Zombie

Grande Morte-Vivo, Mau Neutro

- **Classe de Armadura:** 8
- **Pontos de Vida:** 85 (9d10 + 36)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** -2 (8)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	19	+4	+4
DES	6	-2	-2
CON	18	+4	+4
INT	3	-4	-4
SAB	6	-2	+0
CAR	5	-3	-3

- **Imunidades:** Veneno; Exaustão, Envenenado
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 8
- **Idiomas:** Compreende Comum e Gigante, mas não consegue falar
- **ND** 2 (XP 450; PB +2)

Traços

Fortitude de Morte-Vivo. Se o dano reduzir o zumbi a 0 Pontos de Vida, ele faz uma salvaguarda de Constituição (CD 5 mais o dano sofrido), a menos que o dano seja Radiante ou provenha de um Acerto Crítico. Em um sucesso, o zumbi cai a 1 Ponto de Vida.

Ações

Soco. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6, alcance 1,5 metros, 13 (2d8 + 4) dano Contundente.

Oni

Ínfero Grande, Leal Mau

- **Classe de Armadura:** 17
- **Pontos de Vida:** 119 (14d10 + 42)
- **Deslocamento:** 9 metros, Voo 9 metros (pairar)
- **Iniciativa**: +0 (10)

STAT	SCORE	MOD	SALV
FOR	19	+4	+4
DES	11	+0	+3
CON	16	+3	+6
INT	14	+2	+2
SAB	12	+1	+4
CAR	15	+2	+5

- **Resistências**: Frio
- **Perícias:** Arcanismo +5, Enganação +8, Percepção +4
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 14
- **Idiomas:** Comum, Gigante
- **ND** 7 (XP 2.900; PB +3)

Características

Regeneração. O oni recupera 10 pontos de vida no início de cada um dos seus turnos se tiver pelo menos 1 ponto de vida.

Ações

Ataques Múltiplos. O oni realiza dois ataques com Garra ou Raio Pesadelo. Ele pode substituir um ataque por um uso de Conjuração.

Garra. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +7, alcance 3 metros, dano cortante de 10 (1d12 + 4) mais 9 (2d8) de dano Necrótico.

Raio Pesadelo. *Jogada de Ataque à Distância:* +5, alcance 18 metros, 9 (2d6 + 2) de dano Psíquico e o alvo fica Amedrontado até o início do próximo turno do oni.

Mudar de Forma. O oni muda de forma para um Humanoide Miúdo ou Médio ou um Gigante Grande, ou retorna à sua verdadeira forma. Exceto pelo seu tamanho, suas estatísticas de jogo são as mesmas em cada forma. Qualquer equipamento que ele esteja vestindo ou carregando não é transformado.

Conjuração. O oni conjura um dos seguintes magias, sem precisar de componentes materiais e usando Carisma como atributo de conjuração (CD 13):

- **À Vontade:**
- **1/Dia Cada:** *Enfeitiçar Pessoa*, *Escuridão*, *Forma Gasosa*, *Sono*

Ações Bônus

Invisibilidade. O oni conjura *Invisibilidade* sobre si mesmo, sem precisar de componentes de magia e usando a mesma habilidade de conjuração que Conjuração.

Otyugh

Aberração Grande, Neutro

- **Classe de Armadura:** 14
- **Pontos de Vida:** 104 (11d10 + 44)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +0 (10)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	16	+3	+3
DES	11	+0	+0
CON	19	+4	+7
INT	6	-2	-2
SAB	13	+1	+1
CAR	6	-2	-2

- **Sentidos:** Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 11
- **Idiomas:** Otyugh; telepatia 36 metros (não permite que a criatura receptora responda telepaticamente)
- **ND** 5 (XP 1.800; PB +3)

Ações

Ataques Múltiplos. O otyugh faz um ataque de Mordida e dois ataques de Tentáculo.

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6, alcance 1,5 metro, 12 (2d8 + 3) de dano Perfurante, e o alvo fica com a condição Envenenado. Sempre que o alvo Envenenado termina um Descanso Longo, ele sofre o seguinte efeito. *Salvaguarda de Constituição:* CD 15. *Falha:* O máximo de pontos de vida do alvo diminui em 5 (1d10) e não retorna ao normal até que a condição Envenenado termine no alvo. *Sucesso:* A condição Envenenado termina.

Tentáculo. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6, alcance 3 metros, 12 (2d8 + 3) de dano Perfurante. Se o alvo for uma criatura Média ou menor, ele fica com a condição Imobilizado (escape CD 13) por um dos dois tentáculos.

Tentáculo Aplastante. *Salvaguarda de Constituição:* CD 14, para cada criatura Imobilizada pelo otyugh. *Falha:* 16 (3d8 + 3) de dano Contundente, e o alvo fica com a condição Atordoado até o início da próxima rodada do otyugh. *Sucesso:* Dano reduzido pela metade.

Owlbear

Grande Monstruosidade, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 59 (7d10 + 21)
- **Deslocamento:** 12 metros, Escalar 12 metros.
- **Iniciativa:** +1 (11)

ESTATÍSTICA	PONTOS	MOD	SALV
FOR	20	+5	+5
DES	12	+1	+1
CON	17	+3	+3
INT	3	-4	-4
SAB	12	+1	+1
CAR	7	-2	-2

- **Perícias:** Percepção +5
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 15
- **ND** 3 (XP 700; PB +2)

Ações

Ataques Múltiplos. O owlbear faz dois ataques Rasgar.

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +7, alcance 1,5 metro, 14 (2d8 + 5) Dano Cortante.

Monstros — P

Pégaso

Celestial de Grande porte, Bom Caótico

- **Classe de Armadura:** 12
- **Pontos de Vida:** 59 (7d10 + 21)
- **Deslocamento:** 18 metros, Voo 27 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	18	+4	+4
DES	15	+2	+4
CON	16	+3	+5
INT	10	+0	+0
SAB	15	+2	+4
CAR	13	+1	+3

- **Perícias:** Percepção +6
- **Sentidos:** Percepção Passiva 16
- **Idiomas:** Compreende Celestial, Comum, Élfico e Sylvan, mas não consegue falar
- **ND** 2 (XP 450; PB +2)

Ações

Cascos. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6, alcance 1,5 metro, 7 (1d6 + 4) dano Contundente mais 5 (2d4) dano Radiante.

Pesadelo

Criatura Grande, Mau

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 68 (8d10 + 24)
- **Deslocamento:** 18 metros, Voo 27 metros (suspensão)
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	18	+4	+4
DES	15	+2	+2
CON	16	+3	+3
INT	10	+0	+0
SAB	13	+1	+1
CAR	15	+2	+2

- **Imunidades:** Ígneo
- **Sentidos:** Percepção Passiva 11
- **Idiomas:** Compreende Abyssal, Comum e Infernal, mas não pode falar
- **ND** 3 (XP 700; PB +2)

Traços

Resistência ao Fogo. O pesadelo pode conceder Resistência a dano Ígneo a um cavaleiro enquanto está sobre o pesadelo.

Iluminação. O pesadelo emite Luz Plena em um raio de 3 metros e Meia-Luz por mais 3 metros adicionais.

Ações

Cascos. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6, alcance 1,5 metro, 13 (2d8 + 4) dano Contundente mais 10 (3d6) dano Ígneo.

Passo Etéreo. O pesadelo e até três criaturas dispostas a se encontrarem dentro de 1,5 metro dele teleportam para o Plano Etéreo a partir do Plano Material ou vice-versa.

Pirata

Humanoide Pequeno, Neutro

- **Classe de Armadura:** 14
- **Pontos de Vida:** 33 (6d8 + 6)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +5 (15)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	10	+0	+0
DES	16	+3	+5
CON	12	+1	+1
INT	8	-1	-1
SAB	12	+1	+1
CAR	14	+2	+4

- **Equipamento:** Adaga x 6, Armadura de Couro
- **Sentidos:** Percepção Passiva 11
- **Idiomas:** Comum mais mais uma outra língua
- **ND** 1 (XP 200; PB +2)

Ações

Ataques Múltiplos. O pirata faz duas atacadas com adaga. Ele pode substituir um ataque pelo uso de *Encanto Encantador*.

Adaga. *Jogada de Ataque (Corpo a Corpo ou à Distância):* +5, alcance 1,5 metros ou alcance 6/18 metros, 5 (1d4 + 3) dano Perfurante.

Encanto Encantador. *Salvaguarda de Sabedoria:* CD 12, uma criatura que o pirata consegue ver dentro de 9 metros *Falha:* A vítima fica com a condição Enfeitiçado até o início da próxima vez que o pirata atacar.

PLANETA

Grande Celestial (Anjo), Leal Bom

- **Classe de Armadura:** 19
- **Pontos de Vida:** 262 (21d10 + 147)
- **Deslocamento:** 12 metros, Voo 36 metros (suspensão)
- **Iniciativa:** +10 (20)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALVAGUARDA
FOR	24	+7	+12
DES	20	+5	+5
CON	24	+7	+12
INT	19	+4	+4
SAB	22	+6	+11
CAR	25	+7	+12

- **Resistências:** Radiante
- **Imunidades:** Enfeitiçado, Exaustão, Amedrontado
- **Perícias:** Percepção +11
- **Sentidos:** Visão Verdadeira 36 metros; Percepção Passiva 21
- **Idiomas:** Todos; telepatia 36 metros.
- **ND** 16 (XP 15.000; Bônus de Proficiência +5)

TRAÇOS

Consciência Divina. O planeta sabe se ouve uma mentira.

Restauração Exaltada. Se o planeta morrer fora do Monte Celeste, seu corpo desaparece e ele ganha um novo corpo instantaneamente, revivendo com todos os seus Pontos de Vida em algum lugar do Monte Celeste.

Resistência Mágica. O planeta tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O planeta faz três ataques com Espada Radiante ou usa Explosão Sagrada duas vezes.

Espada Radiante. *Jogada de Ataque Corporal:* +12, alcance 3 metros, 14 (2d6 + 7) dano Cortante mais 18 (4d8) dano Radiante.

Explosão Sagrada. *Salvaguarda de Destreza:* CD 20, cada inimigo em uma área de efeito esférica de 6 metros [Área de Efeito]|XPHB|esférica centrada em um ponto que o planeta pode ver dentro de 36 metros *Falha:* 24 (7d6) dano Radiante. *Sucesso:* Metade do dano.

Conjuração. O planeta conjura uma das seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais e usando Carisma como atributo de conjuração (CD de salvaguarda da magia 20):

- **À Vontade:** *Detectar o Bem e o Mal*
- **1 vez por dia cada:** *Comunhão*, *Controlar o Clima*, *Dissipar o Bem e o Mal*, *Reviver os Mortos*

AÇÕES BÔNUS

Auxílio Divino (2/Dia). O planetar conjura *Curar Ferimentos*, *Invisibilidade*, *Restauração Menor* ou *Remover Maldição*, usando o mesmo atributo de conjuração da Conjuração.

PSEUDODRAGÃO

Dragão Pequeno, Bom Neutro

- **Classe de Armadura:** 14
- **Pontos de Vida:** 10 (3d4 + 3)
- **Deslocamento:** 4,5 metros, Voo 18 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
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:** Percepção +5, Furtividade +4
- **Sentidos:** Visão às Cegas 3 metros, Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 15
- **Idiomas:** Compreende Comum e Draconês, mas não consegue falar
- **ND** 1/4 (XP 50; PB +2)

TRAÇOS

Resistência Mágica. O pseudodragão tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O pseudodragão faz dois ataques de Mordida.

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metro, 4 (1d4 + 2) dano Perfurante.

Picada. *Salvaguarda de Constituição:* CD 12, uma criatura que o pseudodragão consegue ver dentro de 1,5 metro *Falha:* 5 (2d4) dano Venenoso, e o alvo fica com a condição Envenenado por 1 hora. *Falha de 5 ou mais:* Enquanto Envenenado, o alvo também fica com a condição Inconsciente, que termina antecipadamente se o alvo tomar dano ou se uma criatura dentro de 1,5 metro dele tomar uma ação para acordá-lo.

Puding Negro

Gosma Grande, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 7
- **Pontos de Vida:** 68 (8d10 + 24)
- **Deslocamento:** 6 metros, Escalar 6 metros.
- **Iniciativa:** -3 (7)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	16	+3	+3
DES	5	-3	-3
CON	16	+3	+3
INT	1	-5	-5
SAB	6	-2	-2
CAR	1	-5	-5

- **Imunidades:** Ácido, Frio, Relâmpago, Cortante; Enfeitiçado, Surdo, Exaustão, Amedrontado, Imobilizado, Caído, Contido
- **Sentidos:** Visão às Cegas 18 metros; Percepção Passiva 8
- **ND** 4 (XP 1.100; PB +2)

Traços

Amorfo. O puding pode se mover por um espaço tão estreito quanto 2,5 centímetros sem gastar movimento extra para isso.

Forma Corrosiva. Uma criatura que atinge o puding com uma jogada de ataque corpo a corpo toma 4 (1d8) de dano Ácido. Munição não mágica é destruída imediatamente após atingir o puding e causar qualquer dano. Qualquer arma não mágica recebe uma penalidade cumulativa de -1 nas jogadas de ataque imediatamente após causar dano ao puding e entrar em contato com ele. A arma é destruída se a penalidade atingir -5. A penalidade pode ser removida ao lançar a magia *Reparar* na arma. Em 1 minuto, o puding pode comer através de 0,6 metro de madeira ou metal não mágicos.

Escalada de Aranha. O puding pode escalar superfícies difíceis, inclusive pelo teto, sem precisar fazer um teste de atributo.

Ações

Pseudopoda Dissolvente. *Jogada de Ataque:* +5, alcance 3 metros, 17 (4d6 + 3) de dano Ácido. Armadura não mágica usada pelo alvo recebe uma penalidade de -1 na Classe de Armadura que oferece. A armadura é destruída se a penalidade reduzir sua Classe de Armadura para 10. A penalidade pode ser removida ao lançar a magia *Reparar* na armadura.

Monstros — Q

Quasit

Pequeno Ínfero (Demônio), Caótico Mau

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 25 (10d4)
- **Deslocamento:** 12 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	5	-3	-3
DES	17	+3	+3
CON	10	+0	+0
INT	7	-2	-2
SAB	10	+0	+0
CAR	10	+0	+0

- **Resistências:** Frio, Fogo, Relâmpago
- **Imunidades:** Veneno; Envenenado
- **Perícias:** Furtividade +5
- **Sentidos:** Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 10
- **Idiomas:** Abissal, Comum
- **ND** 1 (XP 200; PB +2)

Traços

Resistência Mágica. O quasit tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

AÇÕES

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro, 5 (1d4 + 3) dano Cortante, e o alvo fica com a condição Envenenado até o início da próxima rodada do quasit.

Assustar (1/Dia). *Salvaguarda de Sabedoria:* CD 10, uma criatura dentro de 6 metros *Falha:* O alvo fica com a condição Amedrontado. No final de cada turno, o alvo repete a salvaguarda, terminando o efeito em si mesmo com sucesso. Após 1 minuto, ele tem sucesso automaticamente.

Mudar de Forma. O quasit muda de forma para se parecer com um morcego (Deslocamento 3 metros, Voo 12 metros), um centopéia (12 metros, Escalar 12 metros) ou uma rã (12 metros, Nadar 12 metros), ou retorna à sua forma verdadeira. Suas estatísticas de jogo são as mesmas em cada forma, exceto pelo seu Deslocamento. Qualquer equipamento que esteja usando ou carregando não é transformado.

Invisibilidade. O quasit conjura *Invisibilidade* em si mesmo, sem necessidade de componentes de magia e usando Carisma como atributo de conjuração.

- **À Vontade:** *Invisibilidade*

QUIMERA

Monstruosidade Grande, Caótico Mau

- **Classe de Armadura:** 14
- **Pontos de Vida:** 114 (12d10 + 48)
- **Deslocamento:** 9 metros, Voo 18 metros.
- **Iniciativa:** +0 (10)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	19	+4	+4
DES	11	+0	+0
CON	19	+4	+4
INT	3	-4	-4
SAB	14	+2	+2
CAR	10	+0	+0

- **Perícias:** Percepção +8
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 18
- **Idiomas:** Compreende o Idioma Draconico, mas não consegue falar
- **ND** 6 (XP 2.300; PB +3)

AÇÕES

Ataques Múltiplos. A quimera faz um ataque de Carga, um ataque de Mordida e um ataque de Garras. Ela pode substituir o ataque de Garras por uma utilização de Respiração de Fogo, se disponível.

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +7, alcance 1,5 metro, 11 (2d6 + 4) dano Perfurante, ou 18 (4d6 + 4) dano Perfurante se a quimera tiver Vantagem na jogada de ataque.

Garras. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +7, alcance 1,5 metro, 7 (1d6 + 4) dano Cortante.

Carga. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +7, alcance 1,5 metro, 10 (1d12 + 4) dano Contundente. Se o alvo for uma criatura Média ou menor, ela fica com a condição Caída.

Respiração de Fogo (Recarrega 5-6). *Salvaguarda de Destreza:* CD 15, cada criatura em um Cone de 4,5 metros. *Falha:* 31 (7d8) dano Ígneo. *Sucesso:* Metade do dano.

MONSTROS — R

RAKSHASA

Criatura Média, Ínfero, Leal Mau

- **Classe de Armadura:** 17
- **Pontos de Vida:** 221 (26d8 + 104)
- **Deslocamento:** 12 metros.
- **Iniciativa:** +8 (18)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	14	+2	+2
DES	17	+3	+3
CON	18	+4	+4
INT	13	+1	+1
SAB	16	+3	+3
CAR	20	+5	+5

- **Vulnerabilidades:** Perfurante
- **Imunidades:** Enfeitiçado, Amedrontado
- **Perícias:** Enganação +10, Intuição +8, Percepção +8
- **Sentidos:** Visão Verdadeira 18 metros; Percepção Passiva 18
- **Idiomas:** Comum, Infernal
- **ND** 13 (XP 10.000; MOD +5)

TRAÇOS

Resistência Mágica Superior. O rakshasa automaticamente tem sucesso nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos, e os jogadas de ataque de magias automaticamente erram. Sem permissão do rakshasa, nenhuma magia pode observá-lo remotamente ou detectar seus pensamentos, tipo de criatura ou alinhamento.

Restauração Ínfera. Se o rakshasa morrer fora dos Nove Infernos, seu corpo se transforma em íctio, e ele ganha um novo corpo instantaneamente, revivendo com todos seus Pontos de Vida em algum lugar dos Nove Infernos.

Ações

Ataques Múltiplos. O rakshasa faz três ataques de Toque Maldito.

Toque Maldito. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +10, alcance 1,5 metro, 12 (2d6 + 5) dano Cortante mais 19 (3d12) dano Necrótico. Se o alvo for uma criatura, ela é amaldiçoada. Enquanto estiver amaldiçoada, o alvo não recebe benefício de terminar um Descanso Curto|XPHB|Descanso Curto ou Descanso Longo.

Comando Maligno (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Sabedoria:* CD 18, cada inimigo em uma Emanação de 9 metros originada do rakshasa. *Falha:* 28 (8d6) dano Psíquico, e o alvo fica com as condições Amedrontado e Incapacitado até o início da próxima vez que o rakshasa fizer uma ação.

Conjuração. O rakshasa conjura uma das seguintes magias, não exigindo componentes materiais e usando Carisma como atributo de conjuração (CD de salvaguarda 18):

- **À Vontade:** *Detectar Magia*, *Detectar Pensamentos*, *Disfarçar-se*, *Mãos Mágicas*, *Ilusão Menor*
- **1 vez por dia cada:** *Voo*, *Invisibilidade*, *Imagem Maior*, *Transição Planar*

Remorhaz

Monstruosidade Gigante, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 17
- **Pontos de Vida:** 195 (17d12 + 85)
- **Deslocamento:** 12 metros, Escavar 9 metros.
- **Iniciativa:** +5 (15)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	24	+7	+7
DES	13	+1	+1
CON	21	+5	+5
INT	4	-3	-3
SAB	10	+0	+0
CAR	5	-3	-3

- **Imunidades:** Frio, Fogo
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros, Sismiconsciência 18 metros; Percepção Passiva 10
- **ND** 11 (XP 7.200; PB +4)

Traços

Aura de Calor. No final de cada turno do remorhaz, cada criatura em uma Emanação de 1,5 metro originada do remorhaz sofre 16 (3d10) de dano Ígneo.

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +11, alcance 3 metros, 18 (2d10 + 7) de dano Perfurante mais 14 (4d6) de dano Ígneo. Se o alvo for uma criatura Grande ou menor, ela fica com a condição Imobilizado (fuga CD 17) e com a condição Contido até que o imobilização termine.

Ações Bônus

Engolir. *Salvaguarda de Força*: CD 19, uma criatura Média ou menor Imobilizada pela remorhaz (ela pode engolir até duas criaturas por vez). *Falha:* A criatura é engolida pela remorhaz, e a condição Imobilizado termina. Uma criatura engolida tem as condições Cego e Contido, possui Cobertura Total contra ataques e outros efeitos fora da remorhaz, e sofre 10 (3d6) de dano Ácido mais 10 (3d6) de dano Ígneo no início de cada turno da remorhaz.

Se a remorhaz sofrer 30 ou mais de dano em um único turno de uma criatura dentro dela, ela deve conseguir uma salvaguarda de Constituição CD 15 no final desse turno, ou cuspir todas as criaturas engolidas, cada uma caindo em um espaço dentro de 1,5 metro da remorhaz e tendo a condição Caído. Se a remorhaz morrer, qualquer criatura engolida perde a condição Contido e pode escapar do cadáver usando 4,5 metros de movimento, saindo Caída.

Resistente

Humanoide Pequeno, Neutro

- **Classe de Armadura:** 12
- **Pontos de Vida:** 32 (5d8 + 10)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +1 (11)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	15	+2	+2
DES	12	+1	+1
CON	14	+2	+2
INT	10	+0	+0
SAB	10	+0	+0
CAR	11	+0	+0

- **Equipamento:** Arco pesado, Armadura de couro, Maça
- **Sentidos:** Percepção Passiva 10
- **Idiomas:** Comum
- **ND** 1/2 (XP 100; PB +2)

Traços

Tática de Grupo. O resistente tem vantagem em uma jogada de ataque contra uma criatura se pelo menos um dos aliados do resistente estiver a menos de 1,5 metros da criatura e o aliado não estiver com a condição Incapacitado.

Ações

Maça. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metros, 5 (1d6 + 2) dano Contundente.

Arco Pesado. *Jogada de Ataque à Distância:* +3, alcance 30/120 metros, 6 (1d10 + 1) dano Perfurante.

Roc

Imenso Monstruosidade, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 15
- **Pontos de Vida:** 248 (16d20 + 80)
- **Deslocamento:** 6 metros, Voo 36 metros.
- **Iniciativa:** +8 (18)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALVAGUARDA
FOR	28	+9	+9
DES	10	+0	+4
CON	20	+5	+5
INT	3	-4	-4
SAB	10	+0	+4
CAR	9	-1	-1

- **Perícias:** Percepção +8
- **Sentidos:** Percepção Passiva 18
- **ND** 11 (XP 7.200; PB +4)

Ações

Ataques Múltiplos. A roc faz dois ataques de Bico. Ela pode substituir um ataque por um ataque de Garras.

Bico. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +13, alcance 3 metros 28 (3d12 + 9) Dano Perfurante.

Garras. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +13, alcance 1,5 metros 23 (4d6 + 9) Dano Cortante. Se o alvo for uma criatura Enorme ou menor, ele fica com a condição Imobilizado (fuga CD 19) pelas duas garras, e fica com a condição Contido até que o imobilização termine.

Ações Bônus

Surgir (Recarga 5-6). Se a roc estiver Imobilizando uma criatura, ela voa até metade de sua velocidade de Voo sem provocar Ataques de Oportunidade e solta essa criatura.

Roper

Grande Aberração, Mau Leal

- **Classe de Armadura:** 20
- **Pontos de Vida:** 93 (11d10 + 33)
- **Deslocamento:** 3 metros, Escalada 6 metros.
- **Iniciativa:** +5 (15)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALVAGUARDA
FOR	18	+4	+4
DES	8	-1	-1
CON	17	+3	+3
INT	7	-2	-2
SAB	16	+3	+3
CAR	6	-2	-2

- **Perícias:** Percepção +6, Furtividade +5
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 16
- **ND** 5 (XP 1.800; PB +3)

Traços

Escalada de Aranha. O roper pode escalar superfícies difíceis, inclusive pelo teto, sem precisar fazer um teste de atributo.

Ações

Ataques Múltiplos. O roper faz dois ataques de Tentáculo, usa Reel e faz dois ataques de Mordida.

Mordida. *Jogada de Ataque:* +7, alcance 1,5 metro. 17 (3d8 + 4) dano Perfurante.

Tentáculo. *Jogada de Ataque:* +7, alcance 18 metros. O alvo recebe a condição Imobilizado (escape CD 14) de um dos seis tentáculos, e o alvo recebe a condição Envenenado até que o imobilização termine. O tentáculo pode ser danificado, libertando uma criatura que está Imobilizada quando destruído (CA 20, PV 10, Imunidade a dano Venenoso e Psíquico). Danificar o tentáculo não causa dano ao roper, e um tentáculo destruído regenera no início da próxima rodada do roper.

Reel. O roper puxa cada criatura Imobilizada por ele até 9 metros em direção a si.

Monstros — S

Sacerdote

Pequeno Humanoide, Neutro

Monstros — S

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 38 (7d8 + 7)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +0 (10)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALVAGUARDA
FOR	16	+3	+3
DES	10	+0	+0
CON	12	+1	+1
INT	13	+1	+1
SAB	16	+3	+3
CAR	13	+1	+1

- **Perícias:** Medicina +7, Percepção +5, Religião +5
- **Equipamento:** Camisa de Malhas, Símbolo Sagrado, Mace
- **Sentidos:** Percepção Passiva 15
- **Idiomas:** Comum mais mais uma outra língua
- **ND** 2 (XP 450; PB +2)

Ações

Ataques Múltiplos. O sacerdote faz dois ataques, usando Mace ou Chama Radiante em qualquer combinação.

Mace. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro, 6 (1d6 + 3) dano Contundente mais 5 (2d4) dano Radiante.

Chama Radiante. *Jogada de Ataque à Distância:* +5, alcance 18 metros, 11 (2d10) dano Radiante.

Conjuração. O sacerdote conjura uma das seguintes magias, usando Sabedoria como atributo de conjuração:

- **À Vontade:** *Luz*, *Taumaturgia*
- **1/Dia Cada:** *Guardiões Espirituais*

Ações Bônus

Auxílio Divino (3/Dia). O sacerdote conjura *Bênção*, *Dissipar Magia*, *Palavra Curativa* ou *Restauração Menor*, usando o mesmo atributo de conjuração da Conjuração.

Sacerdote Acolito

Humanoide Pequeno, Neutro

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 11 (2d8 + 2)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +0 (10)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	14	+2	+2
DES	10	+0	+0
CON	12	+1	+1
INT	10	+0	+0
SAB	14	+2	+2
CAR	11	+0	+0

- **Perícias:** Medicina +4, Religião +2
- **Equipamento:** Camisa de Malhas, Símbolo Sagrado, Maça
- **Sentidos:** Percepção Passiva 12
- **Idiomas:** Comum
- **ND** 1/4 (XP 50; PB +2)

Ações

Maça. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metro, 5 (1d6 + 2) dano Contundente mais 2 (1d4) dano Radiante.

Chama Radiante. *Jogada de Ataque à Distância:* +4, alcance 18 metros, 7 (2d6) dano Radiante.

Conjuração. O sacerdote conjura uma das seguintes magias, usando Sabedoria como atributo de conjuração:

- **À Vontade:** *Luz*, *Taumaturgia*

Ações Bônus

Auxílio Divino (1/Dia). O sacerdote conjura *Bênção*, *Palavra Curativa* ou *Santuário*, usando o mesmo atributo de conjuração da Conjuração.

Salamandra

Elemental Grande, Mau Leal

- **Classe de Armadura:** 15
- **Pontos de Vida:** 90 (12d10 + 24)
- **Deslocamento:** 9 metros, Escalar 9 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALVAGUARDA
FOR	18	+4	+4
DES	14	+2	+2
CON	15	+2	+2
INT	11	+0	+0
SAB	10	+0	+0
CAR	12	+1	+1

- **Vulnerabilidades:** Frio
- **Imunidades:** Fogo
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 10
- **Idiomas:** Primordial (Ignano)
- **ND** 5 (XP 1.800; PB +3)

Traços

Aura de Fogo. No final de cada turno da salamandra, cada criatura escolhida pela salamandra em uma Emanação de 1,5 metro originada da salamandra sofre 7 (2d6) de dano Ígneo.

Ações

Ataques Múltiplos. A salamandra faz duas jogadas de Ataque de Lança de Fogo. Ela pode substituir um ataque pelo uso de Contorcer.

Lança de Fogo. *Jogada de Ataque (Médio ou à Distância):* +7, alcance 1,5 metro ou alcance 6/18 metros, 13 (2d8 + 4) de dano Perfurante mais 7 (2d6) de dano Ígneo. Acerto: A lança retorna magicamente à mão da salamandra imediatamente após um ataque à distância.

Contorcer. *Salvaguarda de Força:* CD 15, uma criatura Grande ou menor que a salamandra possa ver dentro de 3 metros *Falha:* 11 (2d6 + 4) de dano Contundente mais 7 (2d6) de dano Ígneo. O alvo fica com a condição Imobilizado (fuga CD 14) e com a condição Contido até que o imobilização termine.

Satyr

Criatura Feérica Média, Caótico Neutro

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 31 (7d8)
- **Deslocamento:** 12 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	12	+1	+1
DES	16	+3	+3
CON	11	+0	+0
INT	12	+1	+1
SAB	10	+0	+0
CAR	14	+2	+2

- **Perícias:** Percepção +2, Atuação +6, Furtividade +5
- **Sentidos:** Percepção Passiva 12
- **Idiomas:** Comum, Élfico, Silvano
- **ND** 1/2 (XP 100; PB +2)

Traços

Resistência Mágica. O satyr tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Cascos. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro, 5 (1d4 + 3) dano Contundente. Se o alvo for uma criatura Média ou menor, o satyr empurra o alvo até 3 metros para longe de si.

Mofa. *Salvaguarda de Sabedoria:* CD 12, uma criatura que o satyr consegue ver dentro de 27 metros *Falha:* 5 (1d6 + 2) dano Psíquico.

Sentinel Azer

Elemental Médio, Leal Neutro

- **Classe de Armadura:** 17
- **Pontos de Vida:** 39 (6d8 + 12)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +1 (11)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	17	+3	+3
DES	12	+1	+1
CON	15	+2	+4
INT	12	+1	+1
SAB	13	+1	+1
CAR	10	+0	+0

- **Imunidades:** Fogo, Veneno; Envenenado
- **Sentidos:** Percepção Passiva 11
- **Idiomas:** Primordial (Ignano)
- **ND** 2 (XP 450; PB +2)

Traços

Aura de Fogo. No final de cada turno do azer, cada criatura escolhida pelo azer em uma Emanação de 1,5 metro originada do azer sofre 5 (1d10) de dano Ígneo, a menos que o azer esteja com a condição Incapacitado.

Iluminação. O azer emite Luz Plena em um raio de 3 metros e Meia-Luz por mais 3 metros.

Ações

Martelo Ardente. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro, 8 (1d10 + 3) de dano Contundente mais 3 (1d6) de dano Ígneo.

Solar

Grande Celestial (Anjo), Leal Bom

- **Classe de Armadura:** 21
- **Pontos de Vida:** 297 (22d10 + 176)
- **Deslocamento:** 15 metros, Voo 45 metros (suspensão)
- **Iniciativa:** +20 (30)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	26	+8	+8
DES	22	+6	+6
CON	26	+8	+8
INT	25	+7	+7
SAB	25	+7	+7
CAR	30	+10	+10

- **Imunidades:** Veneno, Radiante; Enfeitiçado, Exaustão, Amedrontado, Envenenado
- **Perícias:** Percepção +14

- **Sentidos:** Visão Verdadeira 36 metros; Percepção Passiva 24
- **Idiomas:** Todos; telepatia 36 metros.
- **ND** 21 (XP 33.000; PB +7)

Traços

Conhecimento Divino. O solar sabe se ouve uma mentira.

Restauração Exaltada. Se o solar morrer fora do Monte Celeste, seu corpo desaparece e ele ganha um novo corpo instantaneamente, revivendo com todos os seus Pontos de Vida em algum lugar do Monte Celeste.

Resistência Lendária (4/Dia). Se o solar falhar em uma salvaguarda, ele pode optar por ter sucesso em vez disso.

Monstros — S (2)

Resistência Mágica. O solar tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O solar faz duas jogadas com Espada Voadora. Ele pode substituir uma jogada por um uso de Arco de Matança.

Espada Voadora. *Jogada de Ataque (Médio ou à Distância):* +15, alcance 3 metros ou alcance 36 metros, 22 (4d6 + 8) dano Cortante mais 36 (8d8) dano Radiante. Acerto: A espada retorna magicamente à mão do solar ou paira a até 1,5 metro do solar imediatamente após um ataque à distância.

Arco de Matança. *Salvaguarda de Destreza:* CD 21, uma criatura que o solar consegue ver dentro de 180 metros *Falha:* Se a criatura tiver 100 Pontos de Vida ou menos, ela morre. Caso contrário, ela sofre 24 (4d8 + 6) dano Perfurante mais 36 (8d8) dano Radiante.

Conjuração. O solar conjura uma das seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais e usando Carisma como atributo de conjuração (CD de salvaguarda 25):

- **À Vontade:** *Detectar o Bem e o Mal*
- **1 vez por dia cada:** *Comunhão*, *Controlar o Clima*, *Dissipar o Bem e o Mal*, *Ressurreição*

Ações Bônus

Auxílio Divino (3/Dia). O solar conjura *Curar Ferimentos* (versão de 2º círculo), *Restauração Menor* ou *Remover Maldição*, usando o mesmo atributo de conjuração da Conjuração.

Ações Lendárias

Olhar Cegante. *Salvaguarda de Constituição*: CD 25, uma criatura que o solar consegue ver dentro de 36 metros. *Falha:* A vítima fica com a condição Cego por 1 minuto. *Falha ou Sucesso:* O solar não pode usar esta ação novamente até o início de sua próxima rodada.

Teleporte Radiante. O solar teletransporta-se até 18 metros para um espaço vazio que consegue ver. *Salvaguarda de Destreza*: CD 25, cada criatura em uma Emanação de 3 metros originada do solar no espaço de destino. *Falha:* 11 (2d10) de dano Radiante. *Sucesso:* Metade do dano.

Sombra

Médio, Caótico Mau Médio, Caótico Mau

- **Classe de Armadura:** 12
- **Pontos de Vida:** 27 (5d8 + 5)
- **Deslocamento:** 12 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	PONTOS	MOD	SALV
FOR	6	-2	-2
DES	14	+2	+2
CON	13	+1	+1
INT	6	-2	-2
SAB	10	+0	+0
CAR	8	-1	-1

- **Vulnerabilidades:** Radiante
- **Resistências:** Ácido, Frio, Fogo, Relâmpago, Trovão
- **Imunidades:** Necrótico, Veneno; Exaustão, Amedrontado, Imobilizado, Paralisado, Petrificado, Envenenado, Caído, Contido, Inconsciente
- **Perícias:** Furtividade +6
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 10
- **ND** 1/2 (XP 100; PB +2)

Traços

Amorfo. A sombra pode se mover por um espaço tão estreito quanto 2,5 centímetros sem gastar movimento extra para isso.

Fraqueza à Luz do Sol. Enquanto estiver na luz do sol, a sombra tem desvantagem no Teste de D20.

Ações

Golpe Sugador. *Jogada de Ataque:* +4, alcance 1,5 metros, 5 (1d6 + 2) dano Necrótico, e a Pontuação de Força do alvo diminui em 1d4. O alvo morre se essa redução levar sua Pontuação de Força a 0. Se um Humanoide for morto por esse ataque, uma Sombra surge do cadáver 1d4 horas depois.

Ações Bônus

Furtividade Sombria. Enquanto estiver em Meia-Luz ou escuridão, a sombra toma a ação Esconder.

Sprite

Pequeno Feérico, Bom Neutro

- **Classe de Armadura:** 15
- **Pontos de Vida:** 10 (4d4)
- **Deslocamento:** 3 metros, Voo 12 metros.
- **Iniciativa:** +4 (14)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
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:** Percepção +3, Furtividade +8
- **Sentidos:** Percepção Passiva 13
- **Idiomas:** Comum, Élfico, Silvano
- **ND** 1/4 (XP 50; PB +2)

Ações

Espada de Agulha. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6, alcance 1,5 metro, 6 (1d4 + 4) dano Perfurante.

Arco Encantador. *Jogada de Ataque à Distância:* +6, alcance 12/48 metros, 1 dano Perfurante, e o alvo fica com a condição Enfeitiçado até o início da próxima rodada do sprite.

Visão do Coração. *Salvaguarda de Carisma:* CD 10, uma criatura dentro de 1,5 metro que o sprite consegue ver (Celestiais, Ínferos e Mortos-Vivos falham automaticamente na salvaguarda). *Falha:* O sprite conhece as emoções e o alinhamento do alvo.

Invisibilidade. O sprite conjura *Invisibilidade* em si mesmo, sem necessidade de componentes de magia e usando Carisma como atributo de conjuração.

- **À Vontade:** *Invisibilidade*

Stirge

Pequeno Monstruosidade, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 5 (2d4)
- **Deslocamento:** 3 metros, Voo 12 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	4	-3	-3
DES	16	+3	+3
CON	11	+0	+0
INT	2	-4	-4
SAB	8	-1	-1
CAR	6	-2	-2

- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 9
- **ND** 1/8 (XP 25; PB +2)

Ações

Probóscide. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro, 6 (1d6 + 3) dano Perfurante, e a stirge se fixa ao alvo. Enquanto estiver fixada, a stirge não pode fazer ataques de Probóscide, e o alvo sofre 5 (2d4) dano Necrótico no início de cada turno da stirge. A stirge pode se soltar gastando 1,5 metro de seu deslocamento. O alvo ou uma criatura a 1,5 metro de distância pode soltar a stirge como uma ação.

Succubus

Criatura Média, Ínfero, Mau

- **Classe de Armadura:** 15
- **Pontos de Vida:** 71 (13d8 + 13)
- **Deslocamento:** 9 metros, Voo 18 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

Estatística	Valor	Mod	Salvaguarda
FOR	8	-1	-1
DES	17	+3	+3
CON	13	+1	+1
INT	15	+2	+2
SAB	12	+1	+1
CAR	20	+5	+5

- **Resistências:** Frio, Fogo, Veneno, Psíquico
- **Perícias:** Enganação +9, Intuição +5, Percepção +5, Persuasão +9, Furtividade +7
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 15
- **Idiomas:** Abissal, Comum, Infernal; telepatia 18 metros.
- **ND** 4 (XP 1.100; PB +2)

Traços

Forma de Incúbo. Quando a succubus termina um Descanso Longo, ela pode mudar de forma para se tornar um Incúbo, usando esse bloco de estatísticas em vez do presente.

Ações

Ataques Múltiplos. A succubus faz um ataque de Toque Infernal e usa Dominar Pessoa ou Beijo Drenante.

Toque Infernal. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +7, alcance 1,5 metro, 16 (2d10 + 5) dano Psíquico.

Dominar Pessoa. A succubus conjura *Dominar Pessoa* (versão de 8º círculo), sem necessidade de componentes de magia e usando Carisma como atributo de conjuração (CD de salvaguarda 15).

Beijo Drenante. *Salvaguarda de Constituição:* CD 15, uma criatura Enfeitiçada pela succubus dentro de 1,5 metro *Falha:* 13 (3d8) dano Psíquico. *Sucesso:* Metade do dano. *Falha ou Sucesso:* O máximo de pontos de vida do alvo diminui em uma quantidade igual ao dano sofrido.

Ações Bônus

Mudar de Forma. A succubus muda de forma para se assemelhar a um Humanoide Médio ou Pequeno ou retorna à sua forma verdadeira. Suas estatísticas de jogo são as mesmas em cada forma, exceto que sua velocidade de Voo está disponível apenas em sua forma verdadeira. Qualquer equipamento que ela esteja usando ou carregando não é transformado.

Monstros — T

Tapete Animado de Estrangulamento

Constructo Grande, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 12
- **Pontos de Vida:** 27 (5d10)
- **Deslocamento:** 3 metros.
- **Iniciativa:** +4 (14)

Estatística	Valor	Mod	Salv
FOR	17	+3	+3
DES	14	+2	+2
CON	10	+0	+0
INT	1	-5	-5
SAB	3	-4	-4
CAR	1	-5	-5

- **Imunidades:** Veneno, Psíquico; Enfeitiçado, Surdo, Exaustão, Amedrontado, Paralisado, Petrificado, Envenenado
- **Sentidos:** Visão às Cegas 18 metros; Percepção Passiva 6
- **ND** 2 (XP 450; PB +2)

Ações

Estrangulamento. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro, 10 (2d6 + 3) dano Contundente. Se o alvo for uma criatura Média ou menor, o tapete pode aplicar a condição Imobilizado (fuga CD 13) em vez de causar dano. Até que o imobilização termine, o alvo tem as condições Cego e Contido, está sufocando e sofre 10 (2d6 + 3) dano Contundente no início de cada turno. O tapete só pode estrangular uma criatura por vez. Enquanto imobiliza o alvo, o tapete não pode usar esta ação, o tapete reduz pela metade o dano que recebe (arredondado para baixo) e o alvo sofre o mesmo dano.

Tarrasque

Imenso Monstruosidade (Titã), Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 25
- **Pontos de Vida:** 697 (34d20 + 340)
- **Deslocamento:** 18 metros, Escavar 12 metros, Subir 18 metros.
- **Iniciativa:** +18 (28)

ESTATÍSTICA	PONTOS	MOD	SALV
FOR	30	+10	+10
DES	11	+0	+9
CON	30	+10	+10
INT	3	-4	+5
SAB	11	+0	+9
CAR	11	+0	+9

- **Resistências:** Impacto, Perfurante, Cortante
- **Imunidades:** Fogo, Veneno; Enfeitiçado, Surdo, Amedrontado, Paralisado, Envenenado
- **Perícias:** Percepção +9
- **Sentidos:** Visão às Cegas 36 metros; Percepção Passiva 19
- **ND** 30 (XP 155.000; PB +9)

Traços

Resistência Lendária (6/Dia). Se o tarrasque falhar uma salvaguarda, ele pode optar por ter sucesso em vez disso.

Resistência Mágica. O tarrasque tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Carapaça Reflexiva. Se o tarrasque for alvo de uma magia *Mísseis Mágicos* ou de uma magia que exija uma jogada de ataque à distância, role 1d6. Em 1-5, o tarrasque não é afetado. Em 6, o tarrasque não é afetado e reflete a magia, transformando o conjurador no alvo.

Monstro de Cerco. O tarrasque causa o dobro de dano a objetos e estruturas.

Ações

Ataques Múltiplos. O tarrasque faz um ataque de Mordida e três outros ataques, usando Garras ou Cauda em qualquer combinação.

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +19, alcance 4,5 metros, 36 (4d12 + 10) dano Perfurante, e o alvo fica com a condição Imobilizado (fuga CD 20). Até que o imobilismo termine, o alvo fica com a condição Contido e não pode teleportar.

Garras. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +19, alcance 4,5 metros, 28 (4d8 + 10) dano Cortante.

Cauda. *Jogada de Ataque:* +19, alcance 9 metros, 23 (3d8 + 10) dano Contundente. Se o alvo for uma criatura Enorme ou menor, ele fica com a condição Caído.

Grito Trovejante (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Constituição:* CD 27, cada criatura e cada objeto que não está sendo usado ou carregado em um Cone de 45 metros. *Falha:* 78 (12d12) dano Trovejante, e o alvo fica com as condições Surdo e Amedrontado até o final de sua próxima rodada. *Sucesso:* Dano reduzido à metade.

Ações Bônus

Engolir. *Salvaguarda de Força:* CD 27, uma criatura Média ou menor Imobilizada pela tarrasque (ela pode ter até seis criaturas engolidas por vez). *Falha:* O alvo é engolido, e a condição Imobilizado termina. Uma criatura engolida fica com as condições Cego e Contido e não pode teleportar; ela tem Cobertura Total contra ataques e outros efeitos fora da tarrasque e sofre 56 (16d6) dano Ácido no início de cada turno da tarrasque.

Se a tarrasque receber 60 ou mais pontos de dano em uma única rodada de uma criatura dentro dela, a tarrasque deve conseguir uma salvaguarda de Constituição CD 20 no final dessa rodada ou cuspir todas as criaturas engolidas, cada uma caindo em um espaço dentro de 3 metros da tarrasque e ficando com a condição Caído. Se a tarrasque morrer, qualquer criatura engolida perde a condição Contido e pode escapar do cadáver usando 6 metros de deslocamento, saindo Caída.

Ações Lendárias

Ataque Súbito. A tarrasque se move até metade de seu deslocamento e faz um ataque de Garra ou Cauda.

Movimento que Abala o Mundo. O tarrasque se move até seu deslocamento. No final dessa movimentação, o tarrasque cria uma onda de choque instantânea em uma Emanação de 18 metros originada a partir de si mesmo. Criaturas na área perdem concentração e, se forem Médias ou menores, ficam Caídas. O tarrasque não pode tomar essa ação novamente até o início de sua próxima rodada.

Treant

Planta Gigante, Bom Caótico

- **Classe de Armadura:** 16
- **Pontos de Vida:** 138 (12d12 + 60)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALVAGUARDA
FOR	23	+6	+6
DES	8	-1	-1
CON	21	+5	+5
INT	12	+1	+1
SAB	16	+3	+3
CAR	12	+1	+1

- **Vulnerabilidades:** Fogo
- **Resistências:** Dano Contundente, Dano Perfurante
- **Sentidos:** Percepção Passiva 13
- **Idiomas:** Comum, Druídico, Élfico, Silvan
- **ND** 9 (XP 5.000; Bônus de Proficiência +4)

Traços

Monstro de Cerco. O treant causa o dobro de dano a objetos e estruturas.

Ações

Ataques Múltiplos. O treant faz dois ataques de Pancada.

Pancada. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +10, alcance 1,5 metro, 16 (3d6 + 6) dano Contundente.

Hail of Bark. *Jogada de Ataque à Distância:* +10, alcance 54 metros, 28 (4d10 + 6) dano Perfurante.

Animar Árvores (1/Dia). O treant magicamente anima até duas árvores que consegue ver dentro de 18 metros de si. Cada árvore usa o bloco de estatísticas do Treant, exceto que tem pontuações de Inteligência e Carisma de 1, não pode falar e não possui esta ação. A árvore age imediatamente após o treant na mesma contagem de Iniciativa, e obedece ao treant. Uma árvore permanece animada por 1 dia ou até morrer, o treant morrer ou ficar a mais de 36 metros do treant. A árvore então se enraíza, se possível.

Troll

Gigante, Caótico Mau

- **Classe de Armadura:** 15
- **Pontos de Vida:** 94 (9d10 + 45)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +1 (11)

ESTATÍSTICA	PONTOS	MOD	SALV
FOR	18	+4	+4
DES	13	+1	+1
CON	20	+5	+5
INT	7	-2	-2
SAB	9	-1	-1
CAR	7	-2	-2

- **Perícias:** Percepção +5
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 15
- **Idiomas:** Gigante
- **ND** 5 (XP 1.800; PB +3)

Traços

Membros Repugnantes (4/Dia). Se o troll terminar qualquer turno Sangrando e tomar 15+ de Dano Cortante durante esse turno, um de seus membros é decepado, cai no espaço do troll e se torna um Membro de Troll. O membro age imediatamente após a vez do troll. O troll tem 1 nível de Exaustão para cada membro faltante, e ele cresce membros substitutos na próxima vez que recuperar Pontos de Vida.

Regeneração. O troll recupera 15 Pontos de Vida no início de cada uma de suas rodadas. Se o troll tomar Dano Ácido ou Ígneo, esse traço não funciona na próxima rodada do troll. O troll morre apenas se começar sua rodada com 0 Pontos de Vida e não regenerar.

Ações

Ataques Múltiplos. O troll faz três ataques Rasgar.

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +7, alcance 3 metros, 11 (2d6 + 4) Dano Cortante.

Ações Bônus

Investida. O troll se move até metade de seu Deslocamento em direção a um inimigo que consegue ver.

Monstros — U

Unicórnio

Grande Celestial, Leal Bom

- **Classe de Armadura:** 12
- **Pontos de Vida:** 97 (13d10 + 26)
- **Deslocamento:** 15 metros.
- **Iniciativa:** +8 (18)

ESTATÍSTICA	PONTOS	MOD	SALV
FOR	18	+4	+4
DES	14	+2	+2
CON	15	+2	+2
INT	11	+0	+0
SAB	17	+3	+3
CAR	16	+3	+3

- **Imunidades:** Veneno; Enfeitiçado, Paralisado, Envenenado

- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 13
- **Idiomas:** Celestial, Elfico, Sylvan; telepatia 36 metros.
- **ND** 5 (XP 1.800; PB +3)

Traços

Resistência Lendária (3/Dia). Se o unicórnio falhar em uma salvaguarda, ele pode optar por ter sucesso em vez disso.

Resistência Mágica. O unicórnio tem vantagem em salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O unicórnio faz um ataque de Cascos e um ataque de Chifre Radiante.

Cascos. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +7, alcance 1,5 metro 11 (2d6 + 4) Dano Contundente.

Chifre Radiante. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +7, alcance 1,5 metro 9 (1d10 + 4) Dano Radiante.

Conjuração. O unicórnio conjura uma das seguintes magias, não requerendo componentes de magia e usando Carisma como atributo de conjuração (CD de salvaguarda 14):

- **À Vontade:** *Detectar o Bem e o Mal*, *Arte Druídica*
- **1x/Dia Cada:** *Acalmar Emoções*, *Dissipar o Bem e o Mal*, *Emaranhar*, *Passo Sem Rastro*, *Palavra de Regresso*

Ações Bônus

Bênção do Unicórnio (3/Dia). O unicórnio toca outra criatura com seu chifre e conjura *Curar Ferimentos* ou *Restauração Menor* nessa criatura, usando o mesmo atributo de conjuração da Conjuração.

Ações Lendárias

Chifre de Carga. O unicórnio se move até metade de seu deslocamento sem provocar ataques de oportunidade e faz um ataque de Chifre Radiante.

Escudo Brilhante. O unicórnio seleciona a si mesmo ou uma criatura que consegue ver dentro de 18 metros de si. O alvo ganha 10 (3d6) pontos de vida temporários, e sua CA aumenta em 2 até o final da próxima rodada do unicórnio. O unicórnio não pode usar esta ação novamente até o início de sua próxima rodada.

Monstros — V

Vampiro

Pequeno Morte-Vivo, Leal Mau

- **Classe de Armadura:** 16
- **Pontos de Vida:** 195 (23d8 + 92)
- **Deslocamento:** 12 metros, Escalada 12 metros.
- **Iniciativa:** +8 (18)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	18	+4	+4
DES	18	+4	+9
CON	18	+4	+9
INT	17	+3	+3
SAB	15	+2	+7
CAR	18	+4	+9

- **Resistências:** Necrótico
- **Perícias:** Percepção +7, Furtividade +9
- **Sentidos:** Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 17
- **Idiomas:** Comum mais dois outros idiomas
- **ND** 13 (XP 10.000, ou 11.500 em seu covil)

Traços

Resistência Lendária (3/Dia, ou 4/Dia no Covil). Se o vampiro falhar uma salvaguarda, ele pode optar por ter sucesso em vez disso.

Fuga Nebulosa. Se o vampiro chegar a 0 pontos de vida fora de seu local de descanso, o vampiro usa *mudar de forma* para se tornar névoa (não é necessário ação). Se não puder usar *mudar de forma*, ele é destruído. Enquanto tiver 0 pontos de vida na forma de névoa, ele não pode retornar à forma de vampiro, e deve alcançar seu local de descanso dentro de 2 horas, ou ser destruído. Uma vez no local de descanso, ele retorna à forma de vampiro e fica com a condição *Paralisado* até recuperar qualquer ponto de vida, e recupera 1 ponto de vida após passar 1 hora ali.

Escalada de Aranha. O vampiro pode escalar superfícies difíceis, inclusive pelo teto, sem precisar fazer um teste de atributo.

Fraqueza do Vampiro. O vampiro tem essas fraquezas:

- **Proibição**: O vampiro não pode entrar em uma residência sem um convite de um ocupante.
- **Água Corrente**: O vampiro recebe 20 pontos de dano Ácido se terminar sua vez em água corrente.
- **Estaca no Coração**: Se uma arma que causa dano Perfurante for introduzida no coração do vampiro enquanto ele está com a condição Incapacitado em seu local de descanso, o vampiro fica com a condição Paralisado até que a arma seja removida.
- **Luz do Sol**: O vampiro recebe 20 pontos de dano Radiante se começar sua vez em luz do sol. Enquanto estiver em luz do sol, ele tem desvantagem nas jogadas de ataque e nos testes de atributo.

Ações

Ataques Múltiplos (Apenas na Forma de Vampiro). O vampiro faz duas jogadas de Ataque de Tumba e usa Mordida.

Ataque de Tumba (Apenas na Forma de Vampiro). *Jogada de Ataque:* +9, alcance 1,5 metro, 8 (1d8 + 4) dano Contundente mais 7 (2d6) dano Necrótico. Se o alvo for uma criatura Grande ou menor, ele fica com a condição Imobilizado (fuga CD 14) por uma das mãos.

Mordida (Apenas na Forma de Morcego ou Vampiro). *Salvaguarda de Constituição:* CD 17, uma criatura dentro de 1,5 metro que esteja disposta ou que tenha a condição Imobilizado, Incapacitado ou Contido. *Falha:* 6 (1d4 + 4) dano Perfurante mais 13 (3d8) dano Necrótico. O máximo de pontos de vida da criatura diminui em uma quantidade igual ao dano Necrótico recebido, e o vampiro recupera pontos de vida iguais a essa quantidade. Um Humanoide reduzido a 0 pontos de vida por esse dano e depois enterrado renasce ao pôr do sol seguinte como um Vampiro Filho sob o controle do vampiro.

Ações Bônus

Mudar de Forma. Se o vampiro não estiver sob luz solar ou correnteza d'água, ele muda de forma para um morcego Tiny (Deslocamento 1,5 metro, Velocidade de Voo 9 metros) ou uma nuvem média de névoa (Deslocamento 1,5 metro, Velocidade de Voo 6 metros [parado no ar]), ou retorna à sua forma de vampiro. Qualquer coisa que ele estiver usando transforma-se junto com ele.

Enquanto estiver na forma de morcego, o vampiro não pode falar. Suas estatísticas de jogo, exceto seu tamanho e Deslocamento, permanecem inalteradas.

Enquanto estiver na forma de névoa, o vampiro não pode tomar nenhuma ação, falar ou manipular objetos. Ele é sem peso e pode entrar no espaço de um inimigo e parar ali. Se o ar puder passar por um espaço, a névoa também pode, mas ela não pode passar por líquido. Ela tem Resistência a todo dano, exceto o dano causado pela luz solar.

Enfeitiçar (Recarga 5-6). O vampiro conjura *Enfeitiçar Pessoa*, sem necessidade de componentes de magia e usando Carisma como atributo de conjuração (CD de salvaguarda 17), e a duração é de 24 horas. O alvo Enfeitiçado é um receptor voluntário da Mordida do vampiro; o dano causado não termina a magia. Quando a magia termina, o alvo não se lembra de ter sido Enfeitiçado pelo vampiro.

Ações Lendárias

Golpe Sem Mortalidade. O vampiro se move até metade de seu Deslocamento e faz um ataque de *Golpe da Sepultura*.

Enganar. O vampiro conjura *Comando*, sem necessidade de componentes de magia e usando Carisma como atributo de conjuração (CD de salvaguarda 17). O vampiro não pode tomar esta ação novamente até o início de sua próxima rodada.

Vampiro Recém-Nascido

Pequeno Morte-Vivo, Mau Leal

- **Classe de Armadura:** 16
- **Pontos de Vida:** 90 (12d8 + 36)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	16	+3	+3
DES	16	+3	+6
CON	16	+3	+3
INT	11	+0	+0
SAB	10	+0	+3
CAR	12	+1	+1

- **Resistências:** Necrótico
- **Perícias:** Percepção +3, Furtividade +6
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 13
- **Idiomas:** Comum mais um outro idioma
- **ND** 5 (XP 1.800; PB +3)

Traços

Escalada de Aranha. O vampiro pode escalar superfícies difíceis, inclusive pelo teto, sem precisar fazer um teste de atributo.

Fraqueza do Vampiro. O vampiro possui essas fraquezas:

- **Proibição:** O vampiro não pode entrar em uma residência sem um convite de um ocupante.
- **Água Corrente:** O vampiro recebe 20 pontos de dano Ácido se terminar sua vez em água corrente.
- **Estaca no Coração:** O vampiro é destruído se uma arma que cause dano Perfurante for introduzida no coração do vampiro enquanto ele está com a condição Incapacitado.
- **Sol:** O vampiro recebe 20 pontos de dano Radiante se começar sua vez em luz solar. Enquanto estiver na luz solar, ele tem desvantagem em jogadas de ataque e testes de atributo.

Ações

Ataques Múltiplos. O vampiro faz dois ataques de Garra e usa Mordida.

Garra. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6, alcance 1,5 metro, 8 (2d4 + 3) dano Cortante. Se o alvo for uma criatura Média ou menor, ele fica com a condição Imobilizado (fuga CD 13) de uma das duas garras.

Mordida. *Salvaguarda de Constituição*: CD 14, uma criatura dentro de 1,5 metro que esteja disposta ou que tenha a condição Imobilizado, Incapacitado ou Contido. *Falha:* 5 (1d4 + 3) de dano Perfurante mais 10 (3d6) de dano Necrótico. O máximo de pontos de vida da criatura diminui em uma quantidade igual ao dano Necrótico recebido, e o vampiro recupera pontos de vida iguais a essa quantidade.

Ações Bônus

Agilidade Imortal. O vampiro realiza a ação Correr ou Desengajar.

Vrock

Grande Ínfero (Demônio), Caótico Mau

- **Classe de Armadura:** 15
- **Pontos de Vida:** 152 (16d10 + 64)
- **Deslocamento:** 12 metros, Voo 18 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	17	+3	+3
DES	15	+2	+5
CON	18	+4	+4
INT	8	-1	-1
SAB	13	+1	+4
CAR	8	-1	+2

- **Resistências:** Frio, Fogo, Relâmpago
- **Imunidades:** Veneno; Envenenado
- **Sentidos:** Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 11
- **Idiomas:** Abissal; telepatia 36 metros.
- **ND** 6 (XP 2.300; PB +3)

Traços

Restauração Demônica. Se o vrock morrer fora do Abismo, seu corpo dissolve-se em ícior e ganha um novo corpo instantaneamente, revivendo com todos os seus Pontos de Vida em algum lugar do Abismo.

Resistência Mágica. O vrock tem Vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O vrock faz dois ataques de Rasgar.

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6, alcance 1,5 metro, 10 (2d6 + 3) dano Perfurante mais 10 (3d6) dano Venenoso.

Esporos (Recarrega 6). *Salvaguarda de Constituição:* CD 15, cada criatura em uma Emanação de 6 metros originada do vrock. *Falha:* A vítima fica com a condição Envenenado e repete a salvaguarda no final de cada turno, terminando o efeito por um sucesso. Enquanto Envenenado, a vítima sofre 5 (1d10) dano Venenoso no início de cada turno. Derramar uma garrafa de Água Sagrada sobre a vítima termina o efeito antecipadamente.

Grito Atordoante (1/Dia). *Salvaguarda de Constituição:* CD 15, cada criatura em uma Emanação de 6 metros originada do vrock (demônios têm sucesso automaticamente). *Falha:* 10 (3d6) dano Trovejante, e a vítima fica com a condição Atordoado até o final do próximo turno do vrock.

Monstros — W

Wereboar

Pequeno Monstruosidade, Mau Leal

Monstros — W

- **Classe de Armadura:** 15
- **Pontos de Vida:** 97 (15d8 + 30)
- **Deslocamento:** 9 metros, Alternar ? pés.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	17	+3	+3
DES	10	+0	+0
CON	15	+2	+2
INT	10	+0	+0
SAB	11	+0	+0
CAR	8	-1	-1

- **Perícias:** Percepção +2
- **Equipamento:** Lança x 6
- **Sentidos:** Percepção Passiva 12
- **Idiomas:** Comum (não consegue falar na forma de porco)
- **ND** 4 (XP 1.100; PB +2)

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O wereboar faz dois ataques, usando Lança ou Presa em qualquer combinação. Ele pode substituir um ataque por um ataque de Cornada.

Cornada (Apenas na Forma de Porco ou Híbrida). *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro 12 (2d8 + 3) Dano Perfurante. Se o alvo for um Humanoide, ele sofre o seguinte efeito. *Salvaguarda de Constituição:* CD 12. *Falha:* O alvo é amaldiçoado. Se o alvo amaldiçoado for reduzido a 0 Pontos de Vida, ele se transforma em um Wereboar sob o controle do DM e tem 10 Pontos de Vida. *Sucesso:* O alvo é imune a esta amaldiçoação do wereboar por 24 horas.

Lança (Apenas na Forma Humanoide ou Híbrida). *Jogada de Ataque Corpo a Corpo ou à Distância:* +5, alcance 1,5 metro ou alcance 9/36 metros 13 (3d6 + 3) Dano Perfurante.

Presa (Apenas na Forma de Porco ou Híbrida). *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro 10 (2d6 + 3) Dano Perfurante. Se o alvo for uma criatura Média ou menor e o wereboar se mover 20+ pés diretamente em sua direção imediatamente antes do ataque, o alvo recebe dano extra de 7 (2d6) Perfurante e fica na condição Caído.

AÇÕES BÔNUS

Mudar de Forma. O wereboar muda de forma para se tornar um híbrido humanoide de porco médio ou um porco pequeno, ou retorna à sua forma humana verdadeira. Suas estatísticas de jogo, exceto pelo tamanho, são as mesmas em cada forma. Qualquer equipamento que esteja usando ou carregando não é transformado.

WIGHT

Médio, Mau Leal Médio, Mau Leal

- **Classe de Armadura:** 14
- **Pontos de Vida:** 82 (11d8 + 33)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa:** +4 (14)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	15	+2	+2
DES	14	+2	+2
CON	16	+3	+3
INT	10	+0	+0
SAB	13	+1	+1
CAR	15	+2	+2

- **Resistências:** Necrótico
- **Imunidades:** Veneno; Exaustão, Envenenado
- **Perícias:** Percepção +3, Furtividade +4
- **Equipamento:** Armadura de Couro Cintado
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 13
- **Idiomas:** Comum mais um outro idioma
- **ND** 3 (XP 700; PB +2)

TRAÇOS

Sensibilidade à Luz do Sol. Enquanto na luz do sol, o wight tem desvantagem em testes de atributo e jogadas de ataque.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O wight faz dois ataques, usando Espada Necrótica ou Arco Necrótico em qualquer combinação. Ele pode substituir um ataque pelo uso de Drenagem de Vida.

Espada Necrótica. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metros, 6 (1d8 + 2) dano Cortante mais 4 (1d8) dano Necrótico.

Arco Necrótico. *Jogada de Ataque à Distância:* +4, alcance 45/180 metros, 6 (1d8 + 2) dano Perfurante mais 4 (1d8) dano Necrótico.

Drenagem de Vida. *Salvaguarda de Constituição:* CD 13, uma criatura dentro de 1,5 metros *Falha:* 6 (1d8 + 2) dano Necrótico, e o máximo de pontos de vida da vítima diminui em uma quantidade igual ao dano sofrido.

Um humanoide morto por este ataque renasce 24 horas depois como um Zumbi sob o controle do wight, a menos que o humanoide seja restaurado à vida ou seu corpo seja destruído. O wight não pode ter mais de doze zumbis sob seu controle simultaneamente.

WILL-O'-WISP

Pequeno Morte-vivo, Caótico Mau

- **Classe de Armadura:** 19
- **Pontos de Vida:** 27 (11d4)
- **Deslocamento:** 1,5 metros, Voo 15 metros (suspensão)
- **Iniciativa:** +9 (19)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALVAGUARDA
FOR	1	-5	-5
DES	28	+9	+9
CON	10	+0	+0
INT	13	+1	+1
SAB	14	+2	+2
CAR	11	+0	+0

- **Resistências:** Ácido, Contundente, Frio, Fogo, Necrótico, Perfurante, Cortante
- **Imunidades:** Elétrico, Veneno; Exaustão, Imobilizado, Paralisado, Petrificado, Envenenado, Caído, Contido, Inconsciente
- **Sentidos:** Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 12
- **Idiomas:** Comum mais um outro idioma
- **ND** 2 (XP 450; PB +2)

Traços

Efémero. O wisp não pode usar ou carregar nada.

Iluminação. O wisp emite Luz Plena em um raio de 6 metros e Meia-Luz por mais 6 metros adicionais.

Movimento Incorpóreo. O wisp pode se mover através de outras criaturas e objetos como se fossem Terreno Difícil. Ele sofre 5 (1d10) de dano Energético se terminar sua vez dentro de um objeto.

Ações

Choque. *Jogada de Ataque:* +4, alcance 1,5 metros, 11 (2d8 + 2) de dano Elétrico.

Ações Bônus

Consumir Vida. *Salvaguarda de Constituição:* CD 10, uma criatura viva que o wisp pode ver dentro de 1,5 metros e com 0 Pontos de Vida. *Falha:* A vítima morre, e o wisp recupera 10 (3d6) Pontos de Vida.

Desaparecer. O wisp e sua luz ficam com a condição Invisível até que a concentração do wisp nesse efeito termine, o que ocorre imediatamente após o wisp fazer uma jogada de ataque ou usar Consumir Vida.

Worg

Grande Feérico, Mau

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 26 (4d10 + 4)
- **Deslocamento:** 15 metros.
- **Iniciativa:** +1 (11)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	16	+3	+3
DES	13	+1	+1
CON	13	+1	+1
INT	7	-2	-2
SAB	11	+0	+0
CAR	8	-1	-1

- **Perícias:** Percepção +4
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 14
- **Idiomas:** Goblin, Worg
- **ND** 1/2 (XP 100; PB +2)

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro, 7 (1d8 + 3) dano Perfurante, e a próxima jogada de ataque feita contra o alvo antes do início da próxima rodada do worg tem Vantagem.

Wraith

Pequeno Morto-Vivo, Mau Leal

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 67 (9d8 + 27)
- **Deslocamento:** 1,5 metro, Voo 18 metros (suspensão)
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	6	-2	-2
DES	16	+3	+3
CON	16	+3	+3
INT	12	+1	+1
SAB	14	+2	+2
CAR	15	+2	+2

- **Resistências:** Ácido, Contundente, Frio, Fogo, Perfurante, Cortante
- **Imunidades:** Necrótico, Veneno; Enfeitiçado, Exaustão, Imobilizado, Paralisado, Petrificado, Envenenado, Caído, Contido, Inconsciente
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 12
- **Idiomas:** Comum mais dois outros idiomas
- **ND** 5 (XP 1.800; PB +3)

Traços

Movimento Incorpóreo. A wraith pode se mover através de outras criaturas e objetos como se fossem Terreno Difícil. Ela sofre 5 (1d10) de dano Energético se terminar sua vez dentro de um objeto.

Sensibilidade à Luz do Sol. Enquanto na luz do sol, a wraith tem desvantagem em testes de atributo e jogadas de ataque.

Ações

Drenagem de Vida. *Jogada de Ataque:* +6, alcance 1,5 metro, 21 (4d8 + 3) de dano Necrótico. Se o alvo for uma criatura, seu máximo de pontos de vida diminui pela quantidade de dano recebido.

Criação de Espectro. A wraith alvo um cadáver de humanoide dentro de 3 metros dela que tenha morrido há no máximo 1 minuto. O espírito do alvo levanta-se como um Espectro no espaço do seu cadáver ou no espaço mais próximo não ocupado. O espectro está sob o controle da wraith. A wraith não pode ter mais de sete espectros sob seu controle ao mesmo tempo.

Wyvern

Dragão Grande, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 14
- **Pontos de Vida:** 127 (15d10 + 45)
- **Deslocamento:** 9 metros, Voo 24 metros.
- **Iniciativa:** +0 (10)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	19	+4	+4
DES	10	+0	+0
CON	16	+3	+3
INT	5	-3	-3
SAB	12	+1	+1
CAR	6	-2	-2

- **Perícias:** Percepção +4
- **Sentidos:** Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 14
- **ND** 6 (XP 2.300; PB +3)

Ações

Ataques Múltiplos. O wyvern faz um ataque de Mordida e um ataque de Ferrão.

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +7, alcance 1,5 metro, 13 (2d8 + 4) dano Perfurante.

Ferrão. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +7, alcance 3 metros, 11 (2d6 + 4) dano Perfurante mais 24 (7d6) dano Venenoso, e o alvo fica com a condição Envenenado até o início da próxima rodada do wyvern.

Monstros — X

Xorn

Elemental Médio, Neutro

- **Classe de Armadura:** 19
- **Pontos de Vida:** 84 (8d8 + 48)
- **Deslocamento:** 6 metros, Escavar 6 metros.
- **Iniciativa:** +0 (10)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	17	+3	+3
DES	10	+0	+0
CON	22	+6	+6
INT	11	+0	+0
SAB	10	+0	+0
CAR	11	+0	+0

- **Imunidades:** Veneno; Paralisado, Petrificado, Envenenado
- **Perícias:** Percepção +6, Furtividade +6
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros, Sismiconsciência 18 metros; Percepção Passiva 16
- **Idiomas:** Primordial (Terrano)
- **ND** 5 (XP 1.800; PB +3)

Traços

Deslizar na Terra. O xorn pode escavar através de terra e pedra não mágicas e não trabalhadas. Enquanto faz isso, o xorn não perturba o material pelo qual se move.

Sentido do Tesouro. O xorn pode localizar a posição de metais e pedras preciosas dentro de 18 metros de si mesmo.

Ações

Ataques Múltiplos. O xorn faz um ataque de Mordida e três ataques de Garras.

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6, alcance 1,5 metro 17 (4d6 + 3) Dano Perfurante.

Garras. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6, alcance 1,5 metro 8 (1d10 + 3) Dano Cortante.

Ações Bônus

Investida. O xorn se move até seu Deslocamento ou Deslocamento de Escavação em linha reta em direção a um inimigo que consegue sentir.

Monstros — Z

Zumbi

Médio, Mau Médio, Mau

- **Classe de Armadura:** 8
- **Pontos de Vida:** 15 (2d8 + 6)
- **Deslocamento:** 6 metros.
- **Iniciativa:** -2 (8)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	13	+1	+1
DES	6	-2	-2
CON	16	+3	+3
INT	3	-4	-4
SAB	6	-2	+0
CAR	5	-3	-3

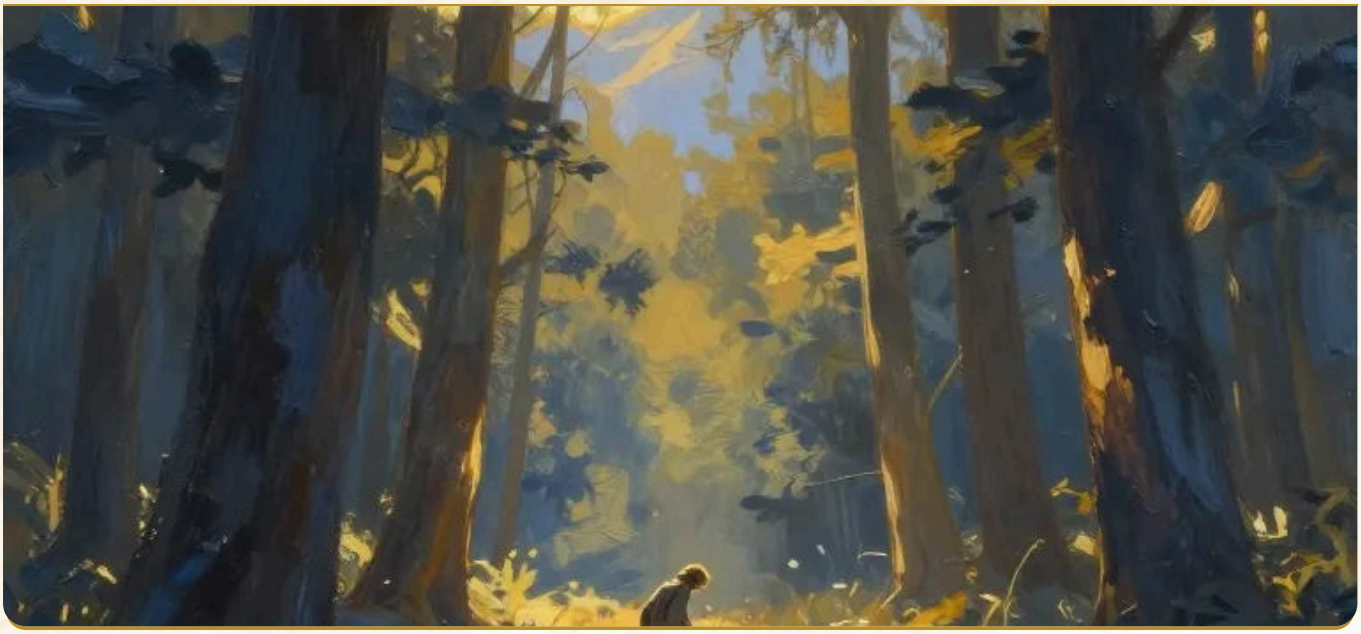
- **Imunidades:** Veneno; Exaustão, Envenenado
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 8
- **Idiomas:** Compreende Comum mais um outro idioma, mas não consegue falar
- **ND** 1/4 (XP 50; PB +2)

Traços

Fortitude de Morto-Vivo. Se o dano reduzir o zumbi a 0 Pontos de Vida, ele faz uma salvaguarda de Constituição (CD 5 mais o dano sofrido), a menos que o dano seja Radiante ou provenha de um Acerto Crítico. Em um sucesso, o zumbi cai para 1 Ponto de Vida.

Ações

Soco. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +3, alcance 1,5 metros, 5 (1d8 + 1) dano Contundente.



◆ CAPÍTULO 12 ◆

Animais

Animais — A

Águia

Fera Pequena, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 12
- **Pontos de Vida:** 4 (1d6 + 1)
- **Deslocamento:** 3 metros, Voo 18 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	6	-2	-2
DES	15	+2	+2
CON	12	+1	+1
INT	2	-4	-4
SAB	14	+2	+2
CAR	7	-2	-2

- **Perícias:** Percepção +6
- **Sentidos:** Percepção Passiva 16
- **ND** 0 (XP 0 ou 10; PB +2)

Ações

Garras. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metro, 4 (1d4 + 2) dano Cortante.

Águia Gigante

Grande Celestial, Bom Neutro

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 26 (4d10 + 4)
- **Deslocamento:** 3 metros, Voo 24 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	16	+3	+3
DES	17	+3	+3
CON	13	+1	+1
INT	8	-1	-1
SAB	14	+2	+2
CAR	10	+0	+0

- **Resistências:** Necrótico, Radiante
- **Perícias:** Percepção +6
- **Sentidos:** Percepção Passiva 16
- **Idiomas:** Celestial; entende Comum e Primordial (Aurano), mas não consegue falar
- **ND** 1 (XP 200; PB +2)

Ações

Ataques Múltiplos. A águia faz dois ataques Rasgar.

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro, 5 (1d4 + 3) dano Cortante mais 3 (1d6) dano Radiante.

Allosaurus

Grande Besta (Dinossauro), Neutro

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 51 (6d10 + 18)
- **Deslocamento:** 18 metros.
- **Iniciativa:** +1 (11)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	19	+4	+4
DES	13	+1	+1
CON	17	+3	+3
INT	2	-4	-4
SAB	12	+1	+1
CAR	5	-3	-3

- **Perícias:** Percepção +5
- **Sentidos:** Percepção Passiva 15
- **ND** 2 (XP 450; PB +2)

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6, alcance 1,5 metro, 15 (2d10 + 4) dano Perfurante.

Garras. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6, alcance 1,5 metro, 8 (1d8 + 4) dano Cortante. Se o alvo for uma criatura Grande ou menor e o allosaurus se mover 30+ pés em linha reta em direção a ela imediatamente antes do ataque, o alvo fica Caído, e o allosaurus pode fazer um ataque de Mordida contra ele.

Ankylosaurus

Fera Enorme (Dinossauro), Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 15
- **Pontos de Vida:** 68 (8d12 + 16)
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Iniciativa**: +0 (10)

ATRIBUTO	VALOR	MOD	SALV
FOR	19	+4	+6
DES	11	+0	+0
CON	15	+2	+2
INT	2	-4	-4
SAB	12	+1	+1
CAR	5	-3	-3

- **Sentidos**: Percepção Passiva 11
- **ND** 3 (XP 700; PB +2)

Ações

Ataques Múltiplos. O anquilossauro realiza dois ataques de Cauda.

Cauda. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6, alcance 3 metros, 9 (1d10 + 4) de dano Contundente. Se o alvo for uma criatura Enorme ou menor, ele fica Caído.

Aranha

Fera Pequena, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 12
- **Pontos de Vida:** 1 (1d4 - 1)
- **Deslocamento:** 6 metros, Escalada 6 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	PONTOS	MOD	SALV
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 metros; Percepção Passiva 10
- **ND** 0 (XP 0 ou 10; PB +2)

Traços

Escalada de Aranha. A aranha pode escalar superfícies difíceis, inclusive tetos, sem precisar fazer um teste de atributo.

Caminhante na Teia. A aranha ignora restrições de movimento causadas por teias, e a aranha sabe a localização de qualquer outra criatura em contato com a mesma teia.

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque:* +4, alcance 1,5 metro, 1 dano Perfurante mais 2 (1d4) dano Venenoso.

Aranha Gigante

Fera Média, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 14
- **Pontos de Vida:** 26 (4d10 + 4)
- **Deslocamento:** 9 metros, Escalada 9 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
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:** Percepção +4, Furtividade +7
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 14
- **ND** 1 (XP 200; PB +2)

Traços

Escalada de Aranha. A aranha pode escalar superfícies difíceis, inclusive o teto, sem precisar fazer um teste de atributo.

Caminhante 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.

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro, 7 (1d8 + 3) de dano Perfurante mais 7 (2d6) de dano Venenoso.

Teia (Recarga 5-6). *Salvaguarda de Destreza:* CD 13, uma criatura que a aranha consegue ver dentro de 18 metros *Falha:* A vítima fica com a condição Contido até que a teia seja destruída (CA 10; PV 5; Vulnerabilidade a dano Ígneo; Imunidade a dano Venenoso e Psíquico).

Aranha-Lobo Gigante

Fera Média, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 11 (2d8 + 2)
- **Deslocamento:** 12 metros, Escalada 12 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	12	+1	+1
DES	16	+3	+3
CON	13	+1	+1
INT	3	-4	-4
SAB	12	+1	+1
CAR	4	-3	-3

- **Perícias:** Percepção +3, Furtividade +7
- **Sentidos:** Visão às Cegas 3 metros, Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 13
- **ND** 1/4 (XP 50; PB +2)

Traços

Escalada de Aranha. A aranha pode escalar superfícies difíceis, inclusive tetos, sem precisar fazer um teste de atributo.

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro, 5 (1d4 + 3) dano Perfurante mais 5 (2d4) dano Venenoso.

Arquelônio

Gigante Fera (Dinossauro), Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 17
- **Pontos de Vida:** 90 (12d12 + 12)
- **Deslocamento:** 6 metros, Natação 24 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	18	+4	+4
DES	16	+3	+3
CON	13	+1	+1
INT	4	-3	-3
SAB	14	+2	+2
CAR	6	-2	-2

- **Perícias:** Furtividade +5
- **Sentidos:** Percepção Passiva 12
- **ND** 4 (XP 1.100; PB +2)

Traços

Amfibio. O Arquelônio pode respirar ar e água.

Ações

Ataques Múltiplos. O Arquelônio faz dois ataques de Mordida.

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6, alcance 1,5 metro, 14 (3d6 + 4) dano Perfurante.

Animais — B

Babuino

Fera Pequena, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 12
- **Pontos de Vida:** 3 (1d6)
- **Deslocamento:** 9 metros, Escalar 9 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	8	-1	-1
DES	14	+2	+2
CON	11	+0	+0
INT	4	-3	-3
SAB	12	+1	+1
CAR	6	-2	-2

- **Sentidos:** Percepção Passiva 11
- **ND** 0 (XP 0 ou 10; PB +2)

Traços

Tática de Grupo. O babuino tem Vantagem em uma jogada de ataque contra uma criatura se pelo menos um dos aliados do babuino estiver a menos de 1,5 metro da criatura e o aliado não estiver com a condição Incapacitado.

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +1, alcance 1,5 metro, 1 (1d4 - 1) dano Perfurante.

Animais — C

Cabra

Fera Média, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 10
- **Pontos de Vida:** 4 (1d8)
- **Deslocamento:** 12 metros, Escalar 9 metros.
- **Iniciativa:** +0 (10)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	11	+0	+2
DES	10	+0	+0
CON	11	+0	+0
INT	2	-4	-4
SAB	10	+0	+0
CAR	5	-3	-3

- **Perícias:** Percepção +2
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 12
- **ND** 0 (XP 0 ou 10; PB +2)

Ações

Arremeter. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +2, alcance 1,5 metros, 1 dano Contundente, ou 2 (1d4) dano Contundente se a cabra se mover 20+ metros em linha reta em direção ao alvo imediatamente antes do ataque.

Cabra Gigante

Gigante Fera, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 11
- **Pontos de Vida:** 19 (3d10 + 3)
- **Deslocamento:** 12 metros, Escalar 9 metros.
- **Iniciativa:** +1 (11)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
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 metros; Percepção Passiva 13
- **ND** 1/2 (XP 100; PB +2)

Ações

Arremeter. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metros, 6 (1d6 + 3) dano Contundente. Se o alvo for uma criatura Grande ou menor e a cabra se mover 20+ metros em linha reta em direção a ele imediatamente antes do ataque, o alvo recebe dano extra de 5 (2d4) Contundente e fica com a condição Caído.

Caçador de Tubarões Caçador

Fera Grande, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 12
- **Pontos de Vida:** 45 (6d10 + 12)
- **Deslocamento:** 1,5 metros, Natação 12 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	18	+4	+4
DES	14	+2	+2
CON	15	+2	+2
INT	1	-5	-5
SAB	10	+0	+0
CAR	4	-3	-3

- **Perícias:** Percepção +2
- **Sentidos:** Visão às Cegas 18 metros; Percepção Passiva 12
- **ND** 2 (XP 450; PB +2)

Traços

Respirar na Água. O tubarão só pode respirar debaixo d'água.

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6 (com Vantagem se o alvo não tiver todos os seus Pontos de Vida), alcance 1,5 metros, 14 (3d6 + 4) dano Perfurante.

Camelo

Fera Grande, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 10
- **Pontos de Vida:** 17 (2d10 + 6)
- **Deslocamento:** 15 metros.
- **Iniciativa:** -1 (9)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	15	+2	+2
DES	8	-1	-1
CON	17	+3	+5
INT	2	-4	-4
SAB	11	+0	+0
CAR	5	-3	-3

- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 10
- **ND** 1/8 (XP 25; PB +2)

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metro, 4 (1d4 + 2) dano Contundente.

Caranguejo

Fera Pequena, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 11
- **Pontos de Vida:** 3 (1d4 + 1)
- **Deslocamento:** 6 metros, Natação 6 metros.
- **Iniciativa:** +0 (10)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
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 metros; Percepção Passiva 9
- **ND** 0 (XP 0 ou 10; PB +2)

Traços

Amfíbio. O caranguejo consegue respirar ar e água.

Ações

Garra. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +2, alcance 1,5 metro, 1 dano Contundente.

Caranguejo Gigante

Fera Média, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 15
- **Pontos de Vida:** 13 (3d8)
- **Deslocamento:** 9 metros, Natação 9 metros.
- **Iniciativa:** +1 (11)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
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 metros; Percepção Passiva 9
- **ND** 1/8 (XP 25; PB +2)

Traços

Amfíbio. O caranguejo consegue respirar ar e água.

Ações

Garra. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +3, alcance 1,5 metro, 4 (1d6 + 1) dano Contundente. Se o alvo for uma criatura Média ou menor, ele fica com a condição Imobilizado (fuga CD 11) por uma das duas garras.

Cavalo de Guerra

Fera Grande, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 11
- **Pontos de Vida:** 19 (3d10 + 3)
- **Deslocamento:** 18 metros.
- **Iniciativa:** +1 (11)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	18	+4	+4
DES	12	+1	+1
CON	13	+1	+1
INT	2	-4	-4
SAB	12	+1	+3
CAR	7	-2	-2

- **Sentidos:** Percepção Passiva 11
- **ND** 1/2 (XP 100; PB +2)

Ações

Cascos. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6, alcance 1,5 metros, 9 (2d4 + 4) dano Contundente. Se o alvo for uma criatura Grande ou menor e o cavalo se mover 20+ pés em linha reta em direção a ele imediatamente antes do ataque, o alvo recebe dano Contundente adicional de 5 (2d4) e fica com a condição Caído.

Cavalo de Montaria

Fera Grande, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 11
- **Pontos de Vida:** 13 (2d10 + 2)
- **Deslocamento:** 18 metros.
- **Iniciativa:** +1 (11)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
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
- **ND** 1/4 (XP 50; PB +2)

Ações

Cascos. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro, 7 (1d8 + 3) dano Contundente.

Cavalo de Tração

Fera Grande, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 10
- **Pontos de Vida:** 15 (2d10 + 4)
- **Deslocamento:** 12 metros.
- **Iniciativa:** +0 (10)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
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
- **ND** 1/4 (XP 50; PB +2)

Ações

Cascos. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6, alcance 1,5 metro, 6 (1d4 + 4) dano Contundente.

Cavalo-Marinho Gigante

Fera, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 14
- **Pontos de Vida:** 16 (3d10)
- **Deslocamento:** 1,5 metros, Natação 12 metros.
- **Iniciativa:** +1 (11)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	15	+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
- **ND** 1/2 (XP 100; PB +2)

Traços

Respirar na Água. O cavalo-marinho só consegue respirar debaixo d'água.

Ações

Arremesso. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metros, 9 (2d6 + 2) dano Contundente, ou 11 (2d8 + 2) dano Contundente se o cavalo-marinho se mover 20+ pés em linha reta em direção ao alvo imediatamente antes do ataque.

Ações Bônus

Rápida Bolha. Enquanto debaixo d'água, o cavalo-marinho se move até metade de sua velocidade de Natação sem provocar Ataques de Oportunidade.

Centopeia Gigante

Pequeno Fera, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 14
- **Pontos de Vida:** 9 (2d6 + 2)
- **Deslocamento:** 9 metros, Escalar 9 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	5	-3	-3
DES	14	+2	+2
CON	12	+1	+1
INT	1	-5	-5
SAB	7	-2	-2
CAR	3	-4	-4

- **Sentidos:** Visão às Cegas 9 metros; Percepção Passiva 8
- **ND** 1/4 (XP 50; PB +2)

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metro, 4 (1d4 + 2) dano Perfurante, e o alvo fica com a condição Envenenado até o início da próxima rodada da centopeia.

Cervo

Fera Média, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 4 (1d8)
- **Deslocamento:** 15 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	11	+0	+0
DES	16	+3	+3
CON	11	+0	+0
INT	2	-4	-4
SAB	14	+2	+2
CAR	5	-3	-3

- **Perícias:** Percepção +4
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 14
- **ND** 0 (XP 0 ou 10; PB +2)

Traços

Ágil. O cervo não provoca um Ataque de Oportunidade ao se mover para fora do alcance de um inimigo.

Ações

Arremessar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +2, alcance 1,5 metro, 2 (1d4) dano Contundente.

Cervo

Fera Grande, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 10
- **Pontos de Vida:** 11 (2d10)
- **Deslocamento:** 15 metros.
- **Iniciativa:** +0 (10)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	16	+3	+3
DES	10	+0	+0
CON	11	+0	+0
INT	2	-4	-4
SAB	10	+0	+0
CAR	6	-2	-2

- **Perícias:** Percepção +2
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 12
- **ND** 1/4 (XP 50; PB +2)

Ações

Arremesso. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro, 6 (1d6 + 3) dano Contundente. Se o alvo for uma criatura Grande ou menor e o cervo se mover 20+ pés em linha reta em direção a ele imediatamente antes do ataque, o alvo recebe dano extra de 3 (1d6) Contundente e fica com a condição Caído.

Cobra Constritora Gigante

Fera, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 12
- **Pontos de Vida:** 60 (8d12 + 8)
- **Deslocamento:** 9 metros, Natação 9 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	19	+4	+4
DES	14	+2	+2
CON	12	+1	+1
INT	1	-5	-5
SAB	10	+0	+0
CAR	3	-4	-4

- **Perícias:** Percepção +2
- **Sentidos:** Visão às Cegas 3 metros; Percepção Passiva 12
- **ND** 2 (XP 450; PB +2)

Ações

Ataques Múltiplos. A cobra faz um ataque de Mordida e usa Constranger.

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6, alcance 3 metros, 11 (2d6 + 4) dano Perfurante.

Constranger. *Salvaguarda de Força:* CD 14, uma criatura Média ou menor que a cobra possa ver dentro de 3 metros *Falha:* 13 (2d8 + 4) dano Contundente, e o alvo fica com a condição Imobilizado (fuga CD 14).

Cobra Enroladora

Fera Grande, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 13 (2d10 + 2)
- **Deslocamento:** 9 metros, Natação 9 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
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:** Percepção +2, Furtividade +4
- **Sentidos:** Visão às Cegas 3 metros; Percepção Passiva 12
- **ND** 1/4 (XP 50; PB +2)

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metro, 6 (1d8 + 2) dano Perfurante.

Enrolar. *Salvaguarda de Força:* CD 12, uma criatura Média ou menor que a cobra possa ver dentro de 1,5 metro *Falha:* 7 (3d4) dano Contundente, e o alvo fica com a condição Imobilizado (fuga CD 12).

Cobra Venenosa

Fera Pequena, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 12
- **Pontos de Vida:** 5 (2d4)
- **Deslocamento:** 9 metros, Natação 9 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
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 metros; Percepção Passiva 10
- **ND** 1/8 (XP 25; PB +2)

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metro, 4 (1d4 + 2) dano Perfurante mais 3 (1d6) dano Venenoso.

Cobra Venenosa Gigante

Fera Média, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 14
- **Pontos de Vida:** 11 (2d8 + 2)
- **Deslocamento:** 12 metros, Natação 12 metros.
- **Iniciativa:** +4 (14)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	10	+0	+0
DES	18	+4	+4
CON	13	+1	+1
INT	2	-4	-4
SAB	10	+0	+0
CAR	3	-4	-4

- **Perícias:** Percepção +2
- **Sentidos:** Visão às Cegas 3 metros; Percepção Passiva 12
- **ND** 1/4 (XP 50; PB +2)

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6, alcance 3 metros, 6 (1d4 + 4) dano Perfurante mais 4 (1d8) dano Venenoso.

Cobra Voadeira

Pequeno Monstruosidade, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 14
- **Pontos de Vida:** 5 (2d4)
- **Deslocamento:** 9 metros, Voo 18 metros, Natação 9 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	4	-3	-3
DES	15	+2	+2
CON	11	+0	+0
INT	2	-4	-4
SAB	12	+1	+1
CAR	5	-3	-3

- **Sentidos:** Visão às Cegas 3 metros; Percepção Passiva 11
- **ND** 1/8 (XP 25; PB +2)

Traços

Passagem Rápida. A cobra não provoca um Ataque de Oportunidade quando voa para fora do alcance de um inimigo.

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metro, 1 dano Perfurante mais 5 (2d4) dano Venenoso.

Coruja

Fera Pequena, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 11
- **Pontos de Vida:** 1 (1d4 - 1)
- **Deslocamento:** 1,5 metros, Voo 18 metros.
- **Iniciativa:** +1 (11)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
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:** Percepção +5, Furtividade +5
- **Sentidos:** Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 15
- **ND** 0 (XP 0 ou 10; PB +2)

Traços

Passagem Rápida. A coruja não provoca Ataques de Oportunidade quando voa para fora do alcance de um inimigo.

Ações

Garras. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +3, alcance 1,5 metros, 1 dano Cortante.

Corvo

Fera Pequena, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 12
- **Pontos de Vida:** 2 (1d4)
- **Deslocamento:** 3 metros, Voo 15 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
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
- **ND** 0 (XP 0 ou 10; PB +2)

Traços

Imitação. O corvo pode imitar sons simples que ouviu, como um sussurro ou um chiado. Um ouvinte pode discernir que os sons são imitações com um sucesso em um teste de Sabedoria (Intuição) com CD 10.

Ações

Bico. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metro, 1 dano Perfurante.

Corvo

Fera Média, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 10
- **Pontos de Vida:** 5 (1d8 + 1)
- **Deslocamento:** 3 metros, Voo 15 metros.
- **Iniciativa:** +0 (10)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	7	-2	-2
DES	10	+0	+0
CON	13	+1	+1
INT	2	-4	-4
SAB	12	+1	+1
CAR	4	-3	-3

- **Perícias:** Percepção +3
- **Sentidos:** Percepção Passiva 13

- **ND** 0 (XP 0 ou 10; PB +2)

Traços

Táticas de Grupo. O corvo tem Vantagem em uma jogada de ataque contra uma criatura se pelo menos um dos aliados do corvo estiver a menos de 1,5 metro da criatura e o aliado não estiver com a condição Incapacitado.

Ações

Bico. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +2, alcance 1,5 metro, 2 (1d4) dano Perfurante.

Corvo Sangrento

Pequeno Fera, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 12
- **Pontos de Vida:** 7 (2d6)
- **Deslocamento:** 3 metros, Voo 18 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	6	-2	-2
DES	14	+2	+2
CON	10	+0	+0
INT	3	-4	-4
SAB	14	+2	+2
CAR	5	-3	-3

- **Perícias:** Percepção +6
- **Sentidos:** Percepção Passiva 16
- **ND** 1/8 (XP 25; PB +2)

Traços

Táticas de Grupo. O corvo tem Vantagem em uma jogada de ataque contra uma criatura se pelo menos um dos aliados do corvo estiver a menos de 1,5 metro da criatura e o aliado não estiver com a condição Incapacitado.

Ações

Bico. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metro, 4 (1d4 + 2) dano Perfurante, ou 6 (1d8 + 2) dano Perfurante se o alvo estiver Sangrando.

Crocodilo

Fera Grande, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 12
- **Pontos de Vida:** 13 (2d10 + 2)
- **Deslocamento:** 6 metros, Natação 9 metros.
- **Iniciativa:** +0 (10)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	15	+2	+2
DES	10	+0	+0
CON	13	+1	+3
INT	2	-4	-4
SAB	10	+0	+0
CAR	5	-3	-3

- **Perícias:** Furtividade +2
- **Sentidos:** Percepção Passiva 10
- **ND** 1/2 (XP 100; PB +2)

Traços

Segurar a Respiração. O crocodilo consegue segurar a respiração por 1 hora.

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metro, 6 (1d8 + 2) dano Perfurante. Se o alvo for uma criatura Média ou menor, ele fica com a condição Imobilizado (fuga CD 12). Enquanto Imobilizado, o alvo fica com a condição Contido.

Crocodilo Gigante

Gigante Fera, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 14
- **Pontos de Vida:** 85 (9d12 + 27)
- **Deslocamento:** 9 metros, Natação 15 metros.
- **Iniciativa:** -1 (9)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	21	+5	+5
DES	9	-1	-1
CON	17	+3	+3
INT	2	-4	-4
SAB	10	+0	+0
CAR	7	-2	-2

- **Perícias:** Furtividade +5
- **Sentidos:** Percepção Passiva 10
- **ND** 5 (XP 1.800; PB +3)

Traços

Segurar a Respiração. O crocodilo pode segurar a respiração por 1 hora.

Ações

Ataques Múltiplos. O crocodilo faz um ataque de Mordida e um ataque de Cauda.

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +8, alcance 1,5 metro 21 (3d10 + 5) Dano Perfurante. Se o alvo for uma criatura Grande ou menor, ele fica com a condição Imobilizado (escape CD 15). Enquanto Imobilizado, o alvo fica com a condição Contido e não pode ser alvo do ataque de Cauda do crocodilo.

Cauda. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +8, alcance 3 metros 18 (3d8 + 5) Dano Contundente. Se o alvo for uma criatura Grande ou menor, ele fica com a condição Caído.

Animais — D

Dragão de Águia Gigante

Grande Celestial, Neutro

Animais — D

- **Classe de Armadura:** 12
- **Pontos de Vida:** 19 (3d10 + 3)
- **Deslocamento:** 1,5 metros, Voo 18 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	13	+1	+1
DES	15	+2	+2
CON	12	+1	+1
INT	10	+0	+0
SAB	14	+2	+4
CAR	10	+0	+0

- **Resistências:** Necrótico, Radiante
- **Perícias:** Percepção +6, Furtividade +6
- **Sentidos:** Visão no Escuro 36 metros; Percepção Passiva 16
- **Idiomas:** Celestial; compreende Comum, Élfico e Sylvan, mas não consegue falar esses idiomas
- **ND** 1/4 (XP 50; PB +2)

Traços

Voo Rápido. A águia não provoca um Ataque de Oportunidade quando voa para fora do alcance de um inimigo.

Ações

Garras. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metros, 7 (1d10 + 2) Dano Cortante.

Conjuração. A águia conjura uma das seguintes magias, não exigindo componentes de conjuração e usando Sabedoria como atributo de conjuração:

- **À Vontade:** *Detectar o Bem e o Mal*, *Detectar Magia*
- **1/Vez por Dia Cada:** *Clarividência*

Dragão de Fogo Adulto

Pequeno Fera, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 4 (1d6 + 1)
- **Deslocamento:** 9 metros, Escalar 9 metros.

- **Iniciativa:** +0 (10)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	8	-1	-1
DES	10	+0	+0
CON	12	+1	+1
INT	1	-5	-5
SAB	7	-2	-2
CAR	3	-4	-4

- **Resistências:** Ígneo
- **Sentidos:** Visão às Cegas 9 metros; Percepção Passiva 8
- **ND** 0 (XP 0 ou 10; PB +2)

Traços

Iluminação. A besouros emite Luz Plena em um raio de 3 metros e Meia-Luz por mais 3 metros.

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +1, alcance 1,5 metro, 1 dano Ígneo.

Dragão de Lago

Fera Média, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 12
- **Pontos de Vida:** 19 (3d10 + 3)
- **Deslocamento:** 12 metros, Escalada 12 metros.
- **Iniciativa:** +1 (11)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	15	+2	+2
DES	12	+1	+3
CON	13	+1	+1
INT	2	-4	-4
SAB	10	+0	+0
CAR	5	-3	-3

- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 10
- **ND** 1/4 (XP 50; PB +2)

Traços

Escalada de Aranha. A lagartixa pode escalar superfícies difíceis, inclusive tetos, sem precisar fazer um teste de atributo.

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metro, 6 (1d8 + 2) dano Perfurante.

Dragão de Vento

Fera Média, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 22 (4d10)
- **Deslocamento:** 3 metros, Voo 18 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	15	+2	+2
DES	16	+3	+3
CON	11	+0	+0
INT	2	-4	-4
SAB	12	+1	+1
CAR	6	-2	-2

- **Sentidos:** Visão às Cegas 36 metros; Percepção Passiva 11
- **ND** 1/4 (XP 50; PB +2)

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro, 6 (1d6 + 3) dano Perfurante.

Dragão Negro Adulto

Fera Média, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 15 (2d8 + 6)
- **Deslocamento:** 9 metros, Escavar 3 metros.
- **Iniciativa:** +0 (10)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	13	+1	+1
DES	10	+0	+0
CON	17	+3	+3
INT	2	-4	-4
SAB	12	+1	+1
CAR	5	-3	-3

- **Resistências:** Veneno
- **Perícias:** Percepção +3
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 13
- **ND** 1/4 (XP 50; PB +2)

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +3, alcance 1,5 metro, 6 (2d4 + 1) dano Perfurante.

Dragão Negro Adulto

Fera Média, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 11
- **Pontos de Vida:** 18 (4d8)
- **Deslocamento:** 9 metros, Natação 9 metros.
- **Iniciativa:** +1 (11)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALVAGUARDAS
FOR	12	+1	+1
DES	13	+1	+1
CON	11	+0	+0
INT	2	-4	-4
SAB	10	+0	+0
CAR	3	-4	-4

- **Perícias:** Percepção +2, Furtividade +4
- **Sentidos:** Visão no Escuro 9 metros; Percepção Passiva 12
- **ND** 1/4 (XP 50; PB +2)

Traços

Amfíbio. A rã pode respirar ar e água.

Salto em Pé. O salto longo da rã é de até 6 metros e o salto alto é de até 3 metros, com ou sem arrancada.

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +3, alcance 1,5 metro, 5 (1d6 + 2) dano Perfurante. Se o alvo for uma criatura Média ou menor, ela fica com a condição Imobilizado (escape CD 11).

Engolir. A rã engole um alvo Pequeno ou menor que ela está imobilizando. Enquanto engolida, o alvo não está Imobilizado, mas tem as condições Cego e Contido, e tem Cobertura Total contra ataques e outros efeitos fora da rã. Enquanto engole o alvo, a rã não pode usar Mordida, e se a rã morrer, o alvo engolido deixa de estar Contido e pode escapar do cadáver usando 1,5 metro de movimento, saindo com a condição Caído. No final da próxima rodada da rã, o alvo engolido sofre 5 (2d4) dano Ácido. Se esse dano não matá-lo, a rã o cuspirá, fazendo-o sair Caído.

Dragão Negro Adulto

Fera Média, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 9 (2d8)
- **Deslocamento:** 12 metros, Escalar 9 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
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, Percepção +3, Furtividade +5
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 13
- **ND** 1/8 (XP 25; PB +2)

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro, 5 (1d4 + 3) dano Perfurante.

Dragão-Boi Gigante

Fera Grande, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 11
- **Pontos de Vida:** 39 (6d10 + 6)
- **Deslocamento:** 9 metros, Natação 9 metros.
- **Iniciativa:** +1 (11)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALVAGUARDA
FOR	15	+2	+2
DES	13	+1	+1
CON	13	+1	+1
INT	2	-4	-4
SAB	10	+0	+0
CAR	3	-4	-4

- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 10
- **ND** 1 (XP 200; PB +2)

Traços

Amfíbio. O dragão-boa pode respirar ar e água.

Salto em Pé. O salto longo do dragão-boa é de até 6 metros e seu salto alto é de até 3 metros, com ou sem corrida prévia.

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metro, 5 (1d6 + 2) dano Perfurante mais 5 (2d4) dano Venenoso. Se o alvo for uma criatura Média ou menor, ela fica com a condição Imobilizado (escape CD 12).

Engolir. O dragão-boa engole um alvo Médio ou menor que está imobilizado. Enquanto engolido, o alvo não está Imobilizado, mas tem as condições Cego e Contido, e tem Cobertura Total contra ataques e outros efeitos fora do dragão-boa. Além disso, o alvo sofre 10 (3d6) dano Ácido no final de cada turno do dragão-boa. O dragão-boa pode engolir apenas um alvo por vez, e não pode usar Mordida enquanto tem um alvo engolido. Se o dragão-boa morrer, uma criatura engolida deixa de estar Contida e pode escapar do cadáver usando 1,5 metro de movimento, saindo com a condição Caído.

Dragão-Velhaco Gigante

Monstruosidade Grande, Mau

- **Classe de Armadura:** 10
- **Pontos de Vida:** 25 (3d10 + 9)
- **Deslocamento:** 3 metros, Voo 18 metros.
- **Iniciativa:** +0 (10)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	15	+2	+2
DES	10	+0	+0
CON	16	+3	+3
INT	6	-2	-2
SAB	12	+1	+1
CAR	7	-2	-2

- **Resistências:** Necrótico
- **Perícias:** Percepção +3
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 13
- **Idiomas:** Compreende Comum, mas não consegue falar
- **ND** 1 (XP 200; PB +2)

Traços

Táticas de Grupo. O dragão-vélcaco tem vantagem em uma jogada de ataque contra uma criatura se pelo menos um dos aliados do dragão-vélcaco estiver a menos de 1,5 metros da criatura e o aliado não estiver com a condição Incapacitado.

Ações

Golpe. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metros, 9 (2d6 + 2) dano Perfurante, e o alvo fica com a condição Envenenado até o final de sua próxima rodada.

Animais — E

Elefante

Gigante Besta, Neutro

- **Classe de Armadura:** 12
- **Pontos de Vida:** 76 (8d12 + 24)
- **Deslocamento:** 12 metros.

- **Iniciativa:** -1 (9)

STAT	SCORE	MOD	SAVE
STR	22	+6	+6
DEX	9	-1	-1
CON	17	+3	+3
INT	3	-4	-4
WIS	11	+0	+0
CHA	6	-2	-2

- **Sentidos:** Percepção Passiva 10
- **ND** 4 (XP 1.100; PB +2)

Ações

Ataques Múltiplos. O elefante faz dois ataques de Chifre.

Chifre. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +8, alcance 1,5 metros, 15 (2d8 + 6) dano Perfurante. Se o alvo for uma criatura Grande ou menor e o elefante se mover 20+ pés em linha reta em direção a ele imediatamente antes do ataque, o alvo fica Caído.

Ações Bônus

Aplastar. *Salvaguarda de Destreza:* CD 16, uma criatura dentro de 1,5 metros que está Caída. *Falha:* 17 (2d10 + 6) dano Contundente. *Sucesso:* Metade do dano.

Elfo Gigante

Imenso Celestial, Bom e Leal

- **Classe de Armadura:** 14
- **Pontos de Vida:** 42 (5d12 + 10)
- **Deslocamento:** 18 metros.
- **Iniciativa:** +6 (16)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	19	+4	+6
DES	18	+4	+6
CON	14	+2	+2
INT	7	-2	-2
SAB	14	+2	+2
CAR	10	+0	+0

- **Resistências:** Necrótico, Radiante
- **Perícias:** Percepção +4
- **Sentidos:** Visão no Escuro 27 metros; Percepção Passiva 14
- **Idiomas:** Celestial; compreende Comum, Élfico e Sylvan, mas não consegue falar esses idiomas
- **ND** 2 (XP 450; Bônus de Proficiência +2)

Ações

Arremesso. *Jogada de Ataque:* +6, alcance 3 metros, 11 (2d6 + 4) dano Contundente mais 5 (2d4) dano Radiante. Se o alvo for uma criatura Imensa ou menor e o elfo gigante se moveu 20+ pés em linha reta em direção a ele imediatamente antes do ataque, o alvo recebe dano extra de 5 (2d4) Contundente e fica com a condição Caído.

Enxame de Cobras Venenosas

Fera Média, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 14
- **Pontos de Vida:** 36 (8d8)
- **Deslocamento:** 9 metros, Natação 9 metros.
- **Iniciativa:** +4 (14)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	8	-1	-1
DES	18	+4	+4
CON	11	+0	+0
INT	1	-5	-5
SAB	10	+0	+0
CAR	3	-4	-4

- **Resistências:** Contundente, Perfurante, Cortante
- **Imunidades:** Enfeitiçado, Amedrontado, Imobilizado, Paralisado, Petrificado, Caído, Contido, Atordoado
- **Sentidos:** Visão às Cegas 3 metros; Percepção Passiva 10
- **ND** 2 (XP 450; PB +2)

Traços

Enxame. O enxame pode ocupar o espaço de outra criatura e vice-versa, e o enxame pode se mover por qualquer abertura grande o suficiente para uma cobra Miúda. O enxame não pode recuperar Pontos de Vida nem ganhar Pontos de Vida Temporários.

Ações

Mordidas. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6, alcance 1,5 metro, 8 (1d8 + 4) dano Perfurante — ou 6 (1d4 + 4) dano Perfurante se o enxame estiver Sangrando — mais 10 (3d6) dano Venenoso.

Enxame de Corvos

Fera Média, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 12
- **Pontos de Vida:** 11 (2d8 + 2)
- **Deslocamento:** 3 metros, Voo 15 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	6	-2	-2
DES	14	+2	+2
CON	12	+1	+1
INT	5	-3	-3
SAB	12	+1	+1
CAR	6	-2	-2

- **Resistências:** Contundente, Perfurante, Cortante
- **Imunidades:** Enfeitiçado, Amedrontado, Imobilizado, Paralisado, Petrificado, Caído, Contido, Atordoado
- **Perícias:** Percepção +5
- **Sentidos:** Percepção Passiva 15
- **ND** 1/4 (XP 50; PB +2)

Traços

Enxame. O enxame pode ocupar o espaço de outra criatura e vice-versa, e o enxame pode se mover por qualquer abertura grande o suficiente para um corvo Miúdo. O enxame não pode recuperar Pontos de Vida nem ganhar Pontos de Vida Temporários.

Ações

Bicos. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metro, 5 (1d6 + 2) dano Perfurante, ou 2 (1d4) dano Perfurante se o enxame estiver Sangrando.

Cacofonia (Recarrega 6). *Salvaguarda de Sabedoria:* CD 10, uma criatura no espaço do enxame. *Falha:* A criatura fica com a condição Surdo até o início da próxima rodada do enxame. Enquanto Surda, a criatura também tem Desvantagem em testes de atributo e jogadas de ataque.

Enxame de Insetos

Fera Média, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 11
- **Pontos de Vida:** 19 (3d8 + 6)
- **Deslocamento:** 6 metros, Escolha ? pés.
- **Iniciativa:** +1 (11)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	3	-4	-4
DES	13	+1	+1
CON	14	+2	+2
INT	1	-5	-5
SAB	7	-2	-2
CAR	1	-5	-5

- **Resistências:** Impacto, Perfuração, Corte
- **Imunidades:** Enfeitiçado, Amedrontado, Imobilizado, Paralisado, Petrificado, Caído, Contido, Atordoado
- **Sentidos:** Visão às Cegas 9 metros; Percepção Passiva 8
- **ND** 1/2 (XP 100; PB +2)

Traços

Escalada de Aranha. Se o enxame tiver Deslocamento de Escalar, o enxame pode subir superfícies difíceis, incluindo pelo teto, sem precisar fazer um teste de atributo.

Enxame. O enxame pode ocupar o espaço de outra criatura e vice-versa, e o enxame pode se mover por qualquer abertura grande o suficiente para um inseto Miúdo. O enxame não pode recuperar Pontos de Vida nem ganhar Pontos de Vida Temporários.

Ações

Mordidas. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +3, alcance 1,5 metro, 6 (2d4 + 1) dano Venenoso, ou 3 (1d4 + 1) dano Venenoso se o enxame estiver Sangrando.

Enxame de Morcegos

Fera Grande, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 12
- **Pontos de Vida:** 11 (2d10)
- **Deslocamento:** 1,5 metros, Voo 9 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	5	-3	-3
DES	15	+2	+2
CON	10	+0	+0
INT	2	-4	-4
SAB	12	+1	+1
CAR	4	-3	-3

- **Resistências:** Contundente, Perfurante, Cortante
- **Imunidades:** Enfeitiçado, Amedrontado, Imobilizado, Paralisado, Petrificado, Caído, Contido, Atordoado
- **Sentidos:** Visão às Cegas 18 metros; Percepção Passiva 11
- **ND** 1/4 (XP 50; PB +2)

Traços

Enxame. O enxame pode ocupar o espaço de outra criatura e vice-versa, e o enxame pode se mover por qualquer abertura grande o suficiente para um morcego Miúdo. O enxame não pode recuperar Pontos de Vida nem ganhar Pontos de Vida Temporários.

Ações

Mordidas. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metros, 5 (2d4) de dano Perfurante, ou 2 (1d4) de dano Perfurante se o enxame estiver Sangrando.

Enxame de Piranhas

Fera Média, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 28 (8d8 - 8)
- **Deslocamento:** 1,5 metro, Natação 12 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	13	+1	+1
DES	16	+3	+3
CON	9	-1	-1
INT	1	-5	-5
SAB	7	-2	-2
CAR	2	-4	-4

- **Resistências:** Contundente, Perfurante, Cortante
- **Imunidades:** Enfeitiçado, Amedrontado, Imobilizado, Paralisado, Petrificado, Caído, Contido, Atordoado
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 8
- **ND** 1 (XP 200; PB +2)

Traços

Enxame. O enxame pode ocupar o espaço de outra criatura e vice-versa, e o enxame pode se mover por qualquer abertura grande o suficiente para uma piranha Miúda. O enxame não pode recuperar Pontos de Vida nem ganhar Pontos de Vida Temporários.

Respirar na Água. O enxame só pode respirar debaixo d'água.

Ações

Mordidas. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5 (com Vantagem se o alvo não tiver todos os seus Pontos de Vida), alcance 1,5 metro, 8 (2d4 + 3) dano Perfurante, ou 5 (1d4 + 3) dano Perfurante se o enxame estiver Sangrando.

Enxame de Ratos

Fera Média, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 10
- **Pontos de Vida:** 14 (4d8 - 4)
- **Deslocamento:** 9 metros, Escalar 9 metros.
- **Iniciativa:** +0 (10)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	9	-1	-1
DES	11	+0	+0
CON	9	-1	-1
INT	2	-4	-4
SAB	10	+0	+0
CAR	3	-4	-4

- **Resistências:** Contundente, Perfurante, Cortante
- **Imunidades:** Enfeitiçado, Amedrontado, Imobilizado, Paralisado, Petrificado, Caído, Contido, Atordoado
- **Sentidos:** Visão no Escuro 9 metros; Percepção Passiva 10
- **ND** 1/4 (XP 50; PB +2)

Traços

Enxame. O enxame pode ocupar o espaço de outra criatura e vice-versa, e o enxame pode se mover por qualquer abertura grande o suficiente para um rato Miúdo. O enxame não pode recuperar Pontos de Vida nem ganhar Pontos de Vida Temporários.

Ações

Mordidas. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +2, alcance 1,5 metro, 5 (2d4) dano Perfurante, ou 2 (1d4) dano Perfurante se o enxame estiver Sangrando.

Equino

Pequeno Fera, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 12
- **Pontos de Vida:** 1 (1d4 - 1)
- **Deslocamento:** 1,5 metro, Natação 6 metros.
- **Iniciativa:** +1 (11)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	1	-5	-5
DES	12	+1	+1
CON	8	-1	-1
INT	1	-5	-5
SAB	10	+0	+0
CAR	2	-4	-4

- **Perícias:** Percepção +2, Furtividade +5
- **Sentidos:** Percepção Passiva 12
- **ND** 0 (XP 0)

Traços

Respirar na Água. O equino só pode respirar debaixo d'água.

Ações

Rápido de Bolhas. Enquanto debaixo d'água, o equino se move até sua velocidade de Natação sem provocar Ataques de Oportunidade.

Escorpião

Fera Pequena, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 11
- **Pontos de Vida:** 1 (1d4 - 1)
- **Deslocamento:** 3 metros.
- **Iniciativa:** +0 (10)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
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 metros; Percepção Passiva 9
- **ND** 0 (XP 0 ou 10; PB +2)

Ações

Picada. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +2, alcance 1,5 metro, 1 dano Perfurante mais 3 (1d6) dano Venenoso.

Escorpião Gigante

Fera Média, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 15
- **Pontos de Vida:** 52 (7d10 + 14)
- **Deslocamento:** 12 metros.
- **Iniciativa:** +1 (11)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	16	+3	+3
DES	13	+1	+1
CON	15	+2	+2
INT	1	-5	-5
SAB	9	-1	-1
CAR	3	-4	-4

- **Sentidos:** Visão às Cegas 18 metros; Percepção Passiva 9
- **ND** 3 (XP 700; PB +2)

Ações

Ataques Múltiplos. O escorpião faz dois ataques de Garra e um ataque de Ferrão.

Garra. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro 6 (1d6 + 3) Dano Contundente. Se o alvo for uma criatura Média ou menor, ele fica com a condição Imobilizado (fuga CD 13) de uma das duas garras.

Ferrão. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro 7 (1d8 + 3) Dano Perfurante mais 11 (2d10) Dano Venenoso.

Animais — F

Falcão

Pequeno Fera, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 1 (1d4 - 1)
- **Deslocamento:** 3 metros, Voo 18 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
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
- **ND** 0 (XP 0 ou 10; PB +2)

Ações

Garras. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro, 1 dano Cortante.

Animais — G

Gato

Pequeno Fera, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 12
- **Pontos de Vida:** 2 (1d4)
- **Deslocamento:** 12 metros, Escalar 12 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	PONTOS	MOD	SALV
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:** Percepção +3, Furtividade +4
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 13

- **ND** 0 (XP 0 ou 10; PB +2)

Traços

Saltador. A distância do salto do gato é determinada usando sua Destreza em vez de sua Força.

Ações

Arranhão. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metro, 1 dano Cortante.

Animais — H

Hiena

Fera Média, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 11
- **Pontos de Vida:** 5 (1d8 + 1)
- **Deslocamento:** 15 metros.
- **Iniciativa:** +1 (11)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	11	+0	+0
DES	13	+1	+1
CON	12	+1	+1
INT	2	-4	-4
SAB	12	+1	+1
CAR	5	-3	-3

- **Perícias:** Percepção +3
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 13
- **ND** 0 (XP 0 ou 10; PB +2)

Traços

Táticas de Grupo. A hiena tem Vantagem em uma jogada de ataque contra uma criatura se pelo menos um dos aliados da hiena estiver a menos de 1,5 metros da criatura e o aliado não estiver com a condição Incapacitado.

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +2, alcance 1,5 metros, 3 (1d6) dano Perfurante.

Hiena Gigante

Fera, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 12
- **Pontos de Vida:** 45 (6d10 + 12)
- **Deslocamento:** 15 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	16	+3	+3
DES	14	+2	+2
CON	14	+2	+2
INT	2	-4	-4
SAB	12	+1	+1
CAR	7	-2	-2

- **Perícias:** Percepção +3
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 13
- **ND** 1 (XP 200; PB +2)

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro, 10 (2d6 + 3) dano Perfurante.

Ações Bônus

Fúria (1/Dia). Imediatamente após causar dano a uma criatura que já estava Sangrando, a hiena pode se mover até metade de seu Deslocamento e fazer um ataque de Mordida.

Hipopotamo

Fera Média, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 14
- **Pontos de Vida:** 82 (11d10 + 22)
- **Deslocamento:** 9 metros, Natação 9 metros.
- **Iniciativa:** -2 (8)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	21	+5	+7
DES	7	-2	-2
CON	15	+2	+2
INT	2	-4	-4
SAB	12	+1	+1
CAR	4	-3	-3

- **Perícias:** Percepção +3
- **Sentidos:** Percepção Passiva 13
- **ND** 4 (XP 1.100; PB +2)

Traços

Segurar a Respiração. O hipopótamo pode segurar a respiração por 10 minutos.

Ações

Ataques Múltiplos. O hipopótamo faz dois ataques de Mordida.

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +7, alcance 1,5 metro, 16 (2d10 + 5) dano Perfurante.

Animais — J

Jackal

Pequeno Fera, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 12
- **Pontos de Vida:** 3 (1d6)
- **Deslocamento:** 12 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	8	-1	-1
DES	15	+2	+2
CON	11	+0	+0
INT	3	-4	-4
SAB	12	+1	+1
CAR	6	-2	-2

- **Perícias:** Percepção +5, Furtividade +4
- **Sentidos:** Visão no Escuro 27 metros; Percepção Passiva 15
- **ND** 0 (XP 0 ou 10; PB +2)

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +1, alcance 1,5 metro, 1 (1d4 - 1) dano Perfurante.

Animais — L

Lagarto

Pequeno Fera, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 10
- **Pontos de Vida:** 2 (1d4)
- **Deslocamento:** 6 metros, Escalada 6 metros.
- **Iniciativa:** +0 (10)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
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 metros; Percepção Passiva 9
- **ND** 0 (XP 0 ou 10; PB +2)

Traços

Escalada de Aranha. O lagarto pode escalar superfícies difíceis, incluindo teto, sem precisar fazer um teste de atributo.

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +2, alcance 1,5 metro, 1 dano Perfurante.

Leão

Fera Grande, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 12
- **Pontos de Vida:** 22 (4d10)
- **Deslocamento:** 15 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
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:** Percepção +3, Furtividade +4
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 13
- **ND** 1 (XP 200; PB +2)

Traços

Tática de Grupo. O leão tem vantagem em uma jogada de ataque contra uma criatura se pelo menos um aliado do leão estiver a menos de 1,5 metro da criatura e o aliado não tiver a condição Incapacitado.

Salto Corrido. Com uma corrida de 3 metros, o leão pode realizar um Salto Longo de até 7,5 metros.

Ações

Ataques Múltiplos. O leão faz duas jogadas de Rasgar. Ele pode substituir uma jogada por um uso de Roar.

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metros, 7 (1d8 + 3) dano Cortante.

Roar. *Salvaguarda de Sabedoria:* CD 11, uma criatura dentro de 4,5 metros *Falha:* O alvo fica com a condição Amedrontado até o início da próxima rodada do leão.

Lobo

Fera Média, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 12
- **Pontos de Vida:** 11 (2d8 + 2)
- **Deslocamento:** 12 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
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:** Percepção +5, Furtividade +4
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 15
- **ND** 1/4 (XP 50; PB +2)

Traços

Tática de Grupo. O lobo tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se pelo menos um dos aliados do lobo estiver a menos de 1,5 metro da criatura e o aliado não estiver com a condição Incapacitado.

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metro, 5 (1d6 + 2) dano Perfurante. Se o alvo for uma criatura Média ou menor, ela fica com a condição Caída.

Lobo Direto

Fera Grande, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 14
- **Pontos de Vida:** 22 (3d10 + 6)
- **Deslocamento:** 15 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
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:** Percepção +5, Furtividade +4
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 15
- **ND** 1 (XP 200; PB +2)

Traços

Táticas de Grupo. O lobo tem vantagem em uma jogada de ataque contra uma criatura se pelo menos um aliado do lobo estiver a menos de 1,5 metros da criatura e o aliado não estiver com a condição Incapacitado.

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metros, 8 (1d10 + 3) dano Perfurante. Se o alvo for uma criatura Grande ou menor, ela fica com a condição Caído.

Animais — M

- **Classe de Armadura:** 12
- **Pontos de Vida:** 19 (3d8 + 6)
- **Deslocamento:** 9 metros, Escalar 9 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

Animais — M

Macaco

Fera Média, Sem Tendência

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
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
- **ND** 1/2 (XP 100; PB +2)

Ações

Ataques Múltiplos. O macaco faz dois ataques de Punho.

Punho. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro 5 (1d4 + 3) Dano Contundente.

Pedra (Recarrega 6). *Jogada de Ataque à Distância:* +5, alcance 7,5/15 metros 10 (2d6 + 3) Dano Contundente.

Macaco Gigante

Fera, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 12
- **Pontos de Vida:** 168 (16d12 + 64)
- **Deslocamento:** 12 metros, Escalar 12 metros.
- **Iniciativa:** +5 (15)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	23	+6	+6
DES	14	+2	+2
CON	18	+4	+4
INT	5	-3	-3
SAB	12	+1	+1
CAR	7	-2	-2

- **Perícias:** Atletismo +9, Percepção +4, Sobrevivência +4
- **Sentidos:** Percepção Passiva 14
- **ND** 7 (XP 2.900; PB +3)

Ações

Ataques Múltiplos. O macaco faz dois ataques com Punho.

Punho. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +9, alcance 3 metros, 22 (3d10 + 6) dano Contundente.

Lançamento de Pedra (Recarga 6). O macaco lança uma pedra em um ponto que consegue ver dentro de 27 metros *Salvaguarda de Destreza:* CD 17, cada criatura em uma Esfera de 1,5 metro de raio [Área de Efeito]|XPHB|centrada nesse ponto. *Falha:* 24 (7d6) dano Contundente. Se o alvo for uma criatura Grande ou menor, ela fica Caída. *Sucesso:* Metade do dano apenas.

Ações Bônus

Salto. O macaco pula até 9 metros, gastando 3 metros de deslocamento.

Mamute

Fera Gigante, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 126 (11d12 + 55)
- **Deslocamento:** 15 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	24	+7	+10
DES	9	-1	-1
CON	21	+5	+8
INT	3	-4	-4
SAB	11	+0	+0
CAR	6	-2	-2

- **Sentidos:** Percepção Passiva 10
- **ND** 6 (XP 2.300; PB +3)

Ações

Ataques Múltiplos. O mamute faz dois ataques de Chifre.

Chifre. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +10, alcance 3 metros, 18 (2d10 + 7) dano Perfurante. Se o alvo for uma criatura Gigante ou menor e o mamute se mover 20+ pés em linha reta em direção a ele imediatamente antes do ataque, o alvo fica Caído.

Ações Bônus

Aplastar. *Salvaguarda de Destreza:* CD 18, uma criatura dentro de 1,5 metro que está Caída. *Falha:* 29 (4d10 + 7) dano Contundente. *Sucesso:* Metade do dano.

Mastim

Fera Média, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 12
- **Pontos de Vida:** 5 (1d8 + 1)
- **Deslocamento:** 12 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
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 metros; Percepção Passiva 15

- **ND** 1/8 (XP 25; PB +2)

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +3, alcance 1,5 metros, 4 (1d6 + 1) dano Perfurante. Se o alvo for uma criatura Média ou menor, ela fica com a condição Caído.

Morcego

Pequeno Fera, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 12
- **Pontos de Vida:** 1 (1d4 - 1)
- **Deslocamento:** 1,5 metros, Voo 9 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
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 metros; Percepção Passiva 11
- **ND** 0 (XP 0 ou 10; PB +2)

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 metros, 1 dano Perfurante.

Mula

Fera Média, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 10
- **Pontos de Vida:** 11 (2d8 + 2)
- **Deslocamento:** 12 metros.
- **Iniciativa:** +0 (10)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
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
- **ND** 1/8 (XP 25; PB +2)

Traços

Carga de Carga. A mula é considerada uma categoria de tamanho maior para efeito de determinar sua capacidade de carga.

Ações

Cascos. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metro, 4 (1d4 + 2) dano Contundente.

Animais — O

Orca

Fera Enorme, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 12
- **Pontos de Vida:** 90 (12d12 + 12)
- **Deslocamento:** 1,5 metros, Natação 18 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	19	+4	+4
DES	14	+2	+2
CON	13	+1	+1
INT	3	-4	-4
SAB	12	+1	+1
CAR	7	-2	-2

- **Perícias:** Percepção +3, Furtividade +4
- **Sentidos:** Visão às Cegas 36 metros; Percepção Passiva 13
- **ND** 3 (XP 700; PB +2)

Traços

Segurar a Respiração. A orca pode segurar a respiração por 30 minutos.

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6, alcance 1,5 metros, 21 (5d6 + 4) dano Perfurante.

Animais — P

Pantera

Fera Média, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 13 (3d8)
- **Deslocamento:** 15 metros, Escalar 12 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	14	+2	+2
DES	16	+3	+3
CON	10	+0	+0
INT	3	-4	-4
SAB	14	+2	+2
CAR	7	-2	-2

- **Perícias:** Percepção +4, Furtividade +6
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 14
- **ND** 1/4 (XP 50; PB +2)

Ações

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro, 6 (1d6 + 3) dano Cortante.

Ações Bônus

Fuga Ágil. A pantera executa a ação Desviar ou Esconder.

Piranha

Pequeno Fera, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 1 (1d4 - 1)
- **Deslocamento:** 1,5 metros, Natação 12 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	2	-4	-4
DES	16	+3	+3
CON	9	-1	-1
INT	1	-5	-5
SAB	7	-2	-2
CAR	2	-4	-4

- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 8
- **ND** 0 (XP 0 ou 10; PB +2)

Traços

Respirar na Água. A piranha só pode respirar debaixo d'água.

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5 (com Vantagem se o alvo não tiver todos os seus Pontos de Vida), alcance 1,5 metros, 1 dano Perfurante.

Plesiosaurio

Fera Grande (Dinossauro), Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 68 (8d10 + 24)
- **Deslocamento:** 6 metros, Natação 12 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	18	+4	+4
DES	15	+2	+2
CON	16	+3	+3
INT	2	-4	-4
SAB	12	+1	+1
CAR	5	-3	-3

- **Perícias:** Percepção +3, Furtividade +4
- **Sentidos:** Percepção Passiva 13
- **ND** 2 (XP 450; PB +2)

Traços

Segurar Respiração. O Plesiosaurio consegue segurar a respiração por 1 hora.

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6, alcance 3 metros, 11 (2d6 + 4) dano Perfurante.

Polvo Gigante

Fera Média, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 11
- **Pontos de Vida:** 45 (7d10 + 7)
- **Deslocamento:** 3 metros, Natação 18 metros.
- **Iniciativa:** +1 (11)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	17	+3	+3
DES	13	+1	+1
CON	13	+1	+1
INT	5	-3	-3
SAB	10	+0	+0
CAR	4	-3	-3

- **Perícias:** Percepção +4, Furtividade +5
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 14
- **ND** 1 (XP 200; PB +2)

Traços

Respirar na Água. O polvo só pode respirar debaixo d'água. Ele pode segurar a respiração por 1 hora fora d'água.

Ações

Tentáculos. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 3 metros, 10 (2d6 + 3) dano Contundente. Se o alvo for uma criatura Média ou menor, ele fica com a condição Imobilizado (fuga CD 13) por todos os oito tentáculos. Enquanto Imobilizado, o alvo fica com a condição Contido.

Pônei

Fera Média, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 10
- **Pontos de Vida:** 11 (2d8 + 2)
- **Deslocamento:** 12 metros.
- **Iniciativa:** +0 (10)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
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
- **ND** 1/8 (XP 25; PB +2)

Ações

Cascos. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metros, 4 (1d4 + 2) dano Contundente.

Porco

Fera Média, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 11
- **Pontos de Vida:** 13 (2d8 + 4)
- **Deslocamento:** 12 metros.
- **Iniciativa:** +0 (10)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
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
- **ND** 1/4 (XP 50; PB +2)

Traços

Fúria Sangrenta. Enquanto sangrando, o porco tem vantagem nas jogadas de ataque.

Ações

Golpe. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +3, alcance 1,5 metros, 4 (1d6 + 1) dano Perfurante. Se o alvo for uma criatura Média ou menor e o porco se mover 20+ pés em linha reta em direção a ele imediatamente antes do ataque, o alvo recebe dano extra de 3 (1d6) Perfurante e fica com a condição Caído.

Porco Selvagem Gigante

Fera Média, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 42 (5d10 + 15)
- **Deslocamento:** 12 metros.
- **Iniciativa:** +0 (10)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	17	+3	+5
DES	10	+0	+0
CON	16	+3	+3
INT	2	-4	-4
SAB	7	-2	-2
CAR	5	-3	-3

- **Sentidos:** Percepção Passiva 8
- **ND** 2 (XP 450; PB +2)

Traços

Fúria Sangrenta. O porco tem Vantagem nas jogadas de ataque corpo a corpo enquanto está Sangrando.

Ações

Golpe. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro, 10 (2d6 + 3) dano Perfurante. Se o alvo for uma criatura Grande ou menor e o porco se mover 20+ pés em linha reta em direção a ele imediatamente antes do ataque, o alvo recebe dano extra de 7 (2d6) Perfurante e fica com a condição Caído.

Pteranodonte

Fera Média (Dinossauro), Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 13 (3d8)
- **Deslocamento:** 3 metros, Voo 18 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	12	+1	+1
DES	15	+2	+2
CON	10	+0	+0
INT	2	-4	-4
SAB	9	-1	-1
CAR	5	-3	-3

- **Perícias:** Percepção +1
- **Sentidos:** Percepção Passiva 11
- **ND** 1/4 (XP 50; PB +2)

Traços

Voo Rápido. O Pteranodonte não provoca um Ataque de Oportunidade quando voa para fora do alcance de um inimigo.

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metro, 6 (1d8 + 2) dano Perfurante.

Animais — R

Rato

Pequeno Fera, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 10
- **Pontos de Vida:** 1 (1d4 - 1)
- **Deslocamento:** 6 metros, Escalar 6 metros.
- **Iniciativa:** +0 (10)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
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 metros; Percepção Passiva 12
- **ND** 0 (XP 0 ou 10; PB +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, alcance 1,5 metro, 1 dano Perfurante.

Rato Gigante

Pequeno, Fera, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 7 (2d6)
- **Deslocamento:** 9 metros, Escalar 9 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	7	-2	-2
DES	16	+3	+5
CON	11	+0	+0
INT	2	-4	-4
SAB	10	+0	+0
CAR	4	-3	-3

- **Perícias:** Percepção +2
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 12
- **ND** 1/8 (XP 25; PB +2)

Traços

Tática de Grupo. O rato tem Vantagem em uma jogada de ataque contra uma criatura se pelo menos um dos aliados do rato estiver a menos de 1,5 metro da criatura e o aliado não estiver com a condição Incapacitado.

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro, 5 (1d4 + 3) dano Perfurante.

Rinoceronte

Fera Grande, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 45 (6d10 + 12)
- **Deslocamento:** 12 metros.
- **Iniciativa:** -1 (9)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	21	+5	+5
DES	8	-1	-1
CON	15	+2	+2
INT	2	-4	-4
SAB	12	+1	+1
CAR	6	-2	-2

- **Sentidos:** Percepção Passiva 11
- **ND** 2 (XP 450; PB +2)

Ações

Golpe de Chifre. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +7, alcance 1,5 metro, 14 (2d8 + 5) dano Perfurante. Se o alvo for uma criatura Grande ou menor e o rinoceronte se mover 20+ pés em linha reta em direção a ele imediatamente antes do ataque, o alvo recebe dano extra de 9 (2d8) Perfurante e fica com a condição Caído.

Animais — S

Sapo

Pequeno Fera, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 11
- **Pontos de Vida:** 1 (1d4 - 1)
- **Deslocamento:** 6 metros, Natação 6 metros.
- **Iniciativa:** +1 (11)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
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:** Percepção +1, Furtividade +3
- **Sentidos:** Visão no Escuro 9 metros; Percepção Passiva 11
- **ND** 0 (XP 0 ou 10; PB +2)

Traços

Anfíbio. O sapo pode respirar ar e água.

Salto Estático. O salto longo do sapo é de até 3 metros e o salto alto é de até 1,5 metros, com ou sem arrancada.

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +3, alcance 1,5 metro, 1 dano Perfurante.

Animais — T

Texugo

Pequeno Fera, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 11
- **Pontos de Vida:** 5 (1d4 + 3)
- **Deslocamento:** 6 metros, Escavar 1,5 metros.
- **Iniciativa:** +0 (10)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	10	+0	+0
DES	11	+0	+0
CON	16	+3	+3
INT	2	-4	-4
SAB	12	+1	+1
CAR	5	-3	-3

- **Resistências:** Veneno
- **Perícias:** Percepção +3
- **Sentidos:** Visão no Escuro 9 metros; Percepção Passiva 13
- **ND** 0 (XP 0 ou 10; PB +2)

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +2, alcance 1,5 metros, 1 dano Perfurante.

Tigre

Fera Grande, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 30 (4d10 + 8)
- **Deslocamento:** 12 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
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:** Percepção +3, Furtividade +7
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 13
- **ND** 1 (XP 200; PB +2)

Ações

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro, 10 (2d6 + 3) dano Cortante. Se o alvo for uma criatura Grande ou menor, ele fica com a condição Caído.

Ações Bônus

Fuga Ágil. O tigre realiza a ação Desviar ou Esconder.

Tigre de Dente de Sabre

Fera Grande, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 52 (7d10 + 14)
- **Deslocamento:** 12 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	18	+4	+6
DES	17	+3	+5
CON	15	+2	+2
INT	3	-4	-4
SAB	12	+1	+1
CAR	8	-1	-1

- **Perícias:** Percepção +5, Furtividade +7
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 15
- **ND** 2 (XP 450; PB +2)

Traços

Salto de Corrida. Com uma corrida de 3 metros, o tigre pode realizar um Salto Longo de até 7,5 metros.

Ações

Ataques Múltiplos. O tigre realiza duas jogadas de Ataque de Renda.

Renda. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +6, alcance 1,5 metros, 11 (2d6 + 4) dano Cortante.

Ações Bônus

Fuga Ágil. O tigre realiza a ação Desviar ou Esconder.

Tirannossauro Rex

Gigante Fera (Dinossauro), Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 136 (13d12 + 52)
- **Deslocamento:** 15 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	25	+7	+10
DES	10	+0	+0
CON	19	+4	+4
INT	2	-4	-4
SAB	12	+1	+4
CAR	9	-1	-1

- **Perícias:** Percepção +4
- **Sentidos:** Percepção Passiva 14

- **ND** 8 (XP 3.900; PB +3)

Ações

Ataques Múltiplos. O tirannossauro faz um ataque de Mordida e um ataque de Cauda.

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +10, alcance 3 metros, 33 (4d12 + 7) de dano Perfurante. Se o alvo for uma criatura Grande ou menor, ele fica com a condição Imobilizado (fuga CD 17). Enquanto Imobilizado, o alvo fica com a condição Contido e não pode ser alvo do ataque de Cauda do tirannossauro.

Cauda. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +10, alcance 4,5 metros, 25 (4d8 + 7) de dano Contundente. Se o alvo for uma criatura Enorme ou menor, ele fica com a condição Caído.

Triceratops

Gigante Fera (Dinossauro), Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 14
- **Pontos de Vida:** 114 (12d12 + 36)
- **Deslocamento:** 15 metros.
- **Iniciativa:** -1 (9)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	22	+6	+6
DES	9	-1	-1
CON	17	+3	+3
INT	2	-4	-4
SAB	11	+0	+0
CAR	5	-3	-3

- **Sentidos:** Percepção Passiva 10
- **ND** 5 (XP 1.800; PB +3)

Ações

Ataques Múltiplos. O triceratops faz dois ataques de Chifre.

Chifre. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +9, alcance 1,5 metro, 19 (2d12 + 6) dano Perfurante. Se o alvo for Enorme ou menor e o triceratops tiver se movido 20+ pés em linha reta em direção a ele imediatamente antes do ataque, o alvo recebe dano extra de 9 (2d8) Perfurante e fica com a condição Caído.

Tubarão de Recife

Fera Média, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 12
- **Pontos de Vida:** 22 (4d8 + 4)
- **Deslocamento:** 1,5 metros, Natação 9 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
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 metros; Percepção Passiva 12
- **ND** 1/2 (XP 100; PB +2)

Traços

Táticas de Grupo. O tubarão tem Vantagem em uma jogada de ataque contra uma criatura se pelo menos um dos aliados do tubarão estiver a menos de 1,5 metros da criatura e o aliado não estiver com a condição Incapacitado.

Respirar na Água. O tubarão só pode respirar debaixo d'água.

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metros, 7 (2d4 + 2) dano Perfurante.

Tubarão Gigante

Gigante Fera, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 92 (8d12 + 40)
- **Deslocamento:** 1,5 metros, Natação 18 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	23	+6	+6
DES	11	+0	+0
CON	21	+5	+5
INT	1	-5	-5
SAB	10	+0	+0
CAR	5	-3	-3

- **Perícias:** Percepção +3
- **Sentidos:** Visão às Cegas 18 metros; Percepção Passiva 13
- **ND** 5 (XP 1.800; PB +3)

Traços

Respirar na Água. O tubarão só pode respirar debaixo d'água.

Ações

Ataques Múltiplos. O tubarão faz dois ataques corpo a corpo com a Mordida.

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +9 (com Vantagem se o alvo não tiver todos os seus Pontos de Vida), alcance 1,5 metros, 22 (3d10 + 6) dano Perfurante.

Animais — U

Urso Polar

Fera Grande, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 12
- **Pontos de Vida:** 42 (5d10 + 15)
- **Deslocamento:** 12 metros, Natação 12 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	20	+5	+5
DES	14	+2	+2
CON	16	+3	+3
INT	2	-4	-4
SAB	13	+1	+1
CAR	7	-2	-2

- **Resistências:** Frio
- **Perícias:** Percepção +5, Furtividade +4
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 15
- **ND** 2 (XP 450; PB +2)

Ações

Ataques Múltiplos. O urso faz dois ataques Rasgar.

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +7, alcance 1,5 metro, 9 (1d8 + 5) dano Cortante.

Urso Preto

Fera Média, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 11
- **Pontos de Vida:** 19 (3d8 + 6)
- **Deslocamento:** 9 metros, Escalar 9 metros, Nadar 9 metros.
- **Iniciativa:** +1 (11)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
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 metros; Percepção Passiva 15
- **ND** 1/2 (XP 100; PB +2)

Ações

Ataques Múltiplos. O urso faz dois ataques Rasgar.

Rasgar. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metro, 5 (1d6 + 2) dano Cortante.

Urso-Pardo

Fera Média, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 11
- **Pontos de Vida:** 22 (3d10 + 6)
- **Deslocamento:** 12 metros, Escalar 9 metros.
- **Iniciativa:** +1 (11)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
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 metros; Percepção Passiva 13
- **ND** 1 (XP 200; PB +2)

Ações

Ataques Múltiplos. O urso faz um ataque com a Mordida e um ataque com as Garras.

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro, 7 (1d8 + 3) dano Perfurante.

Garras. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro, 5 (1d4 + 3) dano Cortante. Se o alvo for uma criatura Grande ou menor, ele fica com a condição Caído.

Animais — V

Vespa Gigante

Fera Média, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 22 (5d8)
- **Deslocamento:** 3 metros, Voo 15 metros.
- **Iniciativa:** +2 (12)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
FOR	10	+0	+0
DES	14	+2	+2
CON	10	+0	+0
INT	1	-5	-5
SAB	10	+0	+0
CAR	3	-4	-4

- **Sentidos:** Percepção Passiva 10
- **ND** 1/2 (XP 100; PB +2)

Traços

Voo Rápido. A vespa não provoca um Ataque de Oportunidade quando voa para fora do alcance de um inimigo.

Ações

Picada. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +4, alcance 1,5 metro, 5 (1d6 + 2) dano Perfurante mais 5 (2d4) dano Venenoso.

Vespão

Pequeno Fera, Sem Tendência

- **Classe de Armadura:** 13
- **Pontos de Vida:** 1 (1d4 - 1)
- **Deslocamento:** 9 metros, Escalar 9 metros.
- **Iniciativa:** +3 (13)

ESTATÍSTICA	VALOR	MOD	SALV
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, Percepção +3, Furtividade +5
- **Sentidos:** Visão no Escuro 18 metros; Percepção Passiva 13
- **ND** 0 (XP 0 ou 10; PB +2)

Ações

Mordida. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* +5, alcance 1,5 metro, 1 dano Perfurante.

ÍNDICE REMISSIVO

A Ordem do Combate 20
Aboleth 303, 304
Acalmar Emoções 48, 52, 140, 237, 238, 416
Ação 11, 12, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 25 …
Ação Bônus 17, 21, 23, 42, 43, 44, 45, 56, 61, 62, 63, 65 …
Ação Mágica 214
Acerto Crítico 14, 24, 25, 63, 159, 215, 223, 225, 256, 400, 422
Acertos Críticos 24, 223, 225
Ácido 83, 86, 101, 104, 121, 124, 127, 147, 148, 166, 167, 168 …
Ações 11, 14, 15, 16, 17, 20, 22, 72, 78, 79, 147, 148 …
Ações Lendárias 299, 301, 303
Acudir os Moribundos 52, 140
Adaga de Velocidade 252
Adaga de Veneno 252
Adquirindo Veneno 238
Água Sagrada 127, 193, 384, 418
Águia 423, 424, 435
Águia Gigante 423
Agulha Envenenada 241
Agulhas (50) 127
Ajudar 11, 17, 25, 30, 36, 141, 215, 223, 230, 233
Alarme 75, 98, 140, 164, 256
Alcance 21, 22, 23, 57, 75, 76, 82, 90, 92, 105, 107, 110 …
Aliado 22, 71, 72, 77, 109, 141, 145, 154, 159, 215, 229, 250 …
Aliado Extraplanar 53, 140
Alinhamento 27, 30, 31, 169, 177, 181, 182, 190, 215, 217, 223, 251 …
Aljava 61, 73, 77, 104, 127, 129
Allosaurus 424
Alterar-se 84, 86, 91, 98, 141
Alvo 12, 13, 14, 22, 23, 24, 42, 43, 51, 57, 65, 66 …
Amedrontado 44, 46, 51, 67, 71, 106, 140, 142, 143, 150, 152, 155 …
Amigável 17, 164, 190, 202, 215, 217, 223, 254, 262, 277, 292
Amizade Animal 47, 56, 58, 75, 141, 254, 269, 287, 352
Amulete dos Planos 252
Amuleto da Saúde 252
Amuleto de Proteção contra Detecção e Localização 252
Analisar 140, 162, 168, 172, 176, 192, 201, 206, 215, 240, 241, 242 …
Anão 28, 29, 38, 105, 180, 196, 269, 280
Âncora Planar 48, 53, 59, 93, 100, 141
Anéis 119, 208, 246–248, 254
Anel das Estrelas Cadentes 252
Anel de Ação Livre 253
Anel de Armazenamento de Magias 253
Anel de Calor 253
Anel de Caminhar Sobre as Águas 253
Anel de Comando Elemental 253
Anel de Evasão 254
Anel de Evocação de Gênio 254
Anel de Influência Animal 254
Anel de Invisibilidade 247, 254
Anel de Natação 245, 254
Anel de Proteção 245, 254
Anel de Proteção Mental 254
Anel de Queda Leve 254
Anel de Regeneração 254
Anel de Resistência 254
Anel de Reviravolta de Magia 255
Anel de Salto 255
Anel de Telecinese 255
Anel de Visão de Raio-X 255
Anel do Carneiro 255
Anel dos Três Desejos 255
Animar Mortos 53, 99, 141, 384, 398
Animar Objetos 48, 85, 100, 142
Ankheg 304, 305
Ankylosaurus 424
Antipatia/Simpatia 49, 60, 101, 142
Antitoxina 127
Aparelho do Caranguejo 255
Aprimorar Atributo 48, 52, 58, 75, 84, 98, 143
Aprisionamento 93, 101, 143
Aranha 38, 56, 154, 164, 173, 204, 241, 281, 305, 380, 424, 425
Aranha de Fase 305
Aranha Gigante 425
Aranha-Lobo Gigante 425
Arbusto Acordado 305
Arca Secreta de Leomund 99, 143
Arco de Promessa 256
Área de Efeito 139, 213, 215, 218, 219, 221, 222, 224, 240, 255, 264, 293 …
Áreas de Conhecimento 215, 216
Arma 14, 16, 17, 20, 22, 23, 24, 31, 35, 42, 43, 44 …
Arma de Alerta 256
Arma Espiritual 52, 144, 360
Arma Mágica 71, 75, 84, 91, 98, 144, 248, 252, 256, 264, 265, 267 …
Arma Perigosa 256
Arma, +1, +2 ou +3 256
Armadilha com Espinhos 242
Armadilha de Caça 121, 125, 127
Armadilha Oculta 241, 242
Armadura Anã 256
Armadura Animada 305
Armadura Arcana 84, 90, 95, 98, 144, 272, 306, 388
Armadura da Invulnerabilidade 256
Armadura de Adamantina 256
Armadura de Couro Buchado Ilusionada 257
Armadura de Demônio 257
Armadura de Mitra 257
Armadura de Placas de Forma Etérea 257
Armadura de Resistência 257
Armadura de Sombras 90
Armadura de Vulnerabilidade 257
Armadura Mágica 247
Armadura para Montaria 122
Armadura, +1, +2 ou +3 257
Armas Improvisadas 116, 216
Armas Mágicas 248
Arquelônio 425, 426
Arquimago 38, 306
Arredondar para Baixo 12, 216, 233
Arrombar 48, 84, 98, 125, 133, 144, 241, 260, 266, 269, 278
Arte Druídica 55, 105, 144, 351, 352, 416
Árvore Desperta 306
Asas de Voo 257
Assassino 258, 307
Assassino Fantasmagórico 48, 99, 144, 376
Assassino's Sangue 238
Atacar 17, 22, 23, 24, 43, 63, 66, 67, 70, 72, 74, 77 …
Ataque com Arma 216, 275
Ataque de Contenção 216
Ataque de Magia 14, 140, 142, 155, 173, 175, 216, 247, 259, 303
Ataque Desarmado 14, 17, 23, 42, 43, 44, 65, 66, 67, 71, 110, 141 …
Ataque Extra 34, 35, 42, 62, 65, 69, 73, 90, 92, 110, 116, 117 …
Ataques à Distância 11, 22, 185, 301
Ataques Corpo a Corpo 11, 23, 147, 306, 325, 368, 457
Ataques de Oportunidade 17, 23, 43, 63, 67, 76, 78, 116, 206, 217, 220, 228 …
Atitude 17, 18, 140, 160, 213, 217, 223
Atordoado 66, 71, 147, 188, 201, 217, 219, 237, 267, 292, 293, 312 …
Augúrio 52, 58, 98, 144
Aumentar/Reduzir 48, 58, 84, 98, 145, 260, 288
Aura de Vida 53, 54, 71, 145
Aura Mágica do Arcanista 98, 145
Aura Sagrada 54, 145
Auxílio 48, 52, 54, 58, 70, 71, 72, 75, 145, 318, 324, 403 …
Aventura 12, 18, 19, 27, 141, 217, 218, 221, 235, 239
Axeca 307
Babuino 426
Balas, Arma de Fogo (10) 127
Balas, Besta de Mão (20) 127
Balde 121, 125, 127
Balor 308

Baralho de Ilusões 258
Bárbaro 27, 30–32, 34, 41–43
Barco Dobrável 258, 259
Bardo 27, 30, 31, 32, 35, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 137 …
Barraca 121, 125, 127
Barral 127
Barreira de Lâminas 53, 146
Barril 103, 121, 124, 127, 227, 255
Basilisco 309
Bastão da Cobra 259
Bastão de Ataque 247, 259
Bastão de Curas 259
Bastão de Insetos Enxame 259
Bastão do Poder 259
Bastão dos Magos 259
Behir 309, 310
Bênção 50, 52, 54, 71, 140, 146, 270, 288, 318, 384, 408, 409 …
Berserker 44, 258, 271, 310
Bloco de Estatísticas 13, 14, 16, 20, 21, 56, 57, 91, 115, 118, 119, 142 …
Bloco e Guincho 128
Boca Encantada 48, 98, 146, 193
Bola de Cristal de Leitura de Mentes 260
Bola de Fogo 24, 33, 60, 85, 94, 99, 146, 254, 260, 265, 266, 268 …
Bola de Fogo Adiável 86, 100, 147
Bolha Ácida 60, 83, 97, 147
Bolsa 37, 121, 122, 125, 127, 128, 132, 261, 262, 272, 277, 282 …
Bolsa de Armazenamento 247, 260, 261
Bolsa de Componentes 121, 124, 128, 139, 384
Bolsa de Feijões 261
Bolsa de Truques 261, 262
Bolsa Devoradora 262
Bom Fruto 58, 75, 147
Bônus de Proficiência 12, 13, 14, 15, 16, 28, 31, 32, 33, 34, 44, 46 …
Bordão Místico 147
Botas Aladas 262
Botas da Discrição Élfica 262
Botas da Velocidade 263
Botas das Terras Invernais 263
Botas de Caminhada e Salto 263
Botas de Levitação 263
Braceletes de Tiro com Arco 263
Bracers of Defense 263
Brazeiro of Comandando Brazeiro de Comandar Elementais de Fogo Elementais 263
Broche de Proteção 263
Bruxo 27, 30, 31, 32, 35, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93 …
Bulette 261, 310
Buraco Portátil 261, 263, 275, 277, 282
Cabra 121, 262, 278, 426, 427
Cabra Gigante 262, 278, 427
Caçador de Bugbear 311
Caçador de Gigantes 264
Caçador de Tubarões Caçador 427
Caçador Invisível 311
Caído 21, 22, 23, 67, 78, 90, 106, 117, 147, 151, 169, 170 …
Cajado da Murcha 264
Cajado da Segurança 264
Cajado da Teia 264
Cajado da Vigilância 264
Cajado de Absorção 264
Cajado de Ametraçal 265
Cajado de Disrupção 265
Cajado de Fogo 265
Cajado de Gelo 265
Cajado de Ligação 265
Cajado de Relâmpagos 265
Cajado do Encantamento 265
Cajado do Medo 266
Cajado do Poder 266
Cajado do Poder Senhorial 266
Cajado do Terror 267
Cajado do Trovão e Relâmpago 267
Cajados 248
Caltrapas 128
Camelo 122, 155, 427
Caminhar no Vento 59, 147, 233, 270, 325
Caminhar Sobre as Águas 53, 59, 76, 85, 148, 253, 254
Campanha 33, 218, 233, 235, 237, 249
Campo Antimagia 54, 101, 148, 185
Caneta Tinta 128
Cantil 121, 125, 128, 130, 131
Cão da Morte 312
Cão do Inferno 312
Cão Fiel de Mordenkainen 99, 148
Cão Piscante 312
Capa de Deslocamento 267
Capa de Elfo 267
Capa de Proteção 267
Capa do Trupeiro 267
Capa Eficiente 268
Capacete de Compreender Idiomas 268
Capacete de Teleporte 268
Capacete do Brilho 268
Capacidade de Transporte 19, 218
Capitão da Guarda 313
Capitão de Bandidos 313
Capitão de Pirata 314
Capitão Hobgoblin 314
Características 11, 14, 28, 29, 31, 32, 33, 34, 41, 42, 43, 44 …
Características de Classe 11, 14, 17, 31, 32, 33, 34, 41, 45, 50, 55, 56 …
Características de Classe de Feiticeiro 80
Características de Classe do Bárbaro 41
Características de Classe do Bardo 45
Características de Classe do Bruxo 87
Características de Classe do Druida 55
Características de Classe do Guardião 73
Características de Classe do Guerreiro 61
Características de Classe do Ladino 77
Características de Classe do Mago 95
Características de Classe do Monge 64
Características de Classe do Paladino 68
Características de Clérigo 50
Caranguejo 38, 428
Caranguejo Gigante 255, 428
Cárcere de Energia 49, 93, 100, 148
Cascos de Velocidade 268
Cascos de Zéfiro 268
Cativar 48, 93, 148
Cavaleiro 23, 72, 155, 183, 258, 272, 273, 314, 315, 402
Cavalo de Guerra 122, 428
Cavalo de Guerra Esqueleto 315
Cavalo de Montaria 56, 122, 278, 290, 429
Cavalo de Tração 122, 429
Cavalo-Marinho Gigante 429
Cego 18, 71, 79, 145, 149, 158, 185, 188, 195, 196, 197, 199 …
Cegueira/Surdez 48, 52, 84, 98, 149
Celeridade 85, 99, 149, 288
Censo de Controle de Elementais do Ar 268
Centauro Trooper 315
Centopeia Gigante 430
Cervo 430, 431
Cesto 121, 125, 128
Cetro da Floresta 268
Chama Contínua 52, 58, 98, 149
Chama Sagrada 50, 52, 70, 149
Chapéu de Disfarce 269
Chaves Dimensionais 269
Chefe Goblin 316
Chime de Abertura 269
Choque Repulsor 92
Chuul 316
Chuva de Meteoros 86, 101, 149
Cilindro 139, 150, 155, 174, 185, 195, 205, 215, 218, 293, 325, 363
Cinturão da Força de Gigante 269
Cinturão do Puro Sangue Anão 269
Círculo da Morte 86, 93, 100, 149
Círculo de Explosão of Blasting 269
Círculo de Teleporte 48, 85, 93, 100, 149, 150, 204, 207
Círculo Mágico 53, 71, 93, 99, 141, 150, 196, 376
Clarividência 48, 53, 85, 99, 150, 287, 372, 435

Classe de Armadura 13, 14, 31, 34, 42, 65, 86, 110, 118, 149, 189, 214 …
Classe de Dificuldade 13, 65, 214, 218
Clérigo 27, 30, 31, 32, 34, 35, 47, 49, 50, 51, 52, 54 …
Clone 101, 150
Cobertor 121, 125, 128, 130, 131, 317
Cobertor de Cama 128
Cobertura 22, 61, 66, 72, 79, 139, 146, 149, 179, 215, 218, 219 …
Cobra Constritora Gigante 431
Cobra Enroladora 431
Cobra Venenosa 91, 432
Cobra Venenosa Gigante 432
Cobra Voadeira 432
Cockatrice 317
Cola Soberana 270
Colar de Adaptação 270
Colar de Bolas de Fogo 270
Colar de Contas de Oração 270
Coleta de Veneno 238
Coluna de Chamas 53, 72, 150, 336, 337, 372
Comando 47, 52, 71, 86, 94, 142, 151, 157, 173, 175, 179, 182 …
Combate a Cavalo 23, 155
Combate Passo a Passo 20
Combate Subaquático 23
Como um Personagem de 1º Nível 49
Como um Personagem Multiclasse 50
Componentes 51, 57, 83, 124, 128, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145 …
Compreender Idiomas 47, 84, 92, 98, 151, 265, 268
Compulsão 48, 151, 253
Comum 17, 28, 29, 34, 124, 136, 149, 152, 168, 237, 248, 249 …
Comunhão 53, 72, 151, 324, 403, 411
Comunhão com a Natureza 59, 76, 151
Comunicação 20, 169, 177, 181, 201, 229, 251, 254
Concentração 42, 47, 52, 57, 58, 71, 75, 82, 83, 87, 90, 92 …
Condição 17, 18, 21, 22, 23, 24, 25, 42, 43, 44, 46, 51 …
Cone 37, 104, 130, 139, 152, 175, 177, 180, 195, 202, 215, 219 …
Cone de Frio 59, 60, 85, 100, 151, 265, 266, 306, 388
Conflito 250, 251
Confusão 48, 59, 85, 99, 152, 366
Conjunto de Diplomata 128
Conjunto de Ladrão 128
Conjuração 13, 14, 31, 32, 34, 35, 45, 46, 50, 51, 52, 55 …
Consagrar 53, 70, 152, 161
Conta de Força 270
Contágio 53, 59, 152, 234–236
Contágios Mágicos 225, 234, 235
Contato Extraplanar 89, 93, 100, 153
Contido 128, 130, 132, 143, 159, 167, 171, 175, 183, 185, 196, 204 …
Contingência 100, 153
Contramagia 85, 93, 99, 153, 306, 384, 389
Controlar Água 53, 59, 99, 153, 331
Controlar o Clima 54, 60, 101, 154, 332, 338, 344, 364, 365, 403, 411
Convocar Familiar 57, 91, 98, 154
Convocar Montaria 70, 71, 155
Convocar Relâmpagos 59, 155, 156
Corda 121, 125, 128, 129, 130, 131, 156, 167, 227, 270, 271, 289 …
Corda de Enredamento 270
Corda de Escalada 271
Corda Extradimensional 98, 156
Corneta de Explosão 271
Corneta de Valhalla 271
Corrente 37, 68, 121, 122, 125, 127, 128, 129, 130, 154, 198, 247 …
Corrente de Relâmpagos 86, 100, 156, 254, 384
Corrente Élfica 271
Correntes de Ferro 271
Correr 66, 78, 107, 147, 180, 199, 214, 219, 237, 267, 307, 358 …
Coruja 154, 262, 278, 433
Corvo 37, 154, 203, 278, 380, 433, 434, 440
Corvo Sangrento 434
Couatl 318
Crescer Espinhos 58, 75, 156
Crescimento de Plantas 48, 59, 76, 156, 168, 183
Criação 7, 14, 15, 16, 21, 28, 33, 34, 45, 47, 50, 55 …
Criar Chamas 55, 157
Criar Comida e Água 53, 71, 157, 318, 325
Criar Mortos-Vivos 53, 93, 100, 157, 341
Criar ou Destruir Água 52, 58, 157, 254
Criar Passagem 100, 157, 185, 260
Criatura 12, 13, 14, 15, 17, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26 …
Crocodilo 434, 435
Crocodilo Gigante 434
Cubo 37, 61, 139, 140, 144, 148, 153, 157, 160, 163, 167, 168 …
Cubo de Força 271, 272
Cubo de Gosa 318
Cubo Portal 272
Cultista 226, 319
Cúpula Antivida 59, 158
Cura 25, 26, 50, 54, 60, 119, 121, 126, 158, 174, 187, 198 …
Cura Completa 53, 59, 158, 203, 236
Cura Completa em Massa 54, 158
Curando 219
Curar Ferimentos 25, 47, 50, 52, 54, 56, 58, 71, 74, 75, 138, 158 …
Curar Ferimentos em Massa 48, 53, 54, 59, 158, 259
Dados de Vida 31, 34, 155, 217, 220, 300
Danação 89, 92, 158
Dança Irresistível de Otto 48, 100, 158
Dano 23, 24, 25, 26, 31, 42, 43, 44, 49, 51, 52, 57 …
Dardos Envenenados 241
De Carne para Pedra 59, 86, 100, 159, 178
Decanter de Água Infinita 272
Deck Misterioso 272
Dedo da Morte 86, 93, 100, 159, 384
Defender 251, 274, 278
Defensor da Fé 53, 72, 159, 270
Degeneração da Visão 236
Demônio Barbudo 319
Demônio Cornudo 320
Demônio de Corrente 321
Demônio de Espinhos 321
Demônio de Gelo 322
Demônio de Osso 323
Demônio do Poço 323
Derrubando uma Criatura 25, 220
Descanso Curto 19, 25, 31, 42, 43, 46, 51, 56, 60, 62, 65, 70 …
Descanso e Recuperação 235
Descanso Longo 19, 24, 25, 26, 42, 43, 44, 45, 46, 50, 51, 56 …
Desejo 52, 86, 101, 159, 160, 177, 182, 188, 203, 223, 255, 270 …
Desengajar 17, 23, 65, 66, 78, 149, 176, 220, 359, 368, 418
Desidratação 19, 128, 157, 220, 226
Desintegrar 86, 100, 160, 166, 183, 284
Deslocamento 17, 20, 21, 23, 28, 43, 56, 62, 63, 66, 74, 78 …
Deslocamento de Escalada 79, 164, 221, 222, 280, 281, 288
Deslocamento de Escavação 221, 422
Desnutrição 19, 132, 157, 221, 226
Despedaçar 48, 84, 98, 160, 326, 327
Despertar 48, 59, 160, 197, 269, 384
Despistar 48, 93, 100, 160
Destruição Cauterizante 69, 71, 160
Destruição Radiante 71, 161, 270
Desvantagem 12, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 43, 76, 77 …
Detectar Magia 47, 52, 58, 71, 75, 81, 84, 92, 95, 98, 105, 145 …
Detectar o Bem e o Mal 52, 71, 161, 264, 318, 324, 325, 355, 403, 411, 416, 435
Detectar Pensamentos 48, 84, 98, 161, 260, 274, 282, 288, 306, 318, 325, 330 …
Detectar Veneno e Doença 52, 58, 71, 75, 161, 264
Deva 139, 146, 165, 172, 324
Dificuldade de Enfrentamento em Combate 242
Disco Flutuante de Tenser 98, 162
Disfarçar-se 47, 84, 91, 98, 162, 269, 306, 376, 377, 380, 383, 406
Dissipar Magia 48, 53, 59, 71, 72, 76, 85, 93, 99, 143, 148, 162 …
Dissipar o Bem e o Mal 53, 72, 162, 226, 235, 372, 403, 411, 416
Djinni 324, 325
Dominar Fera 59, 76, 85, 162, 292
Dominar Monstro 49, 86, 93, 101, 163
Dominar Pessoa 48, 85, 100, 163, 413
Domínio das Profundezas 90
Doppelganger 325
Draconato 28, 104, 196
Dragão Azul Adulto 325
Dragão Azul Ancião 326

Dragão Azul Jovem 327
Dragão Branco Adulto 327
Dragão Branco Antigo 328
Dragão Branco Filhote 329
Dragão Branco Jovem 329
Dragão Bronze Adulto 329
Dragão Bronze Antigo 330
Dragão Bronze Filhote 331
Dragão Bronze Jovem 331
Dragão de Águia Gigante 435
Dragão de Bronze Antigo 332
Dragão de Cobre Antigo 332
Dragão de Cobre Filhote 333
Dragão de Cobre Jovem 334
Dragão de Fogo Adulto 435
Dragão de Lago 436
Dragão de Latão Filhote 334
Dragão de Latão Jovem 334
Dragão de Terra 335
Dragão de Vento 436
Dragão Dourado Adulto 335
Dragão Dourado Antigo 336
Dragão Dourado Filhote 337
Dragão Dourado Jovem 337
Dragão Latão Adulto 338
Dragão Negro Adulto 339–341, 436, 437
Dragão Negro Antigo 341
Dragão Negro Filhote 342
Dragão Negro Jovem 342
Dragão Prateado Adulto 342
Dragão Prateado Antigo 343
Dragão Prateado Filhote 344
Dragão Prateado Jovem 344
Dragão Roxo 345
Dragão Tartaruga 345
Dragão Verde Adulto 346
Dragão Verde Antigo 346
Dragão Verde Filhote 347
Dragão Verde Jovem 347
Dragão Vermelho Adulto 258, 348
Dragão Vermelho Antigo 349
Dragão Vermelho Filhote 349
Dragão Vermelho Jovem 350
Dragão-Boi Gigante 438
Dragão-Velhaco Gigante 438
Dretch 350
Drider 350, 351
Druida 27, 30, 31, 32, 34, 35, 47, 49, 54, 55, 56, 57 …
Dryad 351, 352
Duração 42, 82, 87, 90, 104, 131, 139, 140, 141, 142, 143, 144 …
Efeito Mágico 159, 162, 170, 191, 216, 221, 225, 293
Efeitos 13, 18, 21, 22, 24, 25, 35, 43, 44, 46, 51, 67 …
Efeitos Simultâneos 221
Efreeti 274, 352, 353
Efreeti Garrafa 274
Elefante 122, 278, 293, 438, 439
Elementalismo 83, 97, 163, 353
Elemento D'Água 353
Elemento do Ar 353
Elfo 28, 29, 105, 196, 247, 363
Elfo Gigante 439
Elmo de Telepatia 274
Emanação 44, 70, 71, 139, 145, 148, 158, 165, 168, 170, 171, 175 …
Emaranhar 58, 75, 163, 351, 352, 416
Encarnação Fantasmagórica 93, 101, 163
Encontrar Armadilhas 52, 58, 75, 164
Encontrar o Caminho 48, 53, 59, 131, 164
Encontro 20, 221, 242–244
Enfeitiçado 44, 46, 67, 71, 72, 105, 140, 141, 142, 143, 150, 151 …
Enfeitiçar Monstro 48, 59, 85, 86, 93, 99, 164, 352
Enfeitiçar Pessoa 46, 47, 58, 83, 84, 88, 89, 92, 98, 164, 265, 284 …
Envenenado 60, 67, 69, 78, 105, 127, 142, 152, 158, 173, 175, 180 …
Enxame de Cobras Venenosas 439
Enxame de Corvos 440
Enxame de Garras Arrastadoras 354
Enxame de Insetos 259, 440
Enxame de Morcegos 441
Enxame de Piranhas 441
Enxame de Ratos 292, 441
Equino 442
Equipamento 7, 14, 18, 19, 20, 24, 28, 31, 33, 34, 41, 44 …
Equipamento de Aventura 18, 120
Erinyes 258, 354, 355
Escada 18, 121, 124, 129, 266, 278, 290
Escalada 121, 125, 217, 221, 222, 241, 242, 266, 300, 305, 339, 350 …
Escalada de Aranha 84, 93, 98, 164, 173, 241, 242, 281, 305, 351, 381, 383 …
Escola de Magia 47, 52, 58, 71, 75, 83, 92, 97, 138, 145
Escolha de Idiomas 28
Escolha do Equipamento Inicial 28
Escolha um Antecedente 28
Escolha uma Espécie 28
Esconder 11, 16, 17, 18, 75, 78, 79, 106, 149, 214, 222, 307 …
Escorpião 442, 443
Escorpião Gigante 443
Escrita Ilusória 47, 92, 98, 164
Escudo 49, 68, 118, 119, 133, 165, 226, 245, 247, 274, 275, 299 …
Escudo Arcano 31, 42, 55, 65, 66, 84, 98, 118, 119, 230, 246, 263 …
Escudo Arcano Animado 274
Escudo Arcano, +1, +2 ou +3 275
Escudo Ardente 59, 85, 94, 99, 165
Escudo da Fé 50, 52, 71, 72, 165
Escudo de Atração de Projéteis 275
Escudo de Captura de Flechas 275
Escudo de Escamas de Dragão 275
Escuridão 18, 84, 90, 91, 93, 98, 105, 107, 111, 152, 165, 167 …
Esfera 37, 60, 86, 87, 100, 139, 140, 143, 146, 147, 149, 152 …
Esfera da Aniquilação 275, 291
Esfera Flamejante 58, 84, 98, 149, 165, 260
Esfera Gélida 165
Esfera Resiliente de Otiluke 99, 166, 272
Esfera Vitriólica 85, 99, 166, 339, 341
Esfinge da Bravura 355
Esfinge da Maravilha 91, 355
Esfinge da Sabedoria 356
Espaço 22, 169, 173, 174, 175, 185, 191, 200, 222, 252, 273, 278 …
Espaço Vazio 106, 110, 140, 148, 154, 155, 162, 176, 222, 259, 273, 313 …
Espada da Agudeza 276
Espada Dançante 276
Espada de Ferimento 276
Espada de Mordenkainen 49, 100, 166
Espada de Roubo de Vida 276
Espada Voadora Animada 356
Espada Vorpal 276
Especialização 15, 43, 45, 46, 51, 57, 62, 66, 70, 73, 74, 75 …
Espectro 242, 357, 421
Espelho 121, 125, 129, 130, 200, 208, 276, 277, 289
Espelho de Prisão de Vida 276
Espião 357, 358
Espinho Mental 93, 98, 166, 333, 340, 346, 347
Espinhos de Ferro 125, 129
Esqueleto 91, 142, 243, 273, 315, 358, 395
Esquentar Metal 48, 58, 166
Esquivar 13, 17, 21, 23, 65, 78, 142, 157, 173, 175, 199, 214 …
Essência de Éter 238
Estátua de Lançamento de Fogo 240
Estável 25, 140, 222, 305, 359
Estojo para Mapa ou Scroll 129
Estojo, Flecha de Besta 129
Ettin 258, 358
Exaustão 67, 75, 142, 199, 202, 219, 220, 221, 222, 225, 229, 233 …
Exemplos de Armadilhas 240
Exemplos de Contágios Mágicos 235
Explorador 41, 55, 64, 73, 79, 358, 359
Explosão Agonizante 89
Explosão Elemental 81, 83, 167
Explosão Solar 54, 60, 86, 101, 167
Fabricar 99, 119, 167, 246
Faca de Gelo 58, 84, 98, 167, 343, 344

Falar com Animais 47, 56, 58, 75, 92, 106, 167, 254, 269, 330, 331, 332 …
Falar com Mortos 48, 53, 92, 99, 168, 339, 341
Falar com Plantas 48, 59, 76, 168, 269
Falcão 154, 279, 443
Familiar Vampírico 359
Fanático Cultista 360
Fantasma 203, 360, 361
Favor Divino 71, 168
Fazendo um Ataque 22, 23
Febre de Gargalhada 235
Feiticeiro 27, 30, 31, 32, 34, 35, 79, 80, 81, 82, 83, 84 …
Feitos Gerais 110
Ferrão de Aranha 239
Figurina Maravilhosa de Poder 277
Filtro de Amor 278
Finalidade Especial 251
Finalizando o Combate 21
Flecha Ácida de Melf 98, 168, 339, 341
Flechas (20) 129
Foco de Conjuração 46, 51, 56, 69, 74, 81, 89, 91, 92, 96, 129, 133 …
Foco Druídico, Cetro de Madeira 129
Foco Druídico, Cetro de Teixo 129
Foco Druídico, Ramo de Mistletoe 129
Fogo das Fadas 47, 56, 58, 105, 168, 252, 293, 351
Fogo de Alquimista 121, 124, 129
Folha de Personagem 223
Força Espectral 144, 168
Forma Etérea 49, 53, 86, 93, 100, 169, 257, 270, 361, 376, 380
Forma Gasosa 85, 93, 99, 169, 185, 288, 325, 353, 365, 400
Formas Animais 60, 169
Fortaleza Forte 361
Fortaleza Instantânea 278
Frasco 37, 38, 121, 125, 129, 131, 132, 133, 247, 270, 278, 279 …
Frasco de Ferro 278, 279
Fumos Queimados de Othur 238
Fungo Gritador 361
Fungo Violeta 361
Gancho de Arrasto 129
Ganhar um Nível 32, 34, 46, 49, 56, 62, 70, 74, 81, 82, 89, 255
Gargalhada Nefasta de Tasha 47, 92, 98, 169
Gargoyle 362
Garrafa de Vidro 121, 125, 129
Garrafa Eterna Fumegante 279
Gato 37, 154, 287, 443, 444
Gema de Brilho of Brilho 279
Gema de Visão 279
Gemas Elementais 279
Ghast 362
Ghoul 157, 363
Gigante da Tempestade 363
Gigante de Colina 106, 364
Gigante de Gelo 106, 364
Gigante de Nuvem 106, 364
Gigante de Pedra 106, 365
Glabrezu 365, 366
Gladiador 366
Glifo de Proteção 48, 53, 99, 164, 170
Globo de Invulnerabilidade 86, 100, 170, 266
Gnomo 28, 29, 37, 104–106, 196
Goblin Minion 366
Golem de Ferro 258, 281, 367
Goleme de Barro 367
Goleme de Carne 368
Goleme de Pedra 368
Golias 28, 106, 196
Golpe Certeiro 47, 83, 92, 97, 170
Golpe Constritor 74, 75, 171
Gorgon 369
Gosa Cinzenta 369
Graxa 38, 84, 98, 171, 283
Grick 370
Griffon 370
Grimlock 370
Guarda 17, 18, 23, 72, 148, 152, 180, 185, 193, 282, 371
Guardião 18, 27, 30, 31, 32, 35, 56, 60, 61, 72, 73, 74 …
Guardião de Escudo 371
Guardião Naga 372
Guardiões Espirituais 53, 171, 408
Guerreiro 18, 27, 30–32, 34, 35, 61–63, 66, 375
Guerreiro Bugbear 243, 258, 372
Guerreiro Gnoll 258, 373
Guerreiro Goblin 258, 373
Guerreiro Hobgoblin 258, 373
Guerreiro Kobold 258, 374
Guerreiro Sahuagin 374
Guerreiro Veterano 258, 375
Habilidades 11, 12, 13, 14, 17, 22, 29, 30, 33, 34, 75, 76 …
Hag do Mar 375
Hag Noturna 376
Hag Verde 376
Harpy 377
Heroísmo 47, 69, 71, 171
Hezrou 377, 378
Hidra 378
Hiena 444
Hiena Gigante 262, 444
Hipogrifo 378, 379
Hipopotamo 444
Homúnculo 379
Hostil 17, 139–141, 217, 223, 273, 278, 294
Humano 28, 37, 104, 106, 160, 178, 179, 196, 200
Identificar 47, 95, 98, 124, 126, 140, 171, 172, 227, 228, 245, 248 …
Idiomas 27, 28, 29, 57, 74, 78, 142, 155, 161, 168, 173, 175 …
Ilusão Menor 47, 83, 92, 97, 106, 171, 332, 333, 338, 340, 356, 377 …
Ilusão Programada 48, 100, 172
Ilusões 223, 231, 317
Imagem Maior 48, 85, 93, 99, 172, 325, 333, 340, 353, 383, 406
Imagem Silenciosa 47, 84, 91, 98, 172
Imagine Seu Passado e Presente 28
Imobilizado 106, 128, 130, 179, 183, 216, 217, 219, 223, 256, 304, 305 …
Imunidade 24, 44, 71, 72, 76, 101, 132, 140, 147, 159, 169, 177 …
Imunidades 142, 175, 217, 274, 299, 301, 306, 308, 309, 311, 312, 315 …
Incapacitado 17, 22, 23, 42, 43, 51, 56, 61, 66, 67, 70, 77 …
Inconsciente 25, 43, 79, 130, 143, 180, 192, 197, 201, 202, 219, 220 …
Incubus 380
Indetectável 48, 76, 99, 173
Indiferente 17, 132, 140, 217, 223
Infantaria Guerreira 380, 381
Infligir Ferimentos 52, 173
Influenciar 13, 17, 18, 20, 132, 168, 214, 215, 223, 224, 292
Iniciativa 20, 23, 31, 43, 47, 57, 63, 66, 67, 79, 109, 110 …
Inimigo 18, 20, 22, 23, 42, 72, 73, 74, 77, 94, 159, 168 …
Inseto Gigante 59, 173, 259
Inspiração Heroica 14, 15, 63, 106, 224
Intensamente Obscurecido 205, 222, 224
Interagindo com Objetos 18, 20
Inverter a Gravidade 59, 86, 100, 173
Investimento do Senhor das Correntes 91
Invisibilidade 48, 84, 91, 93, 98, 160, 174, 231, 260, 293, 303, 306 …
Invisibilidade Maior 48, 85, 99, 174
Invisível 70, 75, 79, 111, 148, 150, 156, 160, 161, 166, 167, 168 …
Invocação Instantânea de Drawmij 100, 174
Invocar Animais 59, 76, 174
Invocar Celestial 53, 174
Invocar Dragão 86, 87, 100, 174
Invocar Elementais Menores 59, 99, 175
Invocar Elemental 59, 100, 175, 260
Invocar Feérico 59, 176
Invocar Seres da Floresta 59, 76, 176
Ira Eldritch 90
Itens Maravilhosos 247, 248
Jackal 445
Jarro 130, 384
Javelin of Javali de Luz 279
Jelido Ocre 381
Jogada de Ataque 13, 14, 17, 22, 23, 24, 31, 42, 43, 49, 51, 57 …
Jogada de Dano 24, 49, 86, 101, 116, 187, 224, 263
Jogadas de Ataque 12, 14, 16, 17, 22, 43, 63, 72, 75, 76, 81, 91 …
Jogadas de Dano 24, 31, 90, 144, 194, 252, 256, 259, 260, 264, 265, 266 …
Kit de Artista 130

Kit de Curandeiro 104, 121, 126, 130
Kit de Escalada 121, 130
Kit de Explorador 121, 130
Kraken 381, 382
Labirinto 11, 36, 101, 141, 143, 176
Ladino 17, 18, 24, 27, 30–32, 34, 76–78, 272
Lagarto 154, 445
Lágrimas da Meia-Noite 238, 239
Lamia 382, 383
Lâmina da Sorte 279
Lâmina Devoradora 90
Lâmina Flamejante 58, 84, 176, 266
Lâmina Sedenta 35, 90, 92
Lâmina Solar Lâmina Solar 280
Lâmpada 37, 125, 130, 131
Lança Arcana 90
Lançador Anão 280
Lanterna de Alvo 130, 289
Lanterna Reveladora 280
Lanterna, com Capuz 130
Larva de aranha 383
Leão 172, 262, 277, 446
Lemure 383, 384
Lendas e Histórias 48, 53, 86, 100, 176, 356
Lentidão 48, 63, 85, 99, 117, 118, 176, 242, 293, 334, 369
Leque Cromático 46, 47, 84, 98, 177
Levemente Obscuro 224, 225
Levitação 84, 90, 98, 177, 263, 266
Lich 258, 384
Lições dos Primeiros 91
Ligação Telepática de Rary 48, 100, 177, 379
Limiar de Dano 123, 134, 135, 224, 227, 242
Limpar a Mente 49, 101, 177, 306
Língua de Chamas 280
Línguas 48, 53, 85, 93, 99, 152, 177, 251, 325, 353, 356
Linha 43, 104, 139, 178, 180, 183, 195, 197, 200, 215, 222, 224 …
Lista de Magias do Bardo 46, 47
Lista de Magias do Bruxo 88, 92
Lista de Magias do Clérigo 50–52
Lista de Magias do Druida 55, 56, 58
Lista de Magias do Feiticeiro 83, 85, 86
Lista de Magias do Guardião 73, 75
Lista de Magias do Mago 95, 97
Lista de Magias do Paladino 69, 71
Listas de Magias por Classe 138
Livro 7, 19, 37, 38, 51, 87, 90, 91, 92, 95, 96, 97 …
Lobisomem 384, 385
Lobo 56, 385, 446, 447
Lobo Direto 155, 262, 446
Lobo Invernal 385
Lobo-guará 385–387
Lobo-monge 387
Localizar Animais ou Plantas 48, 58, 75, 177, 269
Localizar Criatura 48, 53, 59, 71, 76, 99, 177
Localizar Objeto 48, 52, 58, 71, 75, 98, 178, 356
Loquacidade 49, 93, 178
Lufada de Vento 58, 75, 84, 98, 178, 185, 186, 191, 193, 254, 259, 279 …
Luneta 125, 130
Lupa 121, 125, 130, 195
Luvas de Captura de Projéteis 280
Luvas de Força de Ogre 280
Luvas de Natação e Escalada 280
Luz do Dia 53, 59, 71, 76, 85, 152, 178, 185, 284, 290
Luz Plena 18, 72, 130, 133, 149, 152, 157, 161, 165, 174, 176, 178 …
Luzes Dançantes 46, 47, 83, 97, 105, 178, 193, 252, 377
Macaco 131, 262, 447, 448
Macaco Gigante 447
Machado Berserker 280
Magia 12, 13, 14, 15, 17, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 31 …
Magias de Clérigo de 4º Círculo 53
Magias de Clérigo de 5º Círculo 53
Magias de Clérigo de 6º Círculo 53
Magias de Clérigo de 7º Círculo 53
Magias de Clérigo de 8º Círculo 54
Magias de Clérigo de 9º Círculo 54
Magma Mephit 387
Magmin 388
Mago 24, 27, 30, 31, 32, 35, 38, 47, 49, 56, 58, 94 …
Maldade 238
Maldições 197, 198, 225, 234, 235
Malogro 59, 60, 85, 93, 99, 179
Mamute 448
Maníacos 130, 131
Mansão Magnífica de Mordenkainen 49, 100, 179
Manticore 389
Manto Andante 389
Manto da Raia-Boi 281
Manto das Trevas 389, 390
Manto de Aracnida of Manto de Aracnida 281
Manto de Resistência a Magias 281
Manto do Morcego of do Manto do Morcego 281
Manual de Exercício Lucrativo 281
Manual de Golems 281
Manual de Rapidez de Ação 282
Manual de Saúde Corporal 282
Mão de Bigby 85, 100, 179
Mãos Flamejantes 35, 60, 81, 84, 94, 98, 180, 254, 265
Mãos Mágicas 47, 83, 92, 95, 97, 180, 260, 306, 326, 327, 356, 384 …
Mapa 21, 37, 121, 124, 125, 128, 131, 204
Marca de Gelo 282
Marca do Caçador 75, 76, 180
Marilith 390
Martelo dos Trovões 282
Máscara de Muitos Rostos 91
Mastim 122, 262, 278, 448
Matador de Dragões 282
Mau Olhado 48, 86, 93, 100, 180
Medalhão de Pensamentos 282
Medo 48, 85, 86, 93, 99, 152, 176, 180, 201, 215, 237, 254 …
Medusa 258, 273, 390, 391
Mefito de Gelo 391
Mefito de Poeira 391
Mefito de Vapor 392
Meia-Luz 18, 72, 90, 91, 111, 130, 133, 149, 157, 165, 167, 168 …
Meio-Dragão 392, 393
Membro de Troll 393, 415
Mensageiro Animal 48, 58, 75, 180, 278, 351
Mensagem 47, 56, 83, 97, 136, 141, 146, 165, 180, 181, 197, 202
Mente Arcaica 90
Merfolk Lutador de emboscada 393
Mergulhadores 394
Mesclar-se às Rochas 53, 59, 76, 181
Mestre de Mil Formas 91
Metamorfose 60, 101, 181, 318, 324, 330, 331, 332, 333, 336, 337, 338 …
Mimic 394, 395
Minotauro de Bafomét 395
Minotauro Esqueleto 395
Miragem Arcana 49, 59, 100, 181
Missão 48, 53, 59, 72, 94, 100, 141, 181, 250, 346, 347, 372 …
Mísseis Mágicos 84, 95, 98, 138, 165, 182, 263, 266, 292, 294, 376, 414
Mochila 41, 64, 73, 77, 80, 121, 125, 128, 130, 131, 261, 263 …
Mochila útil Útil 282
Modificar Memória 48, 100, 182, 347
Moldar Rochas 53, 59, 99, 182, 254
Moléstia 53, 182, 398
Monge 27, 30–32, 34, 64–67
Monstro da Ferrugem 396
Montaria Fantasmagórica 99, 183
Montes e Carga 122
Morcego 146, 147, 165, 186, 281, 405, 417, 441, 449
Mordedor Gaguejante 396
Morte 23, 25, 31, 47, 63, 86, 138, 168, 181, 182, 192, 198 …
Mover Terra 59, 86, 100, 183
Movimentação Livre 48, 53, 59, 60, 72, 76, 183, 283
Movimento e Posição 20, 21
Muco de Rastreador 238
Mudança de Forma 225
Mula 449
Mummia 397

Mummy Lord 397
Munição de Matança 282
Munição, +1, +2 ou +3 283
Muralha de Energia 100, 160, 183, 266, 272
Muralha de Espinhos 59, 183, 269
Muralha de Fogo 59, 85, 94, 99, 184, 254, 260, 265, 268, 324, 353
Muralha de Gelo 100, 184, 254, 265, 322
Muralha de Pedra 59, 60, 85, 100, 184, 254
Muralha de Vento 59, 76, 184, 254
Muralha Prismática 49, 101, 185
Naga Espiritual 398
Nalfeshnee 398, 399
Natação 21, 23, 90, 91, 141, 175, 219, 225, 230, 236, 253, 254 …
Nevasca 59, 60, 85, 99, 185, 236
Névoa Mortal 85, 100, 185
Névoa Obscurecente 58, 60, 75, 84, 98, 186, 265, 365, 391
Níveis de Jogo 33
Nível 1: Adepto de Rituais 96
Nível 1: Artes Marciais 65
Nível 1: Ataque Furtivo 77
Nível 1: Cantiga dos Ladrões 78
Nível 1: Conjuração 46, 50, 55, 69, 73, 80, 81, 95
Nível 1: Defesa sem Armadura 42, 65
Nível 1: Druídico 56
Nível 1: Especialização 77
Nível 1: Estilo de Luta 62
Nível 1: Feitiçaria Inata 81
Nível 1: Fúria 42
Nível 1: Inimigo Favorito 74
Nível 1: Inspiração de Bardo 45
Nível 1: Invocações Místicas 88
Nível 1: Maestria em Arma 42, 62, 69, 74, 78
Nível 1: Magia de Pacto 88
Nível 1: Mãos Consagradas 69
Nível 1: Ordem Divina 51
Nível 1: Ordem Primal 56
Nível 1: Recuperação Arcana 96
Nível 1: Recuperar Fôlego 62
Nível 10: Aura de Coragem 71
Nível 10: Foco Aprimorado 67
Nível 10: Incansável 75
Nível 10: Intervenção Divina 51
Nível 10: Restauração Própria 67
Nível 10: Segredos Mágicos 47
Nível 11: Arcana Mística 89
Nível 11: Ataque Astuto Aprimorado 78
Nível 11: Dois Ataques Extras 63
Nível 11: Golpes Radiantes 71
Nível 13: Ataques Estudados 63
Nível 13: Caçador Implacável 75
Nível 13: Desviar Energia 67
Nível 14: Ataques Abençoados Aprimorados 52
Nível 14: Golpes Enganosos 78
Nível 14: Sobrevivente Disciplinado 67
Nível 14: Toque Restaurador 71
Nível 14: Véu da Natureza 75
Nível 15: Foco Perfeito 67
Nível 15: Fúria Elemental Aprimorada 57
Nível 15: Mente Escorregadia 79
Nível 17: Caçador Preciso 75
Nível 17: Reflexos de Ladrão 79
Nível 18: Defesa Superior 67
Nível 18: Domínio de Magias 96
Nível 18: Evasivo 79
Nível 18: Expansão da Aura 71
Nível 18: Inspiração Superior 47
Nível 18: Magias de Fera 57
Nível 18: Sentidos Selvagens 75
Nível 19: Dádiva Épica 47, 52, 57, 63, 67, 71, 75, 79, 82, 89, 97
Nível 2: Ação Astuta 78
Nível 2: Astúcia Mágica 89
Nível 2: Ataque Imprudente 43
Nível 2: Canalizar Divindade 51
Nível 2: Companheiro Selvagem 57
Nível 2: Erudito 96
Nível 2: Especialização 46
Nível 2: Estilo de Luta 70, 74
Nível 2: Explorador Ágil 74
Nível 2: Foco do Monge 65
Nível 2: Fonte de Magia 81
Nível 2: Forma Selvagem 56
Nível 2: Mente Tática 62
Nível 2: Metabolismo Inato 66
Nível 2: Metamagia 81
Nível 2: Movimento Sem Armadura 66
Nível 2: Multifacetado 46
Nível 2: Punição Divina 70
Nível 2: Sentido de Perigo 42
Nível 2: Surto de Ação 62
Nível 20: Acerto de Sorte 79
Nível 20: Apotheose Arcana 82
Nível 20: Arquidruida 57
Nível 20: Caçador de Inimigos 75
Nível 20: Corpo e Mente 67
Nível 20: Intervenção Divina Superior 52
Nível 20: Magias Marcantes 97
Nível 20: Mestre Arcano 89
Nível 20: Palavras da Criação 47
Nível 3: Canalizar Divindade 70
Nível 3: Conhecimento Primal 43
Nível 3: Defender Ataques 66
Nível 3: Mira Firme 78
Nível 3: Subclasse de Bárbaro 43
Nível 3: Subclasse de Bardo 46
Nível 3: Subclasse de Bruxo 89
Nível 3: Subclasse de Clérigo 51
Nível 3: Subclasse de Druida 57
Nível 3: Subclasse de Feiticeiro 82
Nível 3: Subclasse de Guardião 74
Nível 3: Subclasse de Guerreiro 62
Nível 3: Subclasse de Ladino 78
Nível 3: Subclasse de Mago 96
Nível 3: Subclasse de Monge 66
Nível 3: Subclasse de Paladino 70
Nível 4: Aumento no Valor de Atributo 46, 51, 57, 62, 66, 70, 74, 78, 82, 89, 96
Nível 4: Queda Lenta 66
Nível 5: Ataque Astuto 78
Nível 5: Ataque Extra 63, 66, 70, 74
Nível 5: Esquiva Sobrenatural 78
Nível 5: Fonte de Inspiração 46
Nível 5: Golpe Atordoante 66
Nível 5: Memorizar Magia 96
Nível 5: Montaria Leal 70
Nível 5: Mudança Tática 63
Nível 5: Queimar Mortos-Vivos 51
Nível 5: Restauração Feiticeira 82
Nível 5: Retomada Selvagem 57
Nível 6: Aura de Proteção 70
Nível 6: Golpes Empoderados 66
Nível 6: Vagabundo 74
Nível 7: Ataques Abençoados 51
Nível 7: Contra-Encanto 46
Nível 7: Evasão 66, 78
Nível 7: Feitiçaria Incarnada 82
Nível 7: Furor Elemental 57
Nível 7: Habilidade Confiável 78
Nível 9: Contato com o Patrono 89
Nível 9: Especialização 75
Nível 9: Indomável 63
Nível 9: Mestre Tático 63
Nível 9: Movimento Acrobático 66
Nível 9: Repelir Inimigos 71
Nível da Magia 79, 96, 101, 137, 155, 162, 173, 175, 259, 260, 264, 265 …
Nível de Desafio 15, 56, 151, 154, 169, 180, 181, 190, 214, 217, 225, 242 …
Nobre 11, 18, 399
Nuvem Fétida 48, 60, 85, 94, 99, 186, 193, 293
Nuvem Incendiária 60, 86, 101, 186
O Bônus Não Se Soma 15

Ogre 244, 258, 399
Ogre Zombie 400
Óleo 121, 124, 128, 130, 131, 242, 247, 261, 270, 280, 283, 290
Óleo de Afiação 283
Óleo de Deslizamento 283
Óleo de Forma Etérea 283
Óleo de Taggit 239
Olhar de Duas Mentes 90
Olho Arcano 86, 92, 99, 186
Olhos da Águia 283
Olhos de Encantamento 284
Olhos de Visão Minuciosa 284
Onda Trovejante 47, 56, 58, 84, 95, 98, 139, 186, 351
Opções de Invocação Arcanista 89
Opções de Metamagia 81, 82
Oração de Cura 52, 71, 187
Orbe Cromático 84, 86, 98, 187
Orbe de Cristal 284
Orbe de Dragão 248, 284
Orbe de Vidência Telepática 284
Orbe de Visão da Verdade 284
Orca 449, 450
Orientação 33, 50, 52, 70, 74, 183, 187, 301
Otyugh 401
Owlbear 401
Pacote do Erudito 131
Pacote do Explorador de Masmorras 131
Pacote do Sacerdote 131
Pacto da Cadeia 91
Pacto da Lâmina of of Lâmina 91
Pacto do Livro of do Tome 91
Padrão Hipnótico 48, 85, 93, 99, 187, 380
Paladino 27, 30, 31, 32, 34, 35, 68, 69, 70, 71, 72, 133 …
Palavra Curativa 46, 47, 52, 58, 187, 408, 409
Palavra Curativa em Massa 48, 53, 54, 187
Palavra de Poder: Atordoar 49, 86, 93, 101, 187, 366
Palavra de Poder: Matar 47, 49, 86, 93, 101, 188, 384
Palavra de Poder: Salvar 47, 49, 54, 188
Palavra de Regresso 53, 188, 337, 416
Palavra Sagrada 53, 188
Pale Tinctura 239
Panela de Ferro 125, 131
Pantera 262, 450
Papel 17, 18, 19, 27, 121, 124, 128, 129, 131, 164, 227, 248 …
Paralisado 71, 142, 183, 188, 199, 219, 225, 253, 267, 274, 294, 305 …
Paralisar Monstro 48, 85, 93, 100, 188, 265, 266, 324, 343, 344
Paralisar Pessoa 48, 52, 58, 60, 84, 93, 98, 107, 188, 265, 360, 398
Parar o Tempo 86, 101, 188
Partes de um Talento 109
Partes de uma Armadilha 239
Partes de uma Espécie 104
Passo 1: Escolher Classe 27
Passo 2: Origem do Personagem 28
Passo 3: Valores de Atributo 29
Passo 4: Alinhamento 30
Passo Arbóreo 59, 60, 76, 189, 352
Passo Ascendente 90
Passo Nebuloso 60, 84, 93, 98, 105, 189, 306, 365, 388
Passo Sem Rastro 58, 75, 105, 189, 269, 352, 416
Passos Largos 47, 58, 75, 98, 105, 189, 351
Pedaço de Fogo 131
Pedra da Boa Sorte (Pedra da Sorte) 284
Pedra de Controle de Elementais Terrenos 284
Pedra de Ioun 285
Pégaso 401
Pele-Casca 58, 75, 189, 269
Pele-Rocha 59, 76, 85, 99, 189, 254
Penacho 285, 286
Pequenino 28, 29, 37, 106, 196
Pequeno Refúgio de Leomund 48, 99, 189, 272
Percepção 31, 142, 148, 155, 173, 175, 217, 226, 274, 277, 301, 304
Passiva …
Perdição 47, 52, 92, 94, 190, 251, 253, 282
Perfume 37, 121, 124, 128, 132
Pergaminho 37, 38, 103, 104, 121, 124, 125, 128, 129, 131, 132, 164 …
Pergaminho de Magia 96, 121, 137, 248, 250, 286
Pergaminhos 95, 248, 250
Periapt da Saúde 286
Periapt of Cicatrização 287
Periapt of Proteção contra Veneno 287
Perícia 12, 13, 15, 16, 31, 43, 45, 46, 57, 73, 74, 77 …
Perícias 15, 16, 18, 28, 31, 41, 43, 44, 49, 55, 57, 61 …
Perigo 13, 23, 33, 42, 79, 164, 169, 173, 175, 213, 225, 226
Perigos 16, 18, 19, 33, 42, 63, 78, 123, 135, 157
Pérola de Poder 287
Personagem Jogável 29, 104, 220, 221, 224, 226, 228, 230
Personagem Não Jogador 214, 226
Pesadelo 278, 376, 380, 400, 402
Petrificado 38, 158, 159, 185, 196, 199, 219, 226, 274, 294, 306, 309 …
Pigmentos Maravilhosos 287
Piranha 441, 450
Pirata 38, 314, 402, 403
Piscar 85, 99, 110, 190
Planeta 403
Plesiosaurio 450, 451
Pó da Desaparição 287
Pó de Espirros e Asfixia 287
Poção de Amizade Animal 287
Poção de Clarividência 287
Poção de Crescimento 287
Poção de Curandeiro 132
Poção de Deslocamento 288
Poção de Escalar 288
Poção de Força de Gigante 288
Poção de Forma Gasosa 288
Poção de Heroísmo 288
Poção de Invisibilidade 247, 288
Poção de Leitura Mental 288
Poção de Redução 288
Poção de Resistência 288
Poção de Respirar na Água 289
Poção de Veneno 289
Poção de Voo 289
Poço de Mundos 289
Poções 119, 235, 245, 247, 249, 250, 261
Poções de Cura 250, 289, 290
Poeira Seca 289
Polimorfia 48, 59, 60, 85, 99, 178, 190, 195, 225, 281, 294
Polimorfia Total 49, 93, 101, 190
Pólo 132
Polvo Gigante 451
Pônei 122, 451
Pontos de Experiência 28, 32, 34, 217, 226, 301
Pontos de Vida 24, 25, 26, 31, 32, 33, 34, 41, 43, 49, 50, 51 …
Pontos de Vida e Dados de Pontos de Vida 34, 190
Pontos de Vida Temporários 25, 26, 31, 52, 56, 67, 75, 90, 94, 107, 169, 171 …
Por Dia 20, 122, 123, 124, 135, 136, 138, 141, 182, 220, 221, 226 …
Porco 37, 171, 418, 419, 452
Porco Selvagem Gigante 452
Porta Dimensional 48, 85, 93, 99, 191, 267, 384, 398
Portal 54, 86, 93, 101, 149, 156, 185, 191, 192, 237, 263, 269 …
Possessão 226, 235, 360, 361
Praga de Insetos 53, 59, 60, 85, 94, 191, 259, 398
Praga dos Esgotos 235, 236
Pré-requisitos 34, 88, 109, 246, 248
Preencha os Números 31
Preparar 17, 18, 21, 32, 35, 46, 51, 56, 69, 74, 79, 81 …
Presente dos Protetores 90
Presságio 53, 59, 75, 83, 84, 85, 86, 92, 93, 97, 98, 99 …
Prestidigitação 16, 47, 77, 79, 81, 83, 88, 92, 97, 103, 105, 106 …
Procurar 11, 16, 17, 56, 156, 214, 227, 240, 241
Proficiência 12, 13, 14, 15, 16, 28, 31, 41, 43, 45, 46, 49 …
Proficiência em Armamento 87, 115
Proficiências 13, 14, 16, 28, 34, 41, 44, 46, 49, 55, 61, 64 …
Proficiências com Equipamentos 16
Proibição 53, 192, 416, 417
Projeção Astral 54, 93, 101, 192
Projetar Imagem 49, 100, 192, 333
Propriedades 11, 31, 115, 116, 148, 171, 185, 200, 228, 245, 246, 249 …

Proteção Contra Energia 53, 59, 76, 85, 99, 193
Proteção Contra o Bem e o Mal 52, 58, 71, 72, 92, 98, 193, 196, 226, 260, 376
Proteção Contra Veneno 52, 58, 71, 75, 193
Proteger Fortaleza 48, 100, 193
Pseudodragão 91, 403, 404
Pteranodonte 452, 453
Puding Negro 404
Punição Divina 70–72, 193
Purificar Alimentos e Bebidas 52, 58, 71, 194
Quasit 91, 404, 405
Quebrando Objetos 225–227, 229
Queda 19, 38, 65, 66, 106, 169, 174, 194, 208, 226, 227, 230 …
Queda a 0 Pontos de Vida 25
Queda Suave 47, 84, 95, 98, 194, 245, 254
Queimando 154, 168, 227
Quimera 405
Rações 121, 125, 132
Raio Ardente 84, 94, 98, 194, 269, 332, 338, 339, 348, 349
Raio de Fogo 60, 83, 97, 107, 194
Raio de Gelo 60, 83, 95, 97, 194
Raio do Enfraquecimento 93, 98, 107, 194, 266
Raio Guia 50, 52, 194, 330, 331, 336, 337
Raio Lunar 58, 195, 351
Raio Místico 88, 92, 195
Raio Nauseante 60, 84, 98, 107, 195, 377
Raio Solar 53, 59, 86, 100, 195
Rajada de Veneno 83, 92, 97, 107, 195
Rajada Prismática 49, 86, 100, 195, 268
Rakshasa 405, 406
Ram, Portátil 132
Rastejar 21, 151, 218, 221, 227
Rato 38, 56, 154, 262, 380, 387, 442, 453
Rato Gigante 262, 453
Reação 17, 21, 23, 44, 46, 49, 51, 66, 76, 78, 91, 106 …
Reações 22, 152, 177, 196, 218, 299, 301, 303, 308, 333, 334, 340 …
Receptáculo Arcano 100, 196
Rede 121, 125, 132, 240
Rede Caindo 240
Reencarnar 59, 196
Refeição dos Heróis 196
Reflexos 12, 48, 84, 93, 98, 197, 223, 317
Refugiar 100, 197
Regenerar 197, 393, 415
Registrar Características de Classe 31
Relâmpago 33, 57, 60, 83, 85, 99, 104, 155, 156, 170, 175, 197 …
Remeter 48, 53, 99, 197, 326, 327
Remorhaz 406
Remover Maldição 53, 71, 93, 99, 182, 197, 225, 234, 235, 249, 257, 275 …
Reparar 47, 52, 83, 97, 106, 123, 198, 278, 370, 396, 404
Repouso Tranquilo 52, 71, 98, 198
Repreensão Diabólica 92, 107, 198
Resistência 12, 23, 24, 34, 42, 52, 54, 60, 61, 62, 67, 76 …
Resistência e Vulnerabilidade 24
Resistências e Vulnerabilidades 217, 300
Resistente 19, 134, 237, 406, 407
Respirar na Água 59, 76, 85, 90, 99, 153, 198, 330, 331, 398, 427, 430 …
Ressurreição 49, 53, 198, 411
Ressurreição Verdadeira 54, 60, 160, 198
Restauração Maior 48, 53, 54, 59, 72, 76, 153, 159, 182, 185, 196, 199 …
Restauração Menor 48, 52, 54, 58, 71, 75, 199, 236, 237, 259, 287, 318 …
Retirada Acelerada 84, 92, 98, 199
Reviver os Mortos 25, 33, 48, 53, 72, 198, 199, 225, 324, 403
Revivificar 53, 54, 59, 71, 76, 199, 225
Rinoceronte 293, 453, 454
Ritual 47, 52, 58, 71, 75, 83, 89, 92, 96, 97, 138, 140 …
Robe de Itens Úteis 289
Robe de Olhos 290
Rogar Maldição 48, 53, 99, 199, 234
Rolagem Pedra 241
Rolinhos de Bola 132
Roper 407, 408
Roupas de Viajante 103, 104, 121, 132
Roupas Finas 121, 125, 128, 132
Sacerdote 49, 68, 121, 258, 408, 409
Sacerdote Acolito 408
Saco 121, 125, 132, 263, 289
Salamandra 158, 409
Salto 58, 66, 75, 79, 84, 91, 98, 200, 228, 246, 255, 310 …
Salto Alto 132, 228, 437, 438, 454
Salto Interdimensional 91
Salto Longo 132, 228, 437, 438, 446, 454, 455
Salvaguarda 12, 13, 15, 16, 23, 24, 25, 31, 41, 42, 43, 44 …
Salvaguarda Contra Morte 25, 228, 287
Salvaguardas 12, 13, 15, 16, 17, 22, 24, 25, 31, 42, 57, 63 …
Salvaguardas de Proficiência 16
Salvaguardas e Dano 24
Sangrando 24, 54, 63, 228, 310, 354, 367, 368, 373, 415, 434, 440 …
Santuário 52, 188, 200, 204, 318, 409
Santuário Particular de Mordenkainen 99, 200, 272
Sapatos de Escalar Aranha 290
Sapo 154, 261, 294, 454
Satyr 409, 410
Scarabe de Proteção 290
Scroll de Magia (Truque, 30 PO; Nível 1, 50 PO) 132
Sela 122, 134, 183, 290
Semiplano 86, 93, 101, 200
Sentidos 16, 18, 43, 73, 90, 105, 138, 142, 154, 155, 160, 173 …
Sentinel Azer 410
Sérum da Verdade 239
Servo Invisível 47, 92, 98, 200
Sexto Sentido 49, 60, 93, 101, 201
Silêncio 13, 48, 52, 75, 139, 152, 181, 201, 249
Símbolo 11, 37, 38, 49, 51, 53, 54, 59, 68, 69, 71, 100 …
Símbolo Sagrado, Amuleto 133
Símbolo Sagrado, Emblema 133
Símbolo Sagrado, Reliquário 133
Similaridade 48, 85, 100, 201
Simulacro 100, 201, 202
Sinal de Apito 133
Sinal de Esperança 53, 72, 202
Sino 37, 121, 125, 128, 130, 133, 146, 269
Sintonização 79, 171, 197, 198, 199, 225, 228, 245, 246, 248, 249, 252 …
Sismiconsciência 18, 105, 228, 229, 304, 310, 335, 345, 406, 422
Solar 167, 195, 280, 374, 410, 411, 417
Solução de Problemas 243
Solvente Universal 270, 290
Sombra 91, 156, 162, 411, 412
Sonho 48, 93, 100, 182, 202, 318, 376, 380
Sono 47, 60, 84, 95, 98, 143, 201, 202, 220, 256, 318, 332 …
Sopro de Dragão 86, 202
Sprite 412
Stealer das Nove Vidas 290
Stirge 412
Sua Vez 20, 21, 23, 62, 63, 67, 142, 155, 165, 173, 175, 177 …
Succubus 412, 413
Sufocamento 19, 226, 229
Sugador de Vida 91
Sugestão 48, 84, 93, 94, 98, 193, 202, 203, 274, 284, 300
Sugestão em Massa 48, 86, 100, 203
Suplício 49, 60, 93, 101, 203
Surdo 71, 149, 158, 188, 199, 201, 205, 219, 229, 306, 312, 319 …
Surpresa 20, 224, 229, 239
Suspensão 229, 273, 311, 324, 352, 353, 356, 357, 360, 363, 364, 402 …
Sussurros da Tumba 92
Sussurros Dissonantes 46, 47, 203
Tabela: Equipamento de Aventura 121
Tabelas de Armas 117
Talento de Origem 91, 103, 106, 109, 110
Talentos de Dádiva Épica 33, 110
Talentos de Estilo de Luta 110

Talismã da Esfera 290
Talismã do Mal Supremo 291
Talisman de Puro Bem 291
Tamanho 20, 21, 22, 23, 28, 37, 57, 104, 105, 106, 107, 110 …
Tapete Animado de Estrangulamento 413
Tapete Voador 291
Tarrasque 197, 413, 414
Taumaturgia 50, 52, 107, 203, 330, 331, 355, 360, 372, 398, 408, 409
Teia 60, 84, 98, 173, 193, 204, 260, 264, 281, 305, 351, 383 …
Telecinese 85, 100, 204, 255, 260, 365
Telepatia 155, 229, 274, 301, 304, 308, 318, 320, 321, 322, 323, 324 …
Teleporte 49, 86, 100, 150, 204, 268, 306, 308, 313, 344, 384, 390 …
Teletransporte 191, 204, 229
Tempestade da Vingança 60, 205
Tempestade de Fogo 53, 59, 86, 205, 254
Tempestade Glacial 59, 60, 85, 99, 205, 254, 260, 265, 343, 344
Tempo de Conjuração 82, 96, 132, 138, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147 …
Tentáculos Negros de Evard 99, 205
Terremoto 54, 60, 86, 206, 254
Terreno Alucinatório 48, 59, 93, 99, 206
Terreno Difícil 21, 22, 146, 156, 163, 168, 171, 175, 179, 181, 183, 185 …
Teste de Atributo 12, 13, 15, 16, 17, 43, 46, 49, 62, 78, 94, 106 …
Teste de D20 12, 14, 15, 17, 45, 79, 106, 110, 118, 194, 218, 221 …
Testes de Atributo 12, 13, 15, 17, 18, 119, 143, 144, 158, 167, 199, 201 …
Teto Desabando 240
Texugo 262, 454
Tiferino 28, 107, 196
Tigela de Comando de Elementais da Água 291
Tigre 262, 386, 387, 455
Tigre de Dente de Sabre 455
Tinta 37, 121, 124, 125, 128, 131, 133, 164, 382
Tipo de Criatura 56, 70, 104, 105, 106, 107, 143, 145, 146, 155, 169, 181 …
Tipos de Dano 24, 184, 227, 230, 249, 257, 301, 393
Tirannossauro Rex 455
Tocha 18, 121, 124, 131, 133, 144, 192
Tome de Compreensão 291
Tomo da Claridade de Pensamento 292
Tomo da Liderança e Influência 292
Toque Chocante 60, 81, 83, 97, 206
Toque Necrótico 83, 92, 97, 107, 206
Toque Vampírico 85, 93, 99, 206
Tornando-se um Bárbaro 41
Tornando-se um Bardo 45
Tornando-se um Bruxo 87
Tornando-se um Druida 55
Tornando-se um Feiticeiro 80
Tornando-se um Guardião 73
Tornando-se um Guerreiro 61
Tornando-se um Ladino 77
Tornando-se um Mago 94
Tornando-se um Monge 64
Torpor 239
Tranca 133
Tranca Arcana 98, 144, 193, 207, 241, 242, 260
Transição Planar 53, 59, 86, 93, 100, 192, 207, 252, 260, 272, 325, 353 …
Transporte via Plantas 59, 207
Treant 261, 414, 415
Treinamento com Armadura 28, 41, 44, 45, 49, 50, 51, 55, 56, 61, 64, 68 …
Triceratops 456
Tridente do Comando de Peixes 292
Troll 258, 393, 415
Truque 35, 46, 49, 50, 51, 52, 56, 57, 70, 74, 79, 81 …
Tsunami 60, 207, 254
Tubarão de Recife 456
Tubarão Gigante 456
Tubos das Sefes 292
Tubos do Assombro 292
Túnica de Cores Cintilantes 292
Túnica de Estrelas 292
Túnica do Arquimagista 292
Turvar 60, 84, 98, 207
Um com as Sombras 91
Um de Cada Vez 118
Unicórnio 178, 415, 416
Urso Polar 457
Urso Preto 262, 294, 457
Urso-Pardo 458
Uso Limitado 303
Utilize 42, 69, 124–127, 230, 242, 253, 264, 300
Valor de Atributo e Modificador 230
Valores de Atributo 27, 28, 29, 33, 103, 104, 110, 199, 217, 220, 227, 230 …
Vampiro 359, 416–418
Vampiro Recém-Nascido 417
Vantagem 12, 14, 15, 16, 17, 19, 22, 42, 43, 46, 63, 66 …
Vantagem/Desvantagem 14
Vara Imóvel Imóvel 293
Varetas 145, 248
Varinha da Maravilha 293
Varinha de Bolas de Fogo 247, 294
Varinha de Detecção de Inimigo 294
Varinha de Detecção de Magia 294
Varinha de Mísseis Mágicos 294
Varinha de Paralisia 294
Varinha de Polimorfia 294
Varinha de Segredos 294
Varinha de Voar 294
Varinha do Mago de Guerra, +1, +2 ou +3 295
Varinhas 247, 248
Veículos Grandes 122
Vela 37, 121–123, 126, 131, 133, 144, 147, 192, 295
Vela de Invocação 295
Velocidade de Natação 74, 183, 217, 230, 256, 430, 442
Velocidade de Voo 217, 230, 327, 407, 413, 417
Veneno Básico 127, 133
Veneno de Harpia 239
Veneno de Serpente 239
Veneno de Vermes Roxos 239
Venenos de Exemplo 238
Ver o Invisível 48, 84, 98, 150, 207, 264
Vespa Gigante 173, 458
Vespão 294, 458
Veste 37, 103, 104, 133, 253, 257, 262, 267, 281, 289, 291, 292 …
Vestuário 133, 201
Viagem 19, 20, 57, 75, 82, 132, 143, 148, 150, 152, 200, 233 …
Vidência 48, 53, 59, 93, 100, 208, 260, 284, 306, 318, 326, 327 …
Vigor Diabólico 90
Vínculo de Proteção 52, 71, 208
Vingança Sagrada 295
Visão às Cegas 18, 75, 142, 175, 197, 207, 231, 278, 306, 319, 322, 326 …
Visão da Bruxa 92
Visão da Verdade 48, 53, 86, 93, 100, 208, 372
Visão e Luz 18
Visão Infernal 90
Visão no Escuro 18, 58, 75, 84, 98, 105, 107, 165, 173, 175, 186, 200 …
Visão Verdadeira 18, 71, 92, 111, 148, 150, 165, 181, 197, 207, 208, 231 …
Visões de Reinos Distantes 92
Visões Nebulosas 91
Vitalidade Vazia 84, 90, 98, 107, 208
Vrock 418
Vulnerabilidade 24, 76, 152, 184, 217, 227, 231, 257, 276, 383, 425
Wereboar 418, 419
Wight 243, 419
Will-o'-Wisp 419
Worg 420
Wraith 420, 421
Wyvern 258, 421
Xorn 421, 422
Zombaria Perversa 46, 47, 209
Zona da Verdade 48, 52, 71, 72, 209, 336, 337, 343, 344, 355
Zumbi 142, 159, 226, 400, 419, 422

SOMBRA E LUZ — REGRAS BÁSICAS

O livro de regras da quinta edição aberta, em português: como jogar, criar personagens, as doze classes, origens, talentos, equipamento, magias, itens mágicos e monstros. Tradução e adaptação do SRD 5.2.1.

- As 12 classes com subclasses do SRD e tabelas de níveis
- Magias e itens mágicos em ordem alfabética
- Blocos de estatísticas de monstros e animais
- Glossário de regras e Caixa de Ferramentas do Mestre

Regras Básicas: SRD 5.2.1 (CC-BY-4.0), traduzido e adaptado por Jonas Ernesto Poli. Não é uma publicação oficial.

Site: sombraluz.com.br · contato@sombraluz.com.br