

O MAIOR JOGO DE RPG DO MUNDO™

DUNGEONS & DRAGONS®



**UNI E A CAÇADA PELO
CHIFRE PERDIDO**

UNI E A CAÇADA PELO CHIFRE PERDIDO

UNI, O UNICÓRNI, ESTÁ EM APUROS. O malvado feiticeiro Kelek roubou o chifre de Uni para alimentar um ritual maligno. Se os personagens não pararem Kelek, o chifre de Uni será destruído para sempre na busca de Kelek por poder.

Uni e a Caçada pelo Chifre Perdido faz parte de uma celebração de um ano com Dungeons & Dragons em seu 50º aniversário. A aventura apresentada aqui envolve personagens da amada série animada de *Caverna do Dragão* dos anos 1980.

Esta aventura é projetada para quatro a seis personagens de 4º nível. Acompanhando a aventura estão fichas de personagens para seis dos protagonistas da série animada: Bobby, Diana, Eric, Hank, Presto e Sheila, todos apresentados na fase adulta jovem. A sétima ficha de personagem apresenta Niko, uma Clériga de um grupo diferente de aventureiros que recentemente caiu no multiverso de D&D. Cada jogador pode escolher um desses personagens ou fornecer um personagem próprio.

CONDUZINDO A AVENTURA

Este produto inclui tudo o que você precisa para conduzir a aventura. Novas regras que aparecem no Livro do Jogador de 2024 são descritas no apêndice A. Os blocos de estatísticas das criaturas estão no apêndice B; seus nomes aparecem em negrito. Elementos de regras que os personagens prontos podem usar são descritos em suas fichas de personagem. As magias dos personagens prontos são descritos no folheto de Magias.

O texto que aparece em uma caixa como esta deve ser lido em voz alta ou parafraseado para os jogadores quando seus personagens chegarem a um local ou sob uma circunstância específica, conforme descrito no texto.

SOBRE A SÉRIE ANIMADA

Baseada no RPG de mesa Dungeon & Dragons, *Caverna do Dragão* foi uma série de televisão animada estadunidense que foi ao ar no Brasil em 1985. A série seguia seis jovens amigos enquanto tentavam encontrar o caminho de volta para casa a partir de um reino mágico. Eles seguiam a orientação do Mestre dos Magos, que dava a cada herói um item mágico poderoso. Personagens-chave nesta aventura — Uni, o unicórnio, Kelek, o feiticeiro, e Vingador — todos desempenharam papéis importantes na série animada.

CONTEXTO

O feiticeiro Kelek há muito busca aproveitar a rara magia dos unicórnios para alimentar suas ambições nefastas. Recentemente, ele desenvolveu um método mágico único para usar seu cajado ornamentado para drenar a magia inata de um unicórnio e remover o chifre de sua cabeça. Pior ainda, Kelek encontrou um tomo com direções para um semiplano oculto, junto com instruções para conjurar ritualmente a magia *Desejo* no local, utilizando o chifre de um unicórnio como componente. Kelek planeja usar esse ritual para sobrepujar seu superior, o malvado mago Vingador, como o senhor do Reino.

No entanto, Kelek está apenas caindo na armadilha do Vingador. Vingador plantou o tomo para tentar Kelek e testar a lealdade do feiticeiro. O semiplano está dentro da *Bola de Cristal* do Vingador. Nenhum desejo aguarda Kelek no final de seu ritual, apenas o desprezo de seu mestre.

Não importa o que aconteça com Kelek, Vingador certamente destruirá o chifre de Uni e o usará para seus próprios fins nefastos. Os personagens devem libertar Uni dos asseclas de Kelek e impedir ele e Vingador de usarem indevidamente a magia de Uni e destruírem seu chifre.

GANCHOS DE AVENTURA

Use um dos seguintes ganchos de aventura para atrair os personagens para a história:

De Volta ao Reino. Este gancho continua a história da série animada de *Caverna do Dragão* e assume que os jogadores escolham os personagens prontos que acompanham esta aventura. Há muito tempo, os personagens foram transportados para o Reino, um mundo cheio de magia e monstros. Com itens mágicos que receberam de um ser poderoso chamado Mestre dos Magos, os personagens empreenderam muitas aventuras antes de finalmente retornarem ao seu próprio mundo. Anos se passaram, e essas façanhas se tornaram as memórias tênues de um sonho. O Reino agora chamou os personagens de volta, embora eles não saibam por quê. Agora adultos, os personagens se reuniram e um novo amigo se juntou a eles. Mas o que—ou quem—poderia tê-los trazido aqui?

Busca pelo Unicórnio. Os personagens procuram um unicórnio por razões pessoais. Talvez a magia de cura do unicórnio possa curar um parente ou amigo moribundo de um personagem. Talvez os personagens busquem um patrono ou um aliado poderoso. Os personagens estão viajando juntos quando sua jornada os leva a uma floresta onde se diz que um unicórnio habita.

ENCAIXANDO A AVENTURA

Uni e a Caçada pelo Chifre Perdido pode ocorrer em qualquer cenário de floresta onde a magia e os monstros sejam abundantes. A série animada de *Caverna do Dragão* se desenrola no Reino, embora esta aventura possa facilmente ocorrer em um mundo diferente. Considere as seguintes sugestões:

Dragonlance. O famoso mago Fizban encarrega os personagens de encontrar um unicórnio nas florestas ao redor do Forte do Vento em Kharolis, no mundo de Krynn. Fizban precisa pedir ao unicórnio que viaje de volta a Forte do Vento com os personagens para ajudá-lo a completar uma pesquisa mágica beneficente.

Forgotten Realms. Harbin Wester, o mestre da cidade do assentamento minerador de Phandalin na Costa da Espada, pede aos personagens que encontrem um unicórnio na Floresta de Nevenunca, nas proximidades. Harbin espera que o unicórnio retorne a Phandalin e cure seus primos doentes, que caíram sob uma estranha maldição após se aventurarem nas antigas minas.

Greyhawk. A Rainha Yolande da nação élfica de Celene contrata os personagens para convidar um unicórnio a viver em seus estábulos e abençoar sua corte em troca de um estilo de vida luxuoso. A rainha sugere que um unicórnio pode viver nas florestas ao redor de Enstad, a capital.

VISÃO GERAL

A aventura é projetada para se desenrolar em duas a três horas de jogo e é dividida nas seguintes partes:

Uni em Perigo. Os personagens devem libertar Uni dos asseclas de Kelek. Eles logo descobrem que Kelek roubou o chifre de Uni e fugiu através de um portal, com a intenção de usar o chifre para alimentar um ritual.

Dentro da Bola de Cristal. Os personagens seguem Kelek até um semiplano dentro da *Bola de Cristal* do Vingador. Independentemente de os personagens derrotarem Kelek, o semiplano começa a se fechar, forçando os personagens a escapar. Os personagens podem devolver o chifre de Uni ao unicórnio para reverter a magia de Kelek.

UNI EM PERIGO

A aventura começa em uma trilha na floresta em um dia claro e ensolarado. Leia ou parafraseie o seguinte para iniciar a aventura:

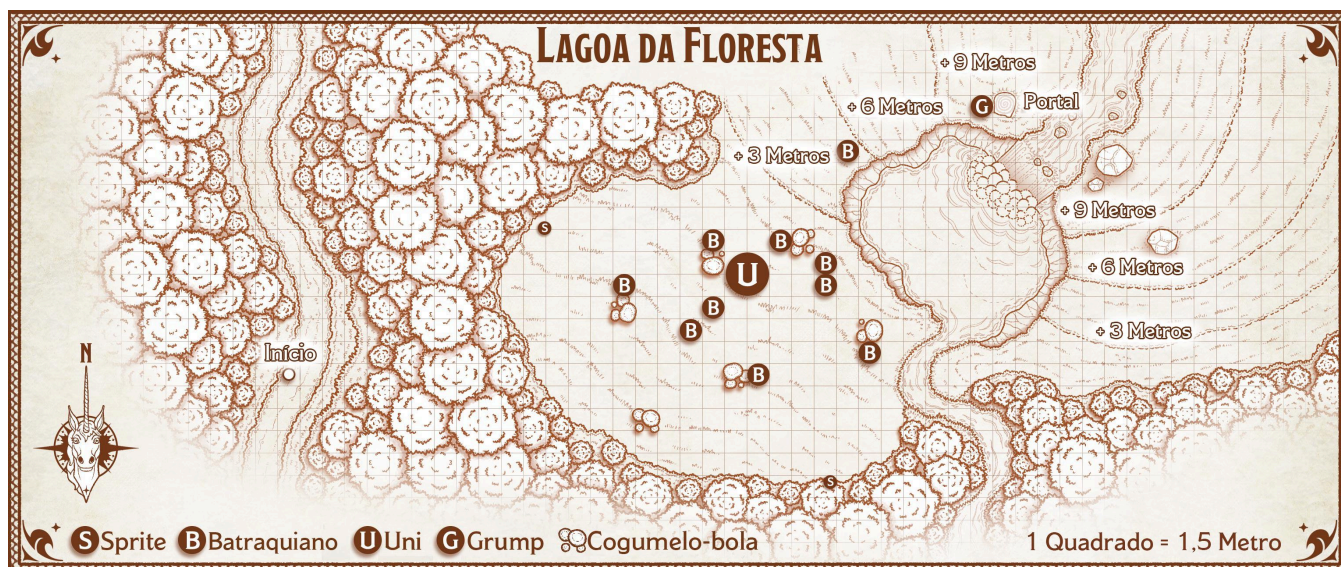
Uma cacofonia de gritos quebra a serenidade da floresta. Através das árvores, vocês avistam nuvens de fumaça colorida.

Momentos depois, uma pequena figura emerge dos arbustos, usando um chapéu de bolota e voando pelo ar com asas iridescentes.

“Rápido!” ela guincha. “Uni, o unicórnio, está em perigo! Se há bondade em seus corações, sigam-me!”

A figura alada é Pincelgueiro, uma **Sprite** tentando salvar Uni. Ela voa para o leste através da floresta em direção aos sons de uma luta.





MAPA 1.1: LAGOA DA FLORESTA

LAGOA DA FLORESTA

Quando os personagens seguem Pincelgueiro, eles emergem no ponto mais a oeste de uma clareira com uma lagoa à frente, onde os asseclas de Kelek mantêm Uni cativa. Pincelgueiro corre para a borda noroeste da clareira. Seu amigo Pancada, outro Sprite, está perto da borda sudeste da clareira. Uni não é mais a jovem da série animada; ela é um unicórnio totalmente crescido.

Momentos antes, Kelek bateu na cabeça de Uni com seu cajado, removendo magicamente seu chifre e o roubando. Pincelgueiro e Pancada então chegaram à cena. Embora não pudessem parar Kelek, que fugiu por um portal estranho nas proximidades, eles estão atacando os asseclas do feiticeiro, que mantêm Uni cativa.

CARACTERÍSTICAS DA LAGOA DA FLORESTA

O Mapa 1.1 apresenta a disposição da lagoa da floresta. A área possui as seguintes características:

Arbustos. A folhagem densa ao redor da lagoa é Terreno Difícil.

Portal Mágico. Qualquer criatura que se mova através do portal no canto nordeste do mapa é transportada para um semiplano (veja a seção “Dentro da Bola de Cristal” a seguir).

Profundidade da Lagoa. A lagoa possui 3 metros de profundidade perto da cachoeira. A água mais rasa perto das margens é Terreno Difícil.

Cogumelos-bola. Cogumelos-bola de cores brilhantes crescem nos locais mostrados no mapa. Cada cogumelo-bola possui CA 5, 1 PV e Imunidade a dano Venenoso e Psíquico. Quando um cogumelo-bola é reduzido a 0 Pontos de Vida, ele explode e libera uma nuvem de esporos nauseantes em uma Emissão (veja o apêndice A) de 3 metros originada dele. Cada criatura nessa área deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 10 ou ficará com a condição Envenenado até o final do próximo turno dessa criatura.

Como uma ação de Estudo (veja o apêndice A), qualquer personagem que examinar os cogumelos e for bem-sucedido em um teste de Inteligência (Natureza) CD 10 saberá o que são os cogumelos e o que eles podem fazer.

CONFRONTO NA LAGOA

Leia ou parafraseie o seguinte quando os personagens se aproximarem da lagoa:

Bípedes esguios, similares a sapos, correm freneticamente ao redor de uma lagoa na floresta, sob disparos de pequenas flechas. Perto dali, uma égua branca luta para escapar de uma rede pesada. O toco de um chifre se projeta de sua testa.

No alto, acima da lagoa, um goblinoide peludo berra ordens de um penhasco rochoso, organizando as criaturas similares a sapos contra seus atacantes invisíveis. Um portal brilhante flutua no ar ao lado do goblinoide.

As seguintes criaturas estão presentes, conforme apresentado no mapa:

- Uni, o unicórnio, que está com a condição Restrito enquanto está emaranhada na Rede.
- Dois **Sprites**, Pincelgueiro e Pancada.
- Um **Guerreiro Bugurso** chamado Grump, o goblinoide que está em um penhasco de 18 metros de altura.
- Dez **Guerreiros Batraquianos**, que respondem a Grump.

Uni. Kelek drenou a magia de Uni e tomou seu chifre. Uni atualmente usa o bloco de estatísticas de um **Cavalo de Guerra**, exceto que ela é uma Celestial de alinhamento Leal e Boa e pode falar Comum, Élfico e Silvestre. Uni está lutando freneticamente para escapar da Rede, mas está muito emaranhada para fazer isso sozinha. Como uma ação, um personagem a até 1,5 metro de Uni pode libertá-la com um teste bem-sucedido de Força (Atletismo) CD 10 para remover a Rede. Destruir a Rede (CA 10; 5 PV; Imunidade a dano Contudente, Venenoso e Psíquico) também liberta Uni.

Sprites. Pincelgueiro e Pancada se empoleiraram em galhos altos para evitar o combate corpo a corpo. Os **Sprites** miram nos cogumelos-bola com suas flechas, esperando que os fungos explosivos envenenem os batraquianos próximos (veja a seção “Características da Lagoa da Floresta”). Eles pedem desculpas a qualquer personagem afetado por um cogumelo explodido.

Grump. O bugurso ordena que os batraquianos ataquem os personagens. Agora que Kelek removeu o chifre de Uni, Grump planeja vendê-la como um cavalo de carga e não a deixará ir sem lutar.

Desenvolvimento. Uma vez que Uni esteja livre da Rede, Grump percebe que seus planos estão desmoronando. A partir desse ponto, um personagem pode tentar convencer Grump a deixar a clareira e levar todos os batraquianos restantes com ele; Grump é Hostil em relação aos personagens (veja o apêndice A). Como uma ação de Influência (veja o apêndice A), um personagem pode convencer Grump ao ser bem-sucedido em um teste de Carisma (Intimidação ou Persuasão) CD 12. Um personagem pode, em vez disso, realizar um teste de Carisma (Enganação) CD 12 se usar de truques para enganar o bugurso a sair (por exemplo, se o personagem afirmar estar trabalhando para Kelek).

Se os personagens derrotarem oito ou mais batraquianos, Grump se rende e implora por misericórdia. Se os personagens questionarem Grump nesse ponto, o bugurso revela que Kelek usou um livro para encontrar o portal nas proximidades. O livro inclui instruções sobre como usar o chifre de um unicórnio para conjurar ritualmente uma magia *Desejo* dentro do semiplano para o qual o portal leva.

Tesouro. Cada batraquiano usa bijuterias no valor de 5 PO e carrega uma bolsa contendo 4 PO. Essas moedas têm a face em relevo do monarca dos

batraquianos, o Rei Borbulha, que usa uma peruca empoada.

Grump carrega uma bolsa contendo 50 PO.

Se um ou mais personagens estiverem feridos ao final da batalha, Pincelgueiro e Pancada produzem cada um duas *Poções de Cura* (veja o apêndice A). Eles oferecem as poções aos personagens que parecerem estar mais necessitados de cuidados.

APÓS O CONFRONTO

Uma vez que os personagens tenham libertado Uni e derrotado seus captores, Pincelgueiro e Pancada se apresentam e explicam que são amigos de Uni. Se os personagens falarem com Uni, a unicórnio angustiada implora aos personagens que recuperem seu chifre.

Pincelgueiro e Pancada fornecem as seguintes respostas às perguntas dos personagens:

O que Aconteceu Aqui? “Ouvimos Uni relinchando em aflição. Quando corremos para ajudar, vimos aquele feiticeiro horrível de barba branca chamado Kelek bater na cabeça dela com seu cajado! O chifre de Uni desapareceu de sua cabeça e apareceu na mão de Kelek, e então ele fugiu. Depois, os batraquianos e o bugurso que estavam com Kelek jogaram uma rede sobre Uni. Quem sabe o que eles iriam fazer — estamos tão felizes que vocês chegaram para ajudar!”

O que Acontece se Recuperarmos o Chifre de Uni? “Kelek usou magia para removê-lo! Temos certeza de que o chifre se reencaixará se vocês o trouxerem de volta para ela.” (Pincelgueiro e Pancada estão corretos. Kelek imbuíu seu cajado com uma habilidade mágica de uso único para drenar a magia de Uni e temporariamente desanexar seu chifre de seu corpo. Se o chifre cortado for trazido a até 1,5 metro de Uni, o chifre será restaurado em sua testa e Uni recuperará sua magia.)

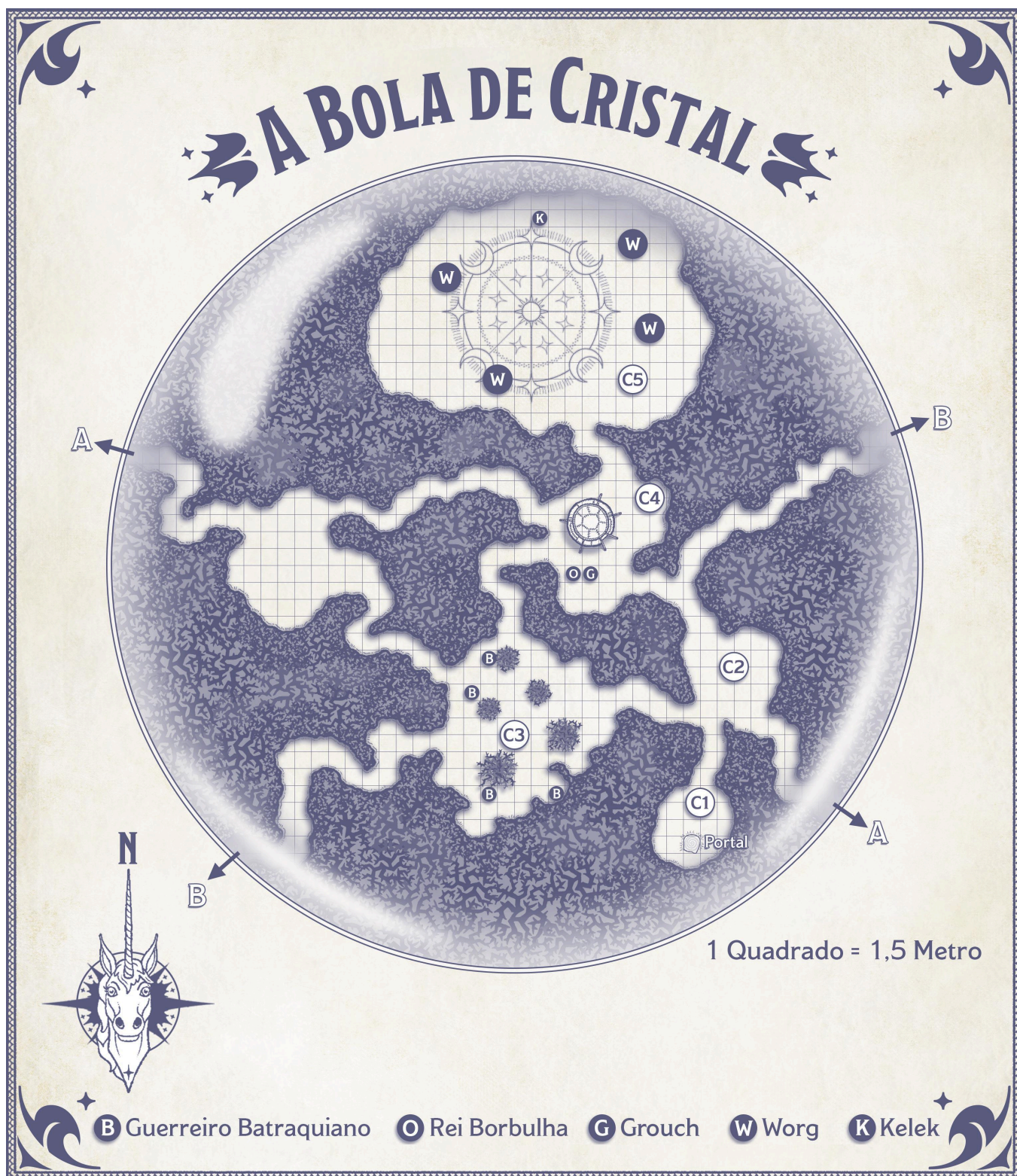
Para Onde Kelek Foi? “Kelek, mais alguns batraquianos e algumas criaturas-lobo atravessaram por aquele portal estranho ali. Kelek disse algo sobre usar o chifre de Uni como foco em um ritual. Acharmos que ele vai destruir o chifre!” Pincelgueiro e Pancada indicam que Kelek fugiu pelo portal mostrado no mapa 1.1.

Quem é Kelek? “Ele é um feiticeiro maligno que serve a um mestre ainda mais maligno, um mago chamado Vingador que se autodenomina a Força do Mal.”

ENTRANDO NO PORTAL

Uni promete aos personagens sua eterna gratidão e um favor futuro se recuperarem seu chifre. Como o unicórnio está atualmente sem suas habilidades mágicas, Pincelgueiro e Pancada insistem em permanecer ao lado de Uni para protegê-la.

Quando os personagens atravessam o portal mostrado no mapa, eles chegam à área C1 dentro da *Bola de Cristal* do Vingador.



MAPA 1.2: A BOLA DE CRISTAL

DENTRO DA BOLA DE CRISTAL

O portal leva a um semiplano dentro da Bola de Cristal na sala do trono do Vingador, longe da floresta. Junto com este semiplano, Vingador criou um tomo que inclui direções enigmáticas para um portal de acesso, bem como instruções falsas sobre como usar o chifre de um unicórnio para conjurar ritualmente a magia *Desejo* dentro do semiplano. Vingador deixou o livro para Kelek encontrar, curioso para saber se Kelek tentaria usar *Desejo* para traí-lo. Desleal até o fim, Kelek entrou no semiplano para fazer isso, junto com vários asseclas encarregados de garantir que ninguém pare o feiticeiro.

CARACTERÍSTICAS DO SEMIPLANO

O semiplano possui as seguintes características:

Névoa Fria. O interior do semiplano está envolto em névoa fria que não obscurece a visão.

Casca de Cristal. O semiplano é esférico; sua casca externa é feita de cristal pálido e translúcido. A casca é indestrutível e as criaturas não podem atravessá-la. Luzes e sombras estranhas se movem sobre sua superfície.

Chão. Um plano de cristal plano bissecta o semiplano esférico, formando um chão em formato de disco. A gravidade puxa as criaturas em direção a este chão, enquanto o hemisfério cintilante da casca de cristal é visível acima.

Paredes Internas. As paredes internas do semiplano são feitas de arbustos espinhosos densos. Essas paredes têm imunidade a todos os danos. Qualquer criatura que seja empurrada contra os arbustos espinhosos deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 10 ou ficará com a condição Restrito, pois fica presa nos galhos espinhosos. A condição encerra se a criatura realizar uma ação para se libertar dos arbustos espinhosos ou se outra criatura ao alcance fizer o mesmo (nenhum teste de atributo é necessário em ambos os casos).

Caminhos A e B. Quatro caminhos serpenteiam entre arbustos espinhosos em direção à casca externa do semiplano e parecem se estender ainda mais além dela. Uma criatura que chega ao final de um caminho é magicamente teleportada (veja a seção “Teleporte” no apêndice A) para o final do caminho no lado oposto do semiplano (marcado com A ou B).

LOCALIZAÇÕES NA BOLA DE CRISTAL

As seguintes áreas estão indicadas no mapa 1.2.

C1: PORTAL MÁGICO

Quando os personagens entram no semiplano, leia ou parafraseie o seguinte:

Vocês aparecem em uma câmara cercada por grossas paredes de espinhos. Atrás de vocês, o portal brilhante de volta para a floresta cintila. Névoa fria serpenteia pelo ar. Uma barreira de cristal, com sua superfície curva ondulando com luzes e cores, forma um céu estranho acima.

Um único caminho leva para longe desta área em direção à clareira na área C2.

Portal. O portal permanece aberto. Os personagens podem usá-lo para retornar à lagoa da floresta a qualquer momento.

C2: CLAREIRA NEBULOSA

A passagem se alarga para formar uma câmara maior e nebulosa cercada por paredes de espinhos, com três outras passagens levando a diferentes direções. De uma delas, um filhote elegante com a língua de fora, nariz escorrendo e olhos nervosos salta à vista.

O filhote é Xereta. Xereta utiliza o bloco de estatísticas de um **Cão Teleportador**, exceto que seu tamanho é Pequeno. Batraquianos capturaram Xereta fora do semiplano e planejavam oferecer o filhote ao seu rei como um presente, mas Xereta escapou deles.

Xereta sofre de um forte resfriado e espirra a cada poucos minutos. Com cada espirro, ele se teleporta acidentalmente (veja a seção “Teleporte” no apêndice A) para um espaço desocupado aleatório dentro de 12 metros que ele possa ver. Tendo espirrado para fora do saco de seus captores através de um pequeno buraco, Xereta está procurando um caminho para casa.

Xereta pantomima sua captura e fuga, e qualquer personagem que prestar atenção ao comportamento do filhote descobrirá os detalhes básicos. Se os personagens forem amigáveis com Xereta ou prometerem ajudá-lo a escapar, ele ficará próximo a eles e até lutará ao seu lado.

Perseguidores Batraquianos. Antes que os personagens possam sair ou explorar esta área, eles ouvem três Guerreiros Batraquianos se aproximando da área C3. Leia ou parafraseie o seguinte:

Passos abafados e vozes gorgolejantes emanam de um caminho próximo.

Ruidosos e irritados sons de coaxar ecoam pela área. Os personagens ouvem o seguinte diálogo em Comum:

“Eu te disse que dar o cachorro ao rei era uma ideia estúpida,” croa uma voz.

“Eu sei, eu sei,” resmunga outra. “A maldita coisa espirrou e saiu direto da minha bolsa!”

Momentos antes dos batraquianos chegarem, Xereta espirra repetidamente, teleportando-se para o meio da área C3 e deixando os personagens para enfrentar os batraquianos sozinhos.

Se os personagens não saírem desta área imediatamente, os batraquianos os veem. Um corre para alertar o Rei Borbulha na área C4, enquanto os outros dois atacam. Caso contrário, os batraqueanos continuam procurando por Xereta.

Tesouro. Cada batraquiano usa bijuterias no valor de 10 PO.

C3: EMBOSCADA BATRAQUIANA

Nas paredes desta câmara nebulosa, caminhos se estendem em quatro direções. Dentro da câmara, quatro bípedes similares a sapos perseguem um filhote frenético.

Quatro **Guerreiros Batraquianos** adicionais estão tentando recapturar Xereta, mas rapidamente se voltam para atacar os intrusos. Se um batraquiano morrer, outro corre para avisar o Rei Borbulha na área C4 enquanto o restante cobre sua retirada.

Tesouro. Cada batraquiano usa bijuterias no valor de 10 PO.

C4: TENDA DO REI BORBULHA

Uma tenda redonda feita de peles de animais está incongruentemente montada no chão de cristal à frente. Do lado de fora da tenda, um caldeirão borbulha sobre uma fogueira.

O caldeirão contém um ensopado fétido feito de vermes.

Duas criaturas estão aqui. O Rei Borbulha, um **Batraquiano Sábio do Pântano**, está ao lado de Grouch, um **Guerreiro Bugurso**. Grouch é leal a Kelek. A aliança do Rei Borbulha com Kelek, no entanto, é tênue.

O Rei Borbulha emprestou a Kelek o serviço de seus súditos batraquianos em troca de um lugar ao lado de Kelek quando Kelek se tornar todo-poderoso. Irritável e impaciente, o Rei Borbulha está infeliz que o ritual de Kelek esteja demorando tanto.

Se o rei foi avisado sobre os personagens, ele está esperando do lado de fora da tenda com Grouch, pronto para lutar. Caso contrário, ele está dentro da tenda, reclamando com Grouch e Indiferente (veja o apêndice A) em relação aos personagens. Personagens que se aproximam da tenda ouvem o seguinte diálogo em Comum:

“Que maneira terrível de tratar alguém, quanto mais um rei,” croa uma voz. “Exijo minha parte! Se seu mestre demorar muito mais, vou reivindicar aquele unicórnio como pagamento, com ou sem chifre.”

Uma voz mais profunda rosna de volta, “Tudo bem, mantenha sua peruca. Kelek sabe o que está fazendo.”

“Bem, pelo menos mande alguém buscar meu jantar! Estou morrendo de fome!”

Desenvolvimento. Como uma ação de Influência (veja o apêndice A), um personagem pode convencer o Rei Borbulha a se voltar contra Kelek com uma mentira ou argumento convincente e um teste bem-sucedido de Carisma (Enganação ou Persuasão) CD 14. Um personagem que apoiar suas palavras com uma oferta de comida possui Vantagem no teste. Em um teste bem-sucedido, o rei e seus batraquianos se juntam aos personagens como aliados durante o confronto na área C5. Grouch é completamente leal a Kelek e luta até a morte.

Tesouro. O Rei Borbulha usa uma peruca branca empoada que vale 30 PO depois de lavada. Ele também carrega uma bolsa contendo três granadas de 100 PO cada.

C5: O ESPAÇO DO RITUAL

O chão de cristal desta ampla câmara está coberto por um mosaico de estrelas, luas e sóis. Um humano de barba branca e expressão zombeteira, vestindo robes negros, está ao norte, brandindo o chifre de Uni em uma mão e um livro na outra. Quatro enormes bestas semelhantes a lobos estão reunidas ao redor do mosaico, seus olhos malévolos fixos em seu mestre maligno.

Quando Kelek vê vocês, ele rosna: “Vermes patéticos! O chifre é meu, e ninguém ficará no caminho do meu destino! Bestas, destruam-nos!”

As quatro criaturas semelhantes a lobos são **Worgs** que defendem Kelek, um **Mago** humano, enquanto ele lê linhas de gírias do livro. Se dois **Worgs** forem derrotados ou Kelek sofrer dano, Kelek se junta à batalha, furioso por ter sido interrompido. Kelek possui 40 Pontos de Vida Temporários por ter removido o chifre de Uni. Ele perde qualquer Ponto de Vida Temporário restante se perder a posse do chifre.

Aparição do Vingador. Quando Kelek for reduzido a menos de 25 Pontos de Vida ou na contagem 0 de Iniciativa do quarto turno (perdendo empates de Iniciativa), o que ocorrer primeiro, o Vingador aparece fora do semiplano. Leia ou parafraseie o seguinte:

Um rosto colossal e demoníaco com presas e olhos vermelhos aparece acima, distorcido pela casca curva do semiplano. Asas escamosas se flexionam dos ombros da criatura, e um único chifre curvado se projeta do lado de sua cabeça.

“Kelek, seu tolo!” diz a figura demoníaca. “Você pensou em me suplantar? Esse ritual nunca iria funcionar. Você esteve na minha Bola de Cristal o tempo todo! Você falhou no meu teste de lealdade, e agora pagará o preço!”

Com um dedo com garras, a figura toca a casca de cristal. O chão começa a rachar. Kelek ofega e agarra seu cajado.

Vingador não necessita mais do semiplano, que começa a desmoronar e se dissolver em névoa gelada (veja “Semiplano Desaparecendo” a seguir).

Continue com a ordem de Iniciativa.

Pegando o Chifre. O chifre de Uni cai aos pés de um personagem aleatório. Um personagem pode pegar o chifre caído facilmente (não requer ação).

Destino de Kelek. No início do próximo turno de Kelek, o chão se quebra sob seus pés. Com um grito, ele mergulha em uma nuvem de névoa e desaparece. Um momento depois, o mesmo acontece com qualquer **Worg** sobrevivente, que uivam de terror enquanto caem.

Semiplano Desaparecendo. Leva 1 minuto para o semiplano de Vingador desaparecer, e criaturas ainda dentro do semiplano podem usar o portal na área C1 para escapar. Qualquer criatura que não escapar a tempo sofre 10 (3d6) de dano de Força ao ser teletransportada para a clareira da lagoa da floresta (veja a seção “Teleporte” no apêndice A). O tesouro de Kelek (veja “Tesouro” abaixo) também aparece ao lado da lagoa, mas não há sinal de Kelek ou de suas bestas. O portal desaparece junto com o semiplano.

Qualquer aliado que os personagens tenham feito no semiplano também é expulso pelo portal.

Tesouro. Kelek carrega um cajado ornamentado não mágico, avaliado em 1.000 PO. Ele também carrega o livro ritual de Vingador, que não possui valor.

CONCLUSÃO

Uma vez que retornem pelo portal para a floresta, os personagens se reúnem com Uni, Pincelgueiro e Pancada. Xereta, o filhote, também reaparece, feliz por estar de volta em território familiar.

Quando o chifre de Uni é trazido a até 1,5 metro dela, a magia de Kelek é desfeita. O chifre se funde à testa de Uni com um clarão, e seus poderes mágicos retornam. O unicórnio agradece aos personagens e promete que, se precisarem da ajuda de Uni no futuro, o unicórnio ficará mais do que feliz em ajudar.

Se os personagens pedirem uma recompensa, Pincelgueiro e Pancada lhes dão um mapa do tesouro que pegaram de um aventureiro adormecido algumas semanas atrás. Para onde leva o mapa? Para a próxima aventura, é claro!

APÊNDICE A: REGRAS

Este produto usa novas regras do *Livro do Jogador de 2024*, que são apresentadas abaixo.

AMIGÁVEL [ATITUDE]

Uma criatura Amigável vê você favoravelmente. Você possui Vantagem em um teste de atributo para influenciar uma criatura Amigável. Veja também “Influência”.

ATAQUE DESARMADO

Em vez de usar uma arma para realizar um ataque corpo a corpo, você pode desferir um soco, chute, cabeçada ou golpe semelhante. Em termos de jogo, isso é um Ataque Desarmado — um ataque corpo a corpo que envolve você usando seu corpo para causar dano, agarrar ou empurrar um alvo a até 1,5 metro de você.

Sempre que usar seu Ataque Desarmado, escolha uma das seguintes opções para seu efeito.

Dano. Você realiza uma rolagem de ataque contra o alvo. Seu bônus na rolagem é igual ao seu modificador de Força mais seu Bônus de Proficiência. Em um acerto, o alvo sofre dano de Contusão igual a 1 mais seu modificador de Força.

Agarrar. O alvo deve ser bem-sucedido em um teste de salvaguarda de Força ou Destreza (ele escolhe qual), ou ficará com a condição Agarrado. A CD para o teste de salvaguarda e qualquer tentativa de fuga é igual a 8 mais seu modificador de Força e Bônus de Proficiência. Este agarrão é possível apenas se o alvo não for mais que um tamanho maior que você e se você tiver uma mão livre para agarrá-lo.

Empurrar. O alvo deve ser bem-sucedido em um teste de salvaguarda de Força ou Destreza (ele escolhe qual), ou você o empurra 1,5 metro para longe ou causa a condição Caído. A CD para o teste de salvaguarda é igual a 8 mais seu modificador de Força e Bônus de Proficiência. Este empurrão é possível apenas se o alvo não for mais que um tamanho maior que você.

EMANAÇÃO [ÁREA DE EFEITO]

Uma Emissão é uma área de efeito que se estende em linhas retas de uma criatura ou objeto em todas as direções. O efeito que cria uma Emissão especifica a distância que ela se estende.

Uma Emissão se move com a criatura ou objeto que é sua origem, a menos que seja um efeito instantâneo ou estacionário.

A origem de uma Emissão (criatura ou objeto) não está incluída na área de efeito, a menos que seu criador decida o contrário.

ESTUDO [AÇÃO]

Quando você utiliza a ação de Estudo, você realiza um teste de Inteligência para estudar sua memória, um livro, uma pista ou outra fonte de conhecimento e lembrar uma informação importante sobre isso.

A tabela de Áreas de Conhecimento sugere quais atributos são aplicáveis a várias áreas de conhecimento.

ÁREAS DE CONHECIMENTO

Atributo	Áreas
Arcana	Magias, itens mágicos, símbolos arcanos, tradições mágicas, planos de existência e certas criaturas (Aberrações, Constructos, Elementais, Feéricos e Monstruosidades)
História	Eventos históricos e pessoas, civilizações antigas, guerras e certas criaturas (Gigantes e Humanóides)
Investigação	Armadilhas, cifras, enigmas e engenhocas
Natureza	Terreno, flora, clima e certas criaturas (Bestas, Dragões, Gosmas e Plantas)
Religião	Deidades, hierarquias e ritos religiosos, símbolos sagrados, cultos e certas criaturas (Celestiais, Demônios e Mortos-vivos)

HOSTIL [ATITUDE]

Uma criatura Hostil vê você desfavoravelmente. Você possui Desvantagem em um teste de atributo para influenciar uma criatura Hostil. Veja também “Influência”.

INDIFERENTE [ATITUDE]

Uma criatura Indiferente não possui desejo de ajudar ou atrapalhar você. Indiferente é a atitude padrão de um monstro. Veja também “Influência”.

INFLUÊNCIA [AÇÃO]

Com a ação de Influência, você incita um monstro a fazer algo. Descreva ou interprete como está se comunicando com o monstro. Você está tentando enganar, intimidar, divertir ou persuadir gentilmente? O DM então determina se o monstro se sente voluntário, involuntário ou hesitante devido à sua interação; essa determinação estabelece se um teste de atributo é necessário, conforme explicado a seguir.

Voluntário. Se sua incitação estiver alinhada com os desejos do monstro, nenhum teste de atributo é necessário; o monstro cumpre seu pedido da maneira que preferir.

Involuntário. Se sua incitação for repugnante para o monstro ou contrária ao seu alinhamento, nenhum teste de atributo é necessário; ele não cumpre.

Hesitante. Se você incitar o monstro a fazer algo que ele está hesitante em fazer, você deve realizar um teste de atributo, que é afetado pela atitude do monstro: Indiferente, Amigável ou Hostil, cada uma das quais é definida neste glossário. A tabela de Testes de Influência sugere qual teste de atributo realizar com base em como você está interagindo com o monstro. O DM escolhe o teste, que possui uma CD padrão igual a 15 ou ao valor de Inteligência do monstro, o que for maior. Em um teste bem-sucedido, o monstro faz o que foi incitado. No caso de falha, você deve esperar 24 horas (ou uma duração definida pelo DM) antes de incitá-lo da mesma maneira novamente.

TESTES DE INFLUÊNCIA

Teste de Atributo	Interação
Carisma (Enganação)	Enganar um monstro que entende você
Carisma (Intimidação)	Intimidar um monstro
Carisma (Atuação)	Divertir um monstro
Carisma (Persuasão)	Persuadir um monstro que entende você
Sabedoria (Lidar com Animais)	Persuadir gentilmente uma Besta ou Monstruosidade

INVISÍVEL [CONDIÇÃO]

Enquanto estiver com a condição Invisível, você experimenta os seguintes efeitos:

Surpresa. Se estiver Invisível quando rolar a Iniciativa, você possui Vantagem na rolagem.

Oculto. Você não é afetado por nenhum efeito que exija que seu alvo seja visto, a menos que o criador do efeito possa de alguma forma ver você. Qualquer equipamento que você esteja vestindo ou carregando também está oculto.

Ataques Afetados. Rolagens de ataque contra você têm Desvantagem, e suas rolagens de ataque têm Vantagem. Se uma criatura puder de alguma forma ver você, você não ganha esse benefício contra essa criatura.

MAGIA [AÇÃO]

Quando você realiza a ação de Magia, você conjura uma magia que possui um tempo de conjuração de uma ação ou usa uma característica ou item mágico que requer uma ação de Magia para ser ativado.

Se conjurar uma magia que possui um tempo de conjuração de 1 minuto ou mais, você deve realizar a

ação de Magia em cada turno dessa conjuração e deve manter Concentração enquanto faz isso. Se sua Concentração for quebrada, a magia falha, mas você não gasta um espaço de magia.

POÇÃO DE CURA

Esta poção é um item mágico. Como uma Ação Bônus, você pode bebê-la ou administrá-la a outra criatura a até 1,5 metro de você. A criatura que beber o fluido vermelho mágico neste frasco recupera 2d4 + 2 Pontos de Vida.

SANGRANDO

Uma criatura está Sangrando enquanto tiver metade ou menos de seus Pontos de Vida restantes.

TELEPORTE

Teleporte é um tipo especial de transporte mágico. Se você se teleportar, você desaparece e reaparece instantaneamente em outro lugar, sem se mover pelo espaço intermediário. Este transporte não gasta movimento, a menos que uma regra diga o contrário, e o teleporte nunca provoca Ataques de Oportunidade.

Quando você se teleporta, todo o equipamento que está vestindo e carregando se teleporta com você. Se estiver tocando outra criatura quando se teletransportar, essa criatura não se teleporta com você, a menos que o efeito de teleporte diga o contrário.

Se o espaço de destino do seu teleporte estiver ocupado por outra criatura ou bloqueado por um obstáculo sólido, você aparece no espaço desocupado mais próximo de sua escolha.

A descrição de um efeito de teleporte informa se você deve ver o destino do teleporte.

USAR [AÇÃO]

Você normalmente interage com um objeto enquanto faz outra coisa, como quando saca uma espada como parte da ação de Ataque. Quando um objeto requer uma ação para seu uso, você realiza a ação de Usar.

APÊNDICE B: CRIATURAS

Este produto usa blocos de estatísticas do *Livro do Jogador de 2024* e do *Manual dos Monstros de 2025*, apresentados abaixo. Os blocos de estatísticas do *Manual dos Monstros de 2025* estão marcados com um asterisco e não são as versões finais.

As magias mencionadas nesses blocos de estatísticas aparecem no folheto de Magias.

BATRAQUIANO SÁBIO DO PÂNTANO*

Feérico Médio, Qualquer alinhamento

CA 16 **Iniciativa** +3 (13)

PV 52 (8d8 + 16)

Deslocamento 9 m, Nado 9 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
FOR	8	-1	-1	DES	16	+3	+3	CON	14	+2	+4
INT	10	+0	+0	SAB	12	+1	+1	CAR	11	+3	+5

Perícias Furtividade +5

Sentidos Percepção passiva 11

Idiomas Batraq

ND 4 (XP 1.100; BP +2)

TRAÇOS

Anfíbio. O batraquiano pode respirar ar e água.

Falar com Rãs e Sapos. O batraquiano pode comunicar conceitos simples a rãs e sapos quando fala em Batraq.

AÇÕES

Multiataque. O batraquiano realiza dois ataques com o Cajado Pútrido.

Cajado Pútrido. Jogada de Ataque Corpo a Corpo: +5, alcance 1,5 m. Dano: 7 (1d8 + 3) Contudente mais 10 (3d6) Venenoso.

Conjuração (Feiticeiro). O batraquiano conjura uma das seguintes magias, usando Carisma como atributo de conjuração (CD 13 para evitar magia):

À Vontade: *Luzes Dançantes*, *Raio Nauseante* (2º nível)

2/Dia Cada: *Névoa Obscurecente*, *Graxa*

1/Dia: *Esfera Cáustica*

AÇÕES BÔNUS

Saltar. O batraquiano pode saltar até 9 metros gastando 3 metros de deslocamento.

CAVALO DE GUERRA

Fera Grande, Sem alinhamento

CA 11 **Iniciativa** +1 (11)

PV 19 (3d10 + 3)

Deslocamento 18 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
FOR	18	+4	+4	DES	12	+1	+1	CON	13	+1	+1
INT	2	-4	-4	SAB	12	+1	+3	CAR	7	-2	-2

Sentidos Percepção passiva 11

Idiomas Nenhum

ND 1/2 (XP 100; BP +2)

AÇÕES

Cascos. Jogada de Ataque Corpo a Corpo: +6, alcance 1,5 m. Dano: 9 (2d4 + 4) Contudente. Se o cavalo se moveu pelo menos 6 metros em linha reta em direção ao alvo imediatamente antes do acerto, o alvo sofre 5 (2d4) de dano Contudente adicional e, se for Enorme ou menor, fica com a condição Caído.

CÃO TELEPORTADOR*

Feérico Médio, Ordeiro e Bom

CA 13 **Iniciativa** +3 (13)

PV 16 (3d8 + 3)

Deslocamento 12 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
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 Furtividade +5, Percepção +5

Sentidos Percepção passiva 15

Idiomas Cão Teleportador, entende Silvestre, mas não pode falar

ND 1/4 (XP 50; BP +2)

AÇÕES

Mordida. Jogada de Ataque Corpo a Corpo: +5, alcance 1,5 m. Dano: 5 (1d4 + 3) Perfurante.

AÇÕES BÔNUS

Teleporte (Recarga 4–6). O cão se teleporta até 12 metros para um espaço desocupado que ele possa ver.

GUERREIRO BATRAQUIANO*

Feérico Médio, Qualquer alinhamento

CA 15 Iniciativa +2 (12)

PV 11 (2d8 + 2)

Deslocamento 9 m, Nado 12 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
FOR	12	+1	+1	DES	14	+2	+2	CON	13	+1	+1
INT	7	-2	-2	SAB	10	+0	+0	CAR	7	-2	-2

Perícias Furtividade +4

Sentidos Percepção passiva 10

Idiomas Batraq, Comum

ND 1/4 (XP 50; BP +2)

TRAÇOS

Anfibio. O batraquiano pode respirar ar e água.

Falar com Rãs e Sapos. O batraquiano pode comunicar conceitos simples a rãs e sapos quando fala em Batraq.

AÇÕES

Rapieira de Inseto. Jogada de Ataque Corpo a Corpo: +4, alcance 1,5 m. *Dano:* 6 (1d8 + 2) Perfurante mais 2 (1d4) Venenoso.

AÇÕES BÔNUS

Saltar. O batraquiano pode saltar até 9 metros gastando 3 metros de deslocamento.

GUERREIRO BUGURSO*

Feérico Médio (Goblinoide), Caótico e Mal

CA 14 Iniciativa +2 (12)

PV 33 (6d8 + 6)

Deslocamento 9 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
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

Equipamentos Gibão de Peles, três Martelos Leves

Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas Comum, Goblin

ND 1 (XP 200; BP +2)

TRAÇOS

Abdução. A Velocidade do bugurso não é reduzida pela metade quando ele move uma criatura Agarrada por ele.

AÇÕES

Ataque Desarmado. Jogada de Ataque Corpo a Corpo: +4, alcance 3 m. *Dano:* 6 (1d8 + 2) Contudente, e se o alvo for uma criatura Média ou menor, fica com a condição Agarrado (CD 12 para escapar). Até que o Agarrado encerre, o bugurso não pode realizar um Ataque Desarmado contra outro alvo.

Martelo Leve. Jogada de Ataque Corpo a Corpo ou à Distância: +4 (com Vantagem se o alvo estiver Agarrado pelo bugurso), alcance 3 m ou 6/18 m. *Dano:* 9 (3d4 + 2) Contudente.

MAGO*

Humanoide Médio ou Pequeno, Qualquer alinhamento

CA 15 Iniciativa +2 (12)

PV 81 (18d8)

Deslocamento 9 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
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 Arcana +6, História +6

Sentidos Percepção passiva 11

Idiomas Comum e três idiomas quaisquer

ND 6 (XP 2.300; BP +3)

AÇÕES

Multitaque. O mago realiza três ataques de Explosão Arcana.

Explosão Arcana. Jogada de Ataque Corpo a Corpo ou à Distância: +6, alcance 1,5 m ou 36 m. **Dano:** 16 (3d10) Energético.

Conjuração. O mago conjura uma das seguintes magias usando Inteligência como atributo de conjuração (CD 14 para evitar magia):

À Vontade: Detectar Magia, Luz, Armadura Arcana (incluída acima), Mãos Mágicas, Prestidigitação Arcana

2/Dia Cada: Bola de Fogo, Voo, Sugestão

1/Dia: Cone de Frio

REAÇÕES

Contramagia (1/Dia). O mago conjura Contramagia em reação à conjuração daquela magia, usando o mesmo atributo de conjuração de magia de Conjuração.

Escudo (2/Dia). O mago conjura Égide em reação à conjuração daquela magia, usando o mesmo atributo de conjuração de magia de Conjuração.

SPRITE

Feérico Pequeno, Neutro e Bom

CA 15 Iniciativa +4 (14)

PV 10 (4d4)

Deslocamento 3 m, Voo 12m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
FOR	3	-4	-4	DES	18	+4	+4	CON	10	+0	+0
INT	14	+2	+2	SAB	13	+1	+1	CAR	11	+0	+0

Perícias Furtividade +8, Percepção +3

Sentidos Percepção passiva 13

Idiomas Comum, Élfico, Silvestre

ND 1/4 (XP 50; BP +2)

AÇÕES

Espada de Agulha. Jogada de Ataque Corpo a Corpo: +6, alcance 1,5 m. **Dano:** 6 (1d4 + 4) Perfurante.

Arco Encantador. Jogada de Ataque à Distância: +6, alcance 12/48 m. **Dano:** 1 Perfurante, e o alvo fica com a condição Encantado até o início do próximo turno do sprite.

Visão do Coração. Teste de Salvaguarda de Carisma: CD 10, uma criatura a até 1,5 metro que o sprite possa ver. Celestiais, Demônios e Mortos-Vivos falham automaticamente no teste de salvaguarda. **Falha:** O sprite conhece as emoções e o alinhamento do alvo.

Invisibilidade. O sprite conjura Invisibilidade em si mesmo, não exigindo componentes mágicos e usando Carisma como atributo de conjuração.

WORG*

Feérico Grande, Neutro e Mau

CA 13 Iniciativa +4 (14)

PV 26 (4d10 + 4)

Deslocamento 15 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
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 m, Percepção passiva 14

Idiomas Goblin, Worg

ND 1/2 (XP 100; BP +2)

AÇÕES

Mordida. Jogada de Ataque Corpo a Corpo: +5, alcance 1,5 m. **Dano:** 7 (1d8 + 3) Perfurante, e o próximo ataque feito contra o alvo antes do início do próximo turno do worg possui Vantagem.

PERSONAGENS PRONTOS

Se um jogador não tiver um personagem de nível apropriado para jogar — ou se quiser jogar com um personagem da série animada de *Caverna do Dragão* — peça para escolher um desta seção. A tabela de Personagens Prontos resume os personagens, todos de 4º nível.

PERSONAGENS PRONTOS

Nome	Classe
Bobby	Barbáro
Diana	Monge
Eric	Guerreiro
Hank	Guardião
Niko	Clérigo
Presto	Mago
Sheila	Ladino



BOBBY



DIANA



ERIC



HANK



NIKO



PRESTO



SHEILA



BOBBY

NOME DO PERSONAGEM

FAZENDEIRO

ANTECEDENTE

HUMANO

ESPÉCIE

BÁRBARO

CLASSE

TRILHA DO BERSERKER

SUBCLASSE

4

NÍVEL

TAMANHO

MÉDIO

INICIATIVA

+2

DESLOCAMENTO

9 METROS

CLASSE DE ARMADURA

15

ESCUDO

PONTOS DE VIDA

TEMP

53

ATUAL

MAX

DADO DE VIDA

GASTO

4D12

MAX

SALVAGUARDA CONTRA MORTE

SUCESSOS

FALHAS

ATAQUES COM ARMA			
Nome	Bônus Atq	Dano e Tipo	Notas
TACAPE TROVEJANTE	+7	1D8 + 5 CONTUDENTE, MAIS 1D8 TROVEJANTE OU 3D8 TROVEJANTE	DUAS MAOS MAESTRIA: EMPURRAR
MACHADO GRANDE	+7	1D12 + 5 CORTANTE	PESADA, DUAS MAOS MAESTRIA: TALHAR
MACHADINHA	+7	1D6 + 5 CORTANTE	LEVE, ARREMESSO (ALCANCE 6/18) MAESTRIA: INCOMODAR

EQUIPAMENTO

TACAPE TROVEJANTE

POCAO DE CURA

MACHADO GRANDE

MACHADINHA (4)

KIT DE AVENTUREIRO

Itens Mágicos Sintonizados

TACAPE TROVEJANTE

IDIOMAS

COMUM

TREINAMENTO EM EQUIPAMENTOS E PROFICIÊNCIAS

TREINAMENTO ARMADURAS

Leve Média Pesada Escudos

PROFICIÊNCIAS

ARMAS SIMPLES, ARMAS MARCIAIS, FERRAMENTAS DE CARPINTEIRO

MOEDAS

PC PP PE PO PL

15

BOBBY

TRAÇOS DOS HUMANOS

Como Humano, você possui estas características especiais.

Engenhoso. Você ganha Inspiração Heroica sempre que terminar um Descanso Longo.

Perícias. Você ganha proficiência em uma perícia de sua escolha. (Já incluído na ficha.)

Versátil. Você ganha um talento de Origem de sua escolha. Habilidade é recomendado. (Já incluído na ficha.)

TALENTOS

HABILIDOSO

Talento de Origem

Você ganha proficiência em qualquer combinação de três perícias ou ferramentas à sua escolha. (Já incluído na ficha.)

Repetível. Você pode adquirir este talento mais de uma vez.

VIGOROSO

Talento de Origem

Quando você adquire este talento, seu valor máximo de pontos de vida aumenta em uma quantidade igual a duas vezes o seu nível. Após isso, sempre que você ganhar um nível, seu valor máximo de pontos de vida aumenta em 2.

MESTRE EM ARMAS GRANDES

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4+, Força 13+)

Você ganha os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Força em 1, até um máximo de 20. (Já incluído na ficha.)

Maestria em Armas Pesadas. Quando você acerta uma criatura com uma arma que possui a propriedade Pesada como parte da ação de Ataque em seu turno, você pode fazer com que a arma cause dano extra ao alvo. O dano extra é igual ao seu Bônus de Proficiência.

Golpe. Imediatamente após você conseguir um Acerto Crítico com uma arma corpo a corpo ou reduzir uma criatura a 0 Pontos de Vida com uma, você pode realizar um ataque com a mesma arma como uma Ação Bônus.

CARACTERÍSTICAS DO BÁRBARO

NÍVEL 1: FÚRIA

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

Você pode entrar em Fúria três vezes. Você recupera um uso gasto quando termina um Descanso Curto, e recupera todos os usos gastos quando termina um Descanso Longo.

Enquanto ativa, sua Fúria segue as regras abaixo.

Resistência a Dano. Você possui Resistência a dano Contudente, Perfurante e Cortante.

Dano de Fúria. Quando você realiza um ataque usando Força — com uma arma ou um Ataque Desarmado — e causa dano ao alvo, você ganha um bônus de +2 no dano.

Vantagem em Força. Você possui Vantagem em testes de Força e testes de salvaguarda de Força.

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

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

- Realizar uma jogada de ataque contra um inimigo.
- Forçar um inimigo a realizar uma salvaguarda.
- Usar 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 vestindo nenhuma armadura, sua Classe de Armadura base é igual a 10 mais seus modificadores de Destreza e Constituição. Você pode usar um Escudo e ainda ganhar este benefício. (Já incluído na ficha.)

NÍVEL 1: MAESTRIA EM ARMAS

Seu treinamento com armas permite que você use as propriedades de maestria de três tipos de armas corpo a corpo Simples ou Marciais, como Machados Grandes, Clavas Grandes e Machadinhas. Sempre que você terminar um Descanso Longo, você pode praticar exercícios com armas e mudar uma dessas escolhas de armas.

(Você selecionou Machados Grandes, Clavas Grandes e Machadinhas, que possuem as seguintes propriedades de maestria.)

BOBBY

Talhar: Se você acertar uma criatura com uma jogada de ataque corpo a corpo usando esta arma, você pode realizar uma rolagem de ataque corpo a corpo com a arma contra uma segunda criatura a até 1,5 metro da primeira que também esteja ao seu alcance. Em um acerto, a segunda criatura sofre o dano da arma, mas não adicione seu modificador de atributo a esse dano, a menos que esse modificador seja negativo. Você pode realizar este ataque extra apenas uma vez por turno.

Empurrar: Se você acertar uma criatura com esta arma, pode empurrar a criatura até 3 metros diretamente para longe de você se ela for Grande ou menor.

Incomodar: Se você acertar uma criatura com esta arma e causar dano à criatura, você possui Vantagem na sua próxima rolagem de ataque contra essa criatura antes do final do seu próximo turno.

NÍVEL 2: SENTIDO DE PERIGO

Você ganha uma incrível intuição de quando algo ao seu redor não parece estar certo, o que lhe dá uma vantagem de evitar o perigo. Você possui Vantagem em testes de salvaguarda de Destreza, a menos que tenha a condição Incapacitado.

NÍVEL 2: ATAQUE IMPRUDENTE

Você pode deixar de lado toda preocupação com a defesa para atacar com maior ferocidade. Quando você fizer sua primeira jogada de ataque em 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 jogadas de ataque contra você têm Vantagem durante esse tempo.

NÍVEL 3: FRENESI

Se você usar Ataque Imprudente enquanto sua Fúria estiver ativa, você causa dano extra ao primeiro alvo que acertar em seu turno com um ataque baseado em Força. Para determinar o dano extra, role um número de d6s igual ao seu bônus de Dano de Fúria e some-os. O dano é de mesmo tipo da arma ou Ataque Desarmado usado para o ataque.

NÍVEL 3: CONHECIMENTO PRIMITIVO

Você ganha proficiência em outra perícia de sua escolha da lista de perícias disponíveis para Bárbaros no nível 1. (Já incluído na ficha.)

Além disso, enquanto sua Fúria estiver ativa, você pode canalizar poder primitivo 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 normalmente use um atributo diferente: Acrobacia, Intimidação, Percepção, Furtividade ou Sobrevivência. Quando você usa este atributo, sua Força representa o poder primitivo fluindo através de você, aprimorando sua agilidade, postura e sentidos.

NÍVEL 4: AUMENTO NO VALOR DE ATRIBUTO

Você ganha o talento Aumento no Valor de Atributo ou outro talento de sua escolha para o qual você se qualifique. (Já incluído na ficha.)

EQUIPAMENTO

TACAPE TROVEJANTE

Arma (Clava Grande), Muito Rara (Requer Sintonização)

Enquanto você estiver sintonizado com esta arma mágica, sua Força é 20, a menos que sua Força já seja igual ou superior a esse valor. A arma causa 1d8 dano Trovejante adicional a qualquer criatura que acertar e 3d8 de dano Trovejante adicional a objetos que acertar que não estejam sendo usados ou carregados.

A arma possui as seguintes propriedades adicionais:

Estrondo de Trovão. Como uma ação de Magia, você pode golpear a arma contra uma superfície dura para criar um estrondo alto audível a até 90 metros. Você também cria um Cone de 9 metros de energia trovejante. Cada criatura no Cone deve ser bem-sucedida em um teste de salvaguarda de Força CD 15 ou ficará com a condição Caído. Objetos não mágicos no Cone que não estejam sendo usados ou carregados sofrem 3d8 de dano Trovejante.

Terremoto. Como uma ação de Magia, você pode golpear a arma contra o chão para criar uma intensa perturbação sísmica em um círculo de 15 metros de raio centrado no ponto de impacto. Estruturas em contato com o chão nessa área sofrem 50 de dano Contudente, e cada criatura no chão nessa área deve ser bem-sucedida em um teste de salvaguarda de Destreza CD 20 ou ficará com a condição Caído. Se essa criatura também estiver concentrando, deve ser bem-sucedida em um teste de salvaguarda de Constituição CD 20 ou sua Concentração será quebrada. Além disso, você pode causar uma fissura de 9 metros de profundidade e 3 metros de largura a se abrir no chão em qualquer lugar da área. Qualquer criatura em um ponto onde a fissura se abre deve realizar uma salvaguarda de Destreza CD 20, caindo na fissura no caso de falha ou movendo-se com a borda da fissura em um teste bem-sucedido. Qualquer estrutura em um ponto onde a fissura se abre colapsa na fissura. Uma vez que você use esta propriedade, ela não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer.



DIANA

NOME DO PERSONAGEM

ESCRIBA

ANTECEDENTE

HUMANO

ESPÉCIE

MONGE

CLASSE

CAMINHO DA MAO ESPALMADA

SUBCLASSE

4

NÍVEL

TAMANHO

MÉDIO

INICIATIVA

+4

DESLOCAMENTO

9 METROS

CLASSE DE ARMADURA

16

ESCUDO

PONTOS DE VIDA

ATUAL

TEMP

39

MAX

DADO DE VIDA

GASTO

408

MAX

SALVAGUARDA CONTRA MORTE

SUCESSOS

FALHAS

ATAQUES COM ARMA

Nome	Bônus Atq	Dano e Tipo	Notas
BASTAO DO ACROBATA	+8	1D6 + 6 CONTUNDENTE	ARREMESSO (ALCANCE 9/36) VERSÁTIL (1D8) MAESTRIA: DERRUBAR
ATAQUE DESARMADO	+6	1D6 + 4 CONTUNDENTE	
ADAGA	+6	1D6 + 4 PERFORANTE	ACUIDADE, LEVE, ARREMESSO (ALCANCE 6/18)

EQUIPAMENTO

BASTAO DO ACROBATA

POCAO DE CURA

FERRAMENTAS DE CARTOGRAFO

ADAGAS (5)

KIT DO AVENTUREIRO

Itens Mágicos Sintonizados

◆ BASTAO DO ACROBATA

◆

◆

IDIOMAS

COMUM, SILVESTRE

TREINAMENTO EM EQUIPAMENTOS E PROFICIÊNCIAS

TREINAMENTO ARMADURAS ◆ Leve ◆ Média ◆ Pesada ◆ Escudos

PROFICIÊNCIAS

ARMAS MARCIAIS QUE POSSUAM A PROPRIEDADE LEVE,
ARMAS SIMPLES, SUPRIMENTOS DE CALIGRAFO,
FERRAMENTAS DE CARTOGRAFO

MOEDAS

PC PP PE PO PL

10

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

+2

FORÇA

+0

10

MODIFICADOR VALOR

☒ +2 Salvaguarda

☒ +2 Atletismo

DESTREZA

+4

18

MODIFICADOR VALOR

☒ +6 Salvaguarda

☒ +6 Acrobacia

☒ +4 Furtividade

☒ +6 Prestidigitação

CONSTITUIÇÃO

+2

14

MODIFICADOR VALOR

☐ +2 Salvaguarda

INSPIRAÇÃO HEROICA

★

INTELIGÊNCIA

+0

10

MODIFICADOR VALOR

☐ +0 Salvaguarda

☐ +0 Arcanismo

☐ +0 História

☒ +2 Investigação

☒ +2 Natureza

☐ +0 Religião

SABEDORIA

+2

14

MODIFICADOR VALOR

☐ +2 Salvaguarda

☒ +4 Intuição

☒ +4 Lidar com animais

☐ +2 Medicina

☒ +4 Percepção

☐ +2 Sobrevivência

CARISMA

+0

10

MODIFICADOR VALOR

☐ +0 Salvaguarda

☐ +0 Atuação

☐ +0 Enganação

☐ +0 Intimidação

☐ +0 Persuasão

ATAQUES COM ARMA

Nome	Bônus Atq	Dano e Tipo	Notas
BASTAO DO ACROBATA	+8	1D6 + 6 CONTUNDENTE	ARREMESSO (ALCANCE 9/36) VERSÁTIL (1D8) MAESTRIA: DERRUBAR
ATAQUE DESARMADO	+6	1D6 + 4 CONTUNDENTE	
ADAGA	+6	1D6 + 4 PERFORANTE	ACUIDADE, LEVE, ARREMESSO (ALCANCE 6/18)

EQUIPAMENTO

BASTAO DO ACROBATA

POCAO DE CURA

FERRAMENTAS DE CARTOGRAFO

ADAGAS (5)

KIT DO AVENTUREIRO

Itens Mágicos Sintonizados

◆ BASTAO DO ACROBATA

◆

◆

IDIOMAS

COMUM, SILVESTRE

TREINAMENTO EM EQUIPAMENTOS E PROFICIÊNCIAS

TREINAMENTO ARMADURAS ◆ Leve ◆ Média ◆ Pesada ◆ Escudos

PROFICIÊNCIAS

ARMAS MARCIAIS QUE POSSUAM A PROPRIEDADE LEVE,
ARMAS SIMPLES, SUPRIMENTOS DE CALIGRAFO,
FERRAMENTAS DE CARTOGRAFO

MOEDAS

PC PP PE PO PL

10

DIANA

TRAÇOS DOS HUMANOS

Como Humano, você possui estas características especiais.

Engenhoso. Você ganha Inspiração Heroica sempre que terminar um Descanso Longo.

Perícias. Você ganha proficiência em uma perícia de sua escolha. (Já incluído na ficha.)

Versátil. Você ganha um talento de Origem de sua escolha. Habilidade é recomendado. (Já incluído na ficha.)

TALENTOS

HABILIDOSO

Talento de Origem

Você ganha proficiência em qualquer combinação de três perícias ou ferramentas à sua escolha. (Já incluído na ficha.)

Repetível. Você pode adquirir este talento mais de uma vez.

VIGOROSO

Talento de Origem

Quando você adquire este talento, seu valor máximo de pontos de vida aumenta em uma quantidade igual a duas vezes o seu nível. Após isso, sempre que você ganhar um nível, seu valor máximo de pontos de vida aumenta em 2.

MESTRE DE ARMAS

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4+)

Você ganha os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Força ou Destreza em 1, até um máximo de 20;

Propriedade de Maestria. Seu treinamento com armas permite que você use a propriedade de maestria de um tipo de arma Simples ou Marcial de sua escolha, desde que você tenha proficiência com ela. Sempre que você terminar um Descanso Longo, você pode mudar o tipo de arma para outro tipo elegível.

(Você selecionou Cajados, que possuem a seguinte propriedade de maestria.)

Derrubar. Se você acertar uma criatura com esta arma, você pode forçar a criatura a realizar uma salvaguarda de Constituição (CD 8 mais o modificador de atributo usado para realizar a rolagem de ataque e seu Bônus de Proficiência). No caso de falha, a criatura fica com a condição Caído.

CARACTERÍSTICAS DO MONGE

NÍVEL 1: ARTES MARCIAIS

Sua prática de artes marciais lhe confere o domínio de técnicas de combate que usam seu Ataque Desarmado e armas de Monge, que são as seguintes:

- Armas Simples corpo a corpo
- Armas Marciais corpo a corpo que possuem a propriedade Leve

Você usufrui dos seguintes benefícios enquanto estiver desarmado ou empunhando apenas armas de Monge e não estiver vestindo armadura ou empunhando um Escudo.

Ataque Desarmado Bônus. Você pode realizar um Ataque Desarmado como uma Ação Bônus.

Dado de Artes Marciais. Você pode rolar 1d6 no lugar do dano normal de seu Ataque Desarmado ou armas de Monge.

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

NÍVEL 1: DEFESA SEM ARMADURA

Enquanto você não estiver vestindo nenhuma armadura ou empunhando um Escudo, sua Classe de Armadura base é igual a 10 mais seus modificadores de Destreza e Sabedoria. (Já incluído na ficha.)

NÍVEL 2: FOCO DE MONGE

Seu foco e treinamento marcial permitem que você utilize uma fonte de energia extraordinária dentro de si. Seu acesso a essa energia é representado por Pontos de Foco. Você possui 4 Pontos de Foco.

Você pode usar esses pontos para aprimorar ou alimentar certas características de Monge. Você começa com três características: Torrente de Golpes, Defesa Paciente e Passo do Vento, cada uma detalhada abaixo.

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

Algumas características que usam Pontos de Foco exigem que seu alvo faça um teste de salvaguarda. A CD do teste de salvaguarda é igual a 8 mais seu modificador de Sabedoria e Bônus de Proficiência.

Torrente de Golpes. Você pode gastar 1 Ponto de Foco para realizar dois Ataques Desarmados como uma Ação Bônus.

Defesa Paciente. Você pode realizar a ação de Desengajar como uma Ação Bônus. Alternativamente,

DIANA

you pode gastar 1 Ponto de Foco para realizar as ações de Desengajar e Esquivar como uma Ação Bônus.

Passo do Vento. Você pode realizar a ação de Correr como uma Ação Bônus. Alternativamente, você pode gastar 1 Ponto de Foco para realizar as ações de Desengajar e 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. (Já incluído na ficha.)

NÍVEL 2: METABOLISMO INCOMUM

Quando você rolar Iniciativa, você pode recuperar todos os Pontos de Foco gastos. Quando fizer isso, role seu 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 esta característica, não poderá usá-la novamente até terminar um Descanso Longo.

NÍVEL 3: DESVIAR ATAQUES

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

Se você reduzir o dano a 0, pode gastar 1 Ponto de Foco para redirecionar parte da força do ataque. Se fizer isso, escolha uma criatura que você possa ver a até 1,5 metro de você se o ataque foi corpo a corpo ou uma criatura que você possa ver a até 18 metros de você que não esteja atrás de Cobertura Total se o ataque foi à distância. Essa criatura deve ser bem-sucedida em um teste de salvaguarda de Destreza ou sofrerá dano igual a duas rolagens do seu dado de Artes Marciais mais seu modificador de Destreza. O dano é do mesmo tipo causado pelo ataque.

NÍVEL 3: TÉCNICA DA MÃO ESPALMADA

Sempre que acertar uma criatura com um ataque concedido por sua Torrente de Golpes, pode impor um dos seguintes efeitos a esse alvo.

Confundir. O alvo não pode realizar Ataques de Oportunidade até o início do seu próximo turno.

Empurrar. O alvo deve ser bem-sucedido em um teste de salvaguarda de Força ou será empurrado até 4,5 metros para longe de você.

Derrubar. O alvo deve ser bem-sucedido em um teste de salvaguarda de Destreza ou ficará com a condição Caído.

NÍVEL 4: AUMENTO NO VALOR DE ATRIBUTO

Você ganha o talento Aumento no Valor de Atributo ou outro talento de sua escolha para o qual você se qualifique. (Já incluído na ficha.)

NÍVEL 4: QUEDA LENTA

Você pode usar sua Reação quando cair para reduzir qualquer dano que sofrer da queda em uma quantidade igual a cinco vezes seu nível de Monge.

EQUIPAMENTO

BASTÃO DO ACROBATA

Arma (Cajado), Muito Rara (Requer Sintonização)

Você possui um bônus de +2 nas jogadas de ataque e dano feitas com esta arma mágica.

Enquanto estiver segurando esta arma, você pode fazer com que ela emita Meia-Luz verde a até 3 metros, seja como uma Ação Bônus ou após rolar Iniciativa, ou pode extinguir a luz como uma Ação Bônus.

Enquanto estiver segurando esta arma, você pode usar uma Ação Bônus para alterar sua forma, transformando-a em uma vareta de 15 centímetros (para facilitar o armazenamento) ou em uma vara de 3 metros, ou revertendo-a para um Cajado; a arma se alongará apenas até onde o espaço ao redor permitir.

Em certas formas, a arma possui as seguintes propriedades adicionais:

Assistência Acrobática (Formas de Cajado e Vara de 3 Metros Apenas). Enquanto estiver segurando esta arma, você possui Vantagem em testes de Destreza (Acrobacia).

Desvio de Ataques (Forma de Cajado Apenas).

Quando for atingido por um ataque enquanto estiver segurando a arma, pode usar uma Reação para girar a arma ao seu redor, ganhando um bônus de +5 na sua Classe de Armadura contra o ataque desencadeador, potencialmente fazendo com que o ataque erre. Você não pode usar esta propriedade novamente até terminar um Descanso Curto ou Longo.

Arma à Distância (Forma de Cajado Apenas). Esta arma possui a propriedade Arremesso com um alcance normal de 9 metros e um alcance longo de 36 metros. Imediatamente após você realizar um ataque à distância com a arma, ela voa de volta para sua mão.



ERIC

NOME DO PERSONAGEM

NOBRE

ANTECEDENTE

HUMANO

ESPÉCIE

GUERREIRO

CLASSE

CAMPEAO

SUBCLASSE

4

NÍVEL

TAMANHO

MÉDIO

INICIATIVA

+1

DESLOCAMENTO

9 METROS

CLASSE DE ARMADURA

21

ESCUDO

PONTOS DE VIDA

TEMP

44

ATUAL

MAX

DADO DE VIDA

GASTO

4D10

MAX

SALVAGUARDA CONTRA MORTE

SUCESSOS

FALHAS

ATAQUES COM ARMA			
Nome	Bônus Atq	Dano e Tipo	Notas
ESPADA LONGA	+6	1D8 + 4 CORTANTE	VERSÁTIL (1D10) MAESTRIA: ENFRAQUECER
ADAGA	+6	1D4 + 4 PERFURANTE	ACUIDADE, LEVE, ARREMESSO (ALCANCE 6/18) MAESTRIA: CORTAR
BESTA PESADA	+3	1D10 + 1 PERFURANTE	MUNICAO (ALCANCE 30/120; VIROTE), PESADA, RECARGA, DUAS MAOS MAESTRIA: EMPURRAR

EQUIPAMENTO

ESCUDO DO CAVALEIRO

POCAO DE CURA

COTA DE MALHA

ESPADA LONGA

ADAGAS (3)

BESTA PESADA

ESTOJO DE VIROTES DE BESTA

20 VIROTES

KIT DO AVENTUREIRO

Itens Mágicos Sintonizados

Escudo do Cavaleiro

IDIOMAS

Comum

TREINAMENTO EM EQUIPAMENTOS E PROFICIÊNCIAS

TREINAMENTO ARMADURAS

Leve Média Pesada Escudos

PROFICIÊNCIAS

ARMAS SIMPLES, ARMAS MARCIAIS,
CONJUNTO DE DADOS

MOEDAS

PC PP PE PO PL

13

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

+2

FORÇA

+4

18

MODIFICADOR VALOR

+6 Salvaguarda

+6 Atletismo

DESTREZA

+1

12

MODIFICADOR VALOR

+1 Salvaguarda

+3 Acrobacia

+1 Furtividade

+1 Prestidigitação

CONSTITUIÇÃO

+2

14

MODIFICADOR VALOR

+4 Salvaguarda

INSPIRAÇÃO HEROICA

INTELIGÊNCIA

+2

14

MODIFICADOR VALOR

+2 Salvaguarda

+2 Arcanismo

+4 História

+4 Investigação

+2 Natureza

+2 Religião

SABEDORIA

+0

10

MODIFICADOR VALOR

+0 Salvaguarda

+0 Intuição

+2 Lidar com animais

+0 Medicina

+2 Percepção

+0 Sobrevivência

CARISMA

-1

8

MODIFICADOR VALOR

-1 Salvaguarda

-1 Atuação

-1 Enganação

+1 Intimidação

+1 Persuasão

ERIC

TRAÇOS DOS HUMANOS

Como Humano, você possui estas características especiais.

Engenhoso. Você ganha Inspiração Heroica sempre que terminar um Descanso Longo.

Perícias. Você ganha proficiência em uma perícia de sua escolha. (Já incluído na ficha.)

Versátil. Você ganha um talento de Origem de sua escolha. Habilidade é recomendado. (Já incluído na ficha.)

TALENTOS

DEFESA

Talento de Estilo de Luta (Pré-requisito: Característica de Estilo de Luta)

Enquanto você estiver vestindo armadura Leve, Média ou Pesada, você ganha um bônus de +1 na Classe de Armadura. (Já incluído na ficha.)

MESTRE EM ESCUDOS

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4+, Treinamento com Escudo)

Você ganha os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Força em 1, até um máximo de 20. (Já incluído na ficha.)

Golpe com Escudo. Se atacar uma criatura a até 1,5 metro de você como parte da ação de Ataque e acertar com uma arma corpo a corpo, você pode imediatamente golpear o alvo com seu Escudo se ele estiver equipado, forçando o alvo a realizar um teste de salvaguarda de Força (CD 8 mais seu modificador de Força e Bônus de Proficiência). No caso de falha, você pode empurrar o alvo 1,5 metro para longe de você ou causar a condição Caído (sua escolha). Você pode usar este benefício apenas uma vez a cada um dos seus turnos.

Interpor Escudo. Se for submetido a um efeito que permita realizar um teste de salvaguarda de Destreza para sofrer apenas metade do dano, você pode usar uma Reação para não sofrer dano se for bem-sucedido no teste de salvaguarda e estiver segurando um Escudo.

HABILIDOSO

Talento de Origem

Você ganha proficiência em qualquer combinação de três perícias ou ferramentas à sua escolha. (Já incluído na ficha.)

Repetível. Você pode adquirir este talento mais de uma vez.

VIGOROSO

Talento de Origem

Quando você adquire este talento, seu valor máximo de pontos de vida aumenta em uma quantidade igual a duas vezes o seu nível. Após isso, sempre que você ganhar um nível, seu valor máximo de pontos de vida aumenta em 2.

CARACTERÍSTICAS DO GUERREIRO

NÍVEL 1: ESTILO DE LUTA

Você aprimorou sua habilidade marcial e ganha um talento de Estilo de Luta de sua escolha. Defesa é recomendado. (Já incluído na ficha.)

NÍVEL 1: RECUPERAR FÔLEGO

Você possui uma reserva limitada de resistência física e mental da qual pode recorrer. Como uma Ação Bônus, você pode usá-la para recuperar Pontos de Vida iguais a 1d10 mais seu nível de Guerreiro.

Você pode usar esta característica três vezes. Você recupera um uso gasto quando termina um Descanso Curto, e recupera todos os usos gastos quando termina um Descanso Longo.

NÍVEL 1: MAESTRIA EM ARMAS

Seu treinamento com armas permite que você use a propriedade de Maestria de quatro tipos de armas Simples ou Marciais de sua escolha. Sempre que você terminar um Descanso Longo, pode praticar exercícios com armas e mudar uma dessas escolhas de armas.

(Você selecionou Adagas, Bestas Pesadas, Espadas Longas e Lanças, que possuem as seguintes propriedades de maestria.)

Cortar. Quando realizar o ataque extra da propriedade Leve, pode fazê-lo como parte da ação de Ataque em vez de uma Ação Bônus. Você pode realizar este ataque extra apenas uma vez por turno.

Empurrar. Se acertar uma criatura com esta arma, pode empurrar a criatura até 3 metros diretamente para longe de você se ela for Grande ou menor.

Enfraquecer. Se acertar uma criatura com esta arma, essa criatura possui Desvantagem em sua próxima jogada de ataque antes do início do seu próximo turno.

NÍVEL 2: SURTO DE AÇÃO

Você é capaz de superar os seus limites normais momentaneamente. Em seu turno, você pode realizar uma ação adicional, exceto a ação de Magia.

Uma vez que você utilize esta característica, não poderá utilizá-la novamente até terminar um Descanso Curto ou Longo.

ERIC

NÍVEL 2: MENTE TÁTICA

Você possui uma mente voltada para táticas dentro e fora do campo de batalha. Quando falhar em um teste de atributo, pode gastar um uso do seu Recuperar Fôlego para se esforçar em direção 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 caso de sucesso. Se o teste ainda falhar, este uso do Recuperar Fôlego não é gasto.

NÍVEL 3: CRÍTICO APRIMORADO

Suas jogadas de ataque com armas e Ataques Desarmados podem resultar em um Acerto Crítico com um resultado de 19 ou 20.

NÍVEL 3: ATLETA EXTRAORDINÁRIO

Graças ao seu atletismo, você possui Vantagem em rolagens de Iniciativa e testes de Força (Atletismo).

Além disso, imediatamente após conseguir um Acerto Crítico, você pode se mover até metade do seu Deslocamento sem provocar Ataques de Oportunidade.

NÍVEL 4: AUMENTO NO VALOR DE ATRIBUTO

Você ganha o talento Aumento no Valor de Atributo ou outro talento de sua escolha para o qual você se qualifique. (Já incluído na ficha.)

EQUIPAMENTO

ESCUDO DO CAVALEIRO

Armadura (Escudo), Muito Rara (Requer Sintonização)

Enquanto estiver segurando este Escudo, você possui bônus de +2 na Classe de Armadura. Este bônus é adicional ao bônus normal do Escudo para CA.

O Escudo possui as seguintes propriedades adicionais que você pode usar enquanto o estiver segurando.

Golpe Poderoso. Quando realizar a ação de Ataque, você pode realizar uma das jogadas de ataque usando o Escudo contra um alvo a até 1,5 metro de você. Aplique seu Bônus de Proficiência e modificador de Força à jogada de ataque. Em um acerto, o Escudo causa dano Energético ao alvo igual a 2d6 + 2 mais seu modificador de Força, e se o alvo for uma criatura, você pode empurrá-la até 3 metros diretamente para longe de você. Se a criatura for do seu tamanho ou menor, também pode derrubá-la, causando a condição Caído.

Campo Protetor. Como Reação, quando você ou um aliado que você possa ver a até 1,5 metro de você for alvo de um ataque ou fizer um teste de salvaguarda contra uma área de efeito, você pode usar o Escudo para criar uma Emissão imóvel de 1,5 metro originada de você. Quando a Emissão aparece, quaisquer criaturas ou objetos que não estejam totalmente contidos no interior são empurrados para os espaços desocupados mais próximos. O ataque ou área de efeito que desencadeou a Reação não surte efeito sobre criaturas e objetos no interior da Emissão, que dura enquanto você mantiver Concentração, até 1 minuto. Nada pode atravessar para o interior ou para o exterior da Emissão. Uma criatura ou objeto no interior da Emissão não pode ser atingido por ataques ou efeitos originados do exterior, nem uma criatura no interior da Emissão pode atingir qualquer coisa no exterior. Uma vez que você utilize esta propriedade, ela não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer.

HANK

TRAÇOS DOS HUMANOS

Como Humano, você possui estas características especiais.

Engenhoso. Você ganha Inspiração Heroica sempre que terminar um Descanso Longo.

Perícias. Você ganha proficiência em uma perícia de sua escolha. (Já incluído na ficha.)

Versátil. Você ganha um talento de Origem de sua escolha. Habilidade é recomendado. (Já incluído na ficha.)

TALENTOS

AUMENTO NO VALOR DE ATRIBUTO

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4+)

Aumente o valor de um atributo de sua escolha em 2, ou aumente o valor de dois atributos de sua escolha em 1. Este talento não pode aumentar o valor de um atributo acima de 20. (Já incluído na ficha.)

Repetível. Você pode pegar este talento mais de uma vez.

ALERTA

Talento de Origem

Você ganha os seguintes benefícios.

Proficiência em Iniciativa. Quando você rolar Iniciativa, você pode adicionar seu Bônus de Proficiência à rolagem.

Trocar Iniciativa. Imediatamente após rolar Iniciativa, você pode trocar sua Iniciativa com a Iniciativa de um aliado participante no mesmo combate. Você não pode fazer essa troca se você ou o aliado estiverem com a condição de Incapacitado.

ARQUERIA

Talento de Estilo de Luta (Pré-requisito: Característica de Estilo de Luta)

Você ganha um bônus de +2 nas jogadas de ataque que fizer com armas à distância. (Já incluído na ficha.)

VIGOROSO

Talento de Origem

Quando você adquire este talento, seu valor máximo de pontos de vida aumenta em uma quantidade igual a duas vezes o seu nível. Após isso, sempre que você ganhar um nível, seu valor máximo de pontos de vida aumenta em 2.

CARACTERÍSTICAS DO GUARDIÃO

NÍVEL 1: INIMIGO FAVORITO

Você sempre possui a magia *Marca do Predador* preparada. Você pode lançá-la duas vezes sem gastar um espaço de magia, e recupera todos os usos gastos dessa característica quando termina um Descanso Longo.

NÍVEL 1: CONJURAÇÃO

Você aprendeu a canalizar a essência mágica da natureza para conjurar magias.

Espaços de Magia. Você possui três espaços de magia de 1º nível para conjurar suas magias. Você recupera todos os espaços de magia gastos quando termina um Descanso Longo.

Magias Preparadas. Você prepara a lista de magias que estão disponíveis para você conjurar com esta característica. Escolha cinco magias de 1º nível de Guardiã.

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

Substituindo Magias Preparadas. Sempre que terminar um Descanso Longo, você pode substituir uma magia da sua lista por outra magia de Guardiã para a qual você tenha espaços de magia.

Atributo de Conjuração. Sabedoria é seu Atributo de Conjuração para suas magias de Guardiã.

Foco de Conjuração. Você pode usar um Foco Druídico como um Foco de Conjuração para suas magias de Guardiã.

CD da Magia: 12

Modificador de Ataque: +4

MAGIAS DE GUARDIÃO DE NÍVEL 1 (ESPAÇOS: 3)

Magia	Escola	Especial*
Curar Ferimentos	Abjuração	—
Falar com Animais	Adivinhação	R
Golpe Constritor	Conjuração	C
Marca do Predador (pode conjurar até duas vezes sem gastar um espaço de magia)	Adivinhação	C
Passos Largos	Transmutação	—
Salto	Transmutação	—

*Na coluna Especial, C significa que a magia requer Concentração e R significa que é um Ritual.

HANK

NÍVEL 1: MAESTRIA EM ARMAS

Seu treinamento com armas permite que você use a propriedade de Maestria de dois tipos de armas de sua escolha com as quais você tenha proficiência, como Arcos Longos e Espadas Curtas.

Sempre que você terminar um Descanso Longo, pode mudar os tipos de armas que escolheu. Por exemplo, você pode mudar para usar as propriedades de maestria de Cimitarra e Espadas Longas.

(Você selecionou Arcos Longos e Espadas Curtas, que têm as seguintes propriedades de maestria.)

Retardar. Se acertar uma criatura com esta arma e causá-la dano, você pode reduzir seu Deslocamento em 3 metros até o início do seu próximo turno. Se a criatura for atingida mais de uma vez por armas que têm esta propriedade, a redução de Deslocamento não excede 3 metros.

Incomodar. Se acertar uma criatura com esta arma e causar dano à criatura, você possui Vantagem na sua próxima jogada de ataque contra essa criatura antes do final do seu próximo turno.

NÍVEL 2: EXPLORADOR HÁBIL

Graças às suas viagens, você ganha os seguintes benefícios.

Especialização. Escolha uma de suas proficiências de perícias na qual você não possui Especialização. Você recebe Especialização nessa perícia. (Já incluído na ficha.)

Idiomas. Você conhece dois idiomas de sua escolha. (Já incluído na ficha.)

NÍVEL 2: ESTILO DE LUTA

Você ganha um talento de Estilo de Luta de sua escolha. (Já incluído na ficha.)

NÍVEL 3: SABEDORIA DE CAÇADOR

Você pode invocar as forças da natureza para revelar certas forças e fraquezas de sua presa. Enquanto uma criatura estiver marcada pela sua *Marca do Predador*, você sabe se essa criatura possui alguma Imunidade, Resistência ou Vulnerabilidade, e se a criatura tiver, você sabe quais são.

NÍVEL 3: PRESA DO CAÇADOR

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

Assassino de Colossos. Sua tenacidade pode desgastar até os inimigos mais resilientes. Quando acertar uma criatura com uma arma, a arma causa um dano extra de 1d8 ao alvo se ele estiver com qualquer ponto de vida faltando. Você pode causar esse dano extra apenas uma vez por turno.

Destruidor de Hordas. Uma vez por turno, quando realizar um ataque com uma arma, você pode realizar outro ataque com a mesma arma contra uma criatura diferente que esteja a até 1,5 metros do alvo original, que esteja dentro do alcance da arma e que você não tenha atacado neste turno.

NÍVEL 4: AUMENTO NO VALOR DE ATRIBUTO

Você ganha o talento Aumento no Valor de Atributo ou outro talento de sua escolha para o qual você se qualifique. (Já incluído na ficha.)

EQUIPAMENTO

ARCO DE ENERGIA

Arma (Arco Longo ou Arco Curto), Muito Rara (Requer Sintonização)

Você ganha um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano feitas com esta arma mágica, que não possui corda. Cada vez que você puxa seu braço para trás em um movimento de disparo, uma flecha mágica feita de energia dourada aparece encaixada e pronta para disparar. Uma flecha produzida por esta arma causa dano Energético em vez de dano Perfurante ao acertar, e desaparece após acertar ou errar o alvo. Até desaparecer, a flecha emite Luz Plena em um raio de 6 metros e Meia-Luz por mais 6 metros.

Esta arma p as seguintes propriedades adicionais.

Flecha de Restrição. Sempre que usar esta arma para realizar um ataque à distância contra uma criatura, você pode tentar restringir o alvo em vez de causá-lo dano. Se a flecha acertar, o alvo deve ser bem-sucedido em um teste de salvaguarda de Força CD 15 ou ficará com a condição de Restrito por 1 minuto. Como uma ação, uma criatura Restrita por uma flecha pode realizar um teste de Força (Atletismo) CD 20 para tentar quebrar a restrição, encerrando o efeito sobre si mesma em um teste bem-sucedido.

Flecha de Transporte. Como uma ação de Magia, você pode disparar uma flecha de energia desta arma em um alvo que você possa ver a até 18 metros de você. O alvo pode ser uma criatura voluntária Média ou menor ou um objeto que não esteja sendo usado ou carregado, desde que o objeto seja pequeno o suficiente para caber dentro de um Cubo de 1,5 metros. A flecha teletransporta o alvo para um espaço desocupado que você possa ver a até 3 metros de você.

Escada de Energia. Como uma ação de Magia, você pode disparar uma rajada de flechas de energia desta arma em uma parede a até 18 metros de você. As flechas se tornam degraus brilhantes que se fixam na parede, formando uma escada mágica de até 18 metros de comprimento na parede. Esta escada dura por 1 minuto antes de desaparecer.



Niko

NOME DO PERSONAGEM

EREMITA

ANTECEDENTE

HUMANO

ESPÉCIE

CLERIGO

CLASSE

DOMINIO DA VIDA

SUBCLASSE

4

NÍVEL

TAMANHO

MÉDIO

CLASSE DE ARMADURA

15

ESCUDO

PONTOS DE VIDA

ATUAL

TEMP

35

MAX

DADO DE VIDA

GASTO

4d8

MAX

SALVAGUARDA CONTRA MORTE

SUCESSOS

FALHAS

INICIATIVA

+0

DESLOCAMENTO

9 METROS

ATAQUES COM ARMA

Nome	Bônus Atq	Dano e Tipo	Notas
MACA DA NIKO	+4	1D6 + 2 CONTUNDENTE	

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

+2

FORÇA

+2

MODIFICADOR

VALOR

14

☐ +2 Salvaguarda

☐ +2 Atletismo

DESTREZA

+0

MODIFICADOR

VALOR

10

☐ +0 Salvaguarda

☐ +0 Acrobacia

☐ +0 Furtividade

☐ +0 Prestidigitação

CONSTITUIÇÃO

+1

MODIFICADOR

VALOR

13

☐ +1 Salvaguarda

INSPIRAÇÃO HEROICA

INTELIGÊNCIA

-1

MODIFICADOR

VALOR

8

☐ -1 Salvaguarda

☐ +3 Arcanismo

☐ -1 História

☐ -1 Investigação

☐ -1 Natureza

☒ +5 Religião

SABEDORIA

+4

MODIFICADOR

VALOR

18

☒ +6 Salvaguarda

☐ +4 Intuição

☒ +6 Lidar com animais

☒ +6 Medicina

☒ +6 Percepção

☐ +4 Sobrevivência

CARISMA

+2

MODIFICADOR

VALOR

14

☒ +4 Salvaguarda

☐ +2 Atuação

☐ +2 Enganação

☐ +2 Intimidação

☒ +4 Persuasão

EQUIPAMENTO

MACA DA NIKO

COURACA PEITORAL

KIT DE CURANDEIRO

SÍMBOLO SAGRADO (AMULETO)

KIT DE SACERDOTE

Itens Mágicos Sintonizados

☒ MACA DA NIKO

☐

☐

IDIOMAS

Comum

TREINAMENTO EM EQUIPAMENTOS E PROFICIÊNCIAS

TREINAMENTO ARMADURAS ☒ Leve ☒ Média ☐ Pesada ☒ Escudos

PROFICIÊNCIAS

ARMAS SIMPLES, KIT DE HERBALISMO

MOEDAS

PC PP PE PO PL

2

NIKO

TRAÇOS DOS HUMANOS

Como Humano, você possui estas características especiais.

Engenhoso. Você ganha Inspiração Heroica sempre que terminar um Descanso Longo.

Perícias. Você ganha proficiência em uma perícia de sua escolha. (Já incluído na ficha.)

Versátil. Você ganha um talento de Origem de sua escolha. Habilidade é recomendado. (Já incluído na ficha.)

TALENTOS

AUMENTO NO VALOR DE ATRIBUTO

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4+)

Aumente o valor de um atributo de sua escolha em 2, ou aumente o valor de dois atributos de sua escolha em 1. Este talento não pode aumentar o valor de um atributo acima de 20. (Já incluído na ficha.)

Repetível. Você pode pegar este talento mais de uma vez.

CURANDEIRO

Talento de Origem

Você ganha os seguintes benefícios.

Médico de Batalha. Se possuir um Kit de Curandeiro, você pode gastar um uso dele e cuidar de uma criatura a até 1,5 metros de você como uma ação de Usar. Essa criatura pode gastar um de seus Dados de Vida, e você então rola esse dado. A criatura recupera um número de Pontos de Vida igual ao resultado da rolagem mais seu Bônus de Proficiência.

Rerrolagens Curativas. Sempre que rolar um dado para determinar o número de Pontos de Vida que restaura com uma magia ou com o benefício de Médico de Batalha deste talento, você pode rerrolar o dado se ele rolar um 1, e deve usar a nova rolagem.

VIGOROSO

Talento de Origem

Quando você adquire este talento, seu valor máximo de pontos de vida aumenta em uma quantidade igual a duas vezes o seu nível. Após isso, sempre que você ganhar um nível, seu valor máximo de pontos de vida aumenta em 2.

CARACTERÍSTICAS DO CLÉRIGO

NÍVEL 1: CONJURAÇÃO

Você aprendeu a conjurar magias através de oração e meditação.

Truques. Você conhece cinco truques de Clérigo da lista de magias de Clérigo.

Espaços de Magia. Você possui quatro espaços de magia de 1º nível e três espaços de magia de 2º nível. Você recupera todos os espaços de magia gastos quando termina um Descanso Longo.

Magias Preparadas. Você prepara a lista de magias que estão disponíveis para conjurar com esta característica. Para fazer isso, escolha sete magias de 1º nível ou 2º nível.

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

Substituindo Magias Preparadas. Sempre que terminar um Descanso Longo, você pode mudar sua lista de magias preparadas, substituindo qualquer uma das magias por outras magias de Clérigo para as quais você tenha 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.

CD da Magia: 14

Modificador de Ataque: +6

TRUQUES (À VONTADE)

Magia	Escola	Especial*
<i>Chama Sagrada</i>	Evocação	—
<i>Luz</i>	Evocação	—
<i>Orientação</i>	Adivinhação	C
<i>Soar os Mortos</i>	Necromancia	—
<i>Taumaturgia</i>	Transmutação	—

MAGIAS DE CLÉRIGO 1º NÍVEL (ESPAÇOS: 4)

Magia	Escola	Especial*
<i>Benção</i> (sempre preparada)	Encantamento	C, M
<i>Curar Ferimentos</i> (sempre preparada)	Abjuração	—
<i>Detectar Magia</i>	Adivinhação	C, R
<i>Escudo da Fé</i>	Abjuração	C
<i>Palavra Curativa</i>	Abjuração	—
<i>Raio Guia</i>	Evocação	—

NIKO

MAGIAS DE CLÉRIGO DE 2º NÍVEL (ESPAÇOS: 3)

Magia	Escola	Especial*
<i>Arma Espiritual</i>	Evocação	C
<i>Auxílio</i> (sempre preparada)	Abjuração	—
<i>Oração de Cura</i>	Abjuração	—
<i>Proteção Contra Veneno</i>	Abjuração	—
<i>Restauração Menor</i> (sempre preparada)	Abjuração	—

*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.

NÍVEL 1: ORDEM DIVINA

Você se dedicou ao seguinte papel sagrado.

Taumaturgo. Você conhece um truque extra da lista de magias de Clérigo (já incluído). Além disso, sua conexão mística com o divino lhe dá um bônus nos testes de Inteligência (Arcanismo ou Religião). O bônus é igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de +1). (Já incluído na ficha).

NÍVEL 2: CANALIZAR DIVINDADE

Você pode canalizar energia divina diretamente dos Planos Exteriores para alimentar efeitos mágicos. Você começa com dois desses efeitos: Faísca Divina e Expulsar Mortos-Vivos, cada um descrito abaixo. Cada vez que usar o Canalizar Divindade desta classe, escolha qual efeito de Canalizar Divindade desta classe criar.

Você pode usar o Canalizar Divindade desta classe duas vezes. Você recupera um dos usos gastos quando termina um Descanso Curto, e recupera todos os usos gastos quando termina um Descanso Longo.

Se um efeito de Canalizar Divindade exigir um teste de salvaguarda, a CD é igual à CD de salvaguarda de magia desta classe.

Faísca Divina. Como uma ação de Magia, você aponta seu Símbolo Sagrado para outra criatura que você possa ver a até 9 metros de você e foca energia divina nela. Role 1d8 e adicione seu modificador de Sabedoria. Você pode restaurar Pontos de Vida da criatura igual a esse total ou forçar a criatura a realizar uma salvaguarda de Constituição. Em uma falha, a criatura sofre dano Necrótico ou Radiante (sua escolha) igual a esse total. Em caso de sucesso, a criatura sofre metade do dano (arredondado para baixo).

Expulsar Mortos-Vivos. Como uma ação de Magia, você exhibe seu Símbolo Sagrado e condena criaturas Mortas-Vivas. Cada Morto-Vivo de sua escolha a até 9 metros de você deve realizar uma salvaguarda de Sabedoria. Se a criatura falhar, ela fica com as condições de Amedrontado e Incapacitado por 1 minuto. Durante esse tempo, ela tenta se afastar de você o máximo que puder em seus turnos. O efeito cessará na criatura se ela sofrer qualquer dano, se você ficar Incapacitado ou se você morrer.

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. (No seu nível de Clérigo, você sempre tem as magias *Auxílio*, *Benção*, *Curar Ferimentos* e *Restauração Menor* preparadas.)

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 de cura que pode restaurar um número de Pontos de Vida igual a cinco vezes seu nível de Clérigo. Escolha criaturas Sangrando a até 9 metros de você (o que pode incluir você), e divida esses Pontos de Vida entre elas. Esta característica pode restaurar uma criatura a no máximo metade de seus Pontos de Vida máximos.

NÍVEL 4: AUMENTO NO VALOR DE ATRIBUTO

Você ganha o talento Aumento no Valor de Atributo ou outro talento de sua escolha para o qual você se qualifique. (Já incluído na ficha.)

EQUIPAMENTO

MAÇA DA NIKO

Arma (Maça), Muito Rara (Requer Sintonização por um Conjurador)

Esta Maça possui 6 cargas e recupera 1d6 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Enquanto estiver segurando a Maça, você pode gastar 1 de suas cargas para conjurar *Invocar Celestial* (+9 para acertar com ataques de magia).



PRESTO

NOME DO PERSONAGEM

ESCRIBA

ANTECEDENTE

HUMANO

ESPÉCIE

MAGO

CLASSE

INVOCADOR

SUBCLASSE

4

NÍVEL

TAMANHO

MÉDIO

INICIATIVA

+2

DESLOCAMENTO

9 METROS

CLASSE DE ARMADURA

12

ESCUDO

PONTOS DE VIDA

ATUAL

TEMP

30

MAX

DADO DE VIDA

GASTO

406

MAX

SALVAGUARDA CONTRA MORTE

SUCESSOS

FALHAS

ATAQUES COM ARMA

Nome	Bônus Atq	Dano e Tipo	Notas
ADAGA	+4	1D4 + 2 PERFURANTE	ACUIDADE, LEVE, ARREMESSO (ALCANCE 6/18)

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

+2

FORÇA

-1

8

MODIFICADOR

VALOR

☐ -1 Salvaguarda

☐ -1 Atletismo

DESTREZA

+2

14

MODIFICADOR

VALOR

☐ +2 Salvaguarda

☒ +4 Acrobacia

☒ +4 Furtividade

☐ +2 Prestidigitação

CONSTITUIÇÃO

+1

12

MODIFICADOR

VALOR

☐ +1 Salvaguarda

INSPIRAÇÃO HEROICA

INTELIGÊNCIA

+4

18

MODIFICADOR

VALOR

☒ +6 Salvaguarda

☒ +8 Arcanismo

☐ +4 História

☒ +6 Investigação

☒ +6 Natureza

☐ +4 Religião

SABEDORIA

+0

10

MODIFICADOR

VALOR

☒ +2 Salvaguarda

☐ +0 Intuição

☒ +2 Lidar com animais

☐ +0 Medicina

☒ +2 Percepção

☐ +0 Sobrevivência

CARISMA

+2

14

MODIFICADOR

VALOR

☐ +2 Salvaguarda

☐ +2 Atuação

☐ +2 Enganação

☐ +2 Intimidação

☒ +4 Persuasão

EQUIPAMENTO

CHAPEU DE MUITAS MAGIAS

POCAO DE CURA

TUNICA

ADAGAS (2)

KIT DE ERUDITO

GRIMORIO

Itens Mágicos Sintonizados

☒ CHAPEU DE MUITAS MAGIAS

☐

☐

IDIOMAS

Comum

TREINAMENTO EM EQUIPAMENTOS E PROFICIÊNCIAS

TREINAMENTO ARMADURAS ☒ Leve ☒ Média ☒ Pesada ☒ Escudos

PROFICIÊNCIAS

ARMAS SIMPLES, SUPRIMENTOS DE CALIGRAFO

MOEDAS

PC PP PE PO PL

☐ ☐ ☐ 10 ☐

PRESTO

TRAÇOS DOS HUMANOS

Como Humano, você possui estas características especiais.

Engenhoso. Você ganha Inspiração Heroica sempre que terminar um Descanso Longo.

Perícias. Você ganha proficiência em uma perícia de sua escolha. (Já incluído na ficha.)

Versátil. Você ganha um talento de Origem de sua escolha. Habilidade é recomendado. (Já incluído na ficha.)

TALENTOS

AUMENTO NO VALOR DE ATRIBUTO

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4+)

Aumente o valor de um atributo de sua escolha em 2, ou aumente o valor de dois atributos de sua escolha em 1. Este talento não pode aumentar o valor de um atributo acima de 20. (Já incluído na ficha.)

Repetível. Você pode pegar este talento mais de uma vez.

ATIRADOR ARCANO

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4+; Conjuração ou Característica de Magia de Pacto)

Você ganha os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente o valor de Inteligência, Sabedoria ou Carisma em 1, até um máximo de 20. (Já incluído na ficha.)

Ignorar Cobertura. Suas jogadas de ataque para magias ignoram Meia Cobertura e Três-Quartos de Cobertura.

Conjuração em Combate Corpo a Corpo. Estar a até 1,5 metros de um inimigo não impõe Desvantagem nas suas jogadas de ataque com magias.

Alcance Aumentado. Quando você conjura uma magia que possui um alcance de pelo menos 3 metros e requer que você faça uma jogada de ataque, você pode aumentar o alcance da magia em 18 metros.

VIGOROSO

Talento de Origem

Quando você adquire este talento, seu valor máximo de pontos de vida aumenta em uma quantidade igual a duas vezes o seu nível. Após isso, sempre que você ganhar um nível, seu valor máximo de pontos de vida aumenta em 2.

CARACTERÍSTICAS DO MAGO

NÍVEL 1: CONJURAÇÃO

Como estudante de magia arcana, você aprendeu a conjurar magias.

Truques. Você conhece quatro truques de Mago. Sempre que terminar um Descanso Longo, pode substituir um de seus truques desta característica por outro truque de Mago de sua escolha.

Livro de Magias. Seu aprendizado como mago culminou na criação de um livro único: seu livro de magias. É um objeto Minúsculo que pesa 1,4 kg, contém 100 páginas e pode ser lido apenas por você ou por alguém que conjure *Identificar*. O livro contém as magias de 1º nível ou maior que você conhece.

Espaços de Magia. Você possui quatro espaços de magia de 1º nível e três espaços de magia de 2º nível. Você recupera todos os espaços de magia gastos quando termina um Descanso Longo.

Magias Preparadas. Você prepara a lista de magias que estão disponíveis para conjurar com esta característica. Para fazer isso, escolha sete magias do seu livro de magias. As magias escolhidas devem ser de um nível para o qual você tenha espaços de magia.

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

Substituindo Magias Preparadas. Sempre que terminar um Descanso Longo, você pode mudar sua lista de magias preparadas, substituindo qualquer uma das magias por magias do seu livro de magias.

Atributo de Conjuração. Inteligência é seu atributo de conjuração para suas magias de Mago.

Foco de Conjuração. Você pode usar um Foco Arcano ou seu livro de magias como um Foco de Conjuração para suas magias de Mago.

CD da Magia: 14

Modificador de Ataque: +6

PRESTO

TRUQUES (À VONTADE)

Magia	Escola	Especial*
Luz	Evocação	—
Mãos Mágicas	Conjuração	—
Raio de Fogo	Evocação	—
Raio de Gelo	Evocação	—

MAGIAS DE MAGO DE 1º NÍVEL (ESPAÇOS: 4)

Magia	Escola	Especial*
Armadura Arcana	Abjuração	—
Compreender Idiomas	Adivinhação	R
Detectar Magia	Adivinhação	C, R
Graxa	Conjuração	—
Mãos Flamejantes	Evocação	—
Mísseis Mágicos	Evocação	—
Onda Trovejante	Evocação	—
Queda Suave	Transmutação	—
Sono	Encantamento	C
Égide	Abjuração	—

MAGIAS DE MAGO DE 2º NÍVEL (ESPAÇOS: 3)

Magia	Escola	Especial*
Cegueira/Surdez	Transmutação	—
Imobilizar Pessoa	Encantamento	C
Invisibilidade	Ilusão	C
Lufada de Vento	Evocação	C
Passo Nebuloso	Conjuração	—
Raio Ardente	Evocação	—

*Na coluna Especial, C significa que a magia requer Concentração e R significa que é um Ritual.

NÍVEL 1: RECUPERAÇÃO ARCANA

Você pode recuperar parte de sua energia mágica estudando seu livro de magias. Quando terminar um Descanso Curto, pode escolher espaços de magia gastos para recuperar. Os espaços de magia podem ter um nível combinado igual a no máximo metade do seu nível de Mago (arredondado 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 de espaços de magia, recuperando um espaço de magia de 2º nível ou dois espaços de magia 1º nível.

Uma vez que você use esta característica, não pode fazê-lo novamente até terminar um Descanso Longo.

NÍVEL 1: ADEPTO DE RITUAIS

Você pode conjurar qualquer magia como um Ritual se essa magia tiver a marca de Ritual e estiver no seu livro de magias. Você não precisa ter a magia preparada, mas deve ler do livro para conjurar uma magia dessa forma.

NÍVEL 2: ACADÊMICO

Enquanto estudava magia, você também se especializou em outro campo de estudo. Escolha uma das seguintes perícias em que você possua proficiência: Arcanismo, História, Investigação, Medicina, Natureza ou Religião. Você adquire Especialização na perícia escolhida. (Já incluído na ficha.)

NÍVEL 3: VERSADO EM EVOCÇÃO

Escolha duas magias de Mago da escola de Evocação, cada uma não superior ao nível 2, e adicione-as ao seu livro de magias sem custos. (Já incluído na ficha.)

Além disso, sempre que ganhar acesso a um novo nível de espaços de magia nesta classe, você pode adicionar uma magia de Mago da escola de Evocação ao seu livro de magias gratuitamente. A magia escolhida deve ser de um nível para o qual você tenha espaços de magia. (Isto também está incluído acima.)

NÍVEL 3: TRUQUE POTENTE

Seus truques que causam dano afetam até mesmo criaturas que evitam o impacto principal do efeito. Quando você conjurar um truque em uma criatura e errar a jogada de ataque ou o alvo for bem-sucedido em um teste de salvaguarda contra o truque, o alvo sofre metade do dano do truque (se houver), mas não sofre nenhum efeito adicional do truque.

NÍVEL 4: AUMENTO NO VALOR DE ATRIBUTO

Você ganha o talento Aumento no Valor de Atributo ou outro talento de sua escolha para o qual você se qualifique. (Já incluído na ficha.)

PRESTO

EQUIPAMENTO

CHAPÉU DE MUITAS MAGIAS

Item Maravilhoso, Muito Raro (Requer Sintonização por um Magô)

Este chapéu pontudo possui as seguintes propriedades.

Foco de Conjuração. Enquanto estiver segurando o chapéu, você pode usá-lo como um Foco de Conjuração para suas magias de Mago. Qualquer magia que você conjurar usando o chapéu ganha um componente Somático especial: você deve alcançar dentro do chapéu e “puxar” a magia para fora dele.

Magia Desconhecida. Enquanto estiver segurando o chapéu, você pode tentar conjurar uma magia de 1º nível ou maior que você não conhece. A magia deve estar na lista de magias de Mago, deve ser de um nível que você possa conjurar e não pode ter componentes materiais que custem mais de 1.000 PO. Uma vez que decida a magia, você deve gastar um espaço de magia do nível da magia. Então, para determinar se conjura a magia, realize um teste de Inteligência (Arcanismo) (CD 10 mais o nível da magia). Em um teste bem-sucedido, você conjura a magia usando seu tempo de conjuração normal, e não pode usar esta propriedade novamente até terminar um Descanso Curto ou Longo. No caso de falha, você não consegue conjurar a magia e um efeito aleatório ocorre em vez disso, determinado por uma rolagem na tabela a seguir.

Qualquer magia que você conjurar do chapéu usa sua CD de resistência de magia e seu bônus de ataque de magia.

1d100 Efeito

- | | |
|-------|---|
| 01–50 | Você conjura uma magia aleatória determinada por um lançamento de 1d10: com 1 , <i>Aumentar/Reduzir</i> (efeito de aumentar); com 2 , <i>Aumentar/Reduzir</i> (efeito de reduzir); com 3 , <i>Fogo das Fadas</i> ; com 4 , <i>Bola de Fogo</i> ; com 5 , <i>Lufada de Vento</i> ; com 6 , <i>Invisibilidade</i> (conjurada em você mesmo); com 7 , <i>Relâmpago</i> ; com 8 , <i>Força Espectral</i> ; com 9 , <i>Polimorfia</i> ; com 10 , <i>Nuvem Fétida</i> . |
| 51–55 | Você fica com a condição Atordoado até o final do seu próximo turno, acreditando que algo incrível acabou de acontecer. |
| 56–60 | Um enxame inofensivo de borboletas preenche um Cubo de 3 metros a até 9 metros de você. O enxame se dispersa após 1 minuto. |
| 61–65 | Você puxa um objeto não mágico do chapéu. Lance 1d4 para determinar o objeto: com 1 , um frasco de Ácido; com 2 , um frasco de Fogo Alquímico; com 3 , um Pé-de-Cabra; com 4 , uma Tocha acesa. |
| 66–70 | Você sofre um surto de “doença mágica” e recebe a condição Envenenado por 1 hora. |
| 71–75 | Você recebe a condição Petrificado até o final do seu próximo turno. |
| 76–80 | Você puxa um objeto não mágico do chapéu. Lance 1d4 para determinar o objeto: com 1 , uma Adaga; com 2 , uma Corda com um Arpéu amarrado em uma extremidade; com 3 , uma bolsa de Estrepes; com 4 , uma gema no valor de 50 PO. |
| 81–85 | Uma criatura aparece em um espaço desocupado o mais próximo possível de você. A criatura não está sob seu controle e age normalmente, desaparecendo após 1 hora ou quando seus Pontos de Vida chegam a 0. Lance 1d4 para determinar a criatura: com 1 , um Camelo ; com 2 , uma Cobra Constritora ; com 3 , um Elefante ; com 4 , uma Mula . |
| 86–90 | Uma Fúria de Morcegos Hostil voa para fora do chapéu, ocupa seu espaço e ataca você. |
| 91–95 | Um portal bidirecional vertical de 3 metros de diâmetro para outro plano de existência se abre em um espaço desocupado dentro de 9 metros de você e permanece aberto até o final do seu próximo turno. O DM determina para onde ele leva. |
| 96–00 | Você puxa um item mágico do chapéu. Lance 1d6 para determinar a raridade do item: com 1–3 , Comum; com 4–5 , Incomum; com 6 , Raro. O Mestre escolhe o item, que desaparece após 1 hora se não for consumido ou destruído antes disso. |



SHEILA		4 NÍVEL	TAMANHO
NOME DO PERSONAGEM			MÉDIO
FAZENDEIRO	LADINO		INICIATIVA +3
ANTECEDENTE	CLASSE		
HUMANO	LADRAO		
ESPÉCIE	SUBCLASSE	DESLOCAMENTO 9 METROS	

CLASSE DE ARMADURA 14 ESCUDO	PONTOS DE VIDA TEMP 35 ATUAL MAX	DADO DE VIDA GASTO 4d8 MAX	SALVAGUARDA CONTRA MORTE SUCESOS FALHAS
------------------------------------	--	-------------------------------------	---

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA
+2

FORÇA
-1
MODIFICADOR VALOR 8
-1 Salvaguarda
-1 Atletismo

DESTREZA
+3
MODIFICADOR VALOR 16
+5 Salvaguarda
+5 Acrobacia
+7 Furtividade
+7 Prestidigitação

CONSTITUIÇÃO
+1
MODIFICADOR VALOR 12
+1 Salvaguarda

INSPIRAÇÃO HEROICA

INTELIGÊNCIA
+2
MODIFICADOR VALOR 14
+4 Salvaguarda
+2 Arcanismo
+2 História
+2 Investigação
+4 Natureza
+2 Religião

SABEDORIA
+2
MODIFICADOR VALOR 14
+2 Salvaguarda
+4 Intuição
+4 Lidar com animais
+2 Medicina
+4 Percepção
+2 Sobrevivência

CARISMA
+1
MODIFICADOR VALOR 12
+1 Salvaguarda
+1 Atuação
+1 Enganação
+1 Intimidação
+1 Persuasão

ATAQUES COM ARMA			
Nome	Bônus Atq	Dano e Tipo	Notas
ESPADA CURTA	+5	1D6 + 3 PERFORANTE	ACUIDADE, LEVE MAESTRIA: INCOMODAR
ADAGA	+5	1D4 + 3 PERFORANTE	ACUIDADE, LEVE, ARREMESSO (ALCANCE 6/18) MAESTRIA: CORTAR
ARCO CURTO	+5	1D6 + 3 PERFORANTE	MUNICAO (ALCANCE 24/96), DUAS MAOS

EQUIPAMENTO	
MANTO DA INVISIBILIDADE	
POCAO DE CURA	
ADAGAS (2)	
ESPADA CURTA	
ARCO CURTO	
20 FLECHAS	
ALJAVA	
ARMADURA DE COURO	
FERRAMENTAS DE LADRAO	
KIT DE ASSALTANTE	
Itens Mágicos Sintonizados	
MANTO DA INVISIBILIDADE	

IDIOMAS	COMUM, SILVESTRE, GIRIA DE LADRAO
---------	-----------------------------------

TREINAMENTO EM EQUIPAMENTOS E PROFICIÊNCIAS	
TREINAMENTO ARMADURAS	Leve Média Pesada Escudos
PROFICIÊNCIAS	
ARMAS MARCIAIS COM A PROPRIEDADE ACUIDADE OU LEVE, ARMAS SIMPLES, FERRAMENTAS DE CARPINTEIRO, FERRAMENTAS DE LADRAO	

MOEDAS				
PC	PP	PE	PO	PL
			18	

SHEILA

TRAÇOS DOS HUMANOS

Como Humano, você possui estas características especiais.

Engenhoso. Você ganha Inspiração Heroica sempre que terminar um Descanso Longo.

Perícias. Você ganha proficiência em uma perícia de sua escolha. (Já incluído na ficha.)

Versátil. Você ganha um talento de Origem de sua escolha. Habilidade é recomendado. (Já incluído na ficha.)

TALENTOS

SORTUDO

Talento de Origem

Você ganha os seguintes benefícios:

Pontos de Sorte. Você possui um número de Pontos de Sorte igual ao seu Bônus de Proficiência e pode gastar esses pontos nos benefícios abaixo. Você recupera seus Pontos de Sorte gastos quando termina um Descanso Longo.

Vantagem. Quando rolar um d20 para um Teste de D20, você pode gastar 1 Ponto de Sorte para se dar Vantagem na rolagem.

Desvantagem. Quando uma criatura rolar um d20 para uma jogada de ataque contra você, você pode gastar 1 Ponto de Sorte para impor Desvantagem nessa rolagem.

SORRATEIRO

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4+, Destreza 13+)

Você ganha os seguintes benefícios:

Aumento no Valor de Atributo Aumente seu valor de Destreza em 1, até um máximo de 20. (Isso já está incluído acima.)

Percepção às Cegas. Você possui Percepção às Cegas com um alcance de 3 metros.

Névoa da Guerra. Você explora as distrações da batalha, ganhando Vantagem em qualquer teste de Destreza (Furtividade) que fizer como parte da ação Esconder-se durante o combate.

Franco-atirador. Se realizar uma jogada de ataque enquanto estiver escondido e a jogada falhar, realizar a jogada de ataque não revela sua localização.

VIGOROSO

Talento de Origem

Quando você adquire este talento, seu valor máximo de pontos de vida aumenta em uma quantidade igual a duas vezes o seu nível. Após isso, sempre que você ganhar um nível, seu valor máximo de pontos de vida aumenta em 2.

CARACTERÍSTICAS DO LADINO

NÍVEL 1: ESPECIALIZAÇÃO

Você ganha Especialização em duas de suas proficiências de perícias à sua escolha. Furtividade e Prestidigitação são recomendadas se você possuir proficiência nelas. (Isso já está incluído acima.)

NÍVEL 1: ATAQUE FURTIVO

Você sabe como atacar sutilmente e explorar a distração de um inimigo. Uma vez por turno, você pode causar um dano adicional de 2d6 a uma criatura que atingir com uma jogada de ataque se possuir Vantagem na jogada e o ataque usar uma arma de Acuidade ou à Distância. O tipo de dano adicional é o mesmo do tipo da arma.

Você não precisa de Vantagem na jogada de ataque se pelo menos um de seus aliados estiver a 1,5 metro do alvo, o aliado não estiver Incapacitado e você não possuir Desvantagem na jogada de ataque.

NÍVEL 1: GÍRIA DO LADRÃO

Você aprendeu vários idiomas nas comunidades onde praticou seus talentos de ladrão. Você conhece a Gíria do Ladrão e um outro idioma à sua escolha. (Isso já está incluído acima.)

NÍVEL 1: MAESTRIA EM ARMAS

Seu treinamento com armas permite que você utilize as propriedades de maestria de dois tipos de armas à sua escolha com as quais você tenha proficiência, como Adagas e Arcos Curtos.

Sempre que terminar um Descanso Longo, você pode mudar os tipos de armas que escolheu. Por exemplo, você pode mudar para usar as propriedades de maestria de Cimitarra e Espadas Curtas.

(Você selecionou Adagas e Espadas Curtas, que têm as seguintes propriedades de maestria.)

Cortar. Quando realizar o ataque extra da propriedade Leve, pode fazê-lo como parte da ação de Ataque em vez de uma Ação Bônus. Você pode realizar este ataque extra apenas uma vez por turno.

Incomodar. Se atingir uma criatura com esta arma e causar dano à criatura, você possui Vantagem na sua próxima jogada de ataque contra essa criatura antes do final do seu próximo turno.

NÍVEL 2: AÇÃO ARDILOSA

Seu pensamento rápido e agilidade permitem que se mova e aja rapidamente. No seu turno, você pode realizar uma das seguintes ações como uma Ação Bônus: Correr, Desengajar ou Esconder-se.

SHEILA

NÍVEL 3: MÃO LEVE

Como uma Ação Bônus, você pode realizar uma das seguintes ações:

Prestidigitação. Realize um teste de Destreza (Prestidigitação) para abrir uma fechadura ou desarmar uma armadilha com Ferramentas de Ladrão ou para furtar um bolso.

Usar um Objeto. Realize a ação de Usar, ou realize a ação de Magia para usar um item mágico que requiera essa ação.

NÍVEL 3: ANDARILHO DE TELHADOS

Você treinou para alcançar lugares especialmente difíceis, concedendo-lhe os seguintes benefícios:

Escalador. Você ganha um Deslocamento de Escalada igual ao seu Deslocamento.

Saltador. Você pode determinar sua distância de salto usando Destreza em vez de Força.

NÍVEL 3: MIRA FIRME

Como uma Ação Bônus, você se dá Vantagem na sua próxima jogada de ataque no turno atual. Você só pode usar essa característica se não tiver se movido durante este turno, e após 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 ou outro talento de sua escolha para o qual você se qualifique. (Já incluído na ficha.)

EQUIPAMENTO

MANTO DA INVISIBILIDADE

Item Maravilhoso, Lendário (Requer Sintonização)

Este manto possui 3 cargas e recupera 1d3 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Enquanto estiver usando o manto, você pode realizar uma ação de Magia para puxar o capuz sobre sua cabeça e gastar 1 carga para se dar a condição de Invisível por 1 hora. O efeito encerra se você puxar o capuz para baixo (não requer ação) ou parar de usar o capuz.

MAGIAS

As magias que as Criaturas e os Personagens Prontos neste produto podem lançar são apresentadas abaixo, conforme aparecem no *Livro do Jogador de 2024*.

ARMA ESPIRITUAL

Evocação de 2º Nível (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 permanece enquanto durar a magia. A força aparece dentro do alcance da magia em um espaço de sua escolha, e você pode imediatamente realizar um ataque corpo a corpo com 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 uma 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.

Em Níveis Superiores. O dano aumenta em 1d8 para cada nível de espaço de magia acima do 2º.

ARMADURA ARCANA

Abjuração de 1º Nível (Feiticeiro, Magô)

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (um pedaço de couro curtido)

Duração: 8 horas

Você toca uma criatura voluntária que não esteja usando armadura. Enquanto durar a magia, a CA base do alvo se torna 13 mais seu modificador de Destreza. A magia encerra se o alvo vestir uma armadura.

AUMENTAR/REDUZIR

Transmutação de 2º Nível (Bardo, Druida, Feiticeiro, Magô)

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 9 metros

Componentes: V, S, M (uma pitada de ferro em pó)

Duração: Concentração, até 1 minuto

Enquanto durar, a magia aumenta ou reduz uma criatura ou um objeto que você possa ver dentro do alcance da magia (veja o efeito escolhido abaixo). Um objeto alvo não pode estar sendo usado ou carregado. Se o alvo for uma criatura não voluntária, ela pode realizar uma salvaguarda de Constituição. Em caso de sucesso, a magia não tem efeito. Tudo o que uma criatura alvo estiver vestindo e carregando muda de

tamanho com ela. Qualquer item que ela descartar retorna ao tamanho normal imediatamente. Uma arma ou munição arremessada retorna ao tamanho normal imediatamente após atingir ou errar um alvo.

Aumentar: O tamanho do alvo aumenta em uma categoria - de Médio para Grande, por exemplo. O alvo também possui Vantagem em testes de Força e salvaguardas de Força. Os ataques do alvo com suas armas aumentadas ou Golpes Desarmados causam 1d4 de dano extra em um acerto.

Reduzir: O tamanho do alvo diminui em uma categoria - de Médio para Pequeno, por exemplo. O alvo também possui Desvantagem em testes de Força e salvaguardas de Força. Os ataques do alvo com suas armas reduzidas ou Golpes Desarmados causam 1d4 a menos de dano em um acerto (isso não pode reduzir o dano para menos de 1).

AUXÍLIO

Abjuração de 2º Nível (Bardo, Clérigo, Druida, Paladino, Guardião)

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 9 metros

Componentes: V, S, M (uma tira de tecido branco)

Duração: 8 horas

Escolha até três criaturas dentro do alcance da magia. Os Pontos de Vida máximos e os Pontos de Vida atuais de cada alvo aumentam em 5 enquanto durar a magia.

Em Níveis Superiores. Os Pontos de Vida de cada alvo aumentam em 5 para cada nível de espaço de magia acima do 2º.

BENÇÃO

Encantamento de 1º Nível (Clérigo, Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 9 metros

Componentes: V, S, M (um Símbolo Sagrado no valor de 5 PO ou mais)

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você abençoa até três criaturas dentro do alcance da magia. Sempre que um alvo realizar uma jogada de ataque ou uma salvaguarda antes da magia acabar, o alvo adiciona 1d4 à jogada de ataque ou ao teste de salvaguarda.

Em Níveis Superiores. Você pode escolher um alvo adicional para cada nível de espaço de magia acima do 1º.

BOLA DE FOGO

Evocação de 3º Nível (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 45 metros

Componentes: V, S, M (uma bola de guano de morcego e enxofre)

Duração: Instantânea

Um rastro brilhante lampeja de você na direção de um ponto à sua escolha dentro do alcance da magia, onde desabrocha com um estrondo grave em uma explosão de chamas. Cada criatura em uma Esfera de 6 metros de raio centrada nesse ponto deve realizar uma salvaguarda de Destreza, sofrendo 8d6 de dano Ígneo em uma falha ou metade desse dano em caso de sucesso. Objetos inflamáveis na área que não estejam sendo usados ou carregados começam a Queimar.

Em Níveis Superiores. O dano aumenta em 1d6 para cada nível de espaço de magia acima do 3º.

CEGUEIRA/SURDEZ

Transmutação de 2º Nível (Bardo, Clérigo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 36 metros

Componentes: V

Duração: 1 minuto

Uma criatura que você possa ver dentro do alcance da magia deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição, ou ficará com a condição Cego ou Surdo (à sua escolha) enquanto durar a magia. No final de cada um de seus turnos, o alvo repete o teste, encerrando a magia em caso de sucesso.

Em Níveis Superiores. Você pode escolher uma criatura adicional para cada nível de espaço de magia acima do 2º.

CHAMA SAGRADA

Truque de Evocação (Clérigo)

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, S

Duração: Instantânea

Uma irradiação similar a uma chama irrompe sobre uma criatura que você possa ver dentro do alcance da magia. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza ou sofrerá 1d8 de dano Radiante. O alvo não recebe benefício de Cobertura Parcial ou Cobertura de Três-Quartos para este teste.

Melhoria do Truque. O dano aumenta em 1d8 quando você alcança os níveis 5 (2d8), 11 (3d8) e 17 (4d8).

COMPREENDER IDIOMAS

Adivinhação de 1º Nível (Bardo, Feiticeiro, Bruxo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação ou Ritual

Alcance: Pessoal

Componentes: V, S, M (uma pitada de fuligem e sal)

Duração: 1 hora

Enquanto durar a magia, você entende o significado literal de qualquer idioma que ouvir ou ver sinalizado. Você também entende qualquer idioma escrito que veja, mas deve tocar a superfície na qual as palavras estão escritas. Leva cerca de 1 minuto para ler uma página de texto. Esta magia não decodifica símbolos ou mensagens secretas.

CONE DE FRIO

Evocação de 5º Nível (Druída, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: Pessoal

Componentes: V, S, M (um pequeno cone de cristal ou vidro)

Duração: Instantânea

Você libera uma rajada de ar frio. Cada criatura em um Cone de 18 metros originado de você deve realizar uma salvaguarda de Constituição, sofrendo 8d8 de dano Gélido em uma falha ou metade desse dano em caso de sucesso. Uma criatura morta por esta magia se torna uma estátua congelada até derreter.

Em Níveis Superiores. O dano aumenta em 1d8 para cada nível de espaço de magia acima do 5º.

CONTRAMAGIA

Abjuração de 3º Nível (Feiticeiro, Bruxo, Mago)

Tempo de Conjuração: Reação, executada ao ver uma criatura dentro de 18 metros de você conjurando uma magia com componentes Verbais, Somáticos ou Materiais.

Alcance: 18 metros

Componentes: S

Duração: Instantânea

Você tenta interromper uma criatura que se encontra no processo de conjuração de uma magia. A criatura realiza uma salvaguarda de Constituição. No caso de falha, 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.

CURAR FERIMENTOS

Abjuração de 1º Nível (Bardo, Clérigo, Druida, Paladino, Guardião)

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duração: Instantânea

Uma criatura que você tocar recupera um número de Pontos de Vida igual a 2d8 mais seu modificador de atributo de conjuração.

Em Níveis Superiores. A cura aumenta em 2d8 para cada nível de espaço de magia acima do 1º.

DETECTAR MAGIA

Adivinhação de 1º Nível (Bardo, Clérigo, Druida, Paladino, Guardião, Feiticeiro, Bruxo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação ou Ritual

Alcance: Pessoal

Componentes: V, S

Duração: Concentração, até 10 minutos

Enquanto durar a magia, você sente a presença de efeitos mágicos a até 9 metros de você. Se você sentir tais efeitos, pode realizar uma ação de Magia para ver uma aura tênue ao redor de qualquer criatura ou objeto visível na área que pusem energia mágica, e se um efeito foi criado por uma magia, você sabe a escola de magia da mesma.

A magia é bloqueada por 30 centímetros de pedra, terra ou madeira; 2,5 centímetros de metal; ou uma fina camada de chumbo.

EGIDE

Abjuração de 1º Nível (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Reação, que você faz quando é atingido por uma jogada de ataque ou é alvo da magia

Mísseis Mágicos

Alcance: Pessoal

Componentes: V, S

Duração: 1 rodada

Uma barreira imperceptível de força mágica protege você. Até o início do seu próximo turno, você recebe um bônus de +5 na CA, incluindo contra o ataque que ativou a reação, e não sofre dano da magia *Mísseis Mágicos*.

ESCUDO DA FÉ

Abjuração de 1º Nível (Clérigo, Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação Bônus

Alcance: 18 metros

Componentes: V, S, M (um pergaminho de oração)

Duração: Concentração, até 10 minutos

Um campo cintilante envolve uma criatura à sua escolha dentro do alcance da magia, concedendo a ela um bônus de +2 na CA enquanto durar a magia.

ESFERA CÁUSTICA

Evocação de 4º Nível (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 45 metros

Componentes: V, S, M (uma gota de bile)

Duração: Instantânea

Você aponta para um local dentro do alcance da magia, e uma bola brilhante de ácido com 30 centímetros de diâmetro se dirige até lá e explode em uma Esfera de 6 metros de raio. Cada criatura na área deve fazer uma salvaguarda de Destreza. No caso de falha, uma criatura sofre 10d4 de dano Ácido e 5d4 de dano de Ácido no final do seu próximo turno. Em um teste bem-sucedido, uma criatura sofre apenas metade do dano inicial.

Em Níveis Superiores. O dano inicial aumenta em 2d4 para cada nível de espaço de magia acima do 4º.

FALAR COM ANIMAIS

Adivinhação de 1º Nível (Bardo, Druida, Guardião, Bruxo)

Tempo de Conjuração: Ação ou Ritual

Alcance: Pessoal

Componentes: V, S

Duração: 10 minutos

Enquanto durar a magia, você pode compreender e se comunicar verbalmente com Feras, e pode usar qualquer das opções de atributos da ação de Influência com elas.

A maioria das Feras tem pouco a dizer sobre tópicos que não se referem à sobrevivência ou companhia, mas no mínimo, uma Fera pode fornecer informações sobre locais e monstros próximos, incluindo o que ela percebeu durante o último dia.

FOGO DAS FADAS

Evocação de 1º Nível (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 da magia são contornados por uma luz azul, verde ou violeta (à sua escolha). Cada criatura no Cubo também é contornada se falhar em uma salvaguarda de Destreza. Enquanto durar a magia, objetos e criaturas afetadas emitem Luz Fraca em um raio de 3 metros e não podem se beneficiar da condição Invisível. Jogadas de ataque contra uma criatura ou objeto afetado possuem Vantagem se o atacante puder vê-los.

FORÇA ESPECTRAL

Ilusão de 2º Nível (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 possa ver dentro do alcance da magia. O alvo realiza uma salvaguarda de Inteligência. No caso de falha, você cria um objeto, criatura ou outro fenômeno fantasmagórico que não seja maior que um Cubo de 3 metros e que seja perceptível apenas para o alvo enquanto durar a magia. O fantasma inclui som, temperatura e outros estímulos.

O alvo pode fazer uma ação de Estudo para examinar o fantasma com um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD de resistência da sua magia. Se o teste for bem-sucedido, o alvo percebe que o fantasma é uma ilusão, e a magia encerra. Enquanto estiver sob efeito da magia, o alvo trata o fantasma como se fosse real e racionaliza qualquer resultado ilógico ao interagir com ele. Por exemplo, se o alvo atravessar uma ponte fantasmagórica e sobreviver à queda, acredita que a ponte existe e que algo mais a fez cair.

Um alvo afetado pode até sofrer dano da ilusão se o fantasma representar uma criatura perigosa ou uma ameaça. A cada turno, tal fantasma pode causar 2d8 de dano Psíquico ao alvo se estiver na área do fantasma ou a até 1,5 metros dele. O alvo percebe o dano como sendo de um tipo apropriado à ilusão.

GOLPE CONSTRITOR

Conjuração de 1º Nível (Guardião)

Tempo de Conjuração: Ação Bônus, executada imediatamente após atingir uma criatura com uma arma

Alcance: Pessoal

Componentes: V

Duração: Concentração, até 1 minuto

Ao atingir o alvo, vinhas espinhosas aparecem no impacto, e o alvo realiza uma salvaguarda de Força. Uma criatura Grande ou maior possui Vantagem neste teste. No caso de falha, o alvo fica com a condição Restrito até a magia encerrar. Em um teste bem-sucedido, as vinhas murcham, e a magia encerra.

Enquanto estiver Restrito, o alvo sofre 1d6 de dano Perfurante no início de cada um de seus turnos. O alvo ou uma criatura ao alcance dele pode realizar uma ação para realizar um teste de Força (Atletismo) contra a CD de resistência de sua magia. Em caso de sucesso, a magia encerra.

Em Níveis Superiores. O dano aumenta em 1d6 para cada nível de espaço de magia acima do 1º.

GRAXA

Conjuração de 1º Nível (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, S, M (um pouco de torresmo ou manteiga)

Duração: 1 minuto

Uma graxa não inflamável recobre o chão em um quadrado de 3 metros centrado em um ponto dentro do alcance da magia e o transforma em Terreno Difícil enquanto durar a magia. Quando a graxa aparece, cada criatura em pé na área deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza ou ficará com a condição Caído. Uma criatura que entrar ou terminar seu turno na área também deve ser bem-sucedida nesse teste ou ficará com a condição Caída.

IMOBILIZAR PESSOA

Encantamento de 2º Nível (Bardo, Clérigo, Druida, Feiticeiro, Bruxo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação **Alcance:** 18 metros

Componentes: V, S, M (um pedaço reto de ferro)

Duração: Concentração, até 1 minuto

Escolha um Humanoide dentro do alcance da magia que você possa ver. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria ou ficará com a condição Paralisado enquanto durar a magia. No final de cada um de seus turnos, o alvo repete o teste, encerrando a magia em si mesmo em caso de sucesso.

Em Níveis Superiores. Você pode escolher um Humanoide adicional para cada nível de espaço de magia acima do 2º.

INVISIBILIDADE

Ilusão de 2º Nível (Bardo, Feiticeiro, Bruxo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (um cílio em goma arábica)

Duração: Concentração, até 1 hora

Uma criatura que você tocar fica com a condição Invisível enquanto durar a magia. A magia encerra imediatamente após o alvo realizar uma jogada de ataque, causar dano ou conjurar uma magia.

Em Níveis Superiores. Você pode escolher uma criatura adicional para cada nível de espaço de magia acima do 2º.

INVOCAR CELESTIAL*

Conjuração de 5º Nível (Clérigo, Paladino)

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 27 metros

Componentes: V, S, M (um relicário no valor de 500+ PO)

Duração: Concentração, até 1 hora

Você convoca um espírito Celestial. Ele se manifesta em uma forma angelical em um espaço desocupado que você possa ver dentro do alcance da magia e usa o bloco de estatísticas do Espírito Celestial. Quando você conjura a magia, escolha entre Vingador ou Defensor. Sua escolha determina certos detalhes no bloco de estatísticas. A criatura desaparece quando seus Pontos de Vida chegam a 0 ou quando a magia encerra.

A criatura é sua aliada e de seus companheiros. Em combate, a criatura compartilha sua contagem de Iniciativa, mas age imediatamente logo após o seu turno. Ela obedece seus comandos verbais (não requer ação de sua parte). Se você não der comandos, ela realiza a ação Esquivar e usa seu movimento para evitar perigo.

Em Níveis Superiores. Use o nível do espaço de magia como o nível da magia no bloco de estatísticas.

ESPÍRITO CELESTIAL

Celestial Grande, Neutro

CA 11 + o nível da magia + 2 (apenas Defensor)

PV 40 + 10 para cada nível de magia acima do 5º

Deslocamento 9 m, Voo 12 m

		MOD	SG			MOD	SG			MOD	SG
FOR	16	+3	+3	DES	14	+2	+2	CON	16	+3	+3
INT	10	+0	+0	SAB	14	+2	+2	CAR	16	+3	+3

Resistências: Radiante

Imunidades: Enfeitiçado, Amedrontado

Sentidos Visão no Escuro 18 metros, Percepção Passiva 12

Idiomas Celestial, entende os idiomas que você fala

ND Nenhum (XP 0; BP igual ao seu Bônus de Proficiência)

AÇÕES

Ataque Múltiplos. O espírito faz um número de ataques igual à metade do nível desta magia (arredondado para baixo).

Arco Radiante (apenas Vingador). Jogada de Ataque à Distância: Bônus igual ao seu modificador de ataque com magia, alcance 180 m. Acerto: 2d6 + 2 + o nível da magia Radiante.

Maça Radiante (apenas Defensor). Jogada de Ataque Corpo a Corpo: Bônus igual ao seu modificador de ataque com magia, alcance 1,5 m. Acerto: 1d10 + 3 + o nível da magia Radiante, e o espírito pode escolher a si mesmo ou a outra criatura que possa ver a até 3 metros do alvo. A criatura escolhida ganha 1d10 Pontos de Vida Temporários.

Toque Cicatrizante (1/Dia). O espírito toca outra criatura. O alvo recupera Pontos de Vida igual a 2d8 + o nível da magia.

*NT.: A tradução oficial erroneamente nomeou duas magias da mesma forma: **Conjure Celestial**, presente originalmente no *Livro do Jogador* da 5ª edição; e **Summon Celestial**, presente originalmente no *O Caldeirão de Todas as Coisas de Tasha*.

LUFADA DE VENTO

Evocação de 2º Nível (Druida, Guardião, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: Pessoal

Componentes: V, S, M (uma semente de legume)

Duração: Concentração, até 1 minuto

Uma Linha de vento forte de 18 metros de comprimento e 3 metros de largura é soprada de você em uma direção à sua escolha enquanto durar a magia. Cada criatura na Linha deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Força ou será empurrada 4,5 metros para longe de você na direção da Linha. Uma criatura que encerrar seu turno na Linha deve realizar o mesmo teste.

Qualquer criatura na Linha deve gastar 2 metros de deslocamento para cada 1 metro que se mover ao se aproximar de você. A rajada dispersa gás ou vapor, e apaga velas e chamas semelhantes desprotegidas que estiverem na área. Ela faz com que chamas protegidas, como as de lanternas, oscilem loucamente e possui 50% de chance de apagá-las. Como uma Ação Bônus em seus turnos posteriores, você pode mudar a direção em que a Linha sopra de você.

LUZ

Truque de Evocação (Bardo, Clérigo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: Toque

Componentes: V, M (um vaga-lume ou musgo fosforescente)

Duração: 1 hora

Você toca um objeto Grande ou menor que não esteja sendo usado ou carregado por outra pessoa. enquanto durar a magia, o objeto emite Luz Plena em um raio de 6 metros e Meia-Luz por mais 6 metros adicionais. A luz pode ser da cor de sua preferência. Cobrir o objeto com algo opaco bloqueia a luz. A magia encerra se você a conjurar novamente.

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 da magia, fazendo-as parecerem tochas, lanternas ou orbes brilhantes que flutuam enquanto durar a magia. Alternativamente, você combina as quatro luzes em uma forma Média brilhante que é vagamente humanóide. Independentemente da forma escolhida, cada luz emite Luz Fraca em um raio de 3 metros.

Como uma Ação Bônus, você pode mover as luzes até 18 metros para um espaço dentro do alcance da magia. Uma luz deve estar a no máximo 6 metros de outra luz criada por esta magia, e uma luz desaparece se ultrapassar o alcance da magia.

MÃOS FLAMEJANTES

Evocação de 1º Nível (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: Pessoal

Componentes: V, S

Duração: Instantânea

Uma fina camada de chamas surge de você. Cada criatura em um Cone de 4,5 metros deve realizar uma salvaguarda de Destreza, sofrendo 3d6 de dano Ígneo em uma falha ou metade desse dano em caso de sucesso. Objetos inflamáveis no Cone que não estejam sendo usados ou carregados começam a Queimar.

Em Níveis Superiores. O dano aumenta em 1d6 para cada nível de espaço de magia acima do 1º.

MÃOS MÁGICAS

Truque de Conjuração (Bardo, Feiticeiro, Bruxo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 9 metros

Componentes: V, S

Duração: 1 minuto

Uma mão espectral flutuante aparece em um ponto que você escolher dentro do alcance da magia. A mão permanece enquanto durar a magia. A mão desaparece se ficar a mais de 9 metros de você ou se você conjurar esta magia novamente. Quando você conjura a magia, pode usar a mão para manipular um objeto, abrir uma porta ou recipientes destrancados, guardar ou recuperar um item de um recipiente aberto ou derramar o conteúdo de um frasco. Como uma ação de Magia em seus turnos posteriores, você pode controlar a mão novamente. Como parte dessa ação, você pode mover a mão até 9 metros. A mão não pode atacar, ativar itens mágicos ou carregar mais de 4,5 kg.

MARCA DO PREDADOR

Adivinhação de 1º Nível (Guardião)

Tempo de Conjuração: Ação Bônus

Alcance: 27 metros

Componentes: V

Duração: Concentração, até 1 hora

Você marca magicamente como sua presa uma criatura dentro do alcance da magia que possa ver. Até a magia encerrar, você causa 1d6 de dano Energético adicional ao alvo sempre que acertá-lo com uma jogada de ataque. Você também possui 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 essa magia encerre, você pode usar uma Ação Bônus para mover a marca para uma nova criatura dentro do alcance da magia e que possa ver.

Em Níveis Superiores. Sua Concentração pode durar mais tempo com um espaço de magia de 3º-4º níveis (até 8 horas) ou 5º ou maior (até 24 horas).

MÍSSEIS MÁGICOS

Evocação de 1º Nível (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 36 metros

Componentes: V, S

Duração: Instantânea

Você cria três dardos brilhantes de força mágica. Cada dardo atinge uma criatura à sua escolha que você possa ver dentro do alcance da magia. Um dardo causa 1d4 + 1 de dano Energético ao alvo. Os dardos atingem simultaneamente, e você pode direcioná-los para atingir uma criatura ou várias.

Em Níveis Superiores. A magia cria um dardo a mais para cada nível de espaço de magia acima do 1º.

NÉVOA OBSCURECENTE

Conjuração de 1º Nível (Druida, Guardião, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 36 metros

Componentes: V, S

Duração: Concentração, até 1 hora

Você cria uma Esfera de nevoeiro com raio de 6 metros centrada em um ponto dentro do alcance da magia. A Esfera fica Totalmente Obscurecida. Ela permanece enquanto durar a magia ou até um vento forte (como o criado por *Lufada de Vento*) dispersá-la.

Em Níveis Superiores. O raio da névoa aumenta em 6 metros para cada nível de espaço de magia acima do 1º.

NUVEM FÉTIDA

Conjuração de 3º Nível (Bardo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação **Alcance:** 27 metros

Componentes: V, S, M (um ovo podre) **Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você cria uma Esfera de 6 metros de raio de gás amarelo nauseante centrada em um ponto dentro do alcance da magia. A nuvem fica Totalmente Obscurecida. A nuvem persiste no ar enquanto durar a magia ou até um vento forte (como o criado por *Lufada de Vento*) dispersá-la.

Cada criatura que começar seu turno na Esfera deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição ou ficará com a condição Envenenado até o final do turno atual. Enquanto Envenenada dessa maneira, a criatura não pode realizar uma ação ou uma Ação Bônus.

ONDA TROVEJANTE

Evocação de 1º Nível (Bardo, Druida, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: Pessoal

Componentes: V, S

Duração: Instantânea

Você libera uma onda de força trovejante. Cada criatura em um Cubo de 4,5 metros originado de você deve fazer uma salvaguarda de Constituição. No caso de falha, uma criatura sofre 2d8 de dano Trovejante e é empurrada 3 metros para longe de você. Em um teste bem-sucedido, uma criatura sofre apenas metade do dano. Além disso, objetos não fixos que estejam completamente dentro do Cubo são empurrados 3 metros para longe de você, e um estrondo trovejante é audível a até 90 metros.

Em Níveis Superiores. O dano aumenta em 1d8 para cada nível de espaço de magia acima do 1º.

ORAÇÃO DE CURA

Abjuração de 2º Nível (Clérigo, Paladino)

Tempo de Conjuração: 10 minutos

Alcance: 9 metros

Componentes: V

Duração: Instantânea

Até cinco criaturas à sua escolha que permaneçam dentro do alcance da magia durante toda a conjuração ganham 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 termine um Descanso Longo.

Em Níveis Superiores. A cura aumenta em 1d8 para cada nível de espaço de magia acima do 2º.

ORIENTAÇÃO

Truque de Adivinhação (Clérigo, Druida)

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você toca uma criatura voluntária e escolhe uma perícia. Até a magia encerrar, a criatura adiciona 1d4 a qualquer teste de atributo usando a perícia escolhida.

PALAVRA CURATIVA

Abjuração de 1º Nível (Bardo, Clérigo, Druida)

Tempo de Conjuração: Ação Bônus

Alcance: 18 metros

Componentes: V

Duração: Instantânea

Uma criatura à sua escolha dentro do alcance da magia que você possa ver recupera Pontos de Vida igual a 2d4 mais seu modificador de atributo de conjuração.

Em Níveis Superiores. A cura aumenta em 2d4 para cada nível de espaço de magia acima do 1º.

PASSO NEBULOSO

Conjuração de 2º Nível (Feiticeiro, Bruxo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação Bônus

Alcance: Pessoal

Componentes: V

Duração: Instantânea

Brevemente rodeado por uma névoa prateada, você se teleporta até 9 metros para um espaço desocupado que possa ver.

PASSOS LARGOS

Transmutação de 1º Nível (Bardo, Druida, Guardião, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (uma pitada de terra)

Duração: 1 hora

Você toca uma criatura. O deslocamento do alvo aumenta em 3 metros enquanto durar a magia.

Em Níveis Superiores. Você pode escolher uma criatura adicional para cada nível de espaço de magia acima do 1º.

POLIMORFIA

Transmutação de 4º Nível (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 possa ver dentro do alcance da magia em uma Fera. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria ou se transformará em uma Fera enquanto durar a magia. Essa forma pode ser qualquer Fera que você escolher, desde que tenha um Nível de Desafio igual ou menor ao do alvo (ou ao nível do alvo, caso não possua Nível de Desafio). As estatísticas de jogo do alvo são substituídas pelo bloco de estatísticas da Fera escolhida, mas o alvo mantém seu alinhamento, personalidade, tipo de criatura, Pontos de Vida e Dados de Vida. Veja o apêndice B 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 Fera. A magia encerra 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. Os equipamentos do alvo se fundem na nova forma. A criatura não pode usar ou se beneficiar de nenhum desses equipamentos.

PRESTIDIGITAÇÃO ARCANA

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 da magia. Escolha o efeito entre as opções abaixo. Se conjurar esta magia várias vezes, você pode ter até três de seus efeitos não instantâneos ativos ao mesmo tempo.

Efeito Sensorial. Você cria um efeito sensorial instantâneo e inofensivo, como uma chuva de faíscas, uma sopro de vento, notas musicais suaves ou um odor característico.

Manipulação de Fogo. Você faz com que uma vela, tocha ou pequena fogueira seja imediatamente acesa ou apagada

Limpar ou Sujar. Você instantaneamente limpa ou suja um objeto que não seja maior que um cubo de 30 centímetros de lado.

Sensação Menor. Você resfria, esquentar ou tempera um objeto que não seja maior que um cubo de até 30 centímetros de lado feito de matéria não-viva por 1 hora.

Marca Mágica. Você colore, faz 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 em sua mão e esta dura até o fim do seu próximo turno.

PROTEÇÃO CONTRA VENENO

Abjuração de 2º Nível (Clérigo, Druida, Paladino, Guardião)

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duração: 1 hora

Você toca uma criatura e encerra a condição Envenenado nela. Pela duração da magia, o alvo possui Vantagem em salvaguardas para evitar ou encerrar a condição Envenenado e possui Resistência a dano Venenoso.

QUEDA SUAVE

Transmutação de 1º Nível (Bardo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Reação, executada quando você ou uma criatura que puder ver dentro de 18 metros de você estiver caindo

Alcance: 18 metros

Componentes: V, M (uma pequena pena ou pedaço de pluma)

Duração: 1 minuto

Dentro do alcance da magia, escolha até cinco criaturas caindo. A velocidade de uma criatura em queda desacelera para 18 metros por rodada até a magia encerrar. Se uma criatura aterrissar antes do fim da magia, ela não sofre dano da queda, e a magia encerra para aquela criatura.

RAIO ARDENTE

Evocação de 2º Nível (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 36 metros

Componentes: V, S

Duração: Instantânea

Você lança três raios flamejantes. Pode lançá-los em um único alvo dentro do alcance da magia ou em vários. Faça um ataque mágico à distância para cada raio. Em um acerto, o alvo sofre 2d6 de dano Ígneo.

Em Níveis Superiores. Você cria um raio adicional para cada nível de espaço de magia acima do 2º.

RAIO DE FOGO

Truque de Evocação (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 36 metros

Componentes: V, S

Duração: Instantânea

Você lança uma faísca de fogo em uma criatura ou objeto dentro do alcance da magia. Realize um ataque mágico à distância contra o alvo. Em um 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.

Melhoria do Truque. O dano aumenta em 1d10 quando você alcança os níveis 5 (2d10), 11 (3d10) e 17 (4d10).

RAIO DE GELO

Truque de Evocação (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, S

Duração: Instantânea

Um feixe gélido de luz azulada parte em direção a uma criatura dentro do alcance da magia. Faça um ataque mágico à distância contra o alvo. Em um acerto, o alvo sofre 1d8 de dano Gélido, e seu Deslocamento é reduzido em 3 metros até o início do seu próximo turno.

Melhoria do Truque. O dano aumenta em 1d8 quando você alcança os níveis 5 (2d8), 11 (3d8) e 17 (4d8).

RAIO GUIA

Evocação de 1º Nível (Clérigo)

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 36 metros

Componentes: V, S

Duração: 1 rodada

Você lança um raio de luz em direção a uma criatura dentro do alcance da magia. Realize um ataque mágico à distância contra o alvo. Em um acerto, ele sofre 4d6 de dano Radiante, e a próxima jogada de ataque feita contra ele antes do final do seu próximo turno possui Vantagem.

Em Níveis Superiores. O dano aumenta em 1d6 para cada nível de espaço de magia acima do 1º.

RAIO NAUSEANTE

Necromancia de 1º Nível (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, S

Duração: Instantânea

Você dispara um raio esverdeado em direção a uma criatura dentro do alcance da magia. Faça um ataque mágico à distância contra o alvo. Em um acerto, o alvo sofre 2d8 de dano Venenoso e fica com a condição Envenenado até o final do seu próximo turno.

Em Níveis Superiores. O dano aumenta em 1d8 para cada nível de espaço de magia acima do 1º.

RELÂMPAGO

Evocação de 3º Nível (Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: Pessoal

Componentes: V, S, M (um pouco de pelo e um cetro de cristal)

Duração: Instantânea

Um raio formando uma Linha de 30 metros de comprimento e 1,5 metro de largura dispara a partir de você em uma direção à sua escolha. Cada criatura na Linha deve realizar uma salvaguarda de Destreza, sofrendo 8d6 de dano Elétrico em uma falha ou metade desse dano em caso de sucesso.

Em Níveis Superiores. O dano aumenta em 1d6 para cada nível de espaço de magia acima do 3º.

RESTAURAÇÃO MENOR

Abjuração de 2º Nível (Bardo, Clérigo, Druida, Paladino, Guardião)

Tempo de Conjuração: Ação Bônus

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duração: Instantânea

Você toca uma criatura e encerra uma condição nela: Cego, Surdo, Paralisado ou Envenenado.

SALTO

Transmutação de 1º Nível (Druida, Guardião, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação Bônus

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (uma perna traseira de gafanhoto)

Duração: 1 minuto

Você toca uma criatura voluntária. Uma vez por turno enquanto durar a magia, essa criatura pode saltar até 9 metros gastando 3 metros de deslocamento.

Em Níveis Superiores. Você pode escolher uma criatura adicional para cada nível de espaço de magia acima do 1º.

SOAR OS MORTOS

Truque de Necromancia (Clérigo, Bruxo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, S

Duração: Instantânea

Você aponta para uma criatura que possa ver dentro do alcance da magia, e um único som de um sino fúnebre é audível a até 3 metros do alvo. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria ou sofrerá 1d8 de dano Necrótico. Se o alvo estiver com algum de seus Pontos de Vida faltando, ele sofrerá 1d12 de dano Necrótico em vez disso.

Melhoria do Truque. O dano aumenta em um dado quando você alcança os níveis 5 (2d8 ou 2d12), 11 (3d8 ou 3d12) e 17 (4d8 ou 4d12).

SONO

Encantamento de 1º Nível (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 à sua escolha em uma Esfera de 1,5 metro de raio centrada em um ponto dentro do alcance da magia deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria ou ficará com a condição Incapacitado até o final do seu próximo turno, quando deve repetir o teste. Se o alvo falhar no segundo teste, ele ficará com a condição de Inconsciente enquanto durar a magia. A magia encerra em um alvo se ele sofrer dano ou se alguém dentro de 1,5 metro dele realizar uma ação para despertá-lo do efeito da magia.

Criaturas que não dormem, como elfos, ou que têm Imunidade à condição Exausto, automaticamente são bem-sucedidas nos testes contra esta magia.

SUGESTÃO

Encantamento de 2º Nível (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 um curso de ação — descrito em no máximo 25 palavras — para uma criatura que possa ver dentro do alcance da magia que possa ouvir e entender você. A sugestão deve parecer realizável e não envolver nada que obviamente causaria dano ao alvo ou seus aliados. Por exemplo, você poderia dizer: “Pegue a chave do cofre do tesouro do culto e me entregue.” Ou você poderia dizer: “Parem de lutar, saiam desta biblioteca pacificamente e não retorne.”

O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria ou ficará com a condição Enfeitiçado enquanto durar a magia ou até que você ou seus aliados causem dano ao alvo. O alvo Enfeitiçado segue a sugestão da melhor maneira possível. A atividade sugerida pode continuar enquanto durar a magia, mas se a atividade sugerida puder ser completada em um tempo mais curto, a magia encerra para o alvo ao completá-la.

TAUMATURGIA

Truque de Transmutação (Clérigo)

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 9 metros

Componentes: V

Duração: Até 1 minuto

Você manifesta um pequeno milagre. Você cria um dos efeitos abaixo dentro do alcance da magia. Se conjurar esta magia várias vezes, você pode ter até três de seus efeitos de 1 minuto ativos ao mesmo tempo.

Olhos Alterados: Você pode alterar a aparência dos seus olhos durante 1 minuto.

Voz Retumbante: Sua voz ressoa até três vezes mais alta do que o normal durante 1 minuto.

Manipulação de Fogo: Você faz chamas tremularem, clarearem, escurecerem ou mudarem de cor durante 1 minuto.

Mão Invisível: Você instantaneamente faz uma porta ou janela destrancada se abrir ou fechar.

Som Fantasma: Você cria um som instantâneo que se origina de um ponto à sua escolha dentro do alcance da magia, com o estrondo de um trovão, o grialhar de um corvo ou sussurros sinistros.

Tremores: Você causa tremores inofensivos no solo durante 1 minuto.

Voo

Transmutação de 3º Nível (Feiticeiro, Bruxo, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (uma pena)

Duração: Concentração, até 10 minutos

Você toca uma criatura voluntária. Enquanto durar a magia, o alvo ganha um Deslocamento de Voo de 18 metros e pode pairar. Quando a magia encerrar, o alvo irá cair se ainda estiver no ar, a menos que possa parar a queda.

Em Níveis Superiores. Você pode escolher uma criatura adicional para cada nível de espaço de magia acima do 3º.

CRÉDITOS DA AVENTURA

Designer Principal: Amanda Hamon

Designers: Stacey Allan, Will Doyle

Desenvolvedor de Regras: Ron Lundeen

Editores: Judy Bauer (principal), Sadie Lowry, Hannah Rose

Diretor de Arte: Josh Herman

Designers Gráficos: Matt Cole (principal), Bowen Welles

Ilustrador da Capa: Aurore Folny

Cartógrafos: Stacey Allan, Will Doyle

Ilustradores: Aurore Folny, Tyler Jacobson

Consultores: Rico Corazon, Sameer Joseph

Produtores: Siera Bruggeman (principal), Bill Benham

D&D BEYOND

Gerente de Produto: Jeff Turriff

Designers Digitais: Jay Jani, Bailey Vaughan

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Dragonlance, Eberron, Forgotten Realms, Greyhawk, Wizards of the Coast, o ampersand do dragão, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, todos os outros nomes de produtos da Wizards of the Coast e seus respectivos logotipos são marcas registradas da Wizards of the Coast nos EUA e em outros países. Todos os personagens e suas semelhanças distintivas são propriedade da Wizards of the Coast. Os materiais descritos nesta declaração são protegidos pelas leis de direitos autorais dos Estados Unidos da América e ao redor do mundo sob tratados internacionais de propriedade intelectual. Qualquer reprodução ou uso não autorizado dos materiais contidos aqui ou das ilustrações contidas aqui é proibido sem a permissão expressa por escrito da Wizards of the Coast.

©2024 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, EUA. Fabricado por: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Representado por: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Hasbro UK Ltd., P.O. Box 43 Newport, NP19 4YH, UK

CRÉDITOS DA TRADUÇÃO

TRADUZIDO POR:



Tradutor: KryFi

Revisores: Vitoreba, Shoit Maeda, André Luiz Kupkovski, Léo Fenhir

5e24 PHB Style por **KaiburrKathHound**

FEITO COM



THE HOMEBREWERY
HOMEBREWERY.NATURALCRIT.COM

