



# GUIA DE XANATHAR PARA TODAS AS COISAS

**DUNGEONS & DRAGONS**

Explore uma riqueza de opções de regras fantásticas para jogadores e Mestres  
neste suplemento para maior jogo de RPG do mundo



# ÍNDICE

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

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





# INTRODUÇÃO

**A**BAIXO DA MOVIMENTADA CIDADE DE ÁGUAS Profundas, um observador, o senhor do crime mantém controle sobre tudo e todos - ou assim ele pensa. Conhecido como Xanathar, esse bizarro ser acredita que pode coletar informações sobre tudo no multiverso de DUNGEONS & DRAGONS.

O observador deseja saber tudo! Mas não importa o que o observador aprenda e quais tesouros ele adquira, sua posse mais prezada em todos os multiversos é seu peixinho dourado, Sylgar.

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

## USANDO ESTE LIVRO

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

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

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

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

### UNEARTHED ARCANA

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

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



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





## AS REGRAS BÁSICAS

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

### O MESTRE DECIDE AS REGRAS

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

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

### DEZ REGRAS PARA RECORDAR

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

#### EXCEÇÕES SUPLANTAM AS REGRAS GERAIS

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

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

#### ARREDONDAR PARA BAIXO

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

### VANTAGEM E DESVANTAGEM

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

### COMBINANDO EFEITOS DIFERENTES

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

### TEMPO DE REAÇÃO

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

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

### RESISTÊNCIA E VULNERABILIDADE

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

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

### BONUS DE PROFICIÊNCIA

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

### AÇÃO BÔNUS EM MAGIAS

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

### CONCENTRAÇÃO

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

### PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

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







## CAPÍTULO 1

# OPÇÕES DE PERSONALIZAÇÃO



S PRINCIPAIS FIGURAS EM QUALQUER campanha D&D são os personagens criados pelos jogadores. O heroísmo, a tolice, a integridade e a potencial infâmia de seus personagens estão no cerne da história. Este capítulo fornece uma variedade de novas opções para eles, com foco em subclasses adicionais para cada

uma das classes no *Livro do Jogador*.

Cada classe oferece uma escolha de definição de personagem no 1º, 2º ou 3º nível que desbloqueia uma série de características especiais, não disponíveis para a classe como um todo. Essa escolha é chamada de subclasse. Cada classe tem um termo coletivo que descreve suas subclasses: no guerreiro, por exemplo, as subclasses são chamadas de arquétipos marciais, e no paladino, são juramentos sagrados. A tabela abaixo

### SUBCLASSES

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





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



## TOTENS PESSOAIS

### d6 Totem

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

## TATUAGEM

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

## TATUAGENS

### d6 Tatuagem

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

## SUPERSTIÇÃO

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

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

## BÁRBARO

EU TENHO TESTEMUNHANDO A ATUAÇÃO INDOMÁVEL DOS bárbaros nos campos de batalha, e fico maravilhado com a força que permeia no coração da fúria deles.

– Seret, Arquimago

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

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

## TOTEM PESSOAL

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

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

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





ESQUERDA PARA DIREITA: FANÁTICO, HERDEIRO DA TEMPESTADE, GUARDIÃO ANCESTRAL

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

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

### SUPERSTIÇÕES

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

## CAMINHOS PRIMITIVOS

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

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



### CAMINHO DO GUARDIÃO ANCESTRAL

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

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

#### CARACTERÍSTICAS DO CAMINHO DO GUARDIÃO ANCESTRAL

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



## PROTETOR ANCESTRAL

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

## ESCUDO ESPIRITUAL

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

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

## CONSULTAR OS ESPÍRITOS

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

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

## ANCESTRAIS VINGATIVOS

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

## CAMINHO DO ARAUTO DA TEMPESTADE

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

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

### CARACTERÍSTICAS DO CAMINHO DO HERDEIRO DA TEMPESTADE

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

Você sabe um dos grandes benefícios de viver subterrâneo? Sem tempo Então não bagunce isso para mim.



## AURA DA TEMPESTADE

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

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

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

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

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

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

## ALMA DA TEMPESTADE

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

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

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

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

## TEMPESTADE PROTETORA

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





### TEMPESTADE FURIOSA

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

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

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

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

### CAMINHO DO FANÁTICO

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

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

#### CARACTERÍSTICAS DO CAMINHO DO FANÁTICO

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

### FÚRIA DIVINA

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

### GUERREIRO DOS DEUSES

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

### FOCO FANÁTICO

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

### PRESENÇA ZELOSA

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

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

### FÚRIA ALÉM DA MORTE

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

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





## BARDO

MÚSICA É O FRUTO DA ÁRVORE DIVINA QUE VIBRA COM AS Palavras da Criação. Mas o que eu te pergunto é: pode um bardo ir para a raiz de sua árvore? Pode-se tocar na fonte desse poder? Ah, que tipos de música eles trariam então para este mundo!

– Fletcher Danairia, Mestre Bardo.

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

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

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

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

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

### OBRA PRIMA

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

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

### OBRAS PRIMAS

#### d6 Obra Prima

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

### INSTRUMENTO

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

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

### INSTRUMENTOS

#### d6 Instrumento

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

### EMBARAÇO

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

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

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







ESQUERDA PARA DIREITA: BARDOS DO COLÉGIO DE GLAMOUR, ESPADAS E SUSSURROS

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

## EMBARACOS

### d6 Embaraço

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

## A MUSA DO BARDO

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

conceito que inspira muito do que fazem frente a uma audiência.

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

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

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

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

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



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

## COLÉGIOS DE BARDOS

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

### COLÉGIO DO GLAMOUR

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

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

#### CARACTERÍSTICAS DO COLÉGIO DO GLAMOUR

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

#### MANTO DA INSPIRAÇÃO

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

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

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

Ilusões? Que pitoresco. Antes de eu te destruir, faça uma que pareça um grande peixe-dourado - grande como eu! Hum. Isso é grande demais, adeus!

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

#### PERFORMANCE DESLUMBRANTE

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

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

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

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

#### MANTO DA MAJESTADE

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

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

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

#### MAJESTADE INQUEBRÁVEL

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

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



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

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

## COLÉGIO DAS ESPADAS

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

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

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

### CARACTERÍSTICAS DO COLÉGIO DAS ESPADAS

#### Nível do Bardo Características

|     |                                                        |
|-----|--------------------------------------------------------|
| 3º  | Proficiência Bônus, Estilo de Luta, Floreio de Lâminas |
| 6º  | Ataque Extra                                           |
| 14º | Floreio de Mestre                                      |

#### PROFICIÊNCIA BÔNUS

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

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

#### ESTILO DE LUTA

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

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

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

#### FLOREIO DE LÂMINAS

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

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

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



de Floreios de Lâmina de sua escolha. Você pode usar apenas uma opção por turno.

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

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

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

#### ATAQUE EXTRA

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





### FLOREIO DO MESTRE

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

### COLÉGIO DOS SUSSURROS

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

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

#### CARACTERÍSTICAS DO COLÉGIO DOS SUSSURROS

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

### LÂMINAS PSÍQUICAS

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

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

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

### PALAVRAS DE TERROR

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

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

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

### MANTO DOS SUSSURROS

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

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

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

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

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

### CONHECIMENTO DAS SOMBRAS

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

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

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

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

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







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

## BRUXO

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

— Xarren, Arauto de Acamar

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

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

### ATITUDE DE PATRONO

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

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

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



### ATITUDES DO PATRONO

#### d6 Atitude

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

### TERMOS ESPECIAIS DO PACTO

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

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

### TERMOS ESPECIAIS

#### d6 Termo

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



BRUXO  
CELESTIAL



## PATRONOS TRANSCENDENTAIS

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

### O CELESTIAL

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

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

### CARACTERÍSTICAS DO CELESTIAL

Nível de

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

### LISTA DE MAGIAS EXPANDIDA

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

### MAGIAS EXPANDIDA DO CELESTIAL

Nível de

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

### TRUQUES ADICIONAIS

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

### ILUMINAÇÃO CURATIVA

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

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

## MARCA DO VÍNCULO

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

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

### MARCAS DO VÍNCULO

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



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

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

### ALMA RADIANTE

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

### RESILIÊNCIA CELESTIAL

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

### VINGANÇA ARDENTE

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

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

## O LÂMINA MALDITA

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

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

### CARACTERÍSTICAS DA LÂMINA MALDITA

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

### LISTA DE MAGIAS EXPANDIDA

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

### MAGIAS EXPANDIDA DA LÂMINA MALDITA

| Nível de |                                                         |
|----------|---------------------------------------------------------|
| Bruxo    | Magia                                                   |
| 1ª       | <i>escudo arcano, destruição colérica</i>               |
| 2ª       | <i>nublado, marca da punição</i>                        |
| 3ª       | <i>piscar, arma elemental</i>                           |
| 4ª       | <i>assassino fantasmagórico, destruição estonteante</i> |
| 5ª       | <i>destruição banidora, cone de frio</i>                |

### MALDIÇÃO DA LÂMINA MALDITA

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

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

### GUERREIRO MALDITO

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

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



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





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



outra criatura. Quando a criatura amaldiçoada pela Maldição da Lâmina Maldita morre, você pode aplicar a maldição a uma criatura diferente que possa ver a até 9 metros de alcance, desde que não esteja incapacitado. Quando aplica a maldição dessa maneira, não recupera pontos de vida da morte da criatura anteriormente amaldiçoada.

## INVOCÇÕES MÍSTICAS

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

### APERTO DE HADAR

*Pré-requisito: truque rajada mística*

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

### ARMA DE PACTO APRIMORADA

*Pré-requisito: característica Pacto da Lâmina*

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

### ASPECTO DA LUA

*Pré-requisito: característica Pacto do Tomo*

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

### DÁDIVA DAS PROFUNDEZAS

*Pré-requisito: 5º nível*

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

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

### ESPECTRO AMALDIÇOADO

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

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

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

### ARMADURA DE MALDIÇÕES

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

### MESTRE DAS MALDIÇÕES

A partir do 14º nível, você pode espalhar sua Maldição da Lâmina Maldita de uma criatura morta para



### DESTRUIÇÃO MÍSTICA

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

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

### FUGA DO ESCAPISTA

*Pré-requisito: 7º nível*

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

### LANÇA DA LETARGIA

*Pré-requisito: truque rajada mística*

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

### MALDIÇÃO ENLOUQUECEDORA

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

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

### MALDIÇÃO INCANSÁVEL

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

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

### MANTO DE MOSCAS

*Pré-requisito: 5º nível*

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

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

### OLHAR FANTASMAGÓRICO

*Pré-requisito: 7º nível*

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

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

### PRESENTE DOS SEMPRE VIVOS

*Pré-requisito: característica Pacto das Correntes*

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

### SUDÁRIO DAS SOMBRAS

*Pré-requisito: 15º nível*

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

### TÚMULO DE LEVISTO

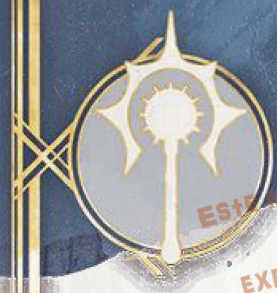
*Pré-requisito: 5º nível*

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

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







ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR FÃS E É DESTINADO A FÃS. SUA IMPRESSÃO E/OU VENDA SÃO EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO PRESERVADOS E DESTACADOS DO MATERIAL.

Não entendo essa atração nos deuses. Por que alguém adoraria algo além de mim?

## CLÉRIGO

SE TORNAR UM CLÉRIGO É SE TORNAR UM MENSAGEIRO dos deuses. O poder da dádiva divina é grandioso, mas isso sempre vem com grandes responsabilidades.

– Riggby, O Patriarca.

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

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

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

### TEMPLO

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

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

### TEMPLOS

#### d6 Templo

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

## LEMBRANÇA

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

### LEMBRANCAS

#### d6 Lembrança

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

## SEGREDO

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

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

### SEGREDOS

#### d6 Segredo

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





CLÉRIGO DA FORJA

### SERVINDO UM PATRONO, FILOSOFIA OU FORÇA

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

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

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

## DOMÍNIOS DIVINOS

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

### DOMÍNIO DA FORJA

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

### CARACTERÍSTICAS DO DOMÍNIO DA FORJA

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

### MAGIAS DE DOMÍNIO

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

### MAGIAS DO DOMÍNIO DA FORJA

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



ESTE MATERIAL FOI ELABORADO PARA SEUS FINS E É DESENVOLVIDO POR NÓS. SUAS IMPRESSÕES OU VENDAS SÃO EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.



## PROFICIÊNCIA BÔNUS

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

## BENÇÃO DA FORJA

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

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

## CANALIZAR DIVINDADE: BENÇÃO DO ARTESÃO

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

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

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

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

## ALMA DA FORJA

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

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

## IMPACTO DIVINO

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



CLÉRIGO DA SEPULTURA

## SANTO DA FORJA E FOGO

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

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

## DOMÍNIO DA SEPULTURA

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

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

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







## CÍRCULO DA MORTALIDADE

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

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

## OLHOS DA SEPULTURA

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

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

## CANALIZAR DIVINDADE: CAMINHO DA SEPULTURA

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

## SENTINELA NA PORTA DA MORTE

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

## CONJURAÇÃO POTENTE

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

## GUARDIÃO DAS ALMAS

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

## CARACTERÍSTICAS DO DOMÍNIO DA SEPULTURA

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

## MAGIAS DE DOMÍNIO

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

## MAGIAS DO DOMÍNIO DA SEPULTURA

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

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



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



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

## DRUIDA

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

– Safhran, Arquidruída

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

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

### ITEM PRECIOSO

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

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

### ITENS PRECIOSOS

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

### ASPECTO ORIENTADOR

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

### ASPECTOS ORIENTADORES

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

### MENTOR

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

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



DRUIDA DO  
CÍRCULO DOS  
SONHOS



## MENTORES

### d6 Mentor

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

## CÍRCULOS DRUÍDICOS

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

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



## CÍRCULO DOS SONHOS

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

## CARACTERÍSTICAS DO CÍRCULO DOS SONHOS

### Nível de Druida Característica

|     |                           |
|-----|---------------------------|
| 2º  | Bálsamo da Corte de Verão |
| 6º  | Lareira de Sombra e Luar  |
| 10º | Caminhos Ocultos          |
| 14º | Caminhante dos Sonhos     |

### BÁLSAMO DA CORTE DE VERÃO

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

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

### LAREIRA DE SOMBRA E LUAR

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

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

### CAMINHOS OCULTOS

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



desocupado que possa ver.

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

### CAMINHANTE DOS SONHOS

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

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

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

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

### CÍRCULO DO PASTOR

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

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

### CARACTERÍSTICAS DO CÍRCULO DO PASTOR

#### Nível de Druida Característica

|     |                                    |
|-----|------------------------------------|
| 2º  | Voz da Natureza, Espírito Totêmico |
| 6º  | Invocador Poderoso                 |
| 10º | Espírito Guardião                  |
| 14º | Chamado de Fidelidade              |

### VOZ DA NATUREZA

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

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

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



DRUIDA DO CÍRCULO DO PASTOR

presentes para angariar favores com eles como faria com qualquer PdM.

### ESPÍRITO TOTÊMICO

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

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

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

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

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

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





Se eu pudesse me transformar em alguma outra coisa, eu não o faria. Porque todo o resto é inferior a mim.

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

### INVOCADOR PODEROSO

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

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

### ESPÍRITO GUARDIÃO

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

### CHAMADO DE FIDELIDADE

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

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

## APRENDENDO FORMA SELVAGEM

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

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

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

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

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

### ÁRTICO

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

### COSTA

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

### DESERTO

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





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

## FLORESTA

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

## PLANÍCIE

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



## COLINA

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

## MONTANHA

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

## PÂNTANO

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

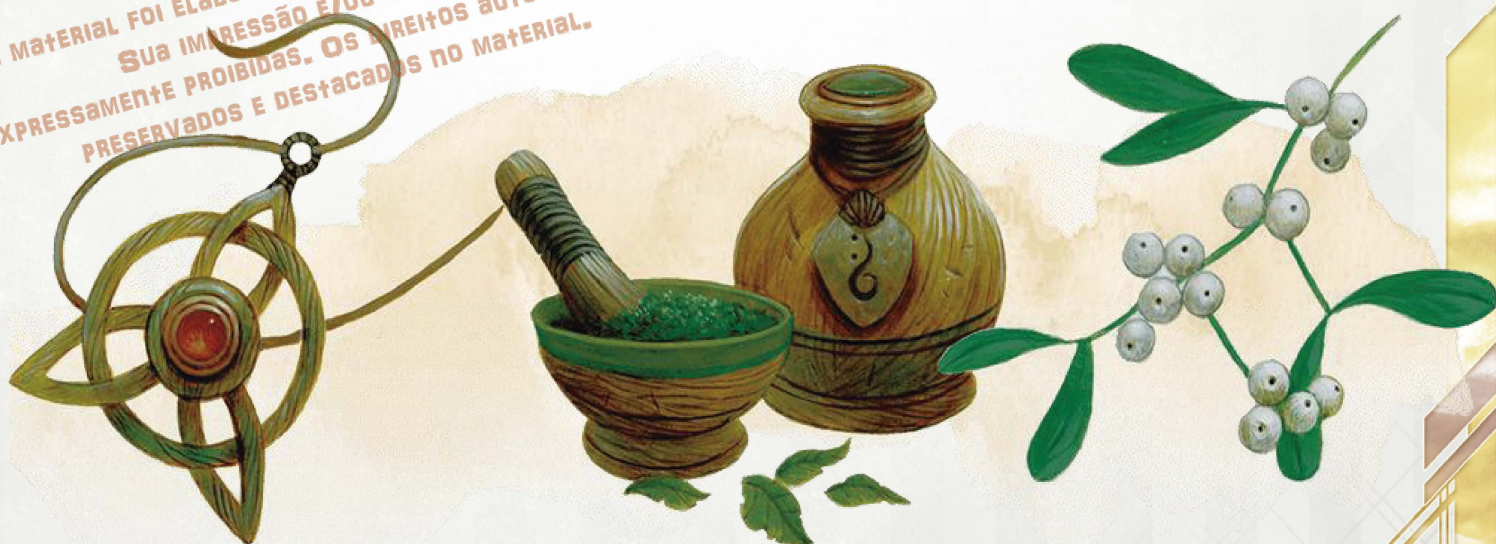
## SUBTERRÂNEO

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

## SUBAQUÁTICO

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

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







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



## ORIGENS ARCANAS

### d6 Origem

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

## REAÇÃO

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

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

## REACÕES

### d6 Reação

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

## MARCA SOBRENATURAL

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

## FEITICEIRO

A PRÁTICA E O ESTUDO SÃO PARA AMADORES. O verdadeiro poder é um direito de nascença.

- Hennet, descendente de Tiamat

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

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

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

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

## ORIGEM ARCANA

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

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





ESQUERDA PARA DIREITA: ALMA FAVORECIDA, FEITICEIRO DA TEMPESTADE, ADEPTO DAS SOMBRAS

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

### MARCAS SOBRENATURAIS

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

### SINAL DE FEITIÇARIA

Como o mundo sabe bem, alguns feiticeiros são melhores do que outros no controle de sua conjuração. Às vezes, uma exibição selvagem de magia ocorre erroneamente de um feiticeiro que lança um feitiço. Mas mesmo quando a magia dispara como planejado, o ato da conjuração é frequentemente

acompanhado por um sinal revelador que deixa claro de onde veio essa energia mágica.

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

### SINAIS DE FEITIÇARIA

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



## ORIGENS DE FEITIÇARIA

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

### ALMA FAVORECIDA

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

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

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

### CARACTERÍSTICAS DO ALMA FAVORECIDA

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

### MAGIA DIVINA

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

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

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

### FAVORECIDO PELOS DEUSES

A partir do 1º nível, o poder divino protege seu destino. Se você falhar em um teste de resistência ou errar um ataque, pode rolar 2d4 e adicioná-lo ao total,

Por que certas coisas celestiais têm asas de pássaro e coisas infernais têm asas de morcego? Parece arbitrário. Deveria haver um anjo morcego!

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR FANES E É DESTINADO A FANS, SUA IMPRESSÃO E REPRODUÇÃO SÃO PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO RESERVADOS.

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

### CURA FORTALECIDA

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

### ASAS TRANSCENDENTAIS

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

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

### RECUPERAÇÃO SUBLIME

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

### ADEPTO DAS SOMBRAS

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

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

### PECULIARIDADES DO ADEPTO DAS SOMBRAS

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



## CARACTERÍSTICAS DO ADEPTO DAS SOMBRAS

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

### OLHOS DA ESCURIDÃO

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

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

### FORÇA DO TÚMULO

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

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

### CÃO DO MAL PRESSÁGIO

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

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

O cão aparece em um espaço desocupado de sua escolha dentro de 9 metros do alvo. Role iniciativa para o cão. No turno dele, ele pode se mover apenas em direção ao seu alvo pela rota mais direta, e pode usar sua ação apenas para atacar seu alvo. O cão pode fazer ataques de oportunidade, mas apenas



contra o alvo. Além disso, enquanto o cão fica a até 1,5 metros do alvo, o alvo tem desvantagem na em testes de resistência contra qualquer magia que conjurar. O cão desaparece se for reduzido a 0 pontos de vida, se seu alvo for reduzido para 0 pontos de vida ou após 5 minutos.

### CAMINHAR NAS SOMBRAS

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

### FORMA UMBRAL

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

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

### FEITICEIRO DA TEMPESTADE

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

As vezes eu desintegro minha própria sombra quando eu vejo, porque acho que é um outro observador.





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

## CARACTERÍSTICAS DO FEITICEIRO DA TEMPESTADE

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

### ORADOR DO VENTO

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

### MAGIA TEMPESTUOSA

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

### CORAÇÃO DA TEMPESTADE

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

### GUIA DA TEMPESTADE

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

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

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

### FÚRIA DA TEMPESTADE

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

### ALMA DO VENTO

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

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

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



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





## GUERREIRO

AVISE-ME QUANDO TIVER TERMINADO DE FALAR.

— Tordek

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

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

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

### SÍMBOLO HERÁLDICO

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

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

### SÍMBOLOS HERÁLDICOS

#### d6 Símbolo

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

### INSTRUTOR

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

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

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

### INSTRUTORES

#### d6 Instrutor

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

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR FANS E SEUS DIREITOS AUTORAIS SÃO PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.

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





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

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

## ESTILO DE ASSINATURA

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

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

## ESTILOS DE ASSINATURA

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

## ARQUÉTIPOS MARCIAIS

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

## ARQUEIRO ARCANO

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

## CARACTERÍSTICAS DO ARQUEIRO ARCANO

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

### TRADIÇÃO DO ARQUEIRO ARCANO

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

### DISPARO ARCANO

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

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

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

### FLECHA MÁGICA

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

### TIRO CURVADO

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

### DISPARO SEMPRE PRONTO

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

### OPÇÕES DE DISPARO ARCANO

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

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



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



ESQUERDA PARA DIREITA: SAMURAI, CAVALEIRO, E ARQUEIRO ARCANO

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

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

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

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

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

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

**Flecha do Banimento.** Você usa magia de abjuração para tentar temporariamente banir seu alvo

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

## CAVALEIRO

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

### CARACTERÍSTICAS DO CAVALEIRO

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

### BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

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

### NASCIDO PARA A SELA

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

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

## CAVALEIROS, SAMURAI, E HISTÓRIA

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

### MARCA INABALÁVEL

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

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

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

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

### MANOBRAS DE PROTEÇÃO

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

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

### MANTENHA A FORMAÇÃO

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

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

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





### INVESTIDA FERROZ

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

### DEFENSOR VIGILANTE

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

## SAMURAI

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

### CARACTERÍSTICAS DO SAMURAI

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

### BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

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

### ESPÍRITO GUERREIRO

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

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

### CORTESÃO ELEGANTE

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

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



### ESPÍRITO INCANSÁVEL

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

### GOLPE RÁPIDO

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

### FORÇA DIANTE DA MORTE

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

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



## LADINO

AS PESSOAS ESQUECEM O PONTO PRINCIPAL EM SE *aventurar e adentrar tumbas empoeiradas que é trazer de volta tesouros escondidos que lá estão. Lutar é para os tolos. Homens mortos não podem usufruir de suas fortunas.*

– Barnabas Lâmina-Cortante

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

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

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

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

### PRAZER CRIMINOSO

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

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

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



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

### PAZES CRIMINOSOS

d6 Prazer

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

### INIMIGO

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

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

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

### INIMIGOS

d6 Inimigo

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





ESQUERDA PARA DIREITA: ESPADACHIM, MENTOR, BATEDOR, E INQUIRIDOR

## BENFEITOR

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

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

### BENFEITORES

#### d6 Benfeitor

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

## ARQUÉTIPOS LADINOS

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

### INQUIRIDOR

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

### CARACTERÍSTICAS DE INQUIRIDOR

#### Nível de Ladino Característica

|     |                                                            |
|-----|------------------------------------------------------------|
| 3º  | Ouvir do Enganador, Olhar do Detalhe, Combatente Perspicaz |
| 9º  | Olhar Constante                                            |
| 13º | Olhar Inflexível                                           |
| 17º | Olhar da Fraqueza                                          |

### OUVIR DO ENGANADOR

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



## OLHAR DO DETALHE

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

## COMBATENTE PERSPICAZ

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

## OLHAR CONSTANTE

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

## OLHAR INFLEXÍVEL

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

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

## OLHAR DA FRAQUEZA

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

## MENTOR

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

### CARACTERÍSTICAS DO MENTOR

#### Nível de Ladino Característica

|     |                                     |
|-----|-------------------------------------|
| 3º  | Mestre da Intriga, Mestre de Tática |
| 9º  | Manipulador Perspicaz               |
| 13º | Redirecionar                        |
| 17º | Alma do Enganador                   |



## MESTRE DA INTRIGA

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

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

## MESTRE DE TÁTICA

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

## MANIPULADOR PERSPICAZ

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

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

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

## REDIRECIONAR

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

## ALMA DO ENGANADOR

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

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



## BATEDOR

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

### CARACTERÍSTICAS DE BATEDOR

#### Nível de Ladino Característica

|     |                          |
|-----|--------------------------|
| 3º  | Escaramuça, Sobrevivente |
| 9º  | Mobilidade Superior      |
| 13º | Mestre da Emboscada      |
| 17º | Golpe Súbito             |

#### ESCARAMUÇA

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

#### SOBREVIVENTE

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

#### MOBILIDADE SUPERIOR

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

#### MESTRE DE EMBOSCADA

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

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

#### GOLPE SÚBITO

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

## ESPADACHIM

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

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

## CARACTERÍSTICAS DE ESPADACHIM

#### Nível de Ladino Característica

|     |                                 |
|-----|---------------------------------|
| 3º  | Passo Elegante, Audácia Devassa |
| 9º  | Penachar                        |
| 13º | Manobra Elegante                |
| 17º | Mestre Duelista                 |

#### PASSO ELEGANTE

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

#### AUDÁCIA DEVASSA

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

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

#### PENACHAR

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

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

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

#### MANOBRAS ELEGANTES

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

#### MESTRE DUELISTA

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

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







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

## MAGO

MAGIA REQUER COMPREENSÃO. O CONHECIMENTO DE como e por que mágica funciona e nossos esforços para ampliar esse conhecimento, trouxeram os principais avanços da civilização, durante as eras.

– Gimble, o Ilusionista

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

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

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

### LIVRO DE MAGIA

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

### LIVROS DE MAGIAS

#### d6 Livro de Magia

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

### AMBIÇÃO

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

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

### AMBIÇÕES

#### d6 Ambição

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



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



## EXCENTRICIDADE

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

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

### EXCENTRICIDADES

#### d6 Excentricidade

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

## TRADIÇÃO ARCANA

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

### MAGO DE GUERRA

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

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



MAGO DE GUERRA

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

### CARACTERÍSTICAS DO MAGO DE GUERRA

#### Nível do Mago Característica

|    |                                 |
|----|---------------------------------|
| 2  | Deflexão Arcana, Astúcia Tática |
| 6  | Surto de Poder                  |
| 10 | Magia Duradoura                 |
| 14 | Blindagem Defletora             |

### DEFLEXÃO ARCANA

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

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



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



### ASTÚCIA TÁTICA

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

### SURTO DE PODER

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

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

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

### MAGIA DURADOURA

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

### BLINDAGEM DEFLETORA

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

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





## MONASTÉRIOS

### d6 Monastério

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

## ÍCONE MONÁSTICO

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

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

## ÍCONES MONÁSTICOS

### d6 Ícone

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

## MONGE

NÃO CONFUNDA MEU SILÊNCIO COM ACEITAÇÃO DA SUA vilania. Enquanto você vociferava e ameaçava, eu pensei em quatro maneiras diferentes de quebrar seu pescoço com minhas próprias mãos.

– Ember, Grão Mestre dos Flores

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

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

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

## MONASTÉRIO

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

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

Eu aposto que consigo me tornar um monge.  
Quê? Por que você está vindo?





ESQUERDA PARA DIREITA: MESTRE BÊBADO, KENSEI, E ALMA SOLAR

## MESTRE

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

### MESTRES

#### d6 Mestre

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

## TRADIÇÕES MONÁSTICAS

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

### ESTILO DO MESTRE BÊBADO

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

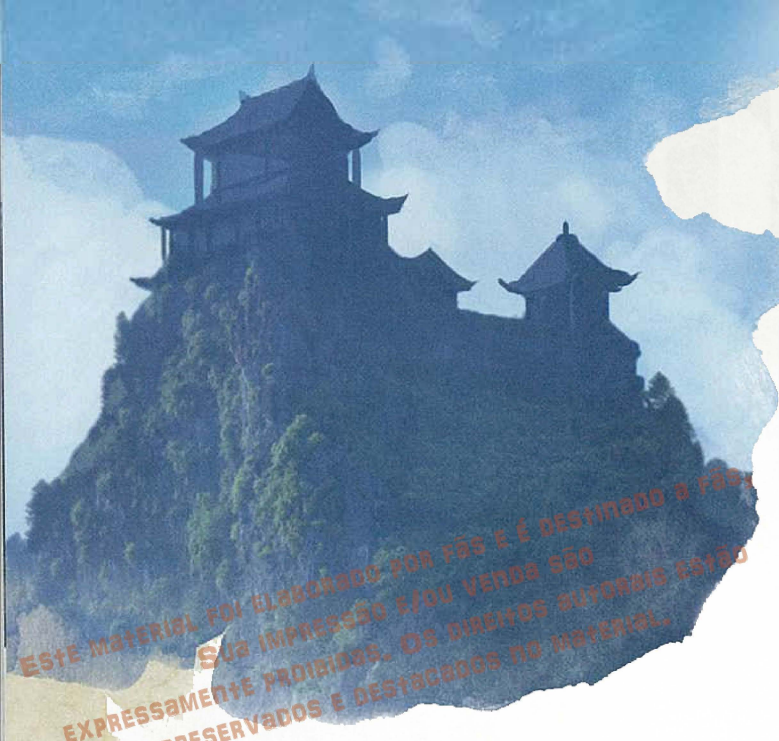
Um mestre bêbado muitas vezes gosta de bancar o idiota para trazer alegria aos desanimados ou demonstrar humildade para o arrogante, mas quando entra em batalha, o mestre bêbado pode ser um inimigo magistral.

### CARACTERÍSTICAS DO ESTILO DO MESTRE BÊBADO

#### Nível de Monge Característica

|     |                                     |
|-----|-------------------------------------|
| 3º  | Proficiências Bônus, Técnica Bêbada |
| 6º  | Balanco Bêbado                      |
| 11º | Sorte do Bêbado                     |
| 17º | Frenesi do Bêbado                   |





## ESTILO DO KENSEI

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

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

### CARACTERÍSTICAS DO ESTILO DO KENSEI

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

### CAMINHO DO KENSEI

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

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

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

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

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

### UNO COM A LÂMINA

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

### PROFICIÊNCIAS BÔNUS

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

### TÉCNICA BÊBADA

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

### BALANÇO BÊBADO

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

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

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

### SORTE DO BÊBADO

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

### FRENESI DO BÊBADO

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





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



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

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

### AGUÇAR A LÂMINA

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

### PRECISÃO INFALÍVEL

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

### ESTILO DA ALMA SOLAR

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

#### CARACTERÍSTICAS DO ESTILO DA ALMA SOLAR

##### Nível de Monge Característica

|     |                         |
|-----|-------------------------|
| 3º  | Raio Solar Radiante     |
| 6º  | Golpe do Arco Abrasador |
| 11º | Explosão Calcinante     |
| 17º | Escudo Solar            |

### RAIO SOLAR RADIANTE

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

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

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

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

### GOLPE DO ARCO ABRASADOR

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

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

### EXPLOSÃO CALCINANTE

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

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

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

### ESCUDO SOLAR

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

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

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







## PALADINO

O VERDADEIRO VALOR DE UM PALADINO É MEDIDO NÃO em inimigos derrotados ou masmorras saqueadas. É medido em vidas salvas e corações voltados para as causas da misericórdia e da justiça.

– Isteval

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

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

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

### OBJETIVO PESSOAL

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

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



### OBJETIVOS PESSOAIS

#### d6 Objetivo

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

### SÍMBOLO

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

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

### SÍMBOLOS

#### d6 Símbolo

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

### NÊMESIS

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



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

## NÊMESIS

### d6 Nêmesis

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

## TENTAÇÃO

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

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

## TENTACÕES

### d6 Tentação

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

## JURAMENTOS SAGRADOS

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



PALADINO DA CONQUISTA

## JURAMENTO DA CONQUISTA

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

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

## DOGMAS DA CONQUISTA

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

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

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



Conquista parece legal.  
 Você tem que sair de sua casa para isso?  
 É porque eu tenho um peixe chamado Sylgar, e não posso ficar ausente por muito tempo ou ele fica triste.



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

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

### CARACTERÍSTICAS DO JURAMENTO DA CONQUISTA

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

### MAGIAS DE JURAMENTO

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

### MAGIAS DO JURAMENTO DA CONQUISTA

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

### CANALIZAR DIVINDADE

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

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

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

### AURA DA CONQUISTA

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

Se uma criatura tem medo de você, sua velocidade é reduzida para 0 metros dentro da aura, e essa criatura toma dano psíquico igual à metade do seu nível de paladino se ela começar seu turno dentro dela. No 18º nível, o alcance dessa aura aumenta a 9 metros.

### REPREENSÃO ARROGANTE

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

### CONQUISTADOR INVENCÍVEL

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

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

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

### JURAMENTO DA REDENÇÃO

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

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

### DOGMAS DA REDENÇÃO

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

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

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



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



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

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

### CARACTERÍSTICAS DO JURAMENTO DA RENDENÇÃO

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

### MAGIAS DE JURAMENTO

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

### MAGIAS DO JURAMENTO DA RENDENÇÃO

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

### CANALIZAR DIVINDADE

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

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

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



PALADINO DA RENDENÇÃO

### AURA DO GUARDIÃO

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

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

### ESPÍRITO PROTETOR

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

### EMISSÁRIO DA RENDENÇÃO

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

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

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

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR FÁS E É PROIBIDO A FÁS, SUA IMPRESSÃO E/OU REPRODUÇÃO EM QUALQUER FORMA, EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS SÃO PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.



## PATRULHEIRO

EU PASSO MUITO DA MINHA VIDA LONGE DA CIVILIZAÇÃO, mantendo-me em suas fronteiras para protegê-los. Não presumo minhas razões, não dobrei meus joelhos a eles, mas fiz mais para protegê-lo do que todos os seus cavaleiros juntos.

— Soveliss

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

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

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

### Visão do Mundo

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

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

### Visões do Mundo

#### d6 Visão

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

### Terra Natal

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

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

### Terras Natais

#### d6 Terra Natal

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

Eu sou um monstro. Você vai tentar me matar?  
Não penso assim. Vá matar alguns goblins ou algo do tipo. Pensando bem, goblins não são monstros - eles são pessoas. Então talvez você devesse se chamar um assassino de pessoas







ESQUERDA PARA DIREITA: ANDARILHO DO HORIZONTE, EXTERMINADOR DE MONSTROS, E PERSEGUIDOR OSCURO

## INIMIGO JURAMENTADO

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

### INIMIGOS JURAMENTADOS

#### d6 Inimigo

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

## CONCLAVES DE PATRULHEIRO

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

### PERSEGUIDOR OSCURO

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

#### CARACTERÍSTICAS DO PERSEGUIDOR OSCURO

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



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

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

### MAGIA DO PERSEGUIDOR OSCURO

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

#### MAGIAS DO PERSEGUIDOR OSCURO

| Nível de Patrulheiro | Magia                       |
|----------------------|-----------------------------|
| 3º                   | <i>disfarçar</i>            |
| 5º                   | <i>truque de corda</i>      |
| 9º                   | <i>medo</i>                 |
| 13º                  | <i>invisibilidade maior</i> |
| 17º                  | <i>similaridade</i>         |

### EMBOSCADOR TERRÍVEL

No nível 3, você domina a arte da emboscada. Você recebe um bônus nas suas jogadas de iniciativa igual ao seu modificador de Sabedoria.

No primeiro turno de cada combate, seu deslocamento de caminhada aumenta em 3 metros, que dura até o fim desse turno. Se você realizar uma ação de ataque nesse turno, pode realizar um ataque com arma adicional como parte dessa ação. Se esse ataque acertar o alvo recebe um dano adicional de 1d8 do mesmo tipo de dano da arma.

### VISÃO UMBRAL

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

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

### MENTE DE FERRO

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

### AGITAÇÃO PERSEGUIDORA

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

### EVASIVA SOMBRIA

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

### ANDARILHO DO HORIZONTE

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

#### CARACTERÍSTICAS DO ANDARILHO DO HORIZONTE

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

### MAGIA DO ANDARILHO DO HORIZONTE

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

#### MAGIAS DO ANDARILHO DO HORIZONTE

| Nível de Patrulheiro | Magia                              |
|----------------------|------------------------------------|
| 3º                   | <i>proteção contra o bem e mal</i> |
| 5º                   | <i>passo nebuloso</i>              |
| 9º                   | <i>velocidade</i>                  |
| 13º                  | <i>banimento</i>                   |
| 17º                  | <i>círculo de teleporte</i>        |

### DETECTAR PORTAIS

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

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

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

### GUERREIRO PLANAR

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

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



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

### PASSO ETÉREO

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

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

### ATAQUE DISTANTE

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

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

### DEFESA ESPECTRAL

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

## EXTERMINADOR DE MONSTROS

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

### CARACTERÍSTICAS DO EXTERMINADOR DE MONSTROS

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

### MAGIA DO EXTERMINADOR DE MONSTROS

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

### MAGIAS DO EXTERMINADOR DE MONSTROS

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

Você não pode caminhar até o horizonte, porque ele continua ficando cada vez mais longe. Boom! Acabei de explodir sua mente? Eu fiz não foi?



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

### SENTIDO DO CAÇADOR

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

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

### EXTERMINADOR DE PRESAS

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

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

### DEFESA SUPERNATURAL

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

### NÊMESES DO CONJURADOR

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

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

### CONTRA-ATAQUE DO EXTERMINADOR

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



## ESSA É SUA VIDA

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

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

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

### IDEIAS, NÃO REGRAS

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

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

### COMO E QUANDO USAR AS TABELAS

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

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

### SESSÃO POR SESSÃO

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

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



UMA PEQUENA PIVETE DE RUA FURTA UMA ALGIBEIRA E, PARA SUA SURPRESA, TORNA-SE A NOVA DONA DE UM GRIMÓRIO DE MAGIAS

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

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

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

### ORIGENS

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

### PAIS

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



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

## PAIS

### d100 Pais

- |       |                                              |
|-------|----------------------------------------------|
| 01-95 | Você sabe quem seus progenitores são ou eram |
| 96-00 | Você não sabe quem seus progenitores eram    |

**Pais Não-Humanos.** Se seu personagem é um meio-elfo; meio-orc; ou um tiefling, você pode usar uma das tabelas abaixo para definir a raça de cada um de seus progenitores. Quando obtiver o resultado, aleatoriamente determine qual parte dele se refere a seu pai e qual à sua mãe.

### PAIS DO MEIO-ELFO

#### d8 Pais

- |     |                                                   |
|-----|---------------------------------------------------|
| 1-5 | Um dos pais era um elfo e o outro um humano.      |
| 6   | Um dos pais era um elfo e o outro um meio-elfo.   |
| 7   | Um dos pais era um humano e o outro um meio-elfo. |
| 8   | Ambos os pais eram meio-elfos.                    |

### PAIS DO MEIO-ORC

#### d8 Pais

- |     |                                                  |
|-----|--------------------------------------------------|
| 1-3 | Um dos pais era um orc e o outro um humano.      |
| 4-5 | Um dos pais era um orc e o outro um meio-orc.    |
| 6-7 | Um dos pais era um humano e o outro um meio-orc. |
| 8   | Ambos os pais eram meio-orcs.                    |

### PAIS DO TIEFLING

#### d8 Pais

- |     |                                                                                                |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1-4 | Ambos os pais eram humanos. Suas ascendências infernais estavam adormecidas até lhe conceberem |
| 5-6 | Um dos pais era um tiefling e o outro um humano.                                               |
| 7   | Um dos pais era um tiefling e o outro um demônio.                                              |
| 8   | Um dos pais era um humano e o outro um demônio.                                                |

## LOCAL DE NASCIMENTO

Depois de definir quem são seus pais, você pode determinar onde você nasceu usando a tabela de Local de Nascimento. (Modifique o resultado ou role novamente se você obteve um resultado inconsistente sobre o que você sabe sobre seus pais). Uma vez que tiver um resultado, role um dado de porcentagem. Em uma rolagem 00, um estranho evento coincide com seu nascimento: a lua ficou vermelha por um breve período de tempo; todo o leite dentro de uma milha estragou; a água perto da área congelou mesmo sendo verão; todo o ferro na casa enferrujou ou virou prata; ou algum outro acontecimento incomum de sua escolha.

## LOCAL DE NASCIMENTO

### d100 Lugar

- |         |                                                                   |
|---------|-------------------------------------------------------------------|
| 01-50   | Casa                                                              |
| 51-55   | Casa de amigos da família                                         |
| 56-63   | Casa de um curandeiro ou uma parteira                             |
| 64-64   | Carruagem, carroça ou diligência                                  |
| 66-68   | Celeiro, estábulo ou galpão                                       |
| 69-70   | Caverna                                                           |
| 71-72   | Campo                                                             |
| 73-74   | Floresta                                                          |
| 75-77   | Templo                                                            |
| 78      | Campo de batalha                                                  |
| 79-80   | Beco ou rua                                                       |
| 81-82   | Bordel, taverna ou estalagem                                      |
| 83-84   | Castelo, fortaleza, torre ou palácio                              |
| 85      | Lixão ou esgoto                                                   |
| 86-88   | Entre pessoas de diferentes raças                                 |
| 89-91   | A bordo de um barco ou navio                                      |
| 92-93   | Em uma prisão ou nos quartéis-generais de uma organização secreta |
| 94 - 95 | O laboratório de um sábio                                         |
| 96      | No Plano das Fadas                                                |
| 97      | No Plano das Sombras                                              |
| 98      | Em um plano astral ou etéreo                                      |
| 99      | Em um Plano Interior de sua escolha                               |
| 00      | Em um Plano Exterior de sua escolha                               |

## IRMÃOS

Você pode ser filho único ou um entre vários irmãos. Seus irmãos e irmãs podem ser amigos amados ou odiosos rivais. Role na tabela de Número de Irmãos para saber quantos irmãos ou irmãs você tem. Se você for um anão ou elfo, subtraia 2 do número. E então, role na tabela de Ordem de Nascimento para cada irmão para determinar a idade daquele indivíduo em relação a você (mais velho, mais novo ou mesma idade).

**Profissão.** Para cada irmão com idade apropriada, role na tabela suplementar de Profissão para determinar o que essa pessoa faz para viver.

**Alinhamento.** Você pode escolher o alinhamento do seu parente ou rolar na tabela suplementar de Alinhamento.

**Situação.** No momento, cada um dos seus irmãos pode estar vivo e bem; vivo e nem tão bem; em apuros ou até mesmo morto. Role isso tabela suplementar de Situação.

**Relacionamento.** Você pode rolar na tabela suplementar de Relacionamento para determinar como seus irmãos se sentem em relação a você. Eles podem todos ter a mesma atitude perante seu personagem, ou alguns podem te ver diferente dos outros.

**Outros Detalhes.** Você pode decidir qualquer outro detalhe que quiser sobre cada irmão, incluindo gênero; personalidade e onde mora.



## NÚMERO DE IRMÃOS

| d10        | Irmãos  |
|------------|---------|
| 2 ou menos | Nenhum  |
| 3-4        | 1d3     |
| 5-6        | 1d4 + 1 |
| 7-8        | 1d6 + 2 |
| 9-10       | 1d8 + 3 |

## ORDEM DE NASCIMENTO

| 2d6  | Ordem                          |
|------|--------------------------------|
| 2    | Gêmeo; trigêmeo ou quadrigêmeo |
| 3-7  | Mais velho                     |
| 8-12 | Mais novo                      |

## FAMÍLIA E AMIGOS

Quem te criou e como sua vida era enquanto você crescia? Você pode ter sido criado por seus pais; parentes; ou até mesmo em um orfanato. Ou pode ter passado a infância nas ruas de uma capital com apenas alguns companheiros foragidos ou órfãos.

Utilize a tabela de Família para determinar quem lhe criou. Se você sabe quem são seus progenitores, porém obtenha um resultado que não os mencione, use a tabela de Pais Ausentes para descobrir o que aconteceu com eles.

Como próximo passo, cheque a tabela de Estilo de Vida Familiar para definir uma perspectiva geral sobre o lar em que você foi criado. (Capítulo 5 do *Livro do Jogador* possui mais informações sobre Estilo de Vida.) O resultado da tabela inclui um número que é aplicado na sua rolagem na tabela de Lar na Infância; lugar onde passou seus primeiros anos de vida. Conclua essa sessão com a tabela Memórias de Infância, na qual irá te mostrar como você era tratado pelos outros jovens durante seu crescimento.

**Tabelas Suplementares.** Se quiser, role os dados para a tabela de Relacionamento para determinar como os membros da sua família ou outras figuras importantes para sua vida se sentiam a seu respeito. Você também pode usar as tabelas de Raça; Alinhamento e Profissão para aprender mais sobre os seus familiares e responsáveis que lhe criaram.

## FAMÍLIA

| d100  | Família                                                                         |
|-------|---------------------------------------------------------------------------------|
| 01    | Nenhuma                                                                         |
| 02    | Instituição                                                                     |
| 03    | Templo                                                                          |
| 04-05 | Orfanato                                                                        |
| 06-07 | Guardião                                                                        |
| 08-15 | Tio ou tia paterna ou materna; ou qualquer parente da sua família, tribo ou clã |
| 16-25 | Avós maternos ou paternos                                                       |
| 26-35 | Família adotiva (da mesma ou de diferente raça que a sua)                       |
| 36-55 | Pai solteiro ou padrasto                                                        |
| 56-75 | Mãe solteira ou madrasta                                                        |
| 76-00 | Mãe e pai                                                                       |



ANOS MAIS TARDE, AO SERVIR NA TRIPULAÇÃO DE UM NAVIO, ELA CONJURA UM POUCO DE SUA MAGIA PARA AJUDAR A ERGUER UM MASTRO

## PAIS AUSENTES

| d4 | Destino                                                                   |
|----|---------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Seus pai/mãe morreram (role na tabela de Causa de Morte).                 |
| 2  | Seu pai/mãe foi aprisionado, escravizado ou de alguma outra forma levado. |
| 3  | Seu pai/mãe te abandonou.                                                 |
| 4  | Seu pai/mãe desapareceu misteriosamente                                   |

## ESTILO DE VIDA FAMILIAR

| 3d6   | Estilo de Vida*     |
|-------|---------------------|
| 3     | Miserável (-40)     |
| 4-5   | Esquálido (-20)     |
| 6-8   | Pobre (-10)         |
| 9-12  | Modesto (+0)        |
| 13-15 | Confortável (+10)   |
| 16-17 | Rico (+20)          |
| 18    | Aristocrático (+40) |

\*Use o número do resultado da tabela como modificador na rolagem da tabela de Lar na Infância





EMBORA ELA TENHA SOBREVIVIDO AO NAUFRÁGIO DE SEU NAVIO, ELA PERDEU TODOS OS SEUS PERTENCES MUNDANOS - COM EXCEÇÃO DE SEU GRIMÓRIO DE MAGIAS

## LAR NA INFÂNCIA

| d100*       | Lar                                            |
|-------------|------------------------------------------------|
| 0 ou menos  | Nas ruas                                       |
| 1–20        | Um casebre                                     |
| 21–30       | Nenhum lugar permanente; você era nômade       |
| 31–40       | Acampado ou em um vilarejo perto das florestas |
| 41–50       | Apartamento em uma vizinhança pobre            |
| 51–70       | Casa pequena                                   |
| 71–90       | Casa grande                                    |
| 91–110      | Mansão                                         |
| 111 ou mais | Palácio ou castelo                             |

\*Após fazer a rolagem do dado, some o modificador da tabela de Estilo de Vida Familiar para obter o número do resultado.

## MEMÓRIAS DE INFÂNCIA

| 3d6 +       |                                                                                     |
|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Mod. de Car | Memória                                                                             |
| 3 ou menos  | Ainda sou assombrado pela minha infância, quando era maltratado pelos meus colegas. |
| 4–5         | Passei maior parte da minha infância sozinho, sem nenhum amigo próximo.             |
| 6–8         | As pessoas me achavam estranho, então tinha poucos amigos.                          |
| 9–12        | Eu tinha alguns amigos e tive uma infância normal.                                  |

3d6 +

Mod. de Car

Memória

13–15

Eu tinha muitos amigos, e minha infância foi muito feliz.

16–17

Eu sempre tive facilidade em fazer amigos, e adorava estar perto das pessoas.

18 ou mais

Todos me conheciam, e tinha amigos sempre onde eu fosse.

## DECISÕES PESSOAIS

A vida do seu personagem toma um rumo singular dependendo das escolhas que você faz sobre seus antecedentes e classe.

### ANTECEDENTES

Role na tabela condizente dessa sessão logo após decidir seu antecedente, ou qualquer outra hora mais tarde se quiser. Se o antecedente inclui em algum ponto uma escolha especial, como o evento derradeiro do herói do povo ou a especialidade de um criminoso ou um sábio, é recomendado determinar tal situação antes de usar as tabelas pertinentes abaixo.

### ACÓLITO

#### d6 Tornei-me um acólito por que...

- 1 Vírei um acólito porque fugi de casa quando criança, e achei refúgio em um templo.
- 2 Minha família entregou-me a um templo, pois eles não podiam ou não queriam cuidar de mim.
- 3 Cresci em um lar com grande convicção religiosa. Servir ao(s) meu(s) deus(es) foi algo natural.
- 4 Um duro sermão tocou fundo em minha alma, e me moveu a servir à causa da fé.
- 5 Segui os passos de um amigo de infância, pessoa honorável ou alguém que eu amava, para o rumo do serviço religioso.
- 6 Após o encontro com um verdadeiro servo dos deuses, fiquei tão inspirado que imediatamente entrei a serviço de um grupo religioso.

### CHARLATÃO

#### d6 Tornei-me um charlatão por que...

- 1 Eu fui deixado a minha própria sorte, e minha habilidade para manipular os outros me ajudou a sobreviver.
- 2 Aprendi desde cedo que as pessoas são ingênuas e fáceis de serem exploradas.
- 3 Muitas vezes eu tive problemas, mas consegui me sair bem do meu jeito de vez em quando.
- 4 Vivi com um estelionato, com quem aprendi meu ofício.
- 5 Depois de um charlatão espoliou minha família, decidi aprender o ofício para que eu nunca fosse trapaceado e feito de tolo novamente.
- 6 Eu era pobre ou temia tornar-me pobre, aprendi os truques que precisava para manter-me longe da miséria.

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



## CRIMINOSO

### d6 Tornei-me um criminoso por que...

- 1 Me tornei um criminoso pois durante a infância vi a opressão de autoridades, e descobri que no mundo do crime um modo de lutar contra a tirania.
- 2 As necessidades me levaram a tomar esse rumo na vida, uma vez que era o único modo de sobreviver.
- 3 Me juntei a uma gangue de malfeitores e marginais, e com eles aprendi minha especialidade.
- 4 Um dos meus pais ou outro parente me ensinou minha especialidade para que pudesse assumir os negócios da família.
- 5 Deixei minha casa e encontrei meu lugar em uma guilda de ladrões ou alguma outra organização criminosa.
- 6 Eu estava sempre entediado, então me voltei ao crime para passar o tempo é descobri que eu era bom nisso.

## ARTISTA

### d6 Tornei-me um artista por que...

- 1 Os membros da minha família punham comida na mesa através de performances, então eu segui seus exemplos.
- 2 Eu sempre tive facilidade em tocar as pessoas, o suficiente para fazê-las rir ou chorar através da minha música ou histórias.
- 3 Fugi de casa para me juntar a uma trupe de menestréis.
- 4 Uma vez vi a performance de um bardo, e nesse momento descobri minha paixão.
- 5 Ganhei alguns trocados com uns números pelas ruas, e com o tempo fiz meu nome.
- 6 Um artista viajante cuidou de mim e me ensinou o ofício.

## HERÓI DO POVO

### d6 Tornei-me um herói do povo por que...

- 1 Aprendi o que era certo e errado com minha família.
- 2 Sempre adorei histórias de heróis e sempre sonhei em fazer algo extraordinário.
- 3 Eu odiava minha vida cotidiana, então quando a hora chegou, eu me levantei e fiz a coisa certa, aproveitei minha chance.
- 4 Algum dos meus pais ou outro parente era um aventureiro, e eu era inspirado pela coragem dessa pessoa.
- 5 Um ermitão louco contou uma profecia no meu nascimento, dizendo que eu era destinado a grandes coisas.
- 6 Sempre quis proteger aqueles que eram mais fracos que eu.

## ARTESÃO DA GUILDA

### d6 Tornei-me um artesão da guilda por que...

- 1 Eu era o aprendiz de um mestre que me ensinou sobre os negócios da guilda.
- 2 Um dia eu ajudei um artesão de guilda a manter um segredo ou completar uma tarefa, e em troca ele me tornou seu aprendiz.

### d6 Tornei-me um artesão da guilda por que...

- 3 Um parente meu que pertencia a guilda me ajudou a entrar.
- 4 Sempre fui bom com as mãos, então aproveitei a oportunidade e aprendi o ofício.
- 5 Queria fugir da situação na minha casa e começar uma vida nova.
- 6 Eu aprendi o básico do meu ofício de um mentor, mas tive de entrar na guilda para completar meu treinamento.

## EREMITA

### d6 Tornei-me um eremita por que...

- 1 Meus inimigos arruinaram minha reputação, e então fugi para longe para evitar as deprecições.
- 2 Fico confortável estando isolado, uma vez que procuro uma paz interior.
- 3 Eu nunca gostei das pessoas que chamava de amigos, então foi fácil deixar tudo e viver só.
- 4 Me senti obrigado a abandonar meu passado, mas o fiz com grande relutância, e as vezes me arrependo dessa decisão.
- 5 Eu perdi tudo: meu lar, família e amigos. Viver só foi tudo que eu podia fazer.
- 6 A decadência da sociedade me enoja; então decidi deixá-la para trás.

## NOBRE

### d6 Tornei-me nobre um por que...

- 1 Vim de uma antiga e conhecida linhagem, e caiu sobre mim a missão de preservar o nome da família.
- 2 Minha família caiu em desgraça, e eu pretendo limpar nosso nome.
- 3 Minha família recentemente adquiriu esse título, e essa mudança nos pôs em um novo e estranho mundo.
- 4 Meus familiares têm um título, porém nem mesmo nossos ancestrais poderiam reconhecê-los mais desde que ganhamos essa coisa.
- 5 Minha família é reconhecida como cheia de pessoas notáveis; gostaria de seguir seus exemplos.
- 6 Espero expandir o poder e influência da minha família.

## FORASTEIRO

### d6 Tornei-me um forasteiro por que...

- 1 Passei muito tempo na mata quando era novo, e me tornei um amante da natureza.
- 2 Desde pequeno, não suportava o fedor das cidades e preferia passar o tempo junto à natureza.
- 3 Eu conheci a escuridão que se esconde pelo mundo, então prometi combatê-la.
- 4 Meu povo viveu isolado da civilização, então aprendi os métodos de sobrevivência com minha família.
- 5 Após uma tragédia, me retirei para os ermos, deixando minha antiga vida para trás.
- 6 Minha família migrou para longe da civilização, então aprendi a me adaptar ao novo ambiente.



## SÁBIO

### d6 Me tornei um sábio por que...

- 1 Eu curioso por natureza, então juntei meus bens e fui para uma universidade aprender mais sobre o mundo.
- 2 Os ensinamentos do meu mentor abriram minha mente para novas possibilidades nesse campo do estudo.
- 3 Sempre fui um leitor ávido, então aprendi grande parte sobre minha matéria favorita sozinho.
- 4 Descobri estudos sobre uma antiga biblioteca, e após analisa-los, encontrei-a. Essa experiência aumentou minha sede de conhecimento.
- 5 Eu impressionei um mago que disse que eu estava desperdiçando meu talento, por isso deveria procurar educação para tomar vantagem do meu dom.
- 6 Um dos meus pais/parentes me deu uma educação básica, que fomentou meu apetite, então deixei meu lar para viver a partir do que aprendi.

## MARINHEIRO

### d6 Tornei-me um marinheiro por que...

- 1 Fui raptado por piratas e forçado a servir em seu navio até que eu finalmente escapei.
- 2 Eu queria ver o mundo, então me juntei à tripulação de um navio mercante.
- 3 Um dos meus pais era um marinheiro que me levou para o mar.
- 4 Eu precisava escapar da minha comunidade rápido. Então me escondi em um navio. Quando a tripulação me encontrou, fui forçado a trabalhar por minha passagem.
- 5 Saqueadores atacaram minha vila. Então encontrei refugio em um barco até que pudesse ter minha vingança.
- 6 Eu tinha poucas posses onde morava, então procurei fazer minha sorte em outro lugar.

## SOLDADO

### d6 Tornei-me um soldado por que...

- 1 Me juntei à milícia para proteger minha comunidade de monstros.
- 2 Um dos meus pais era um soldado, e eu queria continuar a tradição da família.
- 3 O senhor local me forçou a me alistar no exército.
- 4 A guerra assolou minha terra enquanto eu crescia. Lutar era a única vida que eu conhecia.
- 5 Queria fama e fortuna, então me juntei a uma companhia de mercenários, vendendo minha espada ao maior comprador.
- 6 Invasores atacaram minha terra. Era meu dever levantar armas em defesa do meu povo.

## ÓRFÃO

### d6 Tornei-me um órfão por que...

- 1 O desejo de me aventurar me levou a deixar minha família para ver o mundo. Eu cuido de mim mesmo.
- 2 Fugi de uma situação ruim em casa e sozinho me criei.

### d6 Tornei-me um órfão por que...

- 3 Monstros destruíram meu vilarejo, e eu fui o único sobrevivente. Tive que fugir para sobreviver.
- 4 Um famigerado ladrão cuidou de mim e outros órfãos; em troca nós roubávamos e espionávamos para ele.
- 5 Um dia acordei nas ruas, sozinho, faminto e sem lembranças da minha infância.
- 6 Meus pais morreram sem deixar ninguém para cuidar de mim. Tive que me criar sozinho.

## TREINAMENTO DE CLASSE

Se você ainda não escolheu sua classe, faça isso agora, sempre mantendo em mente seu antecedente e todos os outros detalhes que você já estabeleceu. Uma vez que tiver feito sua decisão, role um d6 e ache o número que você obteve na tabela da classe apropriada abaixo, que descreve como você veio a se tornar um membro dessa classe.

As sessões de classe anteriormente descritas nesse capítulo possuíam algumas sugestões de história, que podem ser usadas em conjunto com o material aqui descrito.

## BÁRBARO

### d6 Tornei-me um bárbaro por que...

- 1 Minha devoção por meu povo me levanta durante a batalha, me tornando poderoso e perigoso.
- 2 Os espíritos dos meus ancestrais me chamaram para cumprir uma grande tarefa.
- 3 Perdi o controle em uma batalha um dia, era como se algo estivesse manipulando meu corpo, me forçando a matar qualquer alvo que eu pudesse alcançar.
- 4 Eu embarquei em uma jornada espiritual para encontrar a mim mesmo e no lugar, encontrei meu espírito animal para me guiar, proteger e inspirar.
- 5 Fui atingido por um raio e sobrevivi. Após isso, encontrei em mim mesmo uma força que me levava além dos meus limites.
- 6 Minha raiva precisava ser canalizada dentro da batalha, ou eu poderia ter me tornado um assassino indiscriminável.

## BARDO

### d6 Tornei-me um bardo por que...

- 1 Despertei minhas habilidades bárdicas latentes por meio de tentativa e erro.
- 2 Fui um artista agraciado e atraí a atenção de um mestre bardo que me ensinou suas técnicas.
- 3 Juntei-me a uma pequena sociedade de estudiosos e oradores para aprender técnicas de performance e magia.
- 4 Senti um chamado para contar os feitos de campeões e heróis para trazê-los de volta à vida através de histórias e músicas.
- 5 Eu me juntei a um dos grandes colégios bárdicos para aprender histórias antigas; segredos da magia; e a arte da performance.
- 6 Eu escolhi um instrumento musical um dia e instantaneamente que conseguia toca-lo.



## CLÉRIGO

### d6 Tornei-me um clérigo por que...

- 1 Um ser sobrenatural a serviço dos deuses me chamou para me tornar um agente divino no mundo.
- 2 Eu vi injustiça e horror no mundo e me senti movido a tomar partido contra isso.
- 3 Meu deus me deu um sinal indubitável. Deixei tudo para servir ao divino.
- 4 Embora sempre tenha sido um devoto, não era um clérigo até completar uma peregrinação que me levou ao meu verdadeiro chamado.
- 5 Costumava servir na parte burocrática da minha religião até o dia que descobri que deveria trabalhar pelo mundo, levando a palavra da minha fé pelos cantos mais sombrios das terras.
- 6 Descobri que meu deus trabalhava através de mim, e eu faço o que ele me diz; mesmo não sabendo o porquê ter sido escolhido.

## DRUIDA

### d6 Tornei-me um druida por que...

- 1 Eu vi muita devastação nas florestas; muito do esplendor natural arruinado por despojadores. Juntei-me ao círculo de druidas para lutar contra os inimigos da natureza.
- 2 Encontrei meu lugar entre um grupo de druidas após fugir de uma catástrofe.
- 3 Tive sempre uma afinidade com animais então explorei meu talento para descobrir como poderia usá-lo melhor.
- 4 Fiz amizade com um druida e fui levado a um círculo druídico. Decidi então seguir a tutela de meu amigo e dar algo de volta ao mundo.
- 5 Enquanto estava crescendo, via espíritos ao meu redor; entidades que ninguém mais conseguia enxergar. Consultei druidas para me ajudarem a entender as visões e me comunicar com esses seres.
- 6 Sempre senti desgosto em relação a criaturas não naturais. Por essa razão, emergi em estudos dos mistérios dos druidas e me tornei um campeão da ordem natural.

## GUERREIRO

### d6 Tornei-me um guerreiro por que...

- 1 Eu queria aperfeiçoar minhas técnicas de combate, então entrei em uma unidade de guerra.
- 2 Fui o escudeiro e um cavaleiro que me ensinou a lutar, conduzir um cavalo e me conduzir pela honra. Decidi então continuar esse caminho sozinho.
- 3 Terríveis monstros invadiram minha vila e mataram aqueles que eu amava. Então peguei em armas para destruir tais criaturas e outra de mesma natureza.
- 4 Juntei-me ao exército e aprendi a lutar como parte de um grupo.
- 5 Cresci lutando, e refinei meus talentos me defendendo das pessoas que se opunham a mim.
- 6 Eu sempre tive jeito com armas e sabia como usá-las com eficiência.



HOJE, SUAS ORIGENS MODESTAS FICARAM PARA TRÁS, TORNOU-SE UMA MAGA DE GRANDE RENOME COM UM GOSTO PECULIAR PELO ALTO MAR

## MONGE

### d6 Tornei-me um monge por que...

- 1 Fui escolhido para estudar em um recluso monastério. Lá, aprendi as técnicas fundamentais para um dia dominar uma tradição.
- 2 Procurei instruções para ganhar um entendimento mais profundo da existência e meu lugar no mundo.
- 3 Cai em um portal para Umbra, o plano das sombras, e ganhei refúgio em um estranho monastério. Lá eu aprendi como me defender contra as forças da escuridão.
- 4 Eu estava sufocado em desespero após perder alguém próximo a mim, e então procurei aconselhamento de pensadores para me ajudarem a abrandar minha dor da perda.
- 5 Eu podia sentir um tipo de poder especial dentro de mim, então procurei aqueles que poderiam me ajudar a entender e controlá-lo.
- 6 Eu era impulsivo e indisciplinado quando jovem, mas então entendi os erros das minhas escolhas. Eu entrei em um monastério e me tornei um monge como um meio de viver uma vida disciplinada.

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





## PALADINO

### d6 Tornei-me um paladino por que...

- 1 Um ser divino apareceu para mim e me chamou para atender a uma missão santa.
- 2 Um dos meus ancestrais deixou uma missão santa incompleta, e eu pretendo completá-la.
- 3 O mundo é um lugar terrível e escuro. Eu decidi servir ao chamado da luz contra as sombras.
- 4 Eu já fui escudeiro de um paladino, e com ele a preendi tudo que era necessário para honrar meu juramento sagrado.
- 5 O mal precisa ser combatido de todas as formas. Eu senti em meu coração a caçar os maus e exterminá-lo do mundo.
- 6 Virar um paladino era uma consequência natural do meu destino. Tomando meus votos, tornei-me a espada sagrada da minha fé.

## PATRULHEIRO

### d6 Tornei-me um patrulheiro por que...

- 1 Encontrei propósito enquanto aperfeiçoava minhas habilidades de sobrepujar terríveis animais que vivem nos confins da civilização.
- 2 Sempre tive uma ligação com animais, conseguindo acalmá-los com um simples toque ou palavra.
- 3 Sofri uma terrível vontade de conhecer o mundo. Virar um patrulheiro me deu razão para nunca parar em um lugar por muito tempo.
- 4 Eu já vi o que acontece quando monstros saem de seus covis nefastos. Coube a mim ser a primeira linha de defesa contra o mal que jaz além dos muros da civilização.
- 5 Conheci um calejado patrulheiro que me ensinou conhecimento das matas e os segredos das terras ermas.
- 6 Servi no exército, aprendendo os preceitos da minha profissão enquanto desvendava trilhas e espionava acampamentos inimigos.

## LADINO

### d6 Tornei-me um ladino por que...

- 1 Sempre fui ágil e sagaz. Então decidi usar esses talentos para me ajudar a sobreviver no mundo.
- 2 Um assassino ou ladrão me injustiçou, então eu me foquei em aprender e aperfeiçoar as técnicas do meu inimigo para combater pessoas desse tipo.
- 3 Um ladino experiente viu algo em mim que me ensinou vários truques úteis.
- 4 Eu decidi usar minha sorte como base de minha carreira; por isso, sempre aperfeiçoar minhas técnicas é essencial.
- 5 Juntei-me a um grupo de rufiões que me mostrou como conseguir todo o que eu quisesse por outros meios que não um confronto direto.
- 6 Sou louco ou uma bugiganga ou saco de moedas, desde que possa por minhas mãos nisso sem arriscar minha vida ou meus membros.

## FEITICEIRO

### d6 Tornei-me um feiticeiro por que...

- 1 Quando eu nasci, toda a água da casa congelou, o leite estragou e o ferro virou cobre. Minha família ficou convencida que esses fatos eram precursores de algo estranho vindo de mim.
- 2 Eu sofri um terrível estresse físico ou emocional, e isso de algum modo trouxe um poder adormecido dentro de mim. Eu luto para controlá-lo desde então.
- 3 Minha família nunca me contou sobre meus ancestrais quando eu perguntava; eles sempre trocavam de assunto. Porém um dia eu comecei a demonstrar talentos que eram a prova de onde vinha minha linhagem.
- 4 Quando um monstro ameaçou um dos meus amigos, fui repleto de uma ansiedade. Eu o ataquei instintivamente e explodi a criatura com o poder que vinha dentro de mim.
- 5 Eu já sentia algo estranho dentro de mim. Um dia um estranho me ensinou como controlar meu dom.
- 6 Depois de escapar de um incêndio mágico, notei que estava intacto. Nesse dia comecei a mostrar habilidades incomuns que ainda estou começando a entender.

## BRUXO

### d6 Tornei-me um bruxo por que...

- 1 Enquanto eu andava por um lugar proibido, encontrei um ser de outro mundo que se ofereceu para fazer um pacto comigo.
- 2 Eu estava examinando um estranho tomo que encontrei em uma biblioteca abandonada, quando de repente uma entidade que viria a ser meu patrono, apareceu diante de mim.

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



**d6 Tornei-me um bruxo por que...**

- 3 Fui envolto nas tramas do meu patrono após acidentalmente atravessar um portal.
- 4 Eu estava encarando uma terrível crise. Orei para qualquer ser que pudesse me ouvir, e então a criatura que me respondeu se tornou meu patrono.
- 5 Meu futuro patrono me visitou em sonhos, oferecendo grande poder em troca dos meus serviços.
- 6 Um dos meus ancestrais tinha um pacto com meu patrono, então a entidade estava determinada a me fazer o mesmo acordo.

**MAGO****d6 Tornei-me um mago por que...**

- 1 Um velho mago me escolheu entre vários candidatos para ser seu aprendiz.
- 2 Quando eu me perdi na floresta, um mago me encontrou e me ensinou os primeiros passos da magia.
- 3 Eu cresci ouvindo histórias de grandes magos e sabia que queria seguir seus passos. Empenhei-me para ser aceito em uma academia de magos e obtive sucesso.
- 4 Um dos meus pais era um mago de renome que decidiu que eu era inteligente o suficiente para aprender a arte da magia.
- 5 Enquanto explorava uma antiga tumba, biblioteca ou templo, eu encontrei um grimório. Imediatamente fui levado a aprender tudo que precisava para ser um mago.
- 6 Eu era um prodígio que demonstrava maestria das artes arcanas desde pequeno. Quando tive idade suficiente para cuidar de mim mesmo, fiz meu próprio caminho para aprender mais magias e expandir meu poder.

**EXPERIÊNCIA DE VIDA**

Não importa quanto tempo você esteve vivo, você já experimentou pelo menos um evento chave que marcou e influenciou seu personagem. Experiências de vida incluem acontecimentos maravilhosos e trágicos; conflitos e sucessos; e encontros com o extraordinário. Elas podem ajudar a responder por que seu personagem se tornou um aventureiro, e algumas podem continuar afetando sua vida mesmo após muito tempo.

Quanto mais velho um personagem for, maior a chance de viver múltiplas experiências de vida; como mostrado na tabela de Experiências de Vida por Idade. Se você já escolheu a idade inicial do seu personagem, procure a coluna de Experiência de vida condizente com sua idade. Porém, se quiser role os dados para determinar quão velho você é, e um número aleatório de experiências.

Depois de saber o número de experiências de vida que seu personagem viveu, role o dado uma vez na tabela de Experiências de Vida para cada uma delas. Alguns resultados da tabela lhe direcionarão para uma tabela secundária. Assim que terminar todas as suas experiências de vida, você pode arruma-las em qualquer ordem cronológica que você achar melhor.

**EXPERIÊNCIAS DE VIDA POR IDADE**

| d100  | Idade Atual          | Experiências de Vida |
|-------|----------------------|----------------------|
| 01–20 | 20 anos ou mais novo | 1                    |
| 21–59 | 21 – 30 anos         | 1d4                  |
| 60–69 | 31 – 40 anos         | 1d6                  |
| 70–89 | 41 – 50 anos         | 1d8                  |
| 90–99 | 51 – 60 anos         | 1d10                 |
| 00    | 61 anos ou mais      | 1d12                 |

**EXPERIÊNCIAS DE VIDA**

| d100  | Evento                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01–10 | Você sofreu uma terrível tragédia. Role na tabela de Tragédias.                                                                                                                                                                                                                                   |
| 11–20 | Você obteve uma pequena benção da fortuna. Role na tabela de Bênçãos.                                                                                                                                                                                                                             |
| 21–30 | Você se apaixonou e se casou. Se você obteve esse resultado mais de uma vez, escolha entre ter uma criança se quiser. Fale com seu Mestre para determinar a identidade do seu parceiro.                                                                                                           |
| 31–40 | Você fez um inimigo em uma aventura. Role um d6. Com um número ímpar indica que você é o culpado da rixa, um par indica que você é inocente por ela. Use as tabelas suplementares e fale com seu Mestre para determinar a identidade de seu inimigo e qual o perigo que ele representa para você. |
| 41–50 | Você fez um amigo em uma aventura. Use as tabelas suplementares e fale com seu Mestre para adicionar mais detalhes desse personagem amigável e estabelecer o quão próximos vocês são.                                                                                                             |
| 51–70 | Você gastou muito tempo trabalhando em um trabalho relacionado ao seu antecedente. Comece o jogo com 2d6 po a mais.                                                                                                                                                                               |
| 71–75 | Você conheceu alguém importante. Use as tabelas suplementares para determinar quem é ele e o que esse indivíduo pensa sobre você. Fale com seu Mestre sobre mais detalhes se necessário, e como por ele na sua história de vida.                                                                  |
| 76–80 | Você foi participou de uma aventura. Role na tabela de Aventuras para ver o que aconteceu. Fale com seu Mestre para determinar o tipo de aventura e criaturas você encontrou lá.                                                                                                                  |
| 81–85 | Você teve uma experiência sobrenatural. Role na tabela de Eventos Sobrenaturais para determinar o que aconteceu.                                                                                                                                                                                  |
| 86–90 | Você lutou em uma batalha. Role na tabela de Guerra para aprender o que se passou. Fale com seu Mestre para acrescentar detalhes sobre os motivos da guerra e por que você esteve lá. Pode ter sido um conflito entre seu povo e um bando de orcs; ou uma guerra muito maior.                     |
| 91–95 | Você cometeu um crime ou pelo menos foi acusado de um. Role na tabela de Crimes para determinar a natureza do ato, e na tabela de Punições para descobrir o que aconteceu com você.                                                                                                               |
| 96–99 | Você encontrou algo de natureza mágica. Role na tabela de Acontecimentos Arcanos.                                                                                                                                                                                                                 |
| 00    | Algo realmente estranho aconteceu com você. Role na tabela de Coisas Bizarras.                                                                                                                                                                                                                    |

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



## TABELAS SECUNDÁRIAS

Estas tabelas adicionam detalhes para vários resultados da tabela de Experiências de Vida. As tabelas estão em ordem alfabética (inglês).

### AVENTURAS

#### d100 Acontecimento

- |       |                                                                                                                                                                                   |
|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01–10 | Você quase morreu. Possui algumas cicatrizes feias pelo corpo; e perdeu uma orelha, 1d3 dedos ou 1d4 dedos.                                                                       |
| 11–20 | Você sofreu um terrível ferimento. Embora o dano tenha sido curado, ainda dói de tempos em tempos.                                                                                |
| 21–30 | Você foi ferido, mas com o tempo já está curado.                                                                                                                                  |
| 31–40 | Você contraiu uma doença enquanto explorava uma toca imunda. Já se recuperou da doença, mas você tem uma tosse persistente; chagas na pele; ou um cabelo prematuramente grisalho. |
| 41–50 | Você foi envenenado na armadilha de um monstro. Você já está curado, mas na próxima vez que fizer um teste de resistência contra veneno, o fará com desvantagem.                  |
| 51–60 | Você perdeu algo de valor sentimental durante a aventura. Retire uma bugiganga de suas posses.                                                                                    |
| 61–70 | Você ficou terrivelmente amedrontado por algo e fugiu, abandonando seus companheiros.                                                                                             |
| 71–80 | Você aprendeu algo muito importante durante a aventura. Na próxima vez que fizer um teste de resistência ou de habilidade, terá vantagem.                                         |
| 81–90 | Você achou um pequeno tesouro na sua aventura. Adicione 2d6 po às suas posses.                                                                                                    |
| 91–99 | Você encontrou uma considerável quantia de tesouros na aventura. Você ainda tem 1d20 + 50 po como sua parte do espólio.                                                           |
| 00    | Você encontrou um item mágico (da escolha do Mestre).                                                                                                                             |

### ACONTECIMENTOS ARCANOS

#### d10 Evento Mágico

- |    |                                                                                                                                                                                                                                           |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Você foi amedrontado ou enfeitiçado por uma magia.                                                                                                                                                                                        |
| 2  | Você foi ferido pelo efeito de um feitiço.                                                                                                                                                                                                |
| 3  | Você testemunhou uma poderosa magia sendo conjurada por um clérigo, druida, feiticeiro, bruxo, ou mago.                                                                                                                                   |
| 4  | Você bebeu uma poção (da escolha do Mestre).                                                                                                                                                                                              |
| 5  | Você achou um pergaminho de magia (da escolha do Mestre) e obteve êxito em conjurar a magia contida nele.                                                                                                                                 |
| 6  | Você foi afetado por um feitiço de teleporte.                                                                                                                                                                                             |
| 7  | Você ficou invisível por um tempo.                                                                                                                                                                                                        |
| 8  | Você identificou uma ilusão; vendo seu conteúdo real.                                                                                                                                                                                     |
| 9  | Você viu uma criatura sendo conjurada por magia.                                                                                                                                                                                          |
| 10 | Sua sorte foi lida por um vidente. Role duas vezes na tabela de Experiências de Vida, mas não aplique os resultados. Ao invés disso, o Mestre escolhe uma delas como um presságio do seu futuro (que poderá ou não, se tornar realidade). |

### BÊNÇÃOS

#### d10 Bênção

- |    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Um mago amigável lhe deu um pergaminho de feitiço contendo um truque (da escolha do mestre)                                                                                                                                                                                                                      |
| 2  | Você salvou a vida de um cidadão que agora tem um débito de vida com você. Essa pessoa lhe acompanha em suas viagens e cumpre tarefas simples para você, mas irá te deixar se for negligenciada, abusada ou você a por em perigo. Determine mais detalhes usando tabelas suplementares e falando com seu Mestre. |
| 3  | Você encontrou um cavalo como montaria.                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| 4  | Você achou um pouco de dinheiro. Adicione 1d20 po ao seu dinheiro inicial.                                                                                                                                                                                                                                       |
| 5  | Um parente de deu uma arma simples (à sua escolha) como legado.                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 6  | Você encontrou algo interessante. Você ganha uma bugiganga a mais.                                                                                                                                                                                                                                               |
| 7  | Você uma vez prestou serviço ao templo local. Na próxima vez que visita-lo, poderá ser curado até seus pontos máximos de vida.                                                                                                                                                                                   |
| 8  | Um alquimista amigável lhe deu uma poção de cura ou um frasco de ácido; à sua escolha.                                                                                                                                                                                                                           |
| 9  | Você achou um mapa do tesouro.                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| 10 | Um parente distante lhe deixou uma herança que permite viver de forma confortável com 1d20 anos. Se escolher um Estilo de Vida mais caro, reduza o preço do Estilo de Vida em 2 po durante o período de tempo.                                                                                                   |

### CRIMES

#### d8 Crime

- |   |              |
|---|--------------|
| 1 | Assassinato  |
| 2 | Roubo        |
| 3 | Furto        |
| 4 | Assalto      |
| 5 | Contrabando  |
| 6 | Sequestro    |
| 7 | Extorsão     |
| 8 | Falsificação |

### PUNICÕES

#### d12 Punição

- |      |                                                                                                                                                                                                     |
|------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1–3  | Você não cometeu o crime, mas foi exonerado após ser acusado.                                                                                                                                       |
| 4–6  | Você cometeu o crime ou foi cúmplice, no entanto as não lhe consideraram culpado.                                                                                                                   |
| 7–8  | Você foi pego em flagrante. Teve de fugir e está sendo procurado pela comunidade onde o crime ocorreu.                                                                                              |
| 9–12 | Você foi pego e penalizado. Passou tempo na cadeia; acorrentado a um remo; ou prestando trabalho pesado. Você obteve uma sentença de 1d4 anos, ou teve êxito em escapar após essa quantia de tempo. |



## EVENTOS SOBRENATURAIS

### d100 Evento

- 01–05 Você foi enfeitiçado por um ser feérico e escravizado por 1d6 anos antes de conseguir escapar.
- 06–10 Você viu um demônio e correu antes que ele pudesse fazer alguma coisa.
- 11–15 Um diabo te tentou. Faça um teste de resistência de CD 10. Caso falhe, seu alinhamento muda um passo para a direção de Mau (se já não era mau), e você começa o jogo com 1d20 + 50 PO adicionais.
- 16–20 Você acordou um dia à minhas de casa, sem ideia de como chegou lá.
- 21–30 Você visitou um terreno santo e sentiu a presença divina lá.
- 31–40 Você presenciou uma estrela vermelha cair; um rosto aparecer no gelo; ou outro acontecimento bizarro. Você tem certeza que foi de alguma maneira um tipo de presságio.
- 41–50 Você escapou da morte certa e acredita que a intervenção de algum deus que lhe salvou.
- 51–60 Você testemunhou um pequeno milagre.
- 61–70 Você explorou uma casa vazia e descobriu que ela era assombrada.
- 71–75 Você foi brevemente possuído. Role um d6 para determinar o tipo de criatura: 1, celestial; 2, diabo; 3, demônio; 4, feérico; 5, elemental; 6, morto-vivo.
- 76–80 Você viu um fantasma.
- 81–85 Você viu um carniçal se alimentando de um cadáver.
- 86–90 Um celestial ou abissal apareceu em um sonho para lhe avisar de um perigo iminente.
- 91–95 Você brevemente visitou o Plano das Fadas ou das Sombras.
- 96–00 Você viu um portal que acreditar levar para outro plano da existência.

## TRAGÉDIAS

### d12 Tragédia

- 1–2 Um membro da família ou amigo próximo morreu. Role na tabela suplementar de Causa de Morte para descobrir como.
- 3 Uma amizade subitamente acabou, e a outra pessoa é hostil a você. A causa pode ter sido um mal entendido ou algo que um de vocês fez.
- 4 Você perdeu todas as suas posses em um desastre, e teve de reconstruir sua vida.
- 5 Você foi preso por um crime que não cometeu e passou 1d6 anos de trabalho duro; na cadeia; ou preso a um remo em um navio escravagista.
- 6 A guerra assolou sua cidade, reduzindo tudo a escombros e ruínas. No fim, você ajudou a cidade a ser reconstruída ou se mudou para outro lugar.
- 7 Um amor desapareceu sem deixar rastros. Você tem procurado pela pessoa desde então.



- 8 Uma terrível praga em sua comunidade causou a perda da colheita e o resto apodreceu. Você perdeu um irmão ou outro membro da família.
- 9 Você fez algo que trouxe desgraça a você aos olhos da sua família. Você pode ter sido envolvido em um escândalo; envolvido com magia negra; ou ofendido alguém importante. Sua família se torna indiferença a você, porém eventualmente eles podem te perdoar.
- 10 Por alguma razão desconhecida, você foi exilado de uma comunidade. Desde então você tem andado pelos ermos em busca de um novo lugar para viver.
- 11 Um relacionamento romântico terminou. Role 1d6. Um número ímpar mostra que acabou com sentimentos ruins, enquanto um número par indica um fim amigável.
- 12 Seu parceiro amoroso ou pretendente morreu. Role na tabela de Causa de Morte para descobrir como. Se resultar em assassinato, role um 1d12. No caso de 1, você foi responsável, direta ou indiretamente.

## GUERRA

### d12 Acontecimento da Guerra

- 1 Você foi nocauteado ou deixado para morrer. Acordou horas mais tarde sem nenhuma lembrança da batalha.
- 2–3 Você foi gravemente ferido na luta, e ainda carrega uma cicatriz feia.
- 4 Você fugiu da batalha para salvar sua vida, porém ainda se envergonha de sua covardia.
- 5–7 Você sofreu ferimentos leves, e os danos já foram curados sem deixar cicatrizes.



- 8—9 Você sobreviveu à batalha, mas sofre de terríveis pesadelos nos quais revive a experiência.
- 10—11 Você escapou da batalha ileso, porém muitos amigos foram feridos ou perdidos.
- 12 Você lutou bravamente na batalha e é lembrado como um herói. Pode ter recebido uma medalha por sua bravura.

## COISAS BIZARRAS

### d12 O Que Aconteceu

- 1 Você foi transformado em um sapo e manteve essa forma por 1d4 semanas.
- 2 Você foi petrificado e ficou em forma de estátua por um tempo até alguém te libertar.
- 3 Você foi escravizado por uma bruxa; sátiro; ou algum outro ser, e viveu no covil dessa criatura por 1d6 anos.
- 4 Um dragão manteve você prisioneiro por 1d4 meses até que aventureiros o mataram.
- 5 Você foi levado cativo por uma raça de humanoides malignos como drows; kuo-toas; ou quaggoths. E viveu como escravo no Subterrâneo até conseguir escapar.
- 6 Você serviu a um poderoso aventureiro como ajudante. Recentemente, você deixou seus serviços. Use as tabelas suplementares e fale com seu Mestre para determinar os detalhes básicos de seu antigo empregador.
- 7 Você ficou insano por 1d6 anos e recentemente ficou são. Um tique ou algum outro comportamento incomum ainda pode ocorrer.
- 8 Um amante seu era secretamente um dragão de prata.
- 9 Você foi capturado por um culto e quase sacrificado em um altar para o ser nefasto a que serviam. Você escapou, mas teve que eles o encontrem de novo.
- 10 Você conheceu um semi-deus; arquidiabo; arquifada; lorde demônio; ou titã, e sobreviveu para contar a história.
- 11 Você foi engolido por um peixe gigante e passou um mês em seu estômago antes de escapar.
- 12 Um ser poderoso lhe concedeu um Desejo, mas você o gastou com algo frívolo.

## TABELAS SUPLEMENTARES

As tabelas suplementares abaixo fornecem uma maneira de determinar aleatoriamente características e outros fatos sobre indivíduos que fazem parte da vida do seu personagem. Use essas tabelas quando direcionado para fazê-lo por outra tabela, ou quando você simplesmente quer encontrar uma informação rápida. As tabelas estão em ordem alfabética.

## ALINHAMENTOS

### 3d6 Alinhamento

- 3 Caótico Mal (50%) ou Caótico Neutro (50%)
- 4—5 Leal Mal
- 6—8 Neutro Mal
- 9—12 Neutro13-15 Neutro Bom

- 16—17 Leal Bom (50%) ou Leal Neutro (50%)
- 18 Caótico Bom (50%) ou Caótico Neutro (50%)

## CAUSAS DA MORTE

### d12 Causa da Morte

- 1 Desconhecido
- 2 Assassinado
- 3 Morto em batalha
- 4 Acidente relacionado a classe ou ocupação
- 5 Acidente não relacionado a classe ou ocupação
- 6-7 Causas naturais, como doença ou velhice
- 8 Suicídio aparente
- 9 Rasgado por um animal ou um desastre natural
- 10 Consumido por um monstro
- 11 Executado por um crime ou torturado até a morte
- 12 Evento bizarro, como ser atingido por um meteorito, derrubado por um deus irritado, ou morto por um ovo de slaad rachando.

## CLASSES

### d100 Classe

- 01—07 Bárbaro
- 08—14 Bardo
- 15—29 Clérigo
- 30—36 Druida
- 37—52 Guerreiro
- 53—58 Monge
- 59—64 Paladino
- 65—70 Patrulheiro
- 71—84 Ladino
- 85—89 Feiticeiro
- 90—94 Bruxo
- 95—00 Mago

## OCUPAÇÕES

### d100 Ocupação

- 01—05 Acadêmico
- 06—10 Aventureiro (role na tabela de Classe)
- 11 Aristocrata
- 12—26 Artesão ou membro de guilda
- 27—31 Criminoso
- 32—36 Animador
- 37—38 Exílio, eremita ou refugiado
- 39—43 Explorador ou vagabundo
- 44—55 Fazendeiro ou pastor
- 56—60 Caçador ou armadilheiro
- 61—75 Operário
- 76—80 Comerciante
- 81—35 Político ou burocrata
- 86—90 Sacerdote
- 91—95 Marinheiro
- 96—00 Soldado

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



## RACAS

### d100 Raça

|       |                   |
|-------|-------------------|
| 01—40 | Humano            |
| 41—50 | Anão              |
| 51—60 | Elfo              |
| 61—70 | Halfling          |
| 71—75 | Draconato         |
| 76—80 | Gnomo             |
| 81—85 | Meio-elfo         |
| 86—90 | Meio-orc          |
| 91—95 | Tiefling          |
| 96—00 | Escolha do Mestre |

## RELACÕES

### 3d4 Atitude

|       |             |
|-------|-------------|
| 3—4   | Hostil      |
| 5—10  | Amigável    |
| 11—12 | Indiferente |

## SITUAÇÕES

### 3d6 Situação

|       |                                                                                                 |
|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3     | Morto (role na tabela Causa da Morte)                                                           |
| 4—5   | Perdido ou desconhecido                                                                         |
| 6—8   | Vivo, mas mal sucedido devido a lesões, problemas financeiros ou dificuldades de relacionamento |
| 9—12  | Vivo e bem                                                                                      |
| 13—15 | Vivo e bem sucedido                                                                             |
| 16—17 | Vivo e infame                                                                                   |
| 18    | Vivo e Famoso                                                                                   |

## E AGORA?

Quando você terminar de usar essas tabelas, você terá uma coleção de fatos e notas que - no mínimo - encapsulam o que seu personagem vem fazendo no mundo até agora. Às vezes, isso pode ser toda a informação que você deseja, mas você não precisa parar por aí.

Ao usar sua criatividade para combinar todos esses fatos em uma narrativa contínua, você pode criar uma autobiografia completa para seu personagem em apenas algumas frases - um excelente exemplo de como o todo é maior que a soma de suas partes.

Você conseguiu alguns resultados nas tabelas que não se contradizem completamente, mas também não parecem encaixar facilmente? Se assim for, agora é sua chance de explicar o que aconteceu com você. Por exemplo, digamos que você nasceu em um castelo, mas sua casa de infância estava na região selvagem. Pode ser que seus pais viajaram de sua casa na floresta para buscar ajuda de uma parteira no castelo quando sua mãe estava perto de dar à luz. Ou seus pais podem ter sido membros da equipe do castelo antes de você nascer, mas eles foram liberados do serviço logo após você ter vindo ao mundo.

Além de aprofundar sua própria experiência de interpretação, a história do seu personagem apresenta ao seu mestre oportunidades para tecer esses elementos na história da campanha. De qualquer forma, adicionar uma definição à vida pré-aventura do seu personagem é um tempo bem gasto.

## TALENTOS RACIAIS

Ganhar níveis em uma classe é a principal maneira como um personagem evolui durante uma campanha. Alguns Mestres também permitem o uso de talentos para personalizar um personagem. Talentos são uma regra opcional no capítulo 6, “Opções de Personalização”, do *Livro do Jogador*. O Mestre decide se eles são usados e também podem decidir que alguns feitos estão disponíveis em uma campanha e outros não.

Esta seção apresenta uma coleção de talentos especiais que permitem explorar a raça do seu personagem ainda mais. Esses talentos estão associados a uma raça do *Livro do Jogador*, conforme resumido na tabela Talentos Raciais. Um talento racial representa uma conexão mais profunda com a cultura da sua raça ou uma transformação física que o aproxima de um aspecto de sua linhagem.

A causa de uma transformação particular depende de você e do seu Mestre. Um talento transformacional pode simbolizar uma qualidade latente que surgiu à medida que envelhece, ou uma transformação pode ser o resultado de um evento na campanha, como a exposição a magias poderosas ou a visita de um lugar de significado antigo para a sua raça. As transformações são um motivo fundamental da literatura de fantasia e do folclore. Determinar por que o seu personagem mudou pode ser uma adição rica à história da sua campanha.

## TALENTOS RACIAIS

| Raça            | Talento                   |
|-----------------|---------------------------|
| Anão            | Agachamento Ágil          |
| Anão            | Fortitude Anã             |
| Draconato       | Couro de Dragão           |
| Draconato       | Temor Draconico           |
| Elfo            | Precisão Élfica           |
| Elfo (alto)     | Teleporte das Fadas       |
| Elfo (drow)     | Alta Magia Drow           |
| Elfo (floresta) | Magia do Elfo da Floresta |
| Gnomo           | Agachamento Ágil          |
| Gnomo           | Desvanecer                |
| Halfling        | Agachamento Ágil          |
| Halfling        | Boa Sorte                 |
| Halfling        | Segunda Chance            |
| Humano          | Prodígio                  |
| Meio-elfo       | Precisão Élfica           |
| Meio-elfo       | Prodígio                  |
| Meio-orc        | Fúria Orc                 |
| Meio-orc        | Prodígio                  |
| Tiefling        | Chamas de Phlegethos      |
| Tiefling        | Constituição Infernal     |

Os talentos são apresentados abaixo em ordem alfabética.

## AGACHAMENTO ÁGIL

*Pré-Requisito: Anão ou Raças Pequenas*

Você é estranhamente ágil para sua raça. Receba os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Força ou Destreza em 1, até o máximo de 20.
- Aumente seu deslocamento de caminhada em 1,5 metros.



- Você ganha proficiência em Acrobacia ou Atletismo (a sua escolha).
- Você tem vantagem em qualquer teste de Força (Atletismo) ou Destreza (Acrobacias) que faça para escapar de ser agarrado.

## ALTA MAGIA DROW

*Pré-Requisito: Elfo (Drow)*

Você aprende mais da magia típica dos elfos negros. Aprende a magia *detectar magia* e pode conjurá-la à vontade, sem gastar um espaço de magia. Também aprende as magias *levitação* e *dissipar magia*, podendo conjurar cada uma delas uma vez sem gastar espaços de magias. Recupera a capacidade de conjurar essas duas magias dessa maneira assim que terminar um descanso longo. O Carisma é a sua habilidade de conjuração para as três magias.

## BOA SORTE

*Pré-Requisito: Halfling*

Seu povo têm uma sorte extraordinária, o que você aprendeu a emprestar misticamente a seus companheiros quando vê-los hesitar. Você não tem certeza de como fazê-lo; você apenas deseja, e isso acontece. Certamente, um sinal de favor da fortuna!

Quando um aliado que você possa ver dentro de 9 metros de alcance rola um 1 no d20 para um teste de ataque, um teste de habilidade ou um teste de resistência, pode usar sua reação para permitir que o aliado refaça o teste. O aliado deve usar o novo resultado.

Quando usa essa característica, não pode usar seu traço racial Sorte antes do final do seu próximo turno.

## CHAMAS DE PHLEGETHOS

*Pré-Requisito: Tiefling*

Você aprende a invocar o fogo infernal para servir seus comandos. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Inteligência ou Carisma em 1, até o máximo de 20.
- Quando rolar dano de fogo por alguma magia que tenha conjurado, pode rolar novamente qualquer 1 no dado de dano por fogo, mas deve usar esta nova rolagem, mesmo que seja outro 1.
- Sempre que conjurar uma magia que cause dano por fogo, pode produzir chamas que enrolam em você até o final do seu turno. As chamas não te causam dano ou as coisas que estiver portando, e elas vertem uma luz brilhante até 9 metros e luz fraca por mais 9 metros adicionais. Enquanto as chamas estiverem presentes qualquer criatura a até 1,5 metros de alcance que lhe atinja com um ataque corpo-a-corpo recebe 1d4 de dano por fogo.

## CONSTITUIÇÃO INFERNAL

*Pré-Requisito: Tiefling*

Sangue demoníaco corre fortemente em suas veias, libertando uma resiliência semelhante à possuída por alguns demônios. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Constituição em, até o máximo de 20.
- Recebe resistência a dano por frio e por veneno. Você tem vantagem em testes de resistência contra ser envenenado.

## COURO DE DRAGÃO

*Pré-Requisito: Draconato*

Você desenvolve escamas e garras que relembram seus ancestrais dracônicos. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Força, Constituição, ou Carisma em 1, até o máximo de 20.
- Suas escamas se endurecem. Enquanto não estiver vestindo armadura, pode calcular sua CA como 13 + seu modificador de Destreza. Você pode usar um escudo e ainda assim ganhar esse benefício.
- Você faz crescer garras retráteis das pontas dos seus dedos. Estender ou retrair as garras não requer nenhuma ação. As garras são armas naturais com as quais você pode fazer ataques desarmados. Se atacar com elas, aplica dano cortante igual a 1d4 + seu modificador de Força, ao invés do dano de concussão convencional de um ataque desarmado.

## DESVANECER

*Pré-Requisito: Gnomo*

Seu povo é esperto, com uma aptidão para ilusão mágica. Você aprendeu um truque mágico para desaparecer quando sofre danos. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Destreza ou Inteligência em 1, até o máximo de 20.
- Imediatamente após receber dano, pode usar sua reação para magicamente se tornar invisível até o fim do seu próximo turno ou até que realize um ataque, cause dano, ou faça com que alguém realize um teste de resistência. Após usar essa característica, só pode usá-la novamente assim que termine um descanso curto ou longo.

## FORTITUDE ANÃ

*Pré-Requisito: Anão*

Você tem o sangue de heróis anões correndo em suas veias. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Constituição em 1, até o máximo de 20.
- Sempre que você realiza a ação Esquivar em combate, pode gastar um Dado de Vida para se curar. Role o dado, e adicione seu modificador de Constituição, e recupere um número de pontos de vida igual a este total (mínimo de 1).

## FÚRIA ORC

*Pré-Requisito: Meio-Orc*

Sua fúria interior queima incansavelmente. Você recebe os benefícios a seguir:

- Aumente seu valor de Força ou Constituição em 1, até o máximo de 20.
- Quando acertar um ataque usando uma arma simples ou marcial, pode rolar um dos dados de dano da arma uma vez adicionalmente e somar o resultado a jogada. O tipo de dano é o mesmo originário da arma. Uma vez que use essa característica, não pode usar novamente até terminar um descanso curto ou longo.
- Imediatamente após usar seu traço racial Resistência Implacável, pode usar sua reação para realizar um ataque com arma.



## MAGIA DO ELFO DA FLORESTA

*Pré-Requisito: Elfo (floresta)*

Você aprende a magia das florestas primitivas, que são reverenciadas e protegidas pelo seu povo. Aprende um truque de druida a sua escolha. Também aprende *passos longos* e *passos sem pegadas*, cada um dos quais pode conjurar uma vez sem gastar espaços de magia. Recupera a capacidade de conjurar essas duas magias desta maneira quando terminar um descanso longo. A Sabedoria é a sua habilidade de conjuração para as três magias.

## PRECISÃO ÉLFICA

*Pré-Requisito: Elfo ou Meio-Elfo*

A precisão dos elfos é lendária, especialmente dos arqueiros e conjuradores. Você tem uma mira sobrenatural em ataques que dependem da precisão ao invés do dano bruto. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Destreza, Inteligência, Sabedoria ou Carisma em 1, até o máximo de 20.
- Sempre que tiver vantagem em uma jogada de ataque usando Destreza, Inteligência, Sabedoria ou Carisma, você pode rolar novamente um dos dados do ataque, uma vez.

## PRODÍGIO

*Pré-Requisito: Meio-Elfo, Meio-Orc, Humano*

Você tem facilidade de aprender coisas novas. você ganha os seguintes benefícios:

- Você ganha uma proficiência de perícia de sua escolha, uma proficiência ferramenta de sua escolha, e fluência em um idioma de sua escolha.
- Escolha uma perícia em que tenha proficiência. Você ganha especialização com essa perícia, o que significa que seu bônus de proficiência é dobrado para qualquer teste de habilidade que você venha a realizar com ela. A perícia que escolher deve ser uma que não esteja sobre o benefício de nenhuma outra característica, como Especialização, que já dobra seu bônus de proficiência.

## SEGUNDA CHANCE

*Pré-Requisito: Halfling*

A sorte te favorece quando alguém tenta atingi-lo. Os seguintes benefícios a seguir lhe são dados:

- Aumente seu valor de Constituição ou Carisma em 1, até o máximo de 20.
- Quando uma criatura que possa ver te acertar, você pode usar sua reação para forçar a criatura a rolar novamente. Uma vez usada essa característica, não pode usá-la novamente até que role a iniciativa ao iniciar outro combate ou então termine um descanso longo ou curto.

## TELEPORTE DAS FADAS

*Pré-Requisito: Elfo (alto)*

Seu estudo de combate dos elfos altos desbloqueou um poder feérico que apenas poucos elfos possuem, exceto seus primos eladrin. Com base em sua ascendência feérica, pode caminhar momentaneamente pela Agrestia das Fadas para encurtar seu caminho de um lugar para outro. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Inteligência ou Carisma em 1, até o máximo de 20.

- Você aprende a falar, ler e escrever Sylvan.
- Você aprende a magia *passo nebuloso* e pode conjurá-la uma vez sem gastar um espaço de magia. Recupera a capacidade de conjurá-la dessa maneira quando terminar um descanso curto ou longo. A Inteligência é a sua habilidade de conjuração para essa magia.

## TEMOR DRACÔNICO

*Pré-Requisito: Draconato*

Quando estiver com raiva, pode irradiar ameaça. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Força, Constituição, ou Carisma em 1, até o máximo de 20.
- Ao invés de exalar energia destrutiva, pode gastar um uso do seu traço Arma de Sopro para rugir, forçando cada criatura a sua escolha a até 9 metros de alcance a fazer um teste de resistência de Sabedoria (CD 8 + seus bônus de proficiência + seu modificador de Carisma). Um alvo automaticamente tem sucesso no teste se ele não puder ouvir ou vê-lo. Em caso de falha, o alvo fica amedrontado de você por 1 minuto. Se o alvo amedrontado receber qualquer dano, ele pode repetir o teste de resistência, terminando o efeito em caso de sucesso.

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR VÓS E NÃO PODE SER REPRODUZIDO SEM A PERMISSÃO DOS AUTORES. SUA IMPRESSÃO POR VÓS É RECOMENDADA A FIM DE PRESERVAR O MATERIAL. EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORES ESTÃO PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.









## CAPÍTULO 2

# FERRAMENTAS DO MESTRE

**C**OMO MESTRE, VOCÊ CRIA E ORIENTA conjuntamente a história vivida pelos seus jogadores. Você é aquele que mantém tudo em andamento e esse capítulo é para você. Ele lhe oferecerá novas opções de regras, além de algumas ferramentas refinadas para criar e conduzir suas aventuras e campanhas.

Este é um suplemento com ferramentas e conselhos propostos no *Guia do Mestre*.

O capítulo inicia com regras opcionais com o objetivo de ajudar você a guiar certas partes do jogo mais facilmente. O capítulo entra então profundamente em diversos tópicos – construção de encontros, encontros aleatórios, armadilhas, itens mágicos e tempo de inatividade – os quais geralmente se relacionam a como você cria e prossegue em suas aventuras.

O material neste capítulo tem o objetivo de fazer a sua vida mais fácil. Ignore qualquer coisa que encontre aqui que não te ajude, e não hesite em customizar o que usará. As regras do jogo existem para servi-lo e ao jogo em andamento. Como sempre, faça elas você mesmo.

## EFEITOS SIMULTÂNEOS

A maioria dos efeitos no jogo acontecem em sucessão, seguindo uma ordem determinada pelas regras ou pelo Mestre. Em casos raros, efeitos podem acontecer ao mesmo tempo, especialmente no começo ou no fim do turno de uma criatura. Se duas ou mais coisas acontecem ao mesmo tempo no turno de um personagem ou monstro, a pessoa na mesa de jogo – quer seja o jogador ou o Mestre – que controla essa criatura decide a ordem na qual essas coisas irão acontecer. Por exemplo, se dois efeitos ocorrem no fim do turno do personagem de um jogador, o mesmo decide qual dos dois efeitos acontece primeiro.

## QUEDA

Cair de uma grande altura é um risco significativo para aventureiros e seus adversários. A regra apresentada no *Livro do Jogador* é simples: no fim da queda, a criatura recebe 1d6 de dano de concussão para cada 3 metros que ela caia, até um máximo de 20d6. A criatura também aterrissa em condição caída, a menos que de alguma forma evite levar dano da queda. Aqui estão duas regras opcionais que expandem essa regra simples.

### TAXA DE QUEDA

A regra para queda assume que a criatura imediatamente desce a distância completa quando ela cai. Mas o que acontece se a criatura está em grande altitude quando ela cai, talvez nas costas de um grifo, ou a bordo de uma aeronave? Realisticamente, uma queda de tal altura pode levar mais do que alguns segundos, terminando apenas após o fim do turno em que a queda ocorreu. Se você gostaria que quedas de grande altitude consumissem o tempo apropriado, use a seguinte regra opcional.

Quando cair de uma grande altitude, instantaneamente cai 150 metros. Se você ainda estiver

caindo no seu próximo turno, cai mais 150 metros no fim do seu turno. Esse processo continua até a queda terminar, tanto pelo motivo de você chegar ao chão ou pela queda ser interrompida por outro motivo.

### CRIATURAS VOADORAS EM QUEDA

Uma criatura voadora em voo cai se ela for derrubada, se seu deslocamento for reduzido a 0 metros, ou se por outro motivo perder a habilidade de movimento, a menos que ela possa flutuar ou esteja sendo mantida no alto por alguma magia, como a magia *voo*.

Se você gostaria que uma criatura voadora tivesse uma chance melhor de sobrevivência à queda do que uma criatura não voadora tem, use esta regra: subtraia o deslocamento atual de voo da criatura da distância que ela caiu antes de calcular o dano de queda. Esta regra é muito útil para uma criatura voadora que é derrubada, mas ainda está consciente e tem deslocamento de voo atual maior que 0 metro. Esta regra é projetada para simular a criatura batendo suas asas furiosamente ou fazendo ações similares para diminuir a velocidade de sua queda.

Se você usar a regra para a taxa de queda da seção anterior, uma criatura voadora ainda cai 150 metros no seu turno quando estiver em queda, assim como as outras criaturas. Mas se a criatura inicia qualquer dos seus turnos posteriores ainda caindo, e está caída, ela pode parar a queda no seu turno gastando metade do seu deslocamento de voo para opor a estar em condição caída (como se ela estivesse de pé em meio ao ar).

## DORMINDO

Assim como no mundo real, os personagens de D&D gastam muitas horas dormindo, mais comumente como parte de um descanso longo. A maioria dos monstros também precisa dormir. Enquanto uma criatura dorme, ela está sujeita a condição inconsciente. Aqui estão algumas regras que expandem esse fato básico.

### ACORDANDO ALGUÉM

Uma criatura que esteja dormindo naturalmente, diferentemente de estar em um sono induzido magicamente ou quimicamente, desperta se sofrer algum dano ou se alguém usar uma ação para mexer ou dar um tapa para que ela acorde. Um súbito ruído alto – como um grito, trovões ou um sino batendo – também acorda alguém que esteja dormindo naturalmente.

Sussurros não perturbam o sono, a menos que a Sabedoria (Percepção) passiva da criatura que está dormindo seja 20 ou superior e os sussurros sejam pronunciados a 3 metros de distância ou menos do adormecido. Falar com volume normal acorda uma criatura dormindo se o ambiente estiver de outra forma silencioso (sem vento, canto de pássaros, grilos, sons de rua, ou coisas similares) e a criatura dormindo tiver uma Sabedoria (Percepção) passiva de 15 ou superior.

### DORMINDO COM ARMADURA

Dormir com uma armadura leve não causa efeitos adversos naquele que a veste, mas dormir com armadura média ou pesada torna mais difícil recuperar-se totalmente durante um descanso longo.



Quando você terminar um descanso longo no qual tenha dormido com armadura média ou pesada, recupera apenas um quarto dos Dados de Vida que gastou (mínimo de 1 dado). Se você tiver algum nível de exaustão, o descanso não reduz o seu nível de exaustão.

## PROSSEGUINDO SEM UM DESCANSO LONGO

Um descanso longo nunca é obrigatório, mas prosseguir sem dormir certamente tem suas consequências. Se quiser considerar efeitos decorrentes da privação de sono em personagens e criaturas, use estas regras.

Sempre ao fim de um período de 24 horas sem terminar um descanso longo, você deve passar em um teste resistência de Constituição CD 10, ou sofrerá um nível de exaustão.

Torna-se cada vez mais difícil evitar a exaustão se permanecer acordado por muitos dias sucessivamente. Após as primeiras 24 horas, a CD aumenta em 5 para cada período de 24 horas consecutivos, sem um descanso longo. A CD retorna a 10 quando terminar um descanso longo.

## ARMAS DE ADAMANTE

O adamantite é um metal extremamente resistente encontrado em meteoritos e veios minerais extraordinários. Além de ser usado para criação de uma *armadura de adamantite*, o metal também pode ser usado para confecção de armas.

Armas de combate corpo a corpo e munições feitas ou revestidas de adamantite são extraordinariamente efetivas quando utilizadas para quebrar objetos. Sempre que uma arma de adamantite ou uma peça de munição atinge um objeto, este acerto é considerado um acerto crítico.

A versão de adamantite de uma arma corpo a corpo, ou de dez peças de munição, custa 500 po a mais do que a versão normal, sendo a arma ou munição feita do metal ou revestida com ele.

## AMARRANDO OS NÓS

As regras são propositadamente abertas a respeito de tarefas mundanas como amarrar nós, mas às vezes, saber o quão bem feito foi o nó, é importante em uma cena dramática, quando alguém está tentando desamarrar um nó ou se safar de um. Segue aqui uma regra opcional para determinar a efetividade de um nó.

A criatura que amarra o nó realiza um teste de Inteligência (Prestidigitação) ao fazê-lo. O resultado do teste se torna a CD para qualquer teste de Inteligência (Prestidigitação) para tentar desamarrar o nó, ou um teste de Destreza (Acrobacia) para tentar escapar dele.

Esta regra intencionalmente liga a perícia Prestidigitação com Inteligência, ao invés de Destreza. Este é um exemplo de como aplicar a regra da seção “Variação: Perícias com Habilidades Diferentes” contida no capítulo 7 do *Livro do Jogador*.

## PROFICIÊNCIA COM FERRAMENTAS

Proficiências em ferramentas são uma maneira útil de destacar os antecedentes e os talentos de um personagem. Porém, durante o jogo, o uso de ferramentas sobrepõe o uso de perícias, e pode não ficar claro como usá-las juntas em determinadas situações. Esta seção oferece várias maneiras de como ferramentas podem ser usadas no jogo.

## FERRAMENTAS E PERÍCIAS EM CONJUNTO

Ferramentas possuem aplicações mais específicas do que perícias. A perícia História se aplica a qualquer evento do passado. Uma ferramenta como um kit de falsificação é usada para fazer objetos falsos e um pouco mais. Sendo assim, por que um personagem que tenha a oportunidade de adquirir um ou outro iria querer ganhar proficiência em uma ferramenta em vez de proficiência em uma perícia?

Para tornar a proficiência em ferramentas uma escolha mais atrativa para os personagens, você pode utilizar os métodos listados abaixo.

**Vantagem.** Se tanto o uso de uma ferramenta como o de uma perícia se aplicam ao mesmo teste, e o personagem é proficiente em ambas, considere permitir que o personagem faça o teste com vantagem. Este simples benefício pode ser uma boa maneira de incentivar os jogadores a adquirir proficiência em ferramentas. Nas descrições das ferramentas, esse benefício é frequentemente expresso como uma compreensão adicional (ou algo semelhante), o que se traduz em uma chance maior de obter sucesso no teste.

**Benefício Adicional.** Além disso, considere dar aos personagens que possuem proficiência, tanto na perícia, quanto na ferramenta relevante, um benefício adicional em um teste bem sucedido. Este benefício pode ser na forma de uma informação mais detalhada ou poderia simular o efeito de um teste bem sucedido diferente. Por exemplo, um personagem com proficiência em ferramentas de pedreiro realiza um teste bem sucedido de Sabedoria (Percepção) para encontrar uma porta secreta em uma parede de pedra. O personagem não apenas encontra a porta, como você também decide que sua proficiência com a ferramenta concede a ele um sucesso automático em um teste de Inteligência (Investigação) para determinar como abrir a porta.

## DESCRIÇÃO DAS FERRAMENTAS

A seção a seguir traz detalhes sobre as ferramentas apresentadas no *Livro do Jogador*, dando conselhos a respeito de como usá-las.

**Componentes.** O primeiro parágrafo em cada descrição oferece detalhes sobre do que um kit de suprimentos ou ferramentas é composto. Um personagem que é proficiente com uma ferramenta sabe como usar todas as partes que o compõem.

**Perícias.** Toda ferramenta potencialmente fornece vantagem em um teste quando utilizada em conjunto com certas perícias quando o personagem é proficiente na perícia e na ferramenta. Como Mestre, você pode permitir que o personagem faça um teste usando a perícia indicada com vantagem. Parágrafos que iniciam com nome de perícias tratam desta possibilidade. Em cada um desses parágrafos, os benefícios se aplicam apenas a alguém que tenha proficiência na ferramenta, não a alguém que simplesmente a possua.

Com relação às perícias, o sistema é ligeiramente abstrato a respeito de o que a proficiência com uma ferramenta representa; essencialmente, ele assume que um personagem que tenha proficiência em uma ferramenta também tenha aprendido a respeito de aspectos do comércio e da profissão que não necessariamente estão associados ao uso da ferramenta.

Além disso, você pode considerar oferecer ao personagem uma informação extra ou um benefício adicional em um teste de perícia. O texto oferece alguns exemplos e ideias quando esta oportunidade é relevante.

**Uso Especial.** Proficiência com uma ferramenta geralmente vem acompanhada de um benefício em particular na forma de um uso especial, como descrito neste parágrafo.



**Exemplo de CD.** Uma tabela no final de cada seção lista atividades para as quais uma ferramenta pode ser usada, e sugere uma CD para os testes de habilidade necessários.

### SUPRIMENTOS DE ALQUIMISTA

Suprimentos de alquimista permitem que um personagem produza combinações alquímicas úteis, como ácido ou fogo alquímico.

**Componentes.** Suprimentos de alquimista incluem dois copos de vidro, um suporte de metal para segurar o copo sobre uma chama, uma vareta de vidro, um pequeno almofariz, e uma bolsa com ingredientes alquímicos comuns, incluindo sal, ferro em pó, e água purificada.

**Arcanismo.** Proficiência com suprimentos de alquimista permite desvendar informações adicionais em um teste de Arcanismo envolvendo poções e materiais similares.

**Investigação.** Quando você inspeciona uma área em busca de pistas, proficiência com suprimentos de alquimista fornece informações adicionais sobre produtos químicos ou outras substâncias que possam ter sido usadas na área.

**Criando Itens Alquímicos.** Você pode usar sua proficiência em suprimentos de alquimista para criar itens alquímicos. Um personagem pode gastar dinheiro para coletar matéria-prima, ao custo de 50 po para cada 0,5 quilos adquiridos. O Mestre pode permitir que o personagem realize o teste da perícia indicada com vantagem. Como parte de um descanso longo, você pode usar seus suprimentos de alquimista para criar uma dose de ácido, fogo alquímico, antitoxina, óleo, perfume ou sabão. Subtraia metade do valor do item criado do total do valor em peças de ouro da matéria-prima que você carrega.

### SUPRIMENTOS DE ALQUIMISTA

| Atividade                        | CD |
|----------------------------------|----|
| Criar um sopro de fumaça espessa | 10 |
| Identificar um veneno            | 10 |
| Identificar uma substância       | 15 |
| Iniciar fogo                     | 15 |
| Neutralizar ácido                | 20 |

### SUPRIMENTOS DE CERVEJEIRO

Cervejaria é a arte de produzir cervejas. A cerveja não serve apenas como uma bebida alcoólica, mas o processo de sua fabricação purifica a água. Produzir cerveja toma semanas no processo de fermentação, mas apenas algumas horas de trabalho.

**Componentes.** Suprimentos de cervejeiro incluem um grande jarro de vidro, uma quantidade de lúpulo, um sifão, e vários metros de tubulação.

**História.** Proficiência com suprimentos de cervejeiro fornece informações adicionais em um teste de Inteligência (História) a respeito de eventos que tenham envolvimento de bebidas alcoólicas como um elemento relevante.

**Medicina.** Proficiência com estes suprimentos garantem informações adicionais quando estiver tratando alguém que esteja sob os efeitos do álcool ou quando você usa o álcool para amenizar a dor.

**Persuasão.** Uma bebida forte é capaz de amaciar o mais duro dos corações. Sua proficiência com suprimentos de cervejeiro podem ajudá-lo a convencer alguém, dando ao alvo apenas uma dose de álcool suficiente para acalmar seu humor.

**Água Potável.** Seu conhecimento na fabricação de cerveja permite a você purificar água que, de outra maneira, seria insalubre. Como parte de um descanso longo, você pode purificar até 20 litros de água, ou 4 litros como parte de um descanso curto.



### SUPRIMENTOS DE CERVEJEIRO

| Atividade                                  | CD |
|--------------------------------------------|----|
| Detectar veneno ou impurezas em uma bebida | 10 |
| Identificar álcool                         | 15 |
| Ignorar efeitos do álcool                  | 20 |

### SUPRIMENTOS DE CALIGRAFIA

A caligrafia trata a escrita como uma arte bela e delicada. Calígrafos produzem textos que agradam os olhos, usando um estilo difícil de ser imitado. Seus suprimentos também lhes fornecem a habilidade de examinar escrituras e determinar se são legítimas, uma vez que o treinamento de um calígrafo envolve longas horas de estudo de escrita, tentando replicar seu estilo e design.

**Componentes.** Suprimentos de caligrafia contêm tinta, uma dúzia de folhas de pergaminho, e três penas.

**Arcanismo.** Apesar de a caligrafia ser de pouca ajuda na decifragem do conteúdo de escritos mágicos, a proficiência com estes suprimentos pode auxiliar na identificação de quem escreveu o texto de natureza mágica.

**História.** A proficiência nesta ferramenta pode aumentar o benefício de um teste bem sucedido realizado para analisar ou investigar escrituras antigas, pergaminhos, ou outros textos, incluindo runas gravadas na pedra, mensagens em afrescos ou outras superfícies.

**Decifrar Mapas.** Proficiência nesta ferramenta garante a você especialização no exame de mapas. Você pode fazer um teste de Inteligência para determinar a idade do mapa, se ele contém qualquer mensagem secreta, ou fatos similares.



## SUPRIMENTOS DE CALIGRAFIA

| Atividade                                     | CD |
|-----------------------------------------------|----|
| Identificar o escritor de um texto não mágico | 10 |
| Determinar o estado de espírito do escritor   | 15 |
| Expor texto falsificado                       | 15 |
| Falsificar assinatura                         | 20 |

## FERRAMENTAS DE CARPINTEIRO

Proficiência em carpintaria habilita um personagem a construir estruturas de madeira. Um carpinteiro pode construir uma casa, uma barraca, um gabinete de madeira, ou itens similares.

**Componentes.** Ferramentas de carpinteiro incluem uma serra, um martelo, pregos, uma machadinha, um esquadro, uma régua, uma plaina, e um formão.

**História.** Proficiência nesta ferramenta ajuda você a identificar o uso e a origem de estruturas e outros objetos grandes de madeira.

**Investigação.** Você ganha informações adicionais quando inspeciona uma área dentro de estruturas de madeira, porque você conhece truques de construção para encobrir e impedir que áreas sejam descobertas.

**Percepção.** Você pode observar irregularidades em paredes ou pisos de madeira, tornando mais fácil encontrar alçapões e passagens secretas.

**Furtividade.** Você pode avaliar rapidamente os pontos fracos em um piso de madeira, tornando mais fácil desviar de partes que rangem e emitem ruídos quando se pisa nelas.

**Fortificar.** Com 1 minuto de trabalho e matéria-prima, você pode tornar uma porta ou janela mais difícil de ser aberta. A CD do teste para abrir aumenta em 5.

**Abrigo Temporário.** Como parte de um descanso longo, você pode construir um abrigo simples ou estrutura similar para manter você e seu grupo seco e oculto pela duração do descanso.

Como é construído rapidamente com qualquer madeira disponível, o abrigo se desfaz em 1d3 dias após ter sido feito.

## FERRAMENTAS DE CARPINTEIRO

| Atividade                                        | CD |
|--------------------------------------------------|----|
| Construir uma estrutura simples de madeira       | 10 |
| Desenhar uma estrutura complexa de madeira       | 15 |
| Encontrar pontos fracos em uma parede de madeira | 15 |
| Arrombar uma porta                               | 20 |

## FERRAMENTAS DE CARTÓGRAFO

Usando ferramentas de cartógrafo, você pode criar mapas precisos para facilitar as viagens para você e quem o acompanha. Esses mapas podem variar de representações em larga escala de cadeias de montanhas para diagramas que mostram o esboço de um nível de uma masmorra.

**Componentes.** Ferramentas de cartógrafo consiste de uma pena, tinta, pergaminhos, um par de compassos, pinças, e uma regra.

**Arcanismo, História, Religião.** Você pode usar seu conhecimento sobre mapas e locais para desvendar informações mais detalhadas quando você usa uma destas perícias. Por exemplo, você poderia observar mensagens escondidas em um mapa, identificar quando o mapa foi feito para determinar se as características geográficas mudaram desde então, e assim por diante.

**Natureza.** Sua familiaridade com a geografia física torna mais fácil para você responder questões e resolver problemas relacionados ao terreno ao seu redor.

**Sobrevivência.** Seu entendimento da geografia torna mais fácil encontrar caminhos para a civilização, para presumir áreas onde vilas e cidades possam ser encontradas, e evitar se perder. Você estudou tantos mapas, que os padrões comuns, como a forma como evoluem as rotas comerciais e onde surgem assentamentos em relação a locais geográficos, são familiares para você.

**Criar um Mapa.** Enquanto viaja, você pode desenhar um mapa além de se engajar em outra atividade.

## FERRAMENTAS DE CARTÓGRAFO

| Atividade                                  | CD |
|--------------------------------------------|----|
| Determinar a idade e a origem de um mapa   | 10 |
| Estimar a direção a distância até um local | 15 |
| Discernir se o mapa é falso                | 15 |
| Completar a parte perdida de um mapa       | 20 |

## FERRAMENTAS DE SAPATEIRO

Embora a profissão de sapateiro possa parecer muito simplória para um aventureiro, um bom par de botas pode vir a ser muito útil para o personagem em uma região selvagem acidentada e através de masmorras mortíferas.

**Componentes.** Ferramentas de sapateiro consistem de um martelo, um furador, uma faca, um suporte para sapato, um cortador, couro para reposição, e fios.

**Arcanismo, História.** Seu conhecimento sobre sapatos ajuda você a identificar as propriedades mágicas de botas encantadas ou a história de tais itens.

**Investigação.** Calçados guardam uma quantidade surpreendente de segredos. Você pode descobrir onde alguém esteve recentemente examinando suas roupas e a sujeira contida em seus sapatos. Sua experiência no reparo de calçados torna mais fácil para você identificar de onde o dano possa ter vindo.

**Conservação de Sapatos.** Como parte de um descanso longo, você pode reparar os sapatos de seus companheiros. Pelas próximas 24 horas, até seis criaturas de sua escolha que estejam usando calçados reparados por você, podem viajar até 10 horas por dia sem que precisem realizar um teste de resistência para evitar a exaustão.

**Criar Compartimento Secreto.** Com 8 horas de trabalho, você pode adicionar um compartimento secreto a um par de sapatos. O compartimento pode guardar um objeto de até 7 centímetros de comprimento e 2 centímetros de largura e profundidade. Você deve realizar um teste de Inteligência usando sua proficiência com a ferramenta para determinar a CD do teste de Inteligência (Investigação) necessário para encontrar o compartimento.

## FERRAMENTAS DE SAPATEIRO

| Atividade                                       | CD |
|-------------------------------------------------|----|
| Determinar a idade e a origem de um sapato      | 10 |
| Encontrar um compartimento secreto em um sapato | 15 |

## UTENSÍLIOS DE COZINHEIRO

Aventurar-se é uma vida difícil. Com um cozinheiro ao longo da jornada, suas refeições serão muito melhores do que a típica mistura de carne seca e frutas desidratadas.

**Componentes.** Utensílios de cozinheiro contém um pote de metal, facas, garfos, uma colher para misturar, e uma concha.



**História.** Seu conhecimento das técnicas de culinária permite que você avalie os padrões sociais envolvidos em hábitos alimentares de diferentes culturas.

**Medicina.** Ao administrar um tratamento, você pode transformar um remédio amargo ou azedo em uma mistura de sabor agradável.

**Sobrevivência.** Quando forragear alimentos, você pode fazer com ingredientes que você descobre o que outros não poderiam se transformar em refeições nutritivas.

**Preparar Refeições.** Como parte de descanso curto, você pode preparar uma refeição saborosa que ajuda seus companheiros a recuperar sua força. Você e até cinco criaturas de sua escolha recuperam 1 ponto de vida extra para cada Dado de Vida gasto durante um descanso curto, considerando que você tenha acesso a seus utensílios de cozinha e comida suficiente.

## UTENSÍLIOS DE COZINHEIRO

| Atividade                               | CD |
|-----------------------------------------|----|
| Cozinhar uma refeição comum             | 10 |
| Replicar uma refeição                   | 10 |
| Encontrar veneno ou impurezas na comida | 15 |
| Cozinhar uma refeição gourmet           | 20 |

## KIT DE DISFARCES

A ferramenta perfeita para quem quer se dedicar a enganação, um kit de disfarce permite que seu dono adote uma identidade falsa.

**Componentes.** Um kit de disfarces inclui maquiagem, peruca, pequenos adereços, e algumas peças de roupa.

**Enganação.** Em certas situações, um disfarce pode aumentar sua habilidade de tecer mentiras convincentes.

**Intimidação.** O disfarce certo pode fazer com que você pareça mais amedrontador, se você quiser assustar alguém ao se passar por uma vítima da praga ou intimidar uma gangue de brutamontes usando a aparência de um valentão.

**Performance.** Um disfarce inteligente pode melhorar a apreciação de uma performance por parte do público, desde que o disfarce seja devidamente projetado para provocar a reação desejada.

**Persuasão.** As pessoas tendem a confiar em alguém vestindo um uniforme. Se você se disfarçar como uma figura de autoridade, seus esforços para persuadir os outros são frequentemente mais efetivos.

**Criar Disfarce.** Como parte de um descanso longo, você pode criar um disfarce. Leva 1 minuto para você colocar o disfarce, uma vez que você o tenha criado. Você pode transportar apenas um desses disfarces com você de cada vez sem atrair atenção indevida, a menos que você tenha uma *mochila de carga* ou um método semelhante para mantê-los escondidos. Cada disfarce pesa 500 gramas.

Em outros momentos, leva 10 minutos para criar um disfarce que envolva mudanças moderadas em sua aparência, e 30 minutos para um que requeira mudanças mais drásticas.

## KIT DE DISFARCES

| Atividade                                         | CD |
|---------------------------------------------------|----|
| Cobrir ferimentos ou marcas de distinção          | 10 |
| Perceber um disfarce sendo usado por outra pessoa | 15 |
| Copiar a aparência de um humanoide                | 20 |

## KIT DE FALSIFICAÇÃO

Um kit de falsificação é feito para duplicar documentos e para tornar mais fácil a cópia de um selo pessoal ou assinatura.

**Componentes.** Um kit de falsificação inclui vários tipos diferentes de tinta, uma variedade de pergaminhos e papéis, diversas penas, selos e cera para selar, folhas de ouro e prata, e pequenas ferramentas para esculpir imitações de selos em cera derretida.

**Arcanismo.** Um kit de falsificação pode ser usado em conjunto com a perícia Arcanismo para determinar se um item mágico é verdadeiro ou falso.

**Enganação.** Uma falsificação bem forjada, como papéis alegando que você é um nobre ou uma escritura garantindo a você passagem livre, pode dar credibilidade a uma mentira.

**História.** Um kit de falsificação combinado com seu conhecimento de história aumenta sua habilidade para criar documentos históricos falsos ou para dizer se um documento antigo é autêntico.

**Investigação.** Quando você examinar objetos, proficiência com kit de falsificação é útil para determinar como um objeto foi feito e se é genuíno.

**Outras Ferramentas.** Conhecimento em outras ferramentas torna suas falsificações muito mais críveis. Por exemplo, você poderia combinar proficiência com kit de falsificação e proficiência com ferramentas de cartógrafo para criar um mapa falso.

**Falsificação Rápida.** Como parte de um descanso curto, você pode produzir um documento falsificado com não mais do que uma página. Como parte de um descanso longo, você pode produzir um documento com até quatro páginas. Seu teste de Inteligência ao utilizar o kit de falsificação determina a CD para o teste de Inteligência (Investigação) para alguém identificar a falsificação.

## KIT DE FALSIFICAÇÃO

| Atividade                | CD |
|--------------------------|----|
| Imitar escrita à mão     | 15 |
| Duplicar um selo de cera | 20 |

## KIT DE JOGO

Proficiência em um kit de jogo se aplica a um tipo de jogo, como o Jogo dos Três Dragões ou jogos de azar que utilizam dados.

**Componentes.** Um kit de jogo possui todas as peças necessárias para um jogo específico ou tipo de jogo, como um baralho de cartas completo ou tabuleiro e peças.

**História.** Sua maestria com um jogo inclui conhecimento de sua história, bem como de eventos importantes com os quais esteve conectado ou figuras históricas proeminentes envolvidas.

**Intuição.** Jogar com alguém é uma boa maneira de conhecer sua personalidade, garantindo a você uma melhor capacidade para discernir suas mentiras das verdades e perceber seu humor.

**Prestidigitação.** Prestidigitação é uma perícia útil para trapacear em um jogo, permitindo trocar peças, esconder cartas, ou alterar uma rolagem de dados. Alternativamente, envolver um alvo em um jogo, manipulando os componentes com movimentos rápidos, é uma ótima distração para uma tentativa de punção.

## KIT DE JOGO

| Atividade                                             | CD |
|-------------------------------------------------------|----|
| Pegar um jogador trapaceando                          | 15 |
| Obter um intuição sobre a personalidade de um jogador | 15 |



## FERRAMENTAS DE VIDREIRO

Alguém que seja proficiente com ferramentas de vidro não possui apenas a habilidade de dar forma ao vidro, mas também conhecimento especializado dos métodos usados para produzir objetos de vidro.

**Componentes.** As ferramentas incluem um soprador, uma pequena placa de grafite, blocos, e pinças. Você precisa de uma fonte de calor para trabalhar o vidro.

**Arcanismo, História.** Seu conhecimento das técnicas de produção de vidro o ajuda quando você examina objetos de vidro, como um frasco de poção ou itens de vidro encontrados em um tesouro. Por exemplo, você pode estudar como um frasco de poção de vidro foi alterado por seu conteúdo para ajudar a determinar os efeitos de uma poção. (Uma poção pode deixar um resíduo, deformar o frasco ou manchá-lo).

**Investigação.** Quando você estuda uma área, seu conhecimento pode ajudar você se as pistas incluem vidro quebrado ou objetos de vidro.

**Identificar Fraqueza.** Com 1 minuto de estudo, você pode identificar pontos fracos em um objeto de vidro. Qualquer dano causado ao atingir o ponto fraco do objeto é dobrado.

## FERRAMENTAS DE VIDREIRO

| Atividade                             | CD |
|---------------------------------------|----|
| Identificar a fonte do vidro          | 10 |
| Determinar o que continha em um vidro | 15 |

## KIT DE HERBALISMO

Proficiência com um kit de herbalismo permite a você identificar plantas e coletar seus elementos úteis de maneira segura.

**Componentes.** Um kit de herbalismo contém bolsas para guardar ervas, cortadores e luvas de couro para coletar plantas, almofariz, e vários frascos de vidro.

**Arcanismo.** Seu conhecimento da natureza e utilização de ervas pode adicionar informações a seus estudos mágicos envolvendo plantas e suas tentativas de identificar poções.

**Investigação.** Quando você inspeciona uma área coberta de vegetação, sua proficiência pode ajudá-lo a coletar detalhes e pistas que outros podem não perceber.

**Medicina.** Sua maestria com herbalismo aumenta sua habilidade para tratar doenças e ferimentos aprimorando seus métodos de cuidado com plantas medicinais.

**Natureza e Sobrevivência.** Quando você viaja em ambiente selvagem, sua perícia em herbalismo torna mais fácil identificar plantas e encontrar fontes de comida que outros podem deixar passar.

**Identificar Plantas.** Você pode identificar a maioria das plantas com uma verificação rápida de sua aparência e cheiro.

## KIT DE HERBALISMO

| Atividade          | CD |
|--------------------|----|
| Encontrar plantas  | 15 |
| Identificar veneno | 20 |

## FERRAMENTAS DE JOALHEIRO

Treinamento com ferramentas de joalheiro incluem as técnicas básicas necessárias para embelezar gemas. Ela também concede a você especialização na identificação de pedras preciosas.

**Componentes.** Ferramentas de joalheiro consistem de uma pequena serra e martelo, lixas, alicates, e pinças.

**Arcanismo.** Proficiência com ferramentas de joalheiro garantem a você conhecimento sobre os conhecidos

usos místicos de gemas. Estas informações revelam-se úteis quando você faz um teste de Arcanismo relacionado a gemas e itens com gemas incrustadas.

**Investigação.** Quando você inspeciona objetos com gemas, sua proficiência com ferramentas de joalheiro ajuda você na coleta de pistas que possam conter.

**Identificar Gemas.** Você pode identificar gemas e determinar seu valor rapidamente.

## FERRAMENTAS DE JOALHEIRO

| Atividade          | CD |
|--------------------|----|
| Encontrar plantas  | 15 |
| Identificar veneno | 20 |

## VEÍCULOS AQUÁTICOS E TERRESTRES

Proficiência com veículos terrestres cobre uma larga gama de opções, de carruagens e palaquins, vagões e charretes. Proficiência com veículos aquáticos cobre qualquer meio de transporte navegável sobre a água. Proficiência com veículos garante conhecimento necessário para operar veículos de determinado tipo, e também conhecimento para reparos e manutenções.

Além disso, um personagem com proficiência em veículos aquáticos possui conhecimento a respeito de tudo com o que um marinheiro está familiarizado, como informações a respeito do mar e ilhas, fazer nós, e avaliar o clima e as condições do mar.

**Arcanismo.** Quando você estuda um veículo mágico, proficiência nesta ferramenta ajuda você a desvendar informações ou determinar como o veículo funciona.

**Investigação, Percepção.** Quando você inspeciona um veículo atrás de pistas ou informações escondidas, sua proficiência ajuda você a perceber coisas que outros deixariam passar.

**Condução de Veículos.** Quando estiver pilotando, você pode adicionar seu bônus de proficiência na CA e testes de resistência do veículo.

## VEÍCULOS

| Atividade                                    | CD |
|----------------------------------------------|----|
| Pilotar em terreno ou águas difíceis         | 10 |
| Avaliar as condições do veículo              | 15 |
| Fazer uma manobra difícil em alta velocidade | 20 |

## FERRAMENTAS DE COUREIRO

O trabalho com couro estende-se ao conhecimento a respeito de peles e suas propriedades. Também confere conhecimento sobre armaduras de couro e bens similares.

**Componentes.** Ferramentas de coureiro incluem uma faca, um pequeno malho, um cortador, perfurador, linha, e sobras de couro.

**Arcanismo.** Sua especialização em trabalho com couro garante a você informações adicionais quando você inspeciona itens feitos de couro, como botas e alguns mantos.

**Investigação.** Você recebe informações adicionais quando analisa itens de couro ou pistas relacionadas a eles, uma vez que você se baseia em seu conhecimento de couro para colher detalhes que outros ignoram.

**Identificar Peles.** Ao observar uma pele ou item de couro, você pode determinar a fonte do couro e qualquer técnica especial utilizada para tratá-lo. Por exemplo, você pode observar a diferença entre couro trabalhado usando métodos dos anões e couro trabalhado usando métodos dos halflings.

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR FANS E NÃO É ENDORSADO A F&S,  
SUA IMPRESSÃO E/OU VENDA SÃO  
EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO  
PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.



## FERRAMENTAS DE COUREIRO

| Atividade                                 | CD |
|-------------------------------------------|----|
| Modificar a aparência de um item de couro | 10 |
| Determinar a história de um item de couro | 20 |

## FERRAMENTAS DE PEDREIRO

Ferramentas de pedreiro permitem a você construir estruturas de pedra, incluindo paredes e construções feitas de tijolos.

**Componentes.** Ferramentas de pedreiro consistem de uma espátula, um martelo, um formão, broxa, e um esquadro.

**História.** Sua especialização ajuda você a identificar a época e o propósito da construção de uma estrutura de pedra, juntamente com informações sobre quem poderia ter construído.

**Investigação.** Você obtém informações adicionais quando inspeciona áreas dentro de construções de pedra.

**Percepção.** Você pode observar irregularidades em paredes e pisos de pedra, tornando mais fácil de encontrar alçapões e passagens secretas.

**Demolição.** Seu conhecimento de alvenaria permite a você identificar pontos fracos em paredes de tijolos. Você causa dano dobrado a essas estruturas com seus ataques com arma.

## FERRAMENTAS DE PEDREIRO

| Atividade                                      | CD |
|------------------------------------------------|----|
| Fazer um pequeno buraco em uma parede de pedra | 10 |
| Encontrar pontos fracos em uma parede de pedra | 15 |

## INSTRUMENTOS MUSICAIS

Proficiência com um instrumento musical indica que você está familiarizado com as técnicas usadas para tocá-lo. Você também sabe algumas canções comuns tocadas com o instrumento.

**História.** Sua especialização ajuda você a relembrar informações relacionadas a seu instrumento.

**Performance.** Sua capacidade de fazer um bom show é melhorada quando você incorpora um instrumento em seu ato.

**Compor uma Canção.** Como parte de um descanso longo, você pode compor uma nova canção e letra para seu instrumento. Você poderia utilizar esta habilidade para impressionar um nobre ou espalhar rumores escandalosos com uma canção cativante.

## INSTRUMENTO MUSICAL

| Atividade              | CD |
|------------------------|----|
| Identificar uma canção | 10 |
| Improvisar uma canção  | 20 |

## FERRAMENTAS DE NAVEGAÇÃO

Proficiência com ferramentas de navegação ajuda você a determinar um curso correto através da observação das estrelas. Também garante a você informações em gráficos e mapas enquanto estiver trabalhando seu senso de direção.

**Componentes.** Ferramentas de navegação incluem um sextante, um compasso, pinças, uma régua, pergaminhos, tinta, e uma pena.

**Sobrevivência.** Conhecimento com ferramentas de navegação ajuda você a evitar se perder e também garante informações sobre o caminho mais provável para estradas e assentamentos.

**Avistamento.** Ao tomar medidas cuidadosas, você pode determinar sua posição em uma tabela náutica e a hora do dia.

## FERRAMENTAS DE NAVEGAÇÃO

| Atividade                                  | CD |
|--------------------------------------------|----|
| Determinar um curso                        | 10 |
| Descobrir sua posição em uma carta náutica | 15 |

## FERRAMENTAS DE PINTOR

Proficiência em ferramentas de pintor representa sua habilidade para pintar e desenhar. Você também adquire compressão de história da arte, que pode auxiliá-lo ao examinar obras de arte.

**Componentes.** Ferramentas de pintor incluem um cavalete, folhas, tintas, pincéis, bastões de carvão, e uma paleta.

**Arcanismo, História, Religião.** Sua especialização auxilia você na descoberta de informações de qualquer tipo que estejam ligadas a obras de arte, como as propriedades mágicas de uma pintura ou a origem de um estranho mural encontrado em uma masmorra.

**Investigação, Percepção.** Quando você inspeciona uma pintura ou um trabalho de arte visual similar, seu conhecimento das práticas por trás da criação podem garantir informações adicionais.

**Pintando e Desenhando.** Como parte de um descanso curto ou longo, você pode produzir um trabalho artístico simples. Apesar de seu trabalho possuir falta de precisão, você pode capturar uma imagem ou uma cena, ou fazer uma cópia rápida de uma obra de arte que você tenha visto.

## FERRAMENTAS DE PINTOR

| Atividade                                    | CD |
|----------------------------------------------|----|
| Pintar um retrato preciso                    | 10 |
| Criar uma pintura com uma mensagem escondida | 15 |

## KIT DE VENENOS

Um kit de venenos é um recurso privilegiado para ladrões, assassinos, e outros que se envolvem em trapças. Ele permite aplicar venenos e criá-los a partir de diversos materiais. Seu conhecimento em venenos também ajuda você a tratá-los.

**Componentes.** Um kit de venenos inclui frascos de vidro, um almofariz, produtos químicos, e uma vareta de vidro.

**História.** Seu treinamento com venenos pode ajudá-lo quando você tentar relembrar fatos sobre envenenamentos famosos.

**Investigação, Percepção.** Seu conhecimento em venenos o ensinou a manusear tais substâncias com cuidado, fornecendo vantagem quando você inspeciona objetos envenenados ou tenta extrair pistas de eventos que envolvam venenos.

**Medicina.** Quando você trata uma vítima de envenenamento, seu conhecimento garante a você informações adicionais sobre como fornecer os melhores cuidados a seu paciente.

**Natureza, Sobrevivência.** Trabalhar com venenos concede a você conhecimento sobre quais plantas e animais são venenosos.

**Manusear Venenos.** Sua proficiência permite a você manusear e aplicar um veneno sem risco de se expor aos efeitos.

## KIT DE VENENOS

| Atividade                          | CD |
|------------------------------------|----|
| Perceber um objeto envenenado      | 10 |
| Determinar os efeitos de um veneno | 15 |





### FERRAMENTAS DE OLEIRO

Ferramentas de oleiro são utilizadas para criar uma variedade de objetos de cerâmica, mais tipicamente potes e objetos similares.

**Componentes.** Ferramentas de oleiro incluem marcadores de cerâmica, raspador, reforço, uma faca, e pinças.

**História.** Sua especialização ajuda você na identificação de objetos de cerâmica, incluindo a época em que foram criados e seu provável local e cultura de origem.

**Investigação, Percepção.** Você recebe informações adicionais quando inspeciona cerâmicas, desvendando pistas que outros não viriam ao observar pequenas irregularidades.

**Reconstrução.** Ao examinar fragmentos de cerâmica, você pode determinar a forma original, intacta de um objeto e seu objetivo provável.

### FERRAMENTAS DE OLEIRO

| Atividade                                      | CD |
|------------------------------------------------|----|
| Determinar o que continha em um recipiente     | 10 |
| Criar um recipiente utilizável                 | 15 |
| Encontrar pontos fracos em objetos de cerâmica | 20 |

### FERRAMENTAS DE FERREIRO

Ferramentas de ferreiro permitem a você trabalhar com metal, aquecendo-o para moldar sua forma, reparar danos, ou trabalhar lingotes de metal cru e transformá-los em itens úteis.

**Componentes.** Ferramentas de ferreiro incluem martelos, pinças, carvão, retalhos de metal, e pedra de amolar.

**Arcanismo e História.** Sua especialização concede a você informações adicionais quando estiver examinando objetos de metal, como armas.

**Investigação.** Você pode procurar pistas e fazer deduções que outros não percebem quando uma investigação envolver armaduras, armas, ou outras peças feitas de metal.

**Reparar.** Com acesso a suas ferramentas e uma chama quente o suficiente para amolecer o metal, você pode restaurar 10 pontos de vida de um objeto de metal para cada hora de trabalho.

### FERRAMENTAS DE FERREIRO

| Atividade                            | CD |
|--------------------------------------|----|
| Afiar uma lâmina cega                | 10 |
| Reparar uma armadura                 | 15 |
| Partir um objeto de metal não-mágico | 15 |

### FERRAMENTAS DE LADRÃO

Possivelmente a ferramenta mais utilizada por aventureiros, as ferramentas de ladrão são feitas para abrir fechaduras e desarmar armadilhas. Proficiência com esta ferramenta também garante a você um conhecimento geral sobre fechaduras e armadilhas.

**Componentes.** Ferramentas de ladrão incluem uma pequena lixa, um conjunto de gazuas, um pequeno espelho em um suporte de metal, um conjunto de tesouras de lâmina estreita, e um par de alicates.

**História.** Seu conhecimento de armadilhas lhe concede informações ao responder perguntas sobre locais que são conhecidos por suas armadilhas.

**Investigação e Percepção.** Você tem possui um instinto apurado quando procura por armadilhas, pois você aprendeu uma variedade de sinais comuns que revelam sua presença.

**Montar uma Armadilha.** Da mesma forma que você é capaz de desarmar armadilhas, você também pode armá-las. Como parte de um descanso curto, você pode criar uma armadilha usando itens que estiverem a disposição. O total do resultado do seu teste de criação é a CD para alguém que tente encontrar ou desarmar sua armadilha. A armadilha causa dano apropriado ao material que foi usado em sua criação (como um veneno ou uma arma) ou dano igual a metade do total do seu teste, ou o que o Mestre achar ser apropriado.

### FERRAMENTAS DE LADRÃO

| Atividade              | CD       |
|------------------------|----------|
| Abrir uma fechadura    | variável |
| Desarmar uma armadilha | variável |

### FERRAMENTAS DE FUNILEIRO

Um conjunto de ferramentas de funileiro é feito para permitir que você repare diversos objetos mundanos. Apesar de você não ser capaz de criar muita coisa com as ferramentas de funileiro, você pode reparar roupas rasgadas, afiar uma espada desgastada, e reparar uma cota de malha esfarrapada.

**Componentes.** Ferramentas de funileiro incluem uma variedade de ferramentas manuais, linha, agulhas, uma pedra de amolar, trapos de tecido e couro, e um pequeno frasco de cola.

**História.** Você pode determinar a idade e a origem de objetos, mesmo se você tiver apenas algumas peças sobrando do original.

**Investigação.** Quando você inspeciona um objeto danificado, você obtém conhecimento de como ele foi danificado e a quanto tempo.

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR FÂS E É DESTINADO A FÂS, SUA IMPRESSÃO E O VENDA SÃO EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS SÃO PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.



**Reparar.** Você pode restaurar 10 pontos de vida de um objeto danificado para cada hora de trabalho. Para qualquer material, você precisa ter acesso a matéria-prima necessária para o reparo. Para objetos de metal, você precisa ter acesso a uma chama quente o suficiente para tornar o metal maleável.

#### FERRAMENTAS DE FUNILEIRO

| Atividade                                         | CD |
|---------------------------------------------------|----|
| Reparar temporariamente um dispositivo desativado | 10 |
| Reparar um item na metade do tempo                | 15 |
| Improvisar um item temporário usando sucata       | 20 |

#### FERRAMENTAS DE COSTUREIRO

Ferramentas de costureiro permitem a você utilizar tecidos para criar e adaptar peças de vestuário.

**Componentes.** Ferramentas de costureiro incluem linhas, agulhas, e retalhos de tecido. Você sabe como trabalhar em um tear, mas tal equipamento é grande demais para ser transportado.

**Arcanismo, História.** Sua especialização concede a você informações adicionais quando estiver examinando tecidos, incluindo mantos e robes.

**Investigação.** Usando seu conhecimento do processo de criação de tecidos, você pode encontrar pistas e fazer deduções que outros não perceberam ao examinar tapeçarias, estofamento, vestimentas, e outros itens de tecido.

**Reparar.** Como parte de um descanso curto, você pode reparar um objeto simples de tecido que esteja danificado.

**Criar Vestimentas.** Assumindo que você tenha acesso a tecido e linha suficiente, você pode criar uma vestimenta para uma criatura como parte de um descanso longo.

#### FERRAMENTAS DE COSTUREIRO

| Atividade                                 | CD |
|-------------------------------------------|----|
| Reutilizar tecido                         | 10 |
| Consertar um buraco em uma peça de tecido | 10 |
| Costurar uma vestimenta                   | 15 |

#### FERRAMENTAS DE ENTALHADOR

Ferramentas de entalhador permitem a você criar objetos intrincados de madeira, como símbolos de madeira ou flechas.

**Componentes.** Ferramentas de entalhador consistem de uma faca, uma talhadeira, e uma pequena serra.

**Arcanismo, História.** Sua especialização concede a você informações adicionais quando estiver observando objetos feitos de madeira, como estatuetas ou flechas.

**Natureza.** Seu conhecimento de objetos de madeira dá a você algumas informações adicionais ao examinar árvores.

**Reparar.** Como parte de um descanso curto, você pode reparar um objeto simples de madeira que esteja danificado.

**Criar Flechas.** Como parte de um descanso curto, você pode criar até cinco flechas. Como parte de um descanso longo, você pode criar até vinte flechas. Você precisa ter madeira suficiente disponível para criá-las.

#### FERRAMENTAS DE ENTALHADOR

| Atividade                                | CD |
|------------------------------------------|----|
| Criar uma pequena figura de madeira      | 10 |
| Entalhar um padrão intrincado na madeira | 15 |

## CONJURAÇÃO

Essa seção expande as regras apresentadas no *Livro do Jogador* e no *Guia do Mestre* providenciando esclarecimentos e novas opções.

### COMO PERCEBER UM CONJURADOR EM AÇÃO

Muitas magias geram efeitos óbvios: explosões de fogo, muralhas de gelo, teleportes, e similares. Outras magias, como *enfeitiçar pessoa*, não demonstram componentes visíveis, audíveis, ou outros sinais perceptíveis de seus efeitos, e poderiam facilmente não ser notadas por alguém que não esteja sendo afetado por elas. Como mencionado no *Livro do Jogador*, você normalmente não sabe que uma magia está sendo conjurada a menos que ela produza efeitos notáveis.

Mas e o ato de conjurar uma magia? É possível que alguém perceba que uma magia está sendo conjurada diante de si? Para ser perceptível, a conjuração da magia deve envolver componentes verbais, somáticos, ou materiais. O formato do componente material não faz diferença para propósitos de percepção, seja um objeto especificado na descrição da magia, uma bolsa de componentes ou um foco de conjuração.

Se a necessidade de um componente para a conjuração da magia for removida por uma habilidade especial, como a característica Magia Sutil do feiticeiro ou a habilidade Conjuração Inata possuída por muitas criaturas, a conjuração da magia é imperceptível. Se uma conjuração imperceptível produzir um efeito perceptível, normalmente, é impossível determinar quem conjurou a magia na ausência de outras evidências.

### IDENTIFICANDO UMA MAGIA

Às vezes, um personagem quer identificar uma magia que alguém esteja conjurando ou que já tenha sido conjurada. Para isso, um personagem pode usar sua reação para identificar uma magia que esteja sendo conjurada, ou uma ação durante seu turno para identificar uma magia através de seus efeitos após ela ter sido conjurada.

Se o personagem perceber a conjuração, os efeitos da magia, ou ambos, o personagem pode fazer um teste de Inteligência (Arcanismo) utilizando sua reação ou ação. A CD é igual a 15 + o nível da magia. Se a magia for conjurada como magia de uma classe, e o personagem for membro desta classe, recebe vantagem no teste. Por exemplo, se o conjurador conjura uma magia como clérigo, outro clérigo tem vantagem no teste para identificar a magia. Algumas magias não estão associadas a nenhuma classe quando são conjuradas, como quando um monstro utiliza sua característica Conjuração Inata.

Este teste de Inteligência (Arcanismo) representa o fato de que identificar uma magia requer uma mente ágil e familiaridade com a teoria e a prática da conjuração. O mesmo vale para um personagem cuja habilidade de conjuração é Sabedoria ou Carisma. Ser capaz de conjurar magias não torna você capaz de deduzir exatamente o que os outros estão fazendo ao conjurar suas próprias magias.

### ALVOS INVÁLIDOS DE MAGIAS

Uma magia especifica o que um conjurador pode ter como alvo ao conjurá-la: qualquer tipo de criatura, uma criatura de determinado tipo (humanoide ou bestas, por exemplo), um objeto, uma área, o próprio conjurador ou outra criatura. Mas o que acontece se o alvo da magia não for um alvo válido? Por exemplo,



enfeitiçar pessoa em uma criatura, acreditando que ela é humanoide, não sabendo que o alvo na verdade é um vampiro. Se esse problema aparecer, use a seguinte regra.

Se você conjurar uma magia em alguém ou alguma coisa que não pode ser afetado por ela, nada acontece com o alvo, mas se você usou um espaço de magia para conjurar a magia, ele ainda assim é gasto. Se a magia normalmente não tem efeito em um alvo que passa em um teste de resistência, o alvo inválido aparenta ter obtido sucesso em seu teste de resistência, mesmo que nem sequer tenha tentado um (não dando nenhuma pista que a criatura é, na verdade, um alvo inválido). Em outros casos, você percebe que a magia não fez nada com o alvo.

## ÁREAS DE EFEITO EM MAPAS TÁTICOS

O *Guia do Mestre* apresenta as seguintes regras para áreas de efeito em um mapa tático.

Escolha uma intersecção de quadrados como ponto de origem da área de efeito, e então siga as regras para esse tipo de área como pedido (ver seção “Áreas de Efeito” no capítulo 10 do *Livro do Jogador*). Se uma área de efeito é circular e cobre pelo menos metade de um quadrado, ela afeta ele inteiro.

Essa regra funciona, mas pode exigir uma certa quantidade de concessões imediatas. Essa seção mostra duas alternativas para determinar o exato local de uma área: O método modelo e o método ícone. Ambos assumem que esteja usando um mapa tático e miniaturas de algum tipo específico. Por esses métodos poderem produzir diferentes resultados para o número de quadrados em uma área específica, não é recomendado que eles sejam combinados no jogo. Escolha aquele método que você e seus jogadores acharem mais fácil ou mais intuitivo.

### MÉTODO MODELO

O método modelo usa formas bidimensionais para representar diferentes áreas de efeito. A intenção deste método é retratar precisamente a largura e comprimento de cada área dentro do mapa tático e deixar o mínimo de dúvidas sobre quais criaturas foram afetadas. Você precisará fazer esses modelos ou achar alguns pré-prontos.

**Fazendo um Modelo.** Fazer um modelo é simples. Pegue um pedaço de papel ou cartolina, e corte no formato da área que você está usando. Cada 1,5 metros da área é igual a 2,5 centímetros no tamanho modelo. Por exemplo, o raio da esfera de 6 metros da magia bola de fogo, que tem um diâmetro de 12 metros, se tornaria um modelo circular com 20 centímetros de diâmetro.

**Usando um Modelo.** Para usar um modelo de área de efeito, coloque no mapa tático. Se o terreno for plano, você pode colocá-lo na superfície; senão, segure o modelo sobre a superfície e perceba quais quadrados são cobertos ou parcialmente cobertos. Se o modelo cobrir qualquer parte do quadrado, o quadrado é incluso na área de efeito. Se a miniatura de uma criatura estiver em um quadrado afetado, a criatura está na área. Estar adjacente às bordas do modelo não é suficiente para o quadrado ser incluso na área de efeito; o quadrado precisa estar inteira ou parcialmente coberto pelo modelo.

Você também pode usar este método sem um mapa tático. Se você fizer assim, a criatura é inclusa na área de efeito se qualquer parte da miniatura dela estiver sobreposta pelo modelo.

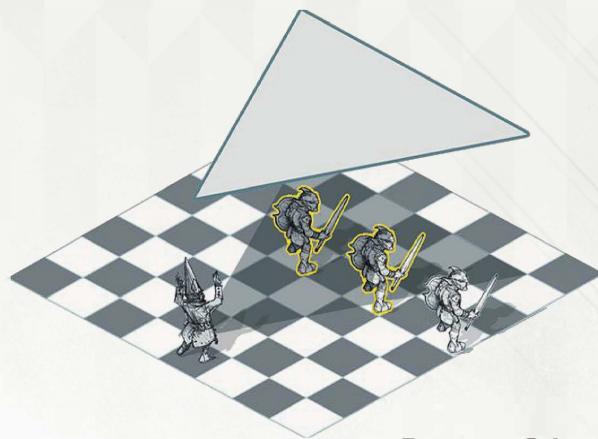


DIAGRAMA 2.1:  
MODELO DE CONE

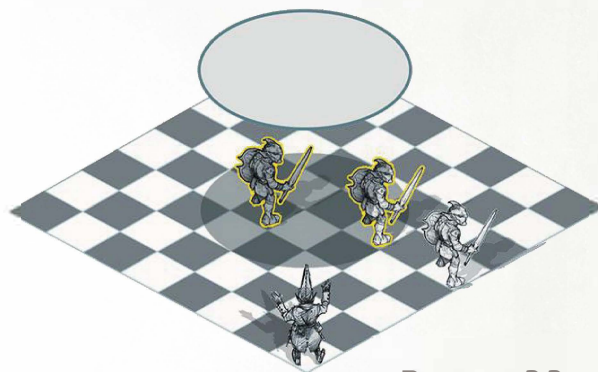


DIAGRAMA 2.2:  
MODELO DE CÍRCULO

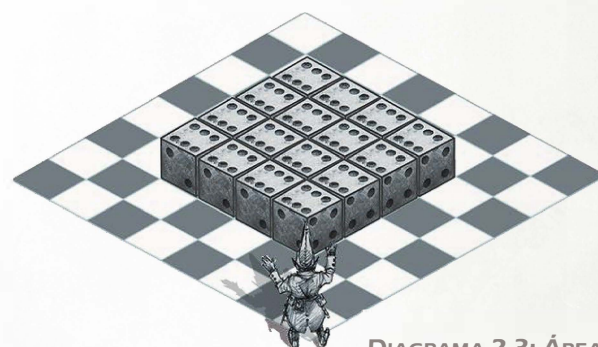


DIAGRAMA 2.3: ÁREA  
QUADRADA UTILIZANDO ÍCONES

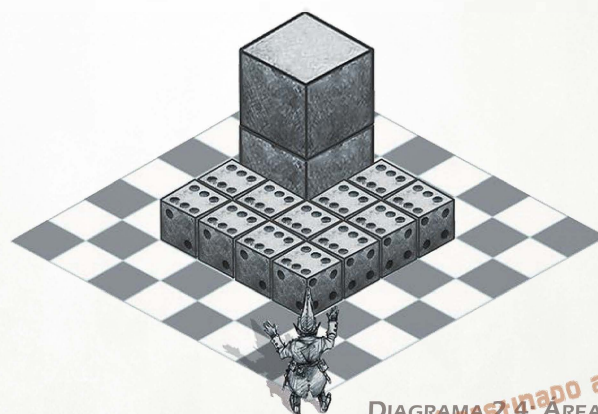


DIAGRAMA 2.4: ÁREA  
QUADRADA COM COBERTURA TOTAL

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR F&B E LAS. NUNCA A F&B,  
SUA IMPRESSÃO E/OU VENDA SÃO  
EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO  
PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.



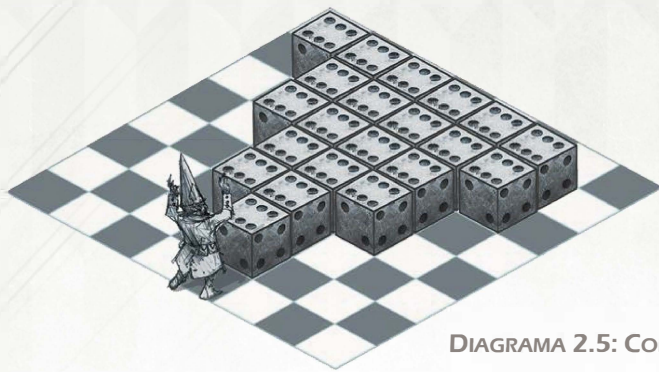
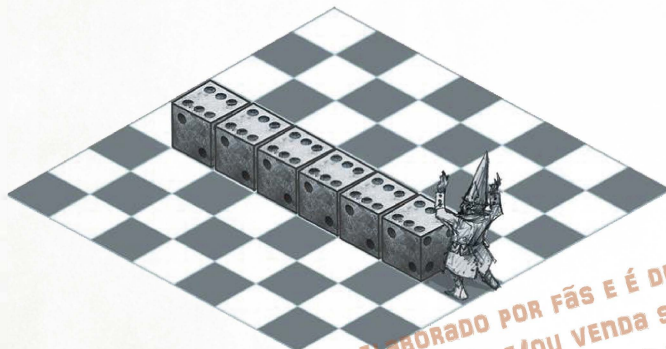
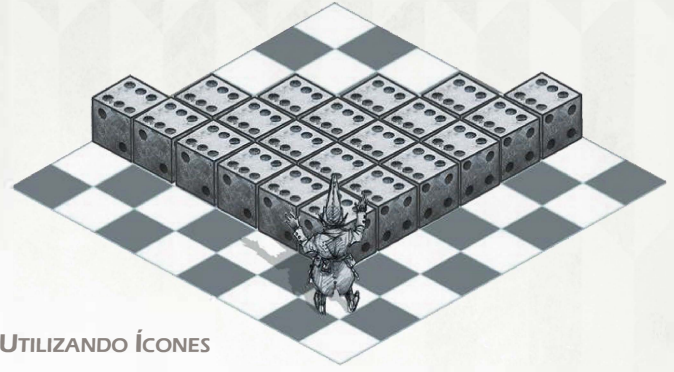


DIAGRAMA 2.5: CONES UTILIZANDO ÍCONES



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

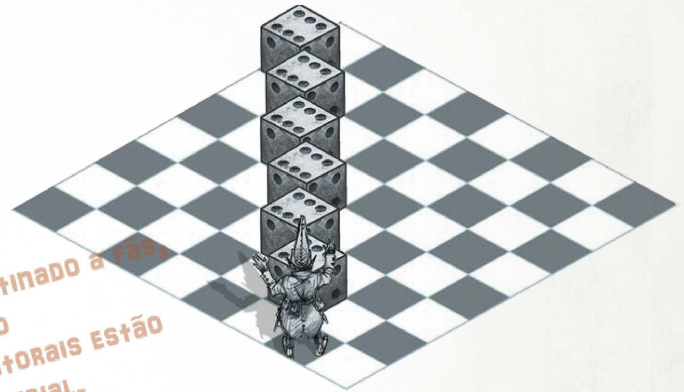
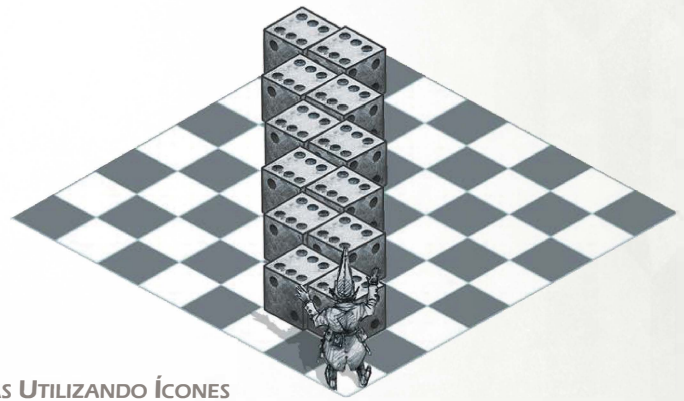


DIAGRAMA 2.6: LINHAS UTILIZANDO ÍCONES



Quando utilizar um modelo, siga as regras no *Livro do Jogador* sobre posicionamento na área de efeito associada. Se uma área de efeito como um cone ou uma linha, se origina de um conjurador, o modelo precisa se posicionar em frente a ele na direção que o conjurador quiser, com os limites das regras.

Os diagramas 2.1 e 2.2 mostram o método do modelo em ação.

### MÉTODO ÍCONE

O método ícone se propõe a fazer áreas de efeito táticas e divertidas. Para usar esse método, pegue alguns dados e outros ícones, que vão representar suas áreas de efeito.

Em vez de representar fielmente as formas das diferentes áreas de efeito, este método lhe apresenta uma forma de criar versões delas com bordas quadradas, como descritas nas seguintes subseções.

**Usando Ícones.** Cada quadrado de 1,5 metros de uma área de efeito se torna um dado ou outro ícone que queira colocar no mapa táctico. Cada ícone fica dentro de um quadrado e não em uma intersecção de linhas. Se o ícone de uma área está em um quadrado, ele é incluso na área de efeito. É simples assim.

Os Diagramas 2.3 até 2.6 mostram esse método em ação, usando dados como símbolos.

**Círculo.** Esse método retrata tudo usando quadrados, e uma área de efeito circular se torna quadrada, seja a área um círculo, um cilindro ou semicírculo. Por exemplo, o raio de 3 metros da magia *coluna de chamas*, que tem um diâmetro de 6 metros, aparece como um quadrado de 6 metros para os lados, como mostrado no diagrama 2.3. No diagrama 2.4 mostra a área com cobertura total dentro dela.

**Cones.** Um cone é representado por linhas de ícones no mapa táctico, se estendendo a partir do ponto de origem. Nas linhas, os quadrados são adjacentes lado-a-lado ou canto a canto, como mostrado no diagrama 2.5. Para determinar o número de linhas que um cone



contém, divida sua largura por 1,5. Por exemplo, um cone de 9 metros terá seis linhas.

Aqui está como fazer as linhas. A partir do quadrado adjacente ao ponto de origem do cone, coloque um ícone. O quadrado pode estar adjacente ao ponto de origem de forma ortogonal ou diagonal. Em cada linha depois dessa, coloque a quantidade de ícones que você usou na linha anterior, e um a mais. Coloque essa linha de ícones de uma forma que cada ícone fique com um lado relacionado com um ícone da linha anterior. Se o cone é adjacente ao ponto de origem de maneira ortogonal, você terá um ícone a mais para colocar na linha; coloque o em um dos fins da linha que você acabou de criar (você não precisa escolher o lado que foi escolhido no diagrama 2.5) Continua colocando os símbolos dessa forma até ter criado todas as linhas de cone.

**Linhas.** Uma linha pode se estender de maneira diagonal ou ortogonal, como mostrado no diagrama 2.6.

## CONSTRUINDO ENCONTROS

Esta seção apresenta novas diretrizes sobre a construção de encontros de combate para uma aventura. Eles são uma alternativa às regras em "Criando Encontros" no capítulo 3 do *Guia do Mestre*. Esta abordagem usa a mesma matemática que está subjacente às regras apresentadas nesse livro, mas faz alguns ajustes na forma como a matemática é apresentada para produzir um sistema mais flexível.

Este sistema de construção de encontros pressupõe que, como Mestre, você quer ter uma compreensão clara da ameaça representada por um grupo de monstros. Será útil para você se quiser enfatizar o combate na sua aventura, se quiser garantir que um inimigo não seja mortal para um grupo de personagens, e se quiser entender a relação entre o nível de um personagem e o nível de desafio do monstro.

Construir um encontro usando estas diretrizes segue uma série de etapas

### PASSO 1: AVALIAR OS PERSONAGENS

Para construir um encontro usando este sistema, primeiro faça um balanço dos personagens de jogador. "Este sistema usa os níveis dos personagens para determinar o número e nível de desafio das criaturas que você pode colocar contra eles. Sem fazer uma luta muito difícil ou muito fácil. Mesmo que o nível de personagem seja importante, você também deve tomar nota dos pontos de vida máximos de cada personagem e os modificadores de testes de resistência, bem como quanto dano os personagens mais poderosos podem causar com um único ataque. O nível de personagem e a nível de desafio são bons para definir a dificuldade de um encontro, mas eles não contam toda a história. Você fará uso dessas estatísticas de personagens adicionais quando você seleciona monstros para um encontro na etapa 4.

### PASSO 2: ESCOLHA O TAMANHO DO ENCONTRO

Determine se quer criar uma batalha que coloque uma criatura contra os personagens, ou se você quiser usar vários monstros. Se a luta for contra um único oponente, seu melhor candidato para esse inimigo é uma das criaturas lendárias do jogo, que são projetadas para preencher essa necessidade. Se a batalha envolve múltiplos monstros, determine aproximadamente quantas criaturas você deseja usar antes de continuar com o passo 3.

## PASSO 3: DETERMINE NÚMEROS E NÍVEIS DE DESAFIOS

O processo para construir lutas que apresentam apenas um monstro lendário é simples. A tabela Nível de Desafio de Monstro Solo mostra qual o nível de desafio (ND) a ser usada para uma criatura lendária que se opõe a um grupo de quatro a seis personagens, criando uma batalha satisfatória mas difícil. Por exemplo, para um grupo de cinco personagens do 9º nível, uma criatura lendária de ND 12 faz um ótimo encontro.

Para uma batalha mais perigosa, ponha os personagens contra uma criatura lendária cujo nível de desafio seja superior em 1 ou 2 ao nível de desafio para um ótimo encontro. Para uma luta fácil, use uma criatura lendária cujo nível de desafio seja 3 ou menor ao nível de desafio para um ótimo encontro.

### NÍVEL DE DESAFIO DE MONSTRO SOLO

| Nível | Tamanho do Grupo |               |               |               |
|-------|------------------|---------------|---------------|---------------|
|       | 6 Personagens    | 5 Personagens | 4 Personagens | 3 Personagens |
| 1º    | 2                | 2             | 1             |               |
| 2º    | 4                | 3             | 2             |               |
| 3º    | 5                | 4             | 3             |               |
| 4º    | 6                | 5             | 4             |               |
| 5º    | 9                | 8             | 7             |               |
| 6º    | 10               | 9             | 8             |               |
| 7º    | 11               | 10            | 9             |               |
| 8º    | 12               | 11            | 10            |               |
| 9º    | 13               | 12            | 11            |               |
| 10º   | 14               | 13            | 12            |               |
| 11º   | 15               | 14            | 13            |               |
| 12º   | 17               | 16            | 15            |               |
| 13º   | 18               | 17            | 16            |               |
| 14º   | 19               | 18            | 17            |               |
| 15º   | 20               | 19            | 18            |               |
| 16º   | 21               | 20            | 19            |               |
| 17º   | 22               | 21            | 20            |               |
| 18º   | 22               | 21            | 20            |               |
| 19º   | 23               | 22            | 21            |               |
| 20º   | 24               | 23            | 22            |               |

Se o seu encontro possui vários monstros, o equilíbrio leva um pouco mais de trabalho. Consulte as tabelas Múltiplos Monstros, que são divididas por estágios de nível, fornecendo informações sobre como equilibrar os encontros para personagens do nível 1º–5º, 6º–10º, 11º–15º e 16º–20º.

Primeiro você precisa observar o nível de desafio de cada criatura que o grupo enfrentará. Então, para criar seu encontro, encontre o nível de cada personagem na tabela apropriada. Cada tabela mostra o que um único personagem de um determinado nível é equivalente em termos de nível de desafio a um valor representado por uma proporção que compara números de personagens com um único monstro classificado pelo nível de desafio. O primeiro número em cada expressão é a quantidade de personagens do nível dado. O segundo número diz quantos monstros de nível de desafio listados esses personagens são equivalentes.

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR FANES E/OU SEUS FÃS, SUA IMPRESSÃO E/OU VENDA SÃO EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS SÃO PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.



Por exemplo, lendo a linha para os personagens do 1º nível da tabela do 1º ao 5º nível, vemos que um personagem de 1º nível é o equivalente a dois monstros ND 1/8 ou um monstro ND 1/4. A relação inverte para maiores classificações de desafio, onde um único monstro é mais poderoso do que um único personagem de primeiro nível. Uma criatura ND 1/2 é equivalente a três personagens de nível 1, enquanto um adversário ND 1 é equivalente a cinco.

Digamos que você tenha um grupo de quatro personagens de 3º nível. Usando a tabela, você pode ver que um inimigo de ND 2 é um bom desafio para toda o grupo, mas que os personagens provavelmente terão dificuldade em lidar com uma criatura de ND 3.

Usando as mesmas diretrizes, você pode misturar e combinar níveis de desafio para reunir um grupo de criaturas para se opor a quatro personagens de 3º nível. Por exemplo, você pode selecionar uma criatura ND 1. Isso vale dois personagens de 3º nível, deixando você com dois personagens para alocar monstros para eles. Você pode então adicionar dois monstros ND 1/4 para contar um outro personagem e um monstro ND 1/2 para considerar o personagem final. No total, o seu encontro tem um ND 1, um ND 1/2 e dois ND 1/4.

Para grupos nos quais os personagens são de diferentes níveis, você tem duas opções. Você pode agrupar todos os personagens do mesmo nível, combiná-los com monstros e, em seguida, combinar todas as criaturas em um único encontro. Alternativamente, você pode determinar o nível médio do grupo e tratar cada personagem como sendo desse nível com a finalidade de selecionar monstros apropriados.

As diretrizes acima são projetadas para criar uma luta que irá desafiar um grupo enquanto ainda está sendo superável. Se você quer criar um encontro mais fácil que desafie personagens, mas não ameace vencê-los, você pode tratar o grupo como se fosse aproximadamente um terço menor do que é. Por

exemplo, para fazer um encontro fácil para um grupo de cinco personagens, colocá-los contra monstros que seria uma luta difícil para três personagens. Da mesma forma, você pode tratar o grupo como mais metade do nível para construir uma batalha que é potencialmente mortal, no entanto ainda não é provável que seja uma derrota automática. Um grupo de quatro personagens que enfrentam um encontro projetado para seis personagens entraria nessa categoria.

### MONSTROS FRACOS E PERSONAGENS DE ALTO NÍVEL

Para economizar espaço nas tabelas e mantê-las simples, alguns dos níveis de desafio menores estão faltando nas tabelas de nível superior. Para baixos níveis de desafio que não aparecem na tabela, assumam uma proporção de 1:12, indicando que doze criaturas desse nível de desafio são equivalentes a um personagem de um nível específico.

### PASSO 4: SELECIONE OS MONSTROS

Depois de usar as tabelas do passo anterior para determinar os níveis de desafio dos monstros em seu encontro, você está pronto para escolher monstros individuais. Este processo é mais uma arte do que uma ciência.

Além de avaliar os monstros por nível de desafio, é importante olhar para a forma como certos monstros podem se empilhar contra seu grupo. Os pontos de

Controlar muitos laços é difícil.

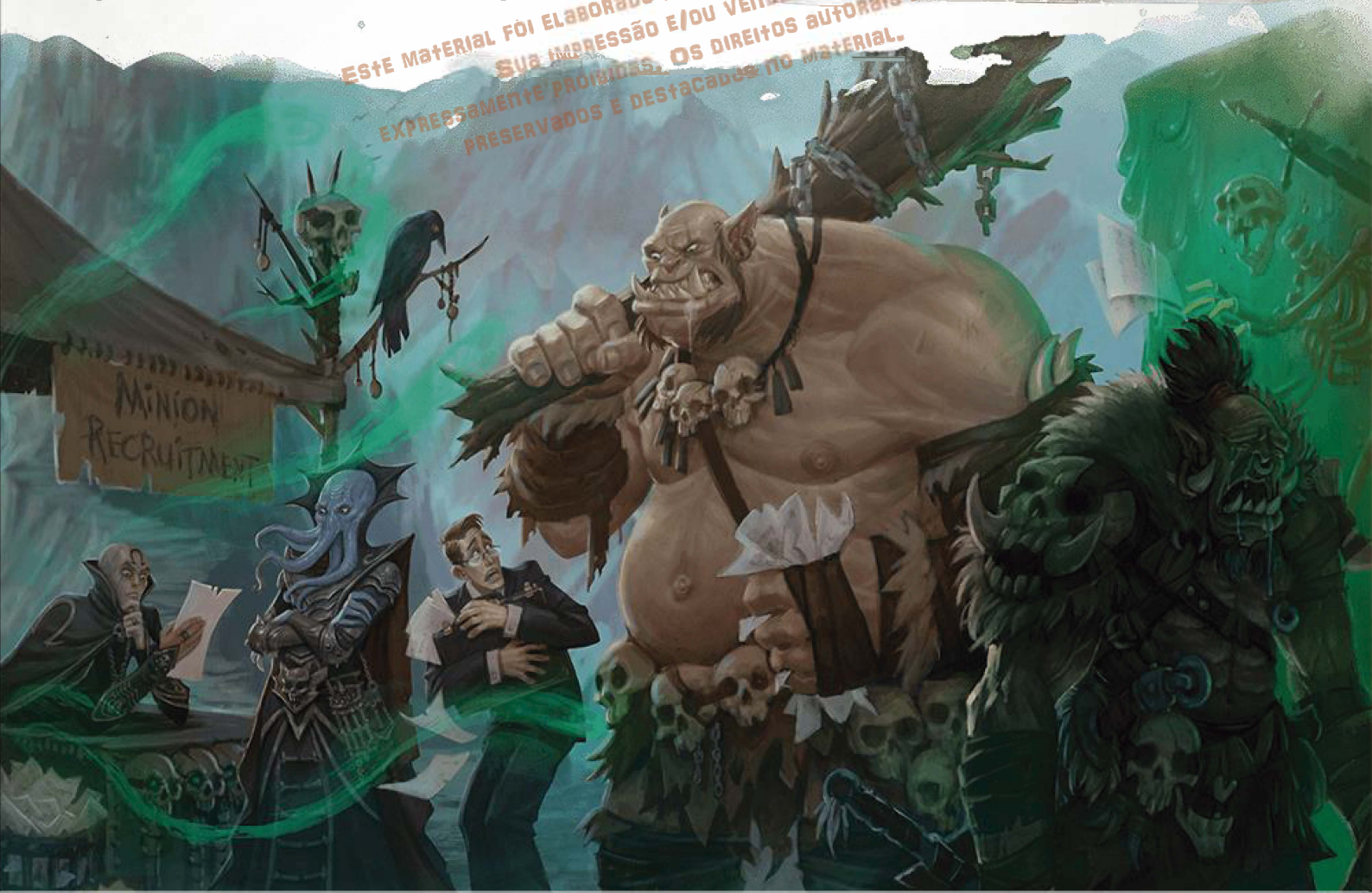
Você acaba ficando bravo e engolindo metade deles.

É mais fácil se puder manter um olho em cada um.

Então mantenha-se em dez, no máximo onze.



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





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

## DIVERSOS MONSTROS: 1º–5º NÍVEL

| Nível dos Personagem | Nível de Desafio |     |     |     |     |     |     |     |     |   |
|----------------------|------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|---|
|                      | 1/8              | 1/4 | 1/2 | 1   | 2   | 3   | 4   | 5   | 6   |   |
| 1º                   | 1:2              | 1:1 | 3:1 | 5:1 | –   | –   | –   | –   | –   | – |
| 2º                   | 1:3              | 1:2 | 1:1 | 3:1 | 6:1 | –   | –   | –   | –   | – |
| 3º                   | 1:5              | 1:2 | 1:1 | 2:1 | 4:1 | 6:1 | –   | –   | –   | – |
| 4º                   | 1:8              | 1:4 | 1:2 | 1:1 | 2:1 | 4:1 | 6:1 | –   | –   | – |
| 5º                   | 1:12             | 1:8 | 1:4 | 1:2 | 1:1 | 2:1 | 3:1 | 5:1 | 6:1 | – |

## DIVERSOS MONSTROS: 6º–10º NÍVEL

| Nível dos Personagem | Nível de Desafio |      |      |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |   |
|----------------------|------------------|------|------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|---|
|                      | 1/8              | 1/4  | 1/2  | 1   | 2   | 3   | 4   | 5   | 6   | 7   | 8   | 9   | 10  |   |
| 6º                   | 1:12             | 1:9  | 1:5  | 1:2 | 1:1 | 2:1 | 2:1 | 4:1 | 5:1 | 6:1 | –   | –   | –   | – |
| 7º                   | 1:12             | 1:12 | 1:6  | 1:3 | 1:1 | 1:1 | 2:1 | 3:1 | 4:1 | 5:1 | –   | –   | –   | – |
| 8º                   | 1:12             | 1:12 | 1:7  | 1:4 | 1:2 | 1:1 | 2:1 | 3:1 | 3:1 | 4:1 | 6:1 | –   | –   | – |
| 9º                   | 1:12             | 1:12 | 1:8  | 1:4 | 1:2 | 1:1 | 1:1 | 2:1 | 3:1 | 4:1 | 5:1 | 6:1 | –   | – |
| 10º                  | 1:12             | 1:12 | 1:10 | 1:5 | 1:2 | 1:1 | 1:1 | 2:1 | 2:1 | 3:1 | 4:1 | 5:1 | 6:1 | – |

## DIVERSOS MONSTROS: 10º–15º NÍVEL

| Nível dos Personagem | Nível de Desafio |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
|----------------------|------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
|                      | 1                | 2   | 3   | 4   | 5   | 6   | 7   | 8   | 9   | 10  | 11  | 12  | 13  | 14  | 15  |
| 11º                  | 1:6              | 1:3 | 1:2 | 1:1 | 2:1 | 2:1 | 2:1 | 3:1 | 4:1 | 5:1 | 6:1 | –   | –   | –   | –   |
| 12º                  | 1:8              | 1:3 | 1:2 | 1:1 | 1:1 | 2:1 | 2:1 | 3:1 | 3:1 | 4:1 | 5:1 | 6:1 | –   | –   | –   |
| 13º                  | 1:9              | 1:4 | 1:2 | 1:2 | 1:1 | 1:1 | 2:1 | 2:1 | 3:1 | 3:1 | 4:1 | 5:1 | 6:1 | –   | –   |
| 14º                  | 1:10             | 1:4 | 1:3 | 1:2 | 1:1 | 1:1 | 2:1 | 2:1 | 3:1 | 3:1 | 4:1 | 4:1 | 5:1 | 6:1 | –   |
| 15º                  | 1:12             | 1:5 | 1:3 | 1:2 | 1:1 | 1:1 | 1:1 | 2:1 | 2:1 | 3:1 | 3:1 | 4:1 | 5:1 | 5:1 | 6:1 |

## DIVERSOS MONSTROS: 16º–20º NÍVEL

| Nível dos Personagem | Nível de Desafio |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
|----------------------|------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
|                      | 2                | 3   | 4   | 5   | 6   | 7   | 8   | 9   | 10  | 11  | 12  | 13  | 14  | 15  | 16  | 17  | 18  | 19  | 20  |     |
| 16º                  | 1:5              | 1:3 | 1:2 | 1:1 | 1:1 | 1:1 | 2:1 | 2:1 | 2:1 | 3:1 | 4:1 | 4:1 | 5:1 | 5:1 | 6:1 | –   | –   | –   | –   | –   |
| 17º                  | 1:7              | 1:4 | 1:3 | 1:2 | 1:1 | 1:1 | 1:1 | 2:1 | 2:1 | 2:1 | 3:1 | 3:1 | 4:1 | 4:1 | 5:1 | 6:1 | –   | –   | –   | –   |
| 18º                  | 1:7              | 1:5 | 1:3 | 1:2 | 1:1 | 1:1 | 1:1 | 2:1 | 2:1 | 2:1 | 3:1 | 3:1 | 4:1 | 4:1 | 5:1 | 6:1 | 6:1 | –   | –   | –   |
| 19º                  | 1:8              | 1:5 | 1:3 | 1:2 | 1:2 | 1:1 | 1:1 | 1:1 | 2:1 | 2:1 | 2:1 | 3:1 | 4:1 | 4:1 | 4:1 | 5:1 | 6:1 | 6:1 | –   | –   |
| 20º                  | 1:9              | 1:6 | 1:4 | 1:2 | 1:2 | 1:1 | 1:1 | 1:1 | 1:1 | 2:1 | 2:1 | 2:1 | 3:1 | 3:1 | 4:1 | 4:1 | 5:1 | 5:1 | 6:1 | 6:1 |

vida, os ataques e os bônus em testes de resistência são todos indicadores úteis. Compare o dano que um monstro pode causar com os pontos de vida máximos de cada personagem. Cuidado com qualquer monstro que seja capaz de derrubar um personagem com um único ataque, a menos que você esteja projetando a luta para ser especialmente mortal.

Da mesma forma, compare os pontos de vida dos monstros com o dano que os personagens mais fortes do grupo podem causar, novamente buscando alvos que podem ser mortos com um único golpe. Ter um número significativo de inimigos caídos nas primeiras rodadas de combate pode fazer um encontro muito fácil. Da mesma forma, Olhe se as habilidades mais mortíferas de um monstro requerem testes de resistência que a maioria dos membros do grupo são fracos contra e compare as habilidades ofensivas dos personagens com os testes de resistência dos monstros.

Se as únicas criaturas que você pode escolher no nível de desafio desejado não são uma boa combinação para as estatísticas dos personagens, não tenha medo de voltar ao passo 3. Ao alterar seus objetivos de nível de desafio e ajustar o número de

criaturas em o encontro, você pode achar opções diferentes para construir o encontro.

### PASSO 5: TORNE INTERESSANTE

Os eventos que se desenrolam durante um encontro têm a ver com muito mais do que balançar armas e lançar feitiços. Os confrontos mais interessantes também levam em conta a personalidade ou o comportamento dos monstros, talvez determinando se eles podem ser aptos a comunicação ou se todos estão atuando em acordo. Outros fatores possíveis incluem a natureza do ambiente físico, como incluir obstáculos ou outras características que possam entrar em jogo, e a possibilidade sempre presente de algo inesperado ocorrendo.

Se você já tem idéias sobre como aprimorar seu encontro dessa maneira, vá em frente e termine sua criação. Caso contrário, dê uma olhada nas seções a seguir para obter alguns conselhos básicos sobre a adição de elementos interessante à mecânica simples da luta.



## PERSONALIDADE DO MONSTRO

Para abordar a questão da personalidade de um monstro, você pode usar as tabelas no capítulo 4 do *Guia do Mestre*, use a tabela de Personalidade do Monstro abaixo, ou simplesmente faça algumas notas com base na descrição do *Manual dos Monstros* de uma criatura. Durante a batalha, você pode usar essas idéias para informar como você retrata os monstros e suas ações. Para manter as coisas simples, você pode atribuir os mesmos traços de personalidade a um grupo inteiro de monstros. Por exemplo, um bando de bandidos pode ser uma brigada rebelde, mas os membros de uma outra gangue estão sempre afiados e prontos para fugir no primeiro sinal de perigo.

### PERSONALIDADES DOS MONSTROS

| d8 | Personalidade                                                |
|----|--------------------------------------------------------------|
| 1  | Covarde; procurando se render                                |
| 2  | Ávido; quer tesouro                                          |
| 3  | Frouxo; faz uma demonstração de bravura, mas corre do perigo |
| 4  | Fanático; pronto para morrer lutando                         |
| 5  | Receoso; mal treinado e facilmente abalado                   |
| 6  | Bravo; Permanece de pé                                       |
| 7  | Palhaço; Irrita seus inimigos                                |
| 8  | Valentão; se recusa a acreditar que pode perder              |

## RELAÇÃO DE MONSTRO

Existem rivalidades, ódio ou apegos entre os monstros em um encontro? Se assim for, você pode usar esses relacionamentos para informar o comportamento dos monstros durante o combate. A morte de um grande líder pode lançar seus seguidores em um frenesi. Por outro lado, um monstro pode decidir fugir se seu cônjuge é morto, ou uma pessoa maltratada pode estar ansiosa para se render e trair seu mestre em troca de sua vida.

### RELACÕES DOS MONSTROS

| d6 | Relacionamento                                                     |
|----|--------------------------------------------------------------------|
| 1  | Tem um rival; quer que um aliado aleatório sofra                   |
| 2  | É abusado por outros; quer vingança, trai na primeira oportunidade |
| 3  | É adorado; Aliados morrerão por ele                                |
| 4  | É marginalizado pelo grupo; seus aliados o ignoram                 |
| 5  | É marginalizado por escolha; só se preocupa consigo mesmo          |
| 6  | É visto como um valentão; seus aliados querem vê-lo derrotado      |

## TERRENO E ARMADILHAS

Alguns elementos que fazem um campo de batalha, algo além de uma grande área de terreno plano, podem ocupar um grande espaço para estimular um encontro. Considere configurar seu encontro em uma área que ofereça desafios, mesmo que uma luta não acontecesse lá. Quais os perigos potenciais ou outras características podem chamar a atenção dos personagens, antes ou durante a luta? Por que monstros estão à espreita nesta área para começar – isso oferece bons esconderijos, por exemplo?

Para adicionar detalhes a uma área de encontro ao acaso, consulte as tabelas no apêndice A do *Guia do Mestre* para determinar as características da sala e área, perigos potenciais, obstáculos, armadilhas e muito mais.

## EVENTOS ALEATÓRIOS

Considere o que pode acontecer em uma área de encontro se os personagens nunca entrarem nela. Os guardas atuam em turnos? O que outros personagens ou monstros podem visitar? As criaturas se reúnem para comer ou fofocar? Há algum fenômeno natural – como ventos fortes, tremores de terra ou tempestades – que às vezes ocorrem na área? Eventos aleatórios podem adicionar um elemento divertido ou inesperado a um encontro. Quando você acha que o resultado de uma luta é evidente, um evento imprevisto pode tornar as coisas mais convincentes.

Algumas das tabelas do *Guia do Mestre* podem sugerir eventos aleatórios. As tabelas usadas para localização de encontro, locais estranhos e clima selvagem no capítulo 5 desse livro são um bom ponto de partida para encontros ao ar livre. As tabelas do apêndice A podem ser úteis para encontros internos e externos, especialmente as tabelas para obstáculos, armadilhas e truques. Finalmente, consulte as tabelas de encontros aleatórios na próxima seção deste livro para obter inspiração.

## ENCONTROS RÁPIDOS

As diretrizes acima supõem que você está preocupado com o equilíbrio em seus encontros de combate e tem tempo suficiente para prepará-los. Se você não tiver muito tempo, ou se você quiser orientações mais simples, mas menos precisas, a tabela Encontros Rápidos abaixo oferece uma alternativa.

Esta tabela oferece uma maneira de combinar um personagem de determinado nível com vários monstros. A tabela lista níveis de desafio para usar e incluir um, dois e quatro monstros por personagem para cada nível. Por exemplo, olhando a entrada do 3º nível na tabela, você pode ver que um monstro ND 1/2 é equivalente a um personagem de nível 3, assim como dois monstros ND 1/4 e quatro ND 1/8.

### ENCONTROS RÁPIDOS

| Nível dos Personagem | 2 Monstros | 3 Monstros | 4 Monstros |
|----------------------|------------|------------|------------|
| 1º                   | 1/4        | 1/8        | –          |
| 2º                   | 1/2        | 1/4        | –          |
| 3º                   | 1/2        | 1/4        | 1/8        |
| 4º                   | 1          | 1/2        | 1/4        |
| 5º                   | 2          | 1          | 1/2        |
| 6º                   | 2          | 1          | 1/2        |
| 7º                   | 3          | 1          | 1/2        |
| 8º                   | 3          | 2          | 1          |
| 9º                   | 4          | 2          | 1          |
| 10º                  | 4          | 2          | 1          |
| 11º                  | 4          | 3          | 2          |
| 12º                  | 5          | 3          | 2          |
| 13º                  | 6          | 4          | 2          |
| 14º                  | 6          | 4          | 2          |
| 15º                  | 7          | 4          | 3          |
| 16º                  | 7          | 4          | 3          |
| 17º                  | 8          | 5          | 3          |
| 18º                  | 8          | 5          |            |
| 19º                  | 9          | 6          | 4          |
| 20º                  | 10         | 6          | 4          |

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



## ENCONTROS ALEATÓRIOS: UM MUNDO DE POSSIBILIDADES

O capítulo 3 do *Guia do Mestre* provê uma orientação sobre o uso de encontros aleatórios em seu jogo. Esta seção é desenvolvida em cima desse guia, hospedando tabelas de encontros aleatórios para seu uso quando decidir que um encontro aleatório está a caminho.

Usando a lista de monstros no apêndice B desse livro como base, nós construímos um conjunto de tabelas por cada categoria de ambiente: ártico, costeiro, deserto, floresta, planície, colina, montanha, pântano, subterrâneo, submerso e urbano. Dentro de cada categoria, tabelas separadas foram providas para cada um dos estágios de jogo: níveis 1-4, 5-10, 11-16, 17-20.

Mesmo podendo usar essas tabelas "fora da caixa", o conselho no *Guia do Mestre* ainda permanece verdadeiro: Customizar tais tabelas para o seu jogo pode reforçar os temas e o sabor de sua campanha. Nós encorajamos que você customize este material para fazê-lo da sua própria maneira.

Nas tabelas, um nome em negrito se refere a um bloco de estatísticas no *Manual dos Monstros*.

### FUGIR, OU LUTAR, OU ... ?

Cada um dos resultados nessas tabelas representa certo tipo de desafio ou potencial de desafio.

Se seguir a risca os dados e o resultado for um grande número de monstros, o encontro gerado pode ser muito difícil ou perigoso para os personagens em sua circunstância atual. Eles podem querer fugir para evitar contato, ou não se aproximar mais perto após perceberem os monstros à distância.

Certamente, você também tem a liberdade de ajustar os números, mas é importante lembrar que nem todos os encontros envolvendo monstros precisam resultar em combate. Um encontro pode certamente ser um prelúdio para uma batalha, conversa ou alguma outra interação. O que acontece em seguida depende do que os personagens irão tentar, ou do que você destinou a acontecer.

As tabelas também possuem informações para o que o *Guia do Mestre* chama de "encontros de natureza menos monstruosa". Muitos desses resultados imploram para ser customizado ou detalhado, o que o oferece uma oportunidade de conectá-los a história da sua campanha. E fazendo assim, deu um passo em direção a fazer a sua própria tabela de encontros personalizada. Agora vá em frente!



### ENCONTROS ÁRTICOS (NÍVEIS 1-4)

#### d100 Encontro

|       |                                        |
|-------|----------------------------------------|
| 01    | 1 <b>coruja gigante</b>                |
| 02-05 | 1d6 + 3 <b>kobolds</b>                 |
| 06-08 | 1d4 + 3 <b>armadilheiros (plebeus)</b> |
| 09-10 | 1 <b>coruja</b>                        |
| 11-12 | 2d4 <b>falcões de sangue</b>           |
| 13-17 | 1d6 <b>bandidos</b>                    |

#### d100 Encontro

|       |                                                                                                  |
|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 18-20 | 1d3 <b>kobolds alados</b> com 1d6 <b>kobolds</b>                                                 |
| 21-25 | Uma carcaça de mamute parcialmente comida da qual 1d4 semanas de ração pode ser aproveitada dela |
| 26-29 | 2d8 <b>caçadores (guerreiros tribais)</b>                                                        |
| 30-35 | 1 <b>meio-ogro</b>                                                                               |
| 36-40 | Pegadas em linhas única na neve que acabam abruptamente                                          |
| 41-45 | 1d3 <b>mephiths do gelo</b>                                                                      |
| 46-50 | 1 <b>urso marrom</b>                                                                             |
| 51-53 | 1d6 + 1 <b>orcs</b>                                                                              |
| 54-55 | 1 <b>urso polar</b>                                                                              |
| 56-57 | 1d6 <b>batedores</b>                                                                             |
| 58-60 | 1 <b>tigre dente de sabre</b>                                                                    |
| 61-65 | Uma lagoa congelada, com um buraco chanfrado no gelo que aparentemente foi feito recentemente    |
| 66-68 | 1 <b>furioso</b>                                                                                 |
| 69-70 | 1 <b>ogro</b>                                                                                    |
| 71-72 | 1 <b>grifo</b>                                                                                   |
| 73-75 | 1 <b>druida</b>                                                                                  |
| 76-80 | 3d4 refugiados ( <b>plebeus</b> ) fugindo de orcs                                                |
| 81    | 1d3 <b>veteranos</b>                                                                             |
| 82    | 1d4 <b>orogs</b>                                                                                 |
| 83    | 2 <b>ursos marrons</b>                                                                           |
| 84    | 1 <b>orc Olho de Gruumsh</b> com 2d8 <b>orcs</b>                                                 |
| 85    | 1d3 <b>lobos invernais</b>                                                                       |
| 86-87 | 1d4 <b>yetis</b>                                                                                 |
| 88    | 1 <b>meio-ogro</b>                                                                               |
| 89    | 1d3 <b>mantícoras</b>                                                                            |
| 90    | 1 <b>capitão dos bandidos</b> com 2d6 <b>bandidos</b>                                            |
| 91    | 1 <b>ressurgido</b>                                                                              |
| 92    | 1 <b>troll</b>                                                                                   |
| 94-95 | 1 <b>homem-urso</b>                                                                              |
| 96-97 | 1 <b>remorhaz jovem</b>                                                                          |
| 98    | 1 <b>mamute</b>                                                                                  |
| 99    | 1 <b>dragão branco jovem</b>                                                                     |
| 00    | 1 <b>gigante de gelo</b>                                                                         |

### ENCONTROS ÁRTICOS (NÍVEIS 5-10)

#### d100 Encontro

|       |                                                                                                                                                                 |
|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01-05 | 2 <b>tigres dente de sabre</b>                                                                                                                                  |
| 06-07 | 1d4 <b>meio-ogros</b>                                                                                                                                           |
| 08-10 | 1d3 + 1 <b>urso marrom</b>                                                                                                                                      |
| 11-15 | 1d3 <b>ursos polares</b>                                                                                                                                        |
| 16-20 | 2d4 <b>furiosos</b>                                                                                                                                             |
| 21-25 | Uma meio-orc <b>druida</b> que parece ter sido machucado por um <b>urso polar</b> . Se os personagens ajudarem a druida, ela os entrega um frasco de antitoxina |
| 26-30 | 2d8 <b>batedores</b>                                                                                                                                            |
| 31-35 | 2d4 <b>mephiths de gelo</b>                                                                                                                                     |
| 36-40 | 2d6 + 1 <b>zumbis</b> a bordo de um galeão preso no gelo. Ao procurar o navio podem encontrar 2d20 dias de ração.                                               |
| 41-45 | 1 <b>mantícora</b>                                                                                                                                              |
| 46-50 | 2d6 + 3 <b>orcs</b>                                                                                                                                             |
| 51-53 | 1d6 + 2 <b>ogros</b>                                                                                                                                            |

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



## d100 Encontro

|       |                                                                       |
|-------|-----------------------------------------------------------------------|
| 54-55 | 2d4 grifos                                                            |
| 56-57 | 1d4 veteranos                                                         |
| 58-60 | 1 capitão dos bandidos com 1 druida, 1d3 furiosos e 2d10 + 5 bandidos |
| 61-65 | 1d4 horas de frio extremos (ver capítulo 5 do <i>Guia do Mestre</i> ) |
| 66-68 | 1 remorhaz jovem                                                      |
| 69-72 | 1 orc Olho de Gruumsh com 1d6 orogs e 2d8 + 6 orcs                    |
| 73-75 | 1 ressurgido                                                          |
| 76-80 | Um uivo que ecoa sobre a terra por 1d3 minutos                        |
| 81-82 | 1d3 mamutes                                                           |
| 83-84 | 1 dragão branco jovem                                                 |
| 85-86 | 2d4 lobos invernais                                                   |
| 87-88 | 1d6 + 2 yetis                                                         |
| 89-90 | 1d2 gigantes de gelo                                                  |
| 91-92 | 1d3 homens-urso                                                       |
| 93-94 | 1d4 trolls                                                            |
| 95-96 | 1 yeti abominável                                                     |
| 97-98 | 1 remorhaz                                                            |
| 99    | 1 roca                                                                |
| 00    | 2d4 remorhazes jovens                                                 |

## ENCONTROS ÁRTICOS (NÍVEIS 11-16)

### d100 Encontro

|       |                                                                                                                           |
|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01    | 1 yeti abominável                                                                                                         |
| 02-04 | 1d6 ressurgidos                                                                                                           |
| 05-10 | 1d4 + 1 homens-urso                                                                                                       |
| 11-20 | 1d3 dragões jovens brancos                                                                                                |
| 21-25 | Uma nevasca que reduz a visibilidade para 1,5 metros por 1d6 horas                                                        |
| 26-35 | 1 roca                                                                                                                    |
| 36-40 | Uma manada de 3d20 + 60 renas (veados) se movendo pela neve.                                                              |
| 41-50 | 1d4 mamutes                                                                                                               |
| 51-60 | 1d8 + 1 trolls                                                                                                            |
| 61-65 | Um lago congelado com um quilômetro e meio de largura, no qual podem ser vistos corpos preservados de criaturas estranhas |
| 66-75 | 2d4 romorhazes jovens                                                                                                     |
| 76-80 | Um castelo de gelo desmoronando com vários corpos congelados de humanoides de pele azul, espalhados ao redor dele         |
| 81-90 | 1 dragão branco adulto                                                                                                    |
| 91-96 | 1d8 + 1 gigantes de gelo                                                                                                  |
| 97-99 | 1d4 remorhazes                                                                                                            |
| 00    | 1 dragão branco ancião                                                                                                    |

## ENCONTROS ÁRTICOS (NÍVEIS 17-20)

### d100 Encontro

|       |                                                                                                                                                                                                             |
|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01-02 | 2d10 ressurgidos                                                                                                                                                                                            |
| 03-04 | 2d8 trolls                                                                                                                                                                                                  |
| 05-06 | 2d10 homens-urso                                                                                                                                                                                            |
| 07-08 | 1 gigante de gelo                                                                                                                                                                                           |
| 09-10 | 2d4 remorhazes jovens                                                                                                                                                                                       |
| 11-20 | 1d4 gigantes de gelo                                                                                                                                                                                        |
| 21-25 | Uma trecho circular de gelo negro no solo. A temperatura do ar no trecho é mais quente que os arredores fora dele, e o personagem que inspecionar o gelo encontrará pedaços de maquinaria congelada dentro. |
| 26-35 | 1 dragão branco ancião                                                                                                                                                                                      |
| 36-40 | Um aventureiro congelado 2 metros abaixo do gelo; 50% de chance que o corpo tenha um item mágico raro da escolha do Mestre                                                                                  |
| 41-50 | 1d3 yetis abomináveis                                                                                                                                                                                       |
| 51-60 | 1d4 remorhazes                                                                                                                                                                                              |
| 61-65 | Uma muralha de gelo com 150 metros de altura com 90 metros de espessura, e se estende por 1d6 quilômetros                                                                                                   |
| 66-75 | 1d4 rocas                                                                                                                                                                                                   |
| 76-80 | Uma semelhança de uma mulher austera com longos cabelos fluindo, estará esculpida na lateral da montanha                                                                                                    |
| 81-90 | 1d10 gigantes de gelo com 2d4 ursos polares                                                                                                                                                                 |
| 91-96 | 1d3 dragões brancos adultos                                                                                                                                                                                 |
| 97-99 | 2d4 yetis abomináveis                                                                                                                                                                                       |
| 00    | 1 dragão branco ancião com 1d3 dragões brancos jovens                                                                                                                                                       |



## ENCONTROS COSTEIROS (NÍVEIS 1-4)

### d100 Encontro

|       |                                                                                                                                                                                       |
|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01    | 1 pseudodragão                                                                                                                                                                        |
| 02-05 | 2d8 caranguejos                                                                                                                                                                       |
| 06-10 | 2d6 pescadores (plebeus)                                                                                                                                                              |
| 11    | 1d3 cobras venenosas                                                                                                                                                                  |
| 12-13 | 1d6 guardas ajudando um nobre encalhado                                                                                                                                               |
| 14-15 | 2d4 batedores                                                                                                                                                                         |
| 16-18 | 2d10 povos do mar                                                                                                                                                                     |
| 19-20 | 1d6 + 2 sahuagins                                                                                                                                                                     |
| 21-25 | 1d4 carniçais se alimentando de corpos abordo dos destroços de um navio mercante. Uma busca revela 2d6 rolos de sedas arruinada, uma corda de 15 metros e 1 barril de arenque salgada |
| 26-27 | 1d4 kobolds alados com 1d6 + 1 kobolds                                                                                                                                                |
| 28-29 | 2d6 guerreiros tribais                                                                                                                                                                |
| 30-31 | 3d4 kobolds                                                                                                                                                                           |
| 32-33 | 2d4 + 5 falcões de sangue                                                                                                                                                             |
| 34-35 | 1d8 + 1 pteranodontes                                                                                                                                                                 |
| 36-40 | Algumas dúzias de tartarugas bebês lutando para chegar ao mar                                                                                                                         |
| 41-42 | 1d6 + 2 lagartos gigantes                                                                                                                                                             |

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

Coisas boas acontecem o tempo todo.  
Você nunca sabe o que existe ao virar a esquina  
ou atrás dessa porta ou naquele poço onde eu  
joguei todos aqueles anões. Os anões podem estar  
lá embaixo ainda. Eles são resistentes.  
Eles ficam. Às vezes.



**d100 Encontro**

|       |                                                                                                |
|-------|------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 43-44 | 1d6 + 4 <b>caranguejos gigantes</b>                                                            |
| 45-46 | 2d4 <b>stirges</b>                                                                             |
| 47-48 | 2d6 + 3 <b>bandidos</b>                                                                        |
| 49-53 | 2d4 <b>sahuagins</b>                                                                           |
| 54-55 | 1d6 + 2 <b>batedores</b>                                                                       |
| 56-60 | 1 <b>bruxa do mar</b>                                                                          |
| 61-65 | Uma formação momentânea nas ondas que parece como uma face enorme de um humanoide              |
| 66-70 | 1 <b>druida</b>                                                                                |
| 71-75 | 1d4 <b>harpías</b>                                                                             |
| 76-80 | um eremita solitário ( <b>acólito</b> ) sentado na praia, contemplando o sentido do multiverso |
| 81    | 1d4 <b>furiosos</b>                                                                            |
| 82    | 1d6 <b>águias gigantes</b>                                                                     |
| 83    | 2d4 <b>sapos gigantes</b>                                                                      |
| 84    | 1d4 <b>ogros</b> ou 1d4 <b>sirenídeos</b>                                                      |
| 85    | 1d4 <b>sahuagins</b>                                                                           |
| 86    | 1d4 <b>veteranos</b>                                                                           |
| 87    | 1d2 <b>plesiossauros</b>                                                                       |
| 88    | 1 <b>capitão dos bandidos</b> com 2d6 <b>bandidos</b>                                          |
| 89    | 1d3 <b>mantícoras</b>                                                                          |
| 90    | 1 <b>banshee</b>                                                                               |
| 91-92 | 1d4 + 3 <b>grifos</b>                                                                          |
| 93-94 | 1 <b>sacerdotisa sahuagin</b> com 1d3 <b>sirenídeos</b> e 2d6 <b>sahuagins</b>                 |
| 95-96 | 1 <b>barão sahuagin</b>                                                                        |
| 97-98 | 1 <b>elemental da água</b>                                                                     |
| 99    | 1 <b>ciclope</b>                                                                               |
| 00    | 1 <b>dragão de bronze jovem</b>                                                                |

**ENCONTROS COSTEIROS (NÍVEIS 5–10)****d100 Encontro**

|       |                                                                                                                |
|-------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01    | 2d6 <b>aranhas-lobo gigantes</b>                                                                               |
| 02-03 | 3d6 <b>pteranodontes</b>                                                                                       |
| 04-05 | 2d4 <b>batedores</b>                                                                                           |
| 06-07 | 1d6 + 1 <b>sahuagins</b>                                                                                       |
| 08    | 1 <b>bruxa do mar</b>                                                                                          |
| 09-10 | 1d4 + 1 <b>sapos gigantes</b>                                                                                  |
| 11-15 | 3d6 <b>sahuagins</b>                                                                                           |
| 16-20 | 2d6 <b>águias gigantes</b>                                                                                     |
| 21-25 | Um <b>pseudodragão</b> perseguindo gaivotas pelo ar                                                            |
| 26-29 | 1d2 <b>druidas</b>                                                                                             |
| 30-32 | 2d4 + 1 <b>sapos gigantes</b>                                                                                  |
| 33-35 | 1 <b>plebeu</b> cantando uma canção triste (apenas durante o dia) ou 1 <b>banshee</b> (apenas durante a noite) |

**d100 Encontro**

|       |                                                                                                                                                                            |
|-------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 36-40 | Uma garrafa tampada contendo uma note ilegível e parcialmente enterrada na areia                                                                                           |
| 41-43 | 3 <b>bruxas do mar</b>                                                                                                                                                     |
| 44-46 | 1d8 + 1 <b>harpías</b>                                                                                                                                                     |
| 47-50 | 1d4 <b>plesiossauros</b>                                                                                                                                                   |
| 51-53 | 1d4 <b>mantícoras</b>                                                                                                                                                      |
| 54-56 | 2d4 <b>ogros</b>                                                                                                                                                           |
| 57-60 | 1d10 <b>grifos</b>                                                                                                                                                         |
| 61-65 | Uma batalha no mar entre dois galeões                                                                                                                                      |
| 66-70 | 1d4 + 3 <b>sirenídeos</b>                                                                                                                                                  |
| 71-75 | Uma tripulação pirata consistindo de 1 <b>capitão dos bandidos</b> , 1 <b>druida</b> , 2 <b>furiosos</b> , e 2d12 <b>bandidos</b> , todos procurando um tesouro enterrado. |
| 76-80 | Uma mão de humanoide cortada, amarrada numa rede                                                                                                                           |
| 81-82 | 1 <b>elemental da água</b>                                                                                                                                                 |
| 83-84 | 1 <b>ciclope</b>                                                                                                                                                           |
| 85-86 | 1d4 <b>banshees</b> (apenas durante a noite)                                                                                                                               |
| 87-88 | 2d4 <b>veteranos</b>                                                                                                                                                       |
| 89-90 | 1 <b>dragão de bronze jovem</b>                                                                                                                                            |
| 91-93 | 1d3 <b>ciclopes</b>                                                                                                                                                        |
| 94-95 | 1 <b>dragão azul jovem</b>                                                                                                                                                 |
| 96    | 1 <b>barão sahuagin</b> com 1d3 <b>sacerdotisas sahuagin</b> e 2d8 <b>sahuagins</b>                                                                                        |
| 97    | 1 <b>djinni</b>                                                                                                                                                            |
| 98    | 1 <b>roca</b>                                                                                                                                                              |
| 99    | 1 <b>marid</b>                                                                                                                                                             |
| 00    | 1 <b>gigante da tempestade</b>                                                                                                                                             |

**ENCONTROS COSTEIROS (NÍVEIS 11–16)****d100 Encontro**

|       |                                                                                                                                                                                                                                                               |
|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01    | 1d4 <b>banshees</b> (apenas durante a noite)                                                                                                                                                                                                                  |
| 02-04 | 1 <b>ciclope</b>                                                                                                                                                                                                                                              |
| 05-08 | 1d6 + 2 <b>mantícoras</b>                                                                                                                                                                                                                                     |
| 09-10 | 1d8 + 2 <b>veteranos</b>                                                                                                                                                                                                                                      |
| 11-20 | 1 <b>dragão azul jovem</b>                                                                                                                                                                                                                                    |
| 21-25 | Um ninho com 1d6 ovos de dragão tartaruga                                                                                                                                                                                                                     |
| 26-35 | 1d4 <b>barões sahuagin</b>                                                                                                                                                                                                                                    |
| 36-40 | Um tridente parcialmente enterrado na areia                                                                                                                                                                                                                   |
| 41-50 | 1 <b>dragão de bronze jovem</b>                                                                                                                                                                                                                               |
| 51-55 | 1 <b>marid</b>                                                                                                                                                                                                                                                |
| 56-60 | 1d6 <b>elementais da água</b>                                                                                                                                                                                                                                 |
| 61-65 | 2d6 <b>lívios</b> rastejando por 1d6 navios naufragados se alimentando dos mortos                                                                                                                                                                             |
| 66-70 | 1 <b>djinni</b>                                                                                                                                                                                                                                               |
| 71-75 | 1d3 <b>dragões de bronze jovens</b>                                                                                                                                                                                                                           |
| 76-80 | Uma baleia encalhada, morta e inchada. Se ela levar algum dano, ela explode, e cada criatura dentro de 12 metros dela deve fazer um teste de resistência de Destreza de CD 15, levando 5d6 de dano de concussão em uma falha, ou metade do dano em um sucesso |
| 81-82 | 2d4 <b>ciclopes</b>                                                                                                                                                                                                                                           |
| 83-84 | 1 <b>gigante da tempestade</b>                                                                                                                                                                                                                                |
| 85-86 | 1d3 <b>dragões azuis jovens</b>                                                                                                                                                                                                                               |

O perigo está em toda parte. Mantenha sempre seus olhos abertos. Isso é muito mais fácil para mim do que para você.



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





#### d100 Encontro

|       |                           |
|-------|---------------------------|
| 87-88 | 1 dragão de bronze adulto |
| 89-90 | 1 dragão azul adulto      |
| 91-93 | 1d3 rocas                 |
| 94-97 | 1 dragão tartaruga        |
| 98-99 | 1 dragão de bronze ancião |
| 00    | 1 dragão azul ancião      |

#### ENCONTROS COSTEIROS (NÍVEIS 17–20)

##### d100 Encontro

|       |                                                                          |
|-------|--------------------------------------------------------------------------|
| 01-10 | 1 roca                                                                   |
| 11-20 | 1 gigante da tempestade                                                  |
| 21-25 | Um dragão de bronze adulto lutando com um dragão azul adulto até a morte |
| 26-40 | 2d6 ciclopes                                                             |
| 41-50 | 1 dragão de bronze adulto ou 1 dragão azul adulto                        |
| 51-60 | 1d3 djinnis ou 1d3 marids                                                |
| 61-70 | 1 tartaruga-dragão                                                       |
| 71-75 | 1d3 rocas                                                                |
| 76-80 | 1d6 + 2 trombas d'água que dançam na água antes de pararem abruptamente  |
| 81-90 | 1d6 dragões azuis jovens                                                 |
| 91-96 | 1 dragão de bronze ancião                                                |
| 97-99 | 1 dragão azul ancião                                                     |
| 00    | 1d3 + 1 gigantes da tempestade                                           |



#### ENCONTROS DESÉRTICOS (NÍVEIS 1–4)

##### d100 Encontro

|       |                                                                                        |
|-------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| 01    | 3d8 escorpiões                                                                         |
| 02    | 2d4 abutres                                                                            |
| 03    | 1 mula abandonada                                                                      |
| 04    | 2d6 plebeus com 2d4 camelos destinados à uma cidade distante                           |
| 05    | 1d6 cobras voadoras                                                                    |
| 06    | 2d6 hienas ou 2d6 chacais                                                              |
| 07    | 1d6 guardas escoltando um nobre até a beira do deserto, todos eles montados em camelos |
| 08    | 1d6 gatos                                                                              |
| 09    | 1 pseudodragão                                                                         |
| 10    | 1d4 cobras venenosas                                                                   |
| 11-13 | 2d4 stirges                                                                            |
| 14-15 | 1d6 + 2 aranha-lobo gigantes                                                           |
| 16-17 | 1 batedor                                                                              |
| 18-20 | 2d4 serpentes venenosas gigantes                                                       |
| 21-25 | Pegadas em fila única em direção a dentro do deserto                                   |
| 26-27 | 4d4 kobols                                                                             |
| 28-29 | 1 homem-chacal                                                                         |
| 30-31 | 3d6 guerreiros tribais                                                                 |

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR FÁS E É DESTINADO A FÁS,  
SUA IMPRESSÃO E DISTRIBUIÇÃO SÃO  
EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO  
PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.



**d100 Encontro**

|       |                                                                              |
|-------|------------------------------------------------------------------------------|
| 32-33 | 1d6 lagartos gigantes                                                        |
| 34-35 | 1 enxame de insetos                                                          |
| 36-40 | Um oasis rodeado de palmeiras and contendo os restos de um velho acampamento |
| 41-44 | 3d6 bandidos                                                                 |
| 45-46 | 1d4 cobras constritoras                                                      |
| 47-48 | 2d4 kobolds alados                                                           |
| 49-50 | 1 mephit da poeira                                                           |
| 51-52 | 1d3 + 1 sapos gigantes                                                       |
| 53-54 | 1d4 aranhas gigantes                                                         |
| 55    | 1 druida                                                                     |
| 56-57 | 2d4 hobgoblins                                                               |
| 58    | 1 inumano                                                                    |
| 59-60 | 1 ogro                                                                       |
| 61-65 | Uma lâmpada de latão caída no chão                                           |
| 66-67 | 1d4 abutres gigantes                                                         |
| 68    | 1 aranha interplanar                                                         |
| 69    | 1 cobra constritora gigante                                                  |
| 70-71 | 1 gnoll lider de matilha com 1d3 hienas gigantes                             |
| 72    | 1d6 + 2 gnolls                                                               |
| 73-74 | 1 múmia                                                                      |
| 75    | 1d3 meio-ogros                                                               |
| 76-80 | Uma pilha de ossos humanóides enrolados em panos apodrecidos                 |
| 81-82 | 1 lâmia                                                                      |
| 83    | 1 hobgoblin capitão com 2d6 hobgoblins                                       |
| 84    | 2d4 cães da morte                                                            |
| 85-86 | 1d4 escorpiões gigantes                                                      |
| 87    | 1 yuan-ti mestiço com 1d4 + 1 yuan-ti puro-sangue                            |
| 88-89 | 1 capitão dos bandidos com 1 druida e 3d6 bandidos                           |
| 90    | 2d4 thri-kreen                                                               |
| 91    | 1 elemental do ar                                                            |
| 92    | 1d3 couatls                                                                  |
| 93    | 1 elemental do fogo                                                          |
| 94    | 1d4 gnoll presa de Yeenoghu                                                  |
| 95    | 1 ressurgido                                                                 |
| 96    | 1d4 homens-tigre                                                             |
| 97    | 1 ciclope                                                                    |
| 98    | 1 dragão de latão jovem                                                      |
| 99    | 1 medusa                                                                     |
| 00    | 1 yuan-ti abominação                                                         |

**ENCONTROS DESÉRTICOS (NÍVEIS 5–10)****d100 Encontro**

|       |                             |
|-------|-----------------------------|
| 01    | 1d6 batedores               |
| 02    | 2d4 homem-chacal            |
| 03    | 2d6 hobgoblins              |
| 04    | 1d4 + 3 mephits da poeira   |
| 05    | 1d6 enxames de insetos      |
| 06    | 1 cobra constritora gigante |
| 07-08 | 1 leão                      |
| 09-10 | 2d4 gnolls                  |
| 11-12 | 3d6 sapos gigantes          |
| 13-17 | 1 múmia                     |

**d100 Encontro**

|       |                                                                                       |
|-------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 18-20 | 1d8 + 1 abutres gigantes                                                              |
| 21-25 | Um obelisco de pedra parcialmente enterrado na areia                                  |
| 26-28 | 1 ogro com 1d3 meio-ogros                                                             |
| 29-35 | 1d10 hienas gigantes                                                                  |
| 36-40 | 1d6 + 1 tendas vazias                                                                 |
| 41-43 | 1d6 + 2 thri-kreen                                                                    |
| 44-46 | 2d4 yuan-tis puro sangue                                                              |
| 47-50 | 1d6 + 3 cães da morte                                                                 |
| 51-52 | 1d4 escorpiões gigantes                                                               |
| 53    | 1 elemental de fogo                                                                   |
| 54-55 | 1 hobgoblin capitão com 3d4 hobgoblins                                                |
| 56    | 1d6 + 2 ogros                                                                         |
| 57-58 | 1d4 lâmias                                                                            |
| 59-60 | 1 elemental do ar                                                                     |
| 61-65 | Um meteorito em repouso no fundo de uma cratera vítrea                                |
| 66    | 1d4 + 1 inumanos                                                                      |
| 67-68 | 1 dragão de bronze jovem                                                              |
| 69-70 | 1 capitão dos bandidos com 1d3 furiosos e 3d6 bandidos                                |
| 71-72 | 1 ciclope                                                                             |
| 73    | 1d4 couatls                                                                           |
| 74-75 | 1d4 yuan-tis mestiço                                                                  |
| 76-80 | Ventos fortes que atiram areia e reduzem a visibilidade para 1d3 metros por 1d4 horas |
| 81-83 | 1 ressurgido com 1d3 inumanos                                                         |
| 84-85 | 1d8 + 1 aranhas interplanares                                                         |
| 86-87 | 1d6 + 2 homens-trigre                                                                 |
| 88-90 | 2d4 gnolls presa de Yeenoghu                                                          |
| 91    | 1 dragão azul jovem                                                                   |
| 92    | 1d4 ciclopes                                                                          |
| 93    | 1d3 yuan-tis abominação                                                               |
| 94    | 1d4 medusas                                                                           |
| 95    | 1 nada guardiã                                                                        |
| 96    | 1d3 dragões de bronze jovens                                                          |
| 97    | 1 efreeti                                                                             |
| 98    | 1 roca                                                                                |
| 99    | 1 ginoesfinge                                                                         |
| 00    | 1 dragão de bronze adulto                                                             |

**ENCONTROS DESÉRTICOS (NÍVEIS 11–16)****d100 Encontro**

|       |                                                                               |
|-------|-------------------------------------------------------------------------------|
| 01    | 1 dragão de bronze jovem                                                      |
| 02-05 | 4d6 gnolls                                                                    |
| 06-10 | 3d10 hienas gigantes                                                          |
| 11-12 | 1d8 + 1 lâmias                                                                |
| 13-14 | 2d4 gnolls presas de Yeenoghu                                                 |
| 15-17 | 1d6 + 2 escorpiões gigantes                                                   |
| 18-20 | 2d4 aranhas interplanares                                                     |
| 21-25 | Uma caravana no deserto consistindo de 1d6 mercantes (nobres) com 2d6 guardas |
| 26-27 | 1d6 + 1 couatls                                                               |
| 28-30 | 1d4 elementais de fogo                                                        |
| 31-32 | 1 hobgoblin capitão com 3d10 + 10 hobgoblins                                  |
| 33-35 | 2d4 inumanos                                                                  |





## d100 Encontro

|       |                                                |
|-------|------------------------------------------------|
| 36-40 | 1d10 quilômetros quadrados de vidro do deserto |
| 41-42 | 1 dragão azul jovem                            |
| 43-45 | 1d6 + 2 homens-tigre                           |
| 46-48 | 1d4 elementais do ar                           |
| 49-50 | 1d6 + 1 yuan-tis mestiço                       |
| 51-55 | 1d4 medusas                                    |
| 56-60 | 1d4 ressurgidos com 3d12 esqueletos            |
| 61-65 | Uma pirâmide saqueada                          |
| 66-70 | 1d4 dragões de bronze jovens                   |
| 71-75 | 1d3 yuan-tis abominação                        |
| 76-78 | 1d6 + 2 ciclopes                               |
| 79-82 | 1 dragão de bronze adulto                      |
| 83-85 | 1 verme púrpura                                |
| 86    | 1d2 dragões azuis jovens                       |
| 87-88 | 1 senhor das múmias                            |
| 89    | 1d3 nagas guardiãs                             |
| 90    | 1 dragão azul adulto                           |
| 91    | 1d2 esfinges                                   |
| 92-93 | 1d3 efreeti                                    |
| 94    | 1 androesfinge                                 |
| 95    | 1d4 rocas                                      |
| 96-97 | 1 dracolich azul adulto                        |
| 98-99 | 1 dragão de bronze ancião                      |
| 00    | 1 dragão azul ancião                           |

## ENCONTROS DESÉRTICOS (NÍVEIS 17–20)

### d100 Encontro

|       |                                                                                                                                                                    |
|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01-05 | 1 dragão de bronze adulto                                                                                                                                          |
| 06-10 | 1d2 yuan-tis abominação com 2d10 + 5 yuan-tis mestiço e 4d6 + 6 yuan-tis puro-sangue                                                                               |
| 11-14 | 1d6 + 2 medusas                                                                                                                                                    |
| 15-18 | 1d2 vermes púrpura                                                                                                                                                 |
| 19-22 | 2d4 ciclopes                                                                                                                                                       |
| 23-25 | Uma cidade abandonada feita de mármore branco, vazia durante o dia. À noite, aparições inofensivas vagam pelas ruas, reproduzindo os momentos finais de suas vidas |
| 26-30 | 1d3 dragões azuis jovens                                                                                                                                           |
| 31-35 | 1 senhor das múmias                                                                                                                                                |
| 36-40 | 1d4 horas de extremo calor (ver capítulo 5 do <i>Guia do Mestre</i> )                                                                                              |
| 41-50 | 1d3 nagas guardiãs                                                                                                                                                 |
| 51-60 | 1d4 efreeti                                                                                                                                                        |
| 61-63 | Um velho letreiro identificando um único destino, chamado Pazar                                                                                                    |
| 64-72 | 1d4 rocas                                                                                                                                                          |
| 73-80 | 1d3 ginoesfinges                                                                                                                                                   |
| 81-85 | 1 dracolich azul adulto                                                                                                                                            |
| 86-90 | 1 androesfinge                                                                                                                                                     |
| 91-96 | 1 dragão de bronze ancião                                                                                                                                          |
| 97-99 | 1 dragão azul ancião                                                                                                                                               |
| 00    | 1d4 dragões de bronze adultos                                                                                                                                      |

## ENCONTROS FLORESTAIS (NÍVEIS 1–4)

### d100 Encontro

|       |                                                                                                                                               |
|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01    | 1 coruja gigante                                                                                                                              |
| 02    | 1d4 gatos                                                                                                                                     |
| 03    | 2d4 lenhadores (plebeus)                                                                                                                      |
| 04    | 1 texugo ou 1d4 serpentes venenosas                                                                                                           |
| 05    | 2d8 babuínos                                                                                                                                  |
| 06    | 1d6 + 3 hienas                                                                                                                                |
| 07    | 1 coruja                                                                                                                                      |
| 08    | 1 pseudodragão                                                                                                                                |
| 09    | 1 pantera                                                                                                                                     |
| 10    | 1 serpente venenosa gigante                                                                                                                   |
| 11    | 1d6 + 2 javalis                                                                                                                               |
| 12    | 1d4 + 1 lagartos gigantes                                                                                                                     |
| 13    | 1 gorila ou 1 tigre                                                                                                                           |
| 14    | 2d6 guerreiros tribais com 1d6 mastins                                                                                                        |
| 15    | 1d6 + 2 morcegos gigantes ou 3d6 cobras voadoras                                                                                              |
| 16    | 1 batedor ou 2d4 guardas com 1d8 mastins                                                                                                      |
| 17    | 1d8 + 1 kobolds alados                                                                                                                        |
| 18    | 1d3 cobras constritoras                                                                                                                       |
| 19    | 1d10 + 5 ratos gigantes ou 2d6 + 3 arminhos gigantes                                                                                          |
| 20    | 1d4 + 1 espetos infectados com 1d6 + 3 galhos infectados                                                                                      |
| 21-25 | Uma criança perdida e chorando. Se os personagens levarem a criança para casa, os pais da criança irão recompensá-los com 1d3 poções de cura. |
| 26    | 1d8 + 1 sapos gigantes                                                                                                                        |
| 27    | 4d4 kobolds                                                                                                                                   |
| 28    | 1d3 ursos negros                                                                                                                              |
| 29    | 3d6 stirges                                                                                                                                   |
| 30    | 1 sátiro                                                                                                                                      |
| 31    | 2d4 kenku                                                                                                                                     |
| 32    | 1d3 vinhas infectadas com 1d12 arbustos despertos                                                                                             |
| 33    | 1d4 enxames de corvos                                                                                                                         |
| 34    | 1 dragão-fada (amarelo ou mais jovem)                                                                                                         |
| 35    | 1d4 + 2 texugos gigantes                                                                                                                      |
| 36-40 | Um jovem lenhador (batedor) correndo pela floresta para resgatar um amigo perdido                                                             |
| 41    | 2d4 cães teleportadores                                                                                                                       |
| 42    | 1d8 + 1 sprites                                                                                                                               |
| 43    | 1d6 + 2 alces                                                                                                                                 |
| 44    | 1d4 povo-lagarto ou 3d6 bandidos                                                                                                              |
| 45    | 1d4 + 4 lobos                                                                                                                                 |
| 46    | 2d4 aranhas-lobo gigantes                                                                                                                     |
| 47    | 1 enxame de insetos                                                                                                                           |
| 48    | 1d6 + 2 pixies                                                                                                                                |
| 49    | 1 urso marrom                                                                                                                                 |
| 50    | 1d4 + 3 goblins                                                                                                                               |
| 51    | 1d3 dríades                                                                                                                                   |
| 52    | 1 árvore desperta                                                                                                                             |

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





#### d100 Encontro

|       |                                                                              |
|-------|------------------------------------------------------------------------------|
| 53    | 1 aranha interplanar                                                         |
| 54    | 1d6 harpias                                                                  |
| 55    | 1 ettercap ou 1d8 + 1 orcs                                                   |
| 56    | 1 goblin chefe com 2d6 + 1 goblins                                           |
| 57    | 1 ankheg                                                                     |
| 58    | 1 cobra constritora gigante                                                  |
| 59    | 1d4 bugbears ou 2d4 hobgoblins                                               |
| 60    | 1 pégaso                                                                     |
| 61-65 | Uma corrente de água limpa e fria fluindo entre as árvores                   |
| 66    | 1d4 meio-ogros ou 1 ogro                                                     |
| 67    | 1 dragão-fada (verde ou mais velho)                                          |
| 68    | 1 lobisomem ou 1d8 + 1 worgs                                                 |
| 69    | 1 druida colhendo visco                                                      |
| 70    | 1 fogo-fátuo                                                                 |
| 71    | 1d4 lobos atrozés ou 1 javali gigante                                        |
| 72    | 1d10 vespas gigantes                                                         |
| 73    | 1 urso-coruja ou 1 alce gigante                                              |
| 74    | 2d6 gnolls                                                                   |
| 75    | 1d6 sapos gigantes                                                           |
| 76-80 | 1d6 casulos de teia suspensos nos galhos, possuindo carcassas esbranquiçadas |

#### d100 Encontro

|    |                                                                                       |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 81 | 1 homem-javali ou 1d4 javalis gigantes                                                |
| 82 | 1d6 + 2 aranhas gigantes                                                              |
| 83 | 1d4 centauros ou 1d4 alces gigantes                                                   |
| 84 | 1 orc olho de Gruumsh com 2d4 + 2 orcs                                                |
| 85 | 1 gnoll presa de Yeenoghu                                                             |
| 86 | 1d4 gricks                                                                            |
| 87 | 1 capitão dos bandidos com 2d6 + 3 bandidos                                           |
| 88 | 1d4 homens-ratos                                                                      |
| 89 | 1 couatl (dia) ou 1 banshee (noite)                                                   |
| 90 | 1 gnoll líder de matilha com 1d4 hienas gigantes                                      |
| 91 | 2d4 furiosos ou 1d4 veteranos                                                         |
| 92 | 1 xamã do povo lagarto com 1d3 enxames de serpentes venenosas e 1d10 + 2 povo lagarto |
| 93 | 1d4 panteras deslocadoras                                                             |
| 94 | 1d3 bruxas verdes                                                                     |
| 95 | 1 hobgoblin capitão com 2d6 hobgoblins e 1d4 javalis gigantes                         |
| 96 | 1 yuan-ti mestiço com 1d6 + 1 yuan-tis puro-sangue                                    |
| 97 | 1d3 homens-tigre                                                                      |
| 98 | 1 gorgon ou 1 unicórnio                                                               |
| 99 | 1 arbusto errante                                                                     |
| 00 | 1 yuan-ti abominação                                                                  |

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



## ENCONTROS FLORESTAIS (NÍVEIS 5–10)

| d100  | Encontro                                                                                                                                                    |
|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01    | 2d4 vinhas infectadas                                                                                                                                       |
| 02    | 2d6 hobgoblins ou 2d6 orcs                                                                                                                                  |
| 03    | 2d4 gorilas ou 2d4 sátiros                                                                                                                                  |
| 04    | 1d3 fogos-fátuos                                                                                                                                            |
| 05    | 1d4 enxames de serpentes venenosas                                                                                                                          |
| 06    | 1 orc olho de Gruumsh com 1d3 orogs e 1d8 + 2 orcs                                                                                                          |
| 07    | 1d3 cobras constritoras ou 1d4 tigres                                                                                                                       |
| 08    | 1 goblin chefe com 3d6 goblins                                                                                                                              |
| 09    | 1 dragão fada (qualquer faixa etária)                                                                                                                       |
| 10    | 1 urso marrom ou 1d6 + 2 ursos negros                                                                                                                       |
| 11-13 | 1d4 javalis gigantes                                                                                                                                        |
| 14-15 | 1d8 + 1 aranhas gigantes                                                                                                                                    |
| 16-17 | 1 xamã do povo lagarto com 2d4 povo lagarto                                                                                                                 |
| 18    | 1d10 sapos gigantes                                                                                                                                         |
| 19    | 1d4 ankhegs                                                                                                                                                 |
| 20    | 1d3 árvores despertas (dia) ou 1 banshee (noite)                                                                                                            |
| 21-25 | Uma pequena cabana quase escondida pela densa floresta. O interior está vazio, além de um grande forno de ferro fundido.                                    |
| 26    | 1 couatl                                                                                                                                                    |
| 27-28 | 1d4 ogros ou 1d6 + 2 meio-ogros                                                                                                                             |
| 29-30 | 1 gnoll líder de matilha com 1d4 + 1 hienas gigantes                                                                                                        |
| 31-32 | 1d6 homens-ratos                                                                                                                                            |
| 33    | 1d4 gricks                                                                                                                                                  |
| 34    | 1d8 + 1 yuan-ti puro-sangue                                                                                                                                 |
| 35    | 1d6 pegasus                                                                                                                                                 |
| 36-40 | Um velho arco de pedra projetado por élfos óbvio. Qualquer personagem que passar embaixo dele fará testes de Sabedoria (Percepção) com vantagem por 1 hora. |
| 41-42 | 1d6 + 2 driades                                                                                                                                             |
| 43    | 1 alce gigante                                                                                                                                              |
| 44    | 1d8 + 1 harpias                                                                                                                                             |
| 45-46 | 1 capitão dos bandidos com 1 druida e 1d6 + 5 bandidos                                                                                                      |
| 47-48 | 2d4 lobos atrozes                                                                                                                                           |
| 49-50 | 2d4 bugbears                                                                                                                                                |
| 51-52 | 2d4 centauros                                                                                                                                               |
| 53-54 | 3d10 cães teleportadores                                                                                                                                    |
| 55-56 | 1d4 ursos-corujas                                                                                                                                           |
| 57-58 | 1d8 + 1 furiosos                                                                                                                                            |
| 59-60 | 1d3 bruxas verdes                                                                                                                                           |
| 61-65 | Um lago transparente com 1d6 animais dormindo deitados ao redor de sua margem                                                                               |
| 66-67 | 1d4 lobisomens                                                                                                                                              |
| 68-69 | 1 homem-urso                                                                                                                                                |
| 70-71 | 1d8 + 1 ettercaps                                                                                                                                           |
| 72-73 | 2d10 alces                                                                                                                                                  |
| 74-75 | 1d4 veteranos                                                                                                                                               |
| 76-80 | Uma velha árvore com um rosto rugoso esculpido no tronco                                                                                                    |
| 81    | 1 homem-javali                                                                                                                                              |

## d100 Encontro

|    |                                                        |
|----|--------------------------------------------------------|
| 82 | 2d4 panteras deslocadoras                              |
| 83 | 1d4 arbustos errantes                                  |
| 84 | 1 hobgoblin capitão com 3d10 hobgoblins e 4d12 goblins |
| 85 | 1 yuan-ti abominação                                   |
| 86 | 1d8 + 1 aranhas interplanares                          |
| 87 | 1d4 trolls                                             |
| 88 | 2d4 yuan-ti mestiço                                    |
| 89 | 1 oni                                                  |
| 90 | 1d4 unicórnios                                         |
| 91 | 1d6 + 2 homem-tigre                                    |
| 92 | 1 dragão verde jovem                                   |
| 93 | 1d4 gorgons                                            |
| 94 | 1d6 + 2 gnolls presa de Yeenoghu                       |
| 95 | 1 ente                                                 |
| 96 | 1d4 ressurgidos                                        |
| 97 | 1 grick alfa com 1d6 + 1 gricks                        |
| 98 | 1d4 gorilas gigantes                                   |
| 99 | 1 naga guardiã                                         |
| 00 | 1 dragão de ouro adulto                                |

## ENCONTROS FLORESTAIS (NÍVEIS 11–16)

### d100 Encontro

|       |                                                                                                                 |
|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01-03 | 1 homem-urso                                                                                                    |
| 04-05 | 1d4 druidas fazendo um ritual em um morto (apenas de dia) ou 1d4 banshees (apenas de noite)                     |
| 06-07 | 1d3 couatls                                                                                                     |
| 08-10 | 1d3 gnolls presa de Yeenoghu com 3d6 + 3 gnolls                                                                 |
| 11-15 | 2d4 panteras deslocadoras                                                                                       |
| 16-20 | 1d6 + 2 veteranos                                                                                               |
| 21-25 | Uma poça limpa de água parada. Moedas de ouro estão jogadas no funo, mas elas desaparecem se removidas da poça. |
| 26-30 | 1d4 + 1 bruxas verdes com 1d3 ursos-corujas                                                                     |
| 31-35 | 1d6 + 2 lobisomens                                                                                              |
| 36-40 | Um pequeno santuário de madeira dedicado à um culto misterioso chamado Siswa                                    |
| 41-45 | 1d6 + 2 aranhas interplanares                                                                                   |
| 46-50 | 2d4 yuan-tis mestiços                                                                                           |
| 51-52 | 1d3 homens-ursos                                                                                                |
| 53-54 | 1d4 ressurgidos                                                                                                 |
| 55-56 | 1 dragão verde jovem                                                                                            |
| 57-58 | 1d4 trolls                                                                                                      |
| 59-60 | 1d6 + 2 homens-javalis                                                                                          |
| 61-65 | Um grupo de sete pessoas (plebeus) usando máscaras de animais e andando lentamente pelas matas                  |
| 66-67 | 1d4 gorgons                                                                                                     |
| 68-69 | 1d3 arbustos errantes                                                                                           |
| 70-71 | 1 ente                                                                                                          |
| 72-73 | 1d4 unicórnios                                                                                                  |
| 74-75 | 1d6 + 2 homens-tigres                                                                                           |
| 76-80 | Sons de uma risada eloquente que ecoam à distância.                                                             |
| 81-82 | 1 nada guardiã                                                                                                  |
| 83-84 | 1 dragão de ouro jovem                                                                                          |

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



**d100 Encontro**

|       |                             |
|-------|-----------------------------|
| 85-86 | 1 grick alfa com 2d4 gricks |
| 87-88 | 1d3 yuan-ti abominação      |
| 89-90 | 1 dragão verde adulto       |
| 91-93 | 1d8 + 1 gorilas gigantes    |
| 94-96 | 2d4 onis                    |
| 97-99 | 1d3 entes                   |
| 00    | 1 dragão verde ancião       |

**ENCONTROS FLORESTAIS (NÍVEIS 17–20)****d100 Encontro**

|       |                                                                                                                                                                       |
|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01-05 | 1 dragão verde jovem                                                                                                                                                  |
| 06-10 | 1 ente                                                                                                                                                                |
| 11-13 | 1 naga guardiã                                                                                                                                                        |
| 14-16 | 1d10 ressurgidos                                                                                                                                                      |
| 17-19 | 1d8 + 1 unicórnios                                                                                                                                                    |
| 20-22 | 1d3 gricks alfa                                                                                                                                                       |
| 23-25 | For alguns poucos metros, onde quer que os personagens pisem, flores florescem e emitem uma luz suave.                                                                |
| 26-28 | 1 dragão de ouro jovem                                                                                                                                                |
| 29-31 | 1d6 + 2 arbustos errantes                                                                                                                                             |
| 32-34 | 2d4 homens-ursos                                                                                                                                                      |
| 35-37 | 1d4 onis                                                                                                                                                              |
| 38-40 | 2d6 + 10 elfos vivendo em uma pequena comunidade nos topos das árvores                                                                                                |
| 41-43 | 1d6 + 2 gorgons                                                                                                                                                       |
| 44-46 | 2d4 trolls                                                                                                                                                            |
| 47-49 | 1d4 gorilas gigantes                                                                                                                                                  |
| 50-52 | 1d3 yuan-tis abominação                                                                                                                                               |
| 53-62 | 1d3 dragões verdes jovens                                                                                                                                             |
| 63-65 | Uma estátua de pedra de 15 metros de altura de um elfo guerreiro com uma mão levantada e a palma para fora, como se proibisse os viajantes de seguirem nessa direção. |
| 66-75 | 1d4 entes                                                                                                                                                             |
| 76-80 | Uma pilha de pedras em cima de uma colina baixa.                                                                                                                      |
| 81-90 | 1 dragão de ouro adulto                                                                                                                                               |
| 91-96 | 1 dragão verde ancião                                                                                                                                                 |
| 97-99 | 2d4 + 1 entes                                                                                                                                                         |
| 00    | 1 dragão de ouro ancião                                                                                                                                               |

**d100 Encontro**

|       |                                                                                                                             |
|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 10-14 | Um círculo de pedras elevadas dentro do qual, o ar está completamente imóvel, não importa o quão duro o vento sopra de fora |
| 15-16 | 1 aranha interplanar                                                                                                        |
| 17-13 | 1 gnoll líder de matilha com 1d4 hienas gigantes                                                                            |
| 19-20 | 1 orog ou 1 pégaso                                                                                                          |
| 21-22 | 1 ankheg                                                                                                                    |
| 23-24 | 1d3 rinocerontes                                                                                                            |
| 25-28 | 1d3 cocatrizes                                                                                                              |
| 29-32 | 1d6 + 2 vespas gigantes ou 1d4 + 3 enxames de insetos                                                                       |
| 33-36 | 1d4 homens chacais ou 1d4 batedores                                                                                         |
| 37-40 | 1d8 bodes gigantes ou 1d8 lobos                                                                                             |
| 41-44 | 2d4 hobgoblins, 2d4 orcs, ou 2d4 gnolls                                                                                     |
| 45-46 | 1d2 serpentes venenosas gigantes                                                                                            |
| 47-43 | 1d6 + 2 alces ou 1d6 + 2 cavalos de montaria                                                                                |
| 49-50 | 2d4 goblins                                                                                                                 |
| 51-52 | 1d3 javalis                                                                                                                 |
| 53-54 | 1 leopardo (pantera) ou 1 leão                                                                                              |
| 55-58 | 1d6 + 3 goblins montando lobos                                                                                              |
| 59-62 | 2d6 aranhas-lobo gigantes ou 1 água gigante                                                                                 |
| 63-65 | 1d8 + 4 pteranodontes                                                                                                       |
| 66-69 | 3d6 lobos                                                                                                                   |
| 70-74 | 2d4 + 2 bicos de machado                                                                                                    |
| 75-76 | 1 javali gigante ou 1d2 tigres                                                                                              |
| 77-73 | 1 ogro ou 1d3 bugbears                                                                                                      |
| 79-80 | 1 alce gigante, ou 1 gnoll líder de matilha com 1d3 hienas gigantes                                                         |
| 81-82 | 1d3 abutres gigantes ou 1d3 hipogrifos                                                                                      |
| 83-84 | 1 chefe goblin com 1d6 + 2 goblins e 1d4 + 3 lobos, ou 1d3 thris-kreen                                                      |
| 85-89 | 1d3 druidas patrulhando as relvas                                                                                           |
| 90-91 | 1d6 espantalhos ou 1 homem-javali                                                                                           |
| 92-93 | 1d3 centauros ou 1d3 grifos                                                                                                 |
| 94    | 1d3 gnolls presa de Yeenoghu, ou 1 orc olho de Gruumsh com 2d4 + 1 orcs                                                     |
| 95-96 | 1 tricerátops                                                                                                               |
| 97    | 1 ciclope ou 1 bulette                                                                                                      |
| 98-99 | 1d4 mantícoras                                                                                                              |
| 00    | 1 tiranossauro                                                                                                              |

**ENCONTROS PLANÍCIES (NÍVEIS 6–10)****d100 Encontro**

|       |                                                                                                                           |
|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01    | 1d3 gorgons                                                                                                               |
| 02    | 1d4 ciclopes                                                                                                              |
| 03-04 | 1d3 gnolls presa de Yeenoghu                                                                                              |
| 05-06 | 1 quimera                                                                                                                 |
| 07-09 | 1d4 + 1 veteranos em cavalos de montaria                                                                                  |
| 10-11 | Um tornado que toca o chão à 1d10 quilômetros de distância, e rasga a terra por um quilômetro e meio antes de se dissipar |
| 12-13 | 1d3 mantícoras                                                                                                            |
| 14-15 | 2d4 ankhegs                                                                                                               |
| 16-17 | 1d8 + 1 centauros                                                                                                         |
| 18-19 | 1d6 + 2 grifos                                                                                                            |

**ENCONTROS PLANÍCIES (NÍVEIS 1–5)****d100 Encontro**

|       |                                            |
|-------|--------------------------------------------|
| 01    | 1 hobgoblin capitão com 1d4 + 1 hobgoblins |
| 02    | 1 quimera                                  |
| 03    | 1 gorgon                                   |
| 04    | 1d2 couatls                                |
| 05    | 1 anquilossauro                            |
| 06    | 1 homem-tigre                              |
| 07    | 1d3 alossauros                             |
| 08-09 | 1d3 elefantes                              |



**d100 Encontro**

|       |                                                                                                                                                                                                                       |
|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 20-21 | 1d6 <b>elefantes</b>                                                                                                                                                                                                  |
| 22-24 | Um trecho de terra repleta de máquinas de guerra em decomposição, ossos e bandeiras de exércitos esquecidos.                                                                                                          |
| 25-23 | 1d8 + 1 <b>bugbears</b>                                                                                                                                                                                               |
| 29-32 | 1 <b>gnoll líder de matilha</b> com 1d4 + 1 <b>hienas gigantes</b>                                                                                                                                                    |
| 33-36 | 2d4 <b>espantalhos</b>                                                                                                                                                                                                |
| 37-40 | 1d12 <b>leões</b>                                                                                                                                                                                                     |
| 41-44 | 1d10 <b>thris-kreen</b>                                                                                                                                                                                               |
| 45-46 | 1 <b>alossauro</b>                                                                                                                                                                                                    |
| 47-48 | 1 <b>tigre</b>                                                                                                                                                                                                        |
| 49-50 | 1d2 <b>águias gigantes</b> ou 1d2 <b>abutres gigantes</b>                                                                                                                                                             |
| 51-52 | 1 <b>chefe goblin</b> com 2d4 <b>goblins</b>                                                                                                                                                                          |
| 53-54 | 1d2 <b>pégasos</b>                                                                                                                                                                                                    |
| 55-53 | 1 <b>anquilossauro</b>                                                                                                                                                                                                |
| 59-62 | 1d2 <b>couatls</b>                                                                                                                                                                                                    |
| 63-66 | 1 <b>orc olho de Gruumsh</b> com 1d8 + 1 <b>orcs</b>                                                                                                                                                                  |
| 67-70 | 2d4 <b>hipogrifos</b>                                                                                                                                                                                                 |
| 71-74 | 1d4 + 1 <b>rinocerontes</b>                                                                                                                                                                                           |
| 75-76 | 1 <b>hobgoblin capitão</b> com 2d6 <b>hobgoblins</b>                                                                                                                                                                  |
| 77-78 | 1d3 <b>aranhas interplanares</b>                                                                                                                                                                                      |
| 79-80 | 1d6 + 2 <b>javalis gigantes</b>                                                                                                                                                                                       |
| 81-82 | 2d4 <b>alces gigantes</b>                                                                                                                                                                                             |
| 83-84 | 1d4 <b>ogros</b> e 1d4 <b>orogs</b>                                                                                                                                                                                   |
| 85-87 | Um vento quente que carrega o fedor de podridão                                                                                                                                                                       |
| 88-90 | 1d3 <b>homens-tigres</b>                                                                                                                                                                                              |
| 91-92 | 1 <b>bulette</b>                                                                                                                                                                                                      |
| 93-94 | Uma tribo de 2d20 + 20 nômades ( <b>guerreiros tribais</b> ) em cavalos de montaria, seguindo um rebanho de antílopes ( <b>alces</b> ). Os nômades estão dispostos a trocar alimentos, couro e informações por armas. |
| 95-96 | 1d6 + 2 <b>homens-javalis</b>                                                                                                                                                                                         |
| 97    | 1 <b>dragão de ouro jovem</b>                                                                                                                                                                                         |
| 98-99 | 1d4 <b>tricerátops</b>                                                                                                                                                                                                |
| 00    | 1d3 <b>tiranossauros</b>                                                                                                                                                                                              |

**ENCONTROS PLANÍCIES (NÍVEIS 11–16)****d100 Encontro**

|       |                                                                                                                                                                            |
|-------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01-05 | 3d6 <b>homens-javalis</b>                                                                                                                                                  |
| 06-10 | 2d10 <b>gnolls presa de Yeenoghu</b>                                                                                                                                       |
| 11-15 | 1d4 <b>bulettes</b>                                                                                                                                                        |
| 16-17 | Uma antiga estrada de pedras pavimentadas, parcialmente recuperada pela região selvagem, que segue por 2d6 quilômetros em qualquer direção antes de terminar.              |
| 18-27 | 1d12 <b>couatls</b>                                                                                                                                                        |
| 28-30 | Uma bruxa ( <b>arcano</b> ) morando em uma cabana bruta. Ela oferece poções de cura, antitoxinas e outros itens consumíveis para compra, em troca de alimentos e notícias. |
| 31-40 | 2d10 <b>elefantes</b>                                                                                                                                                      |
| 41-46 | 2d4 <b>homens-tigres</b>                                                                                                                                                   |
| 47-56 | 1d8 + 1 <b>ciclopes</b>                                                                                                                                                    |
| 57-61 | 1d3 <b>quimeras</b>                                                                                                                                                        |
| 62-66 | 5 <b>tricerátops</b>                                                                                                                                                       |
| 67-69 | Um buraco gigante de 15 metros de diâmetro, que desce quase 150 metros, antes de se abrir para uma caverna ampla.                                                          |

**d100 Encontro**

|       |                                                                                                                                                                     |
|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 70-79 | 1d4 + 3 <b>gorgons</b>                                                                                                                                              |
| 80-88 | 1d3 <b>dragões de ouro jovens</b>                                                                                                                                   |
| 89-90 | Um espaço circular de grama de quase quatrocentos metros ao todo, parece ter sido prensada; 1d4 outros círculos ligados por linhas pode ser visto a partir do alto. |
| 91-96 | 2d4 <b>tiranossauros</b>                                                                                                                                            |
| 97-99 | 1 <b>dragão de ouro adulto</b>                                                                                                                                      |
| 00    | 1 <b>dragão de ouro ancião</b>                                                                                                                                      |

**ENCONTROS PLANÍCIES (NÍVEIS 17–20)****d100 Encontro**

|       |                                                                                                                                                                                    |
|-------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01-10 | 2d6 <b>tricerátops</b>                                                                                                                                                             |
| 11-20 | 1d10 <b>gorgons</b>                                                                                                                                                                |
| 21-25 | 2d6 <b>hienas</b> alimentando-se da carcaça de um dinossauro morto.                                                                                                                |
| 26-35 | 3d6 <b>bulettes</b>                                                                                                                                                                |
| 36-40 | Uma biga ígnea que percorre o céu no horizonte                                                                                                                                     |
| 41-50 | 1d3 <b>dragões de ouro jovens</b>                                                                                                                                                  |
| 51-60 | 2d4 <b>ciclopes</b>                                                                                                                                                                |
| 61-65 | Um vale onde toda a grama está morta e o chão está cheio de tocos e troncos de árvores caídos, todos petrificados.                                                                 |
| 66-75 | 2d10 <b>bugbears</b> com 4d6 <b>goblins</b> e 2d10 <b>lobos</b>                                                                                                                    |
| 76-80 | Uma grupo de aventureiros amigáveis de 1d6 + 1 personagens de diferentes raças, classes e níveis (nível médio 1d6 + 2). Eles compartilham informações sobre suas viagens recentes. |
| 81-90 | 1d12 <b>quimeras</b>                                                                                                                                                               |
| 91-96 | 1d6 + 2 <b>tiranossauros</b>                                                                                                                                                       |
| 97-99 | 1 <b>dragão de ouro adulto</b>                                                                                                                                                     |
| 00    | 1 <b>dragão de ouro ancião</b>                                                                                                                                                     |

**ENCONTROS COLINAS (NÍVEIS 1–4)****d100 Encontro**

|       |                                                           |
|-------|-----------------------------------------------------------|
| 01    | 1 <b>águia</b>                                            |
| 02-03 | 2d4 <b>babuínos</b>                                       |
| 04-06 | 1d6 <b>bandidos</b>                                       |
| 07    | 1d4 <b>abutres</b>                                        |
| 08    | 1d10 <b>plebeus</b>                                       |
| 09    | 1 <b>corvo</b>                                            |
| 10    | 1 <b>serpente venenosa</b>                                |
| 11-13 | 2d6 <b>bandidos</b> ou 2d6 <b>guerreiros tribais</b>      |
| 14    | 2d8 <b>bodes</b>                                          |
| 15    | 1d6 + 4 <b>falcões de sangue</b>                          |
| 16    | 1d4 + 3 <b>texugos gigantes</b>                           |
| 17-18 | 1d3 <b>guardas</b> com 1d2 <b>mastins</b> e 1 <b>mula</b> |
| 19-20 | 1d6 + 5 <b>hienas</b>                                     |
| 21-22 | 2d4 <b>stirges</b>                                        |

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



**d100 Encontro**

|       |                                                                                              |
|-------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| 23-25 | Uma caverna vazia cheia de ossos.                                                            |
| 26    | 1 <b>pseudodragão</b> ou 1d3 <b>corujas gigantes</b>                                         |
| 27    | 1 <b>leão</b> ou 1 <b>puma (pantera)</b>                                                     |
| 28-30 | 2d8 <b>kobolds</b>                                                                           |
| 31    | 1 <b>hipogrifo</b>                                                                           |
| 32-34 | 2d4 <b>goblins</b>                                                                           |
| 35    | 1 <b>worg</b>                                                                                |
| 36    | 1d3 <b>enxames de morcegos</b> ou 1d3 <b>enxame de corvos</b>                                |
| 37    | 1 <b>águia gigante</b>                                                                       |
| 38-40 | Um anão ancião, sentado em um toco, talhando um pedaço de madeira.                           |
| 41    | 1d4 <b>alces</b>                                                                             |
| 42    | 1d4 <b>kobolds alados</b> com 1d6 <b>kobolds</b>                                             |
| 43    | 1d6 + 2 <b>aranhas-lobo gigantes</b>                                                         |
| 44-45 | 2d4 <b>lobos</b>                                                                             |
| 46    | 1 <b>enxame de insetos</b>                                                                   |
| 47    | 1d8 + 1 <b>bicos de machado</b>                                                              |
| 43-49 | 1 <b>urso marrom</b> ou 1d3 <b>javalis</b>                                                   |
| 50    | 1 <b>batedor</b>                                                                             |
| 51    | 1 <b>ogro</b>                                                                                |
| 52-53 | 2d4 <b>gnolls</b>                                                                            |
| 54    | 1 <b>alce gigante</b>                                                                        |
| 55    | 1d3 + 1 <b>harpías</b>                                                                       |
| 56    | 1 <b>lobisomem</b>                                                                           |
| 57-53 | 2d4 <b>orcs</b>                                                                              |
| 59    | 1d4 <b>meio-ogros</b>                                                                        |
| 60    | 1 <b>druida</b> ou 1 <b>veterano</b>                                                         |
| 61-63 | O cadáver de um aventureiro portando um pacote de explorador intacto sobre uma espada longa. |
| 64    | 1 <b>bruxa verde</b>                                                                         |
| 65-66 | 1d3 <b>lobos atroz</b>                                                                       |
| 67-63 | Um pequeno cemitério contendo 2d6 túmulos.                                                   |
| 69-70 | 1 <b>hobgoblin capitão</b> com 2d4 <b>hobgoblins</b>                                         |
| 71    | 2d4 <b>bodes gigantes</b>                                                                    |
| 72    | 1 <b>mantícora</b>                                                                           |
| 73-74 | 1d6 + 2 <b>hobgoblins</b>                                                                    |
| 75    | 1 <b>aranha interplanar</b>                                                                  |
| 76-78 | Uma pilha de excrementos de um pássaro muito grande                                          |
| 79    | 1 <b>gnoll presa de Yeenoghu</b>                                                             |
| 80    | 1d3 <b>javalis gigantes</b>                                                                  |
| 81    | 1 <b>gnoll líder de matilha</b> com 1d3 <b>hienas gigantes</b>                               |
| 82    | 1 <b>capitão dos bandidos</b> com 2d4 <b>bandidos</b>                                        |
| 83    | 1 <b>orc olho de Gruumsh</b> com 1d8 + 2 <b>orcs</b>                                         |
| 84    | 1d3 <b>orogs</b> ou 1d4 <b>furiosos</b>                                                      |
| 85-86 | 1 <b>ettin</b> ou 1 <b>homem-javali</b>                                                      |
| 87-38 | 1 <b>chefe goblin</b> com 2d6 <b>goblins</b>                                                 |
| 89    | 1d3 <b>grifos</b>                                                                            |
| 90    | 1d3 <b>peryttons</b> ou 1d4 <b>pégasos</b>                                                   |
| 91-96 | 1d3 <b>trolls</b>                                                                            |
| 97-99 | 1 <b>ciclope</b>                                                                             |
| 00    | 1 <b>gigante de pedra</b>                                                                    |

**ENCONTROS COLINAS (NÍVEIS 5–10)****d100 Encontro**

|       |                                                                                                                                           |
|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01    | 1d4 <b>pégasos</b> ou 1d3 <b>peryttons</b>                                                                                                |
| 02    | 1d6 + 2 <b>bodes gigantes</b>                                                                                                             |
| 03    | 1 <b>mantícora</b>                                                                                                                        |
| 04    | 1d8 + 1 <b>gnolls</b> ou 1d8 + 1 <b>hobgoblins</b>                                                                                        |
| 05    | 1d4 <b>leões</b>                                                                                                                          |
| 06    | 1d6 + 2 <b>lobos</b>                                                                                                                      |
| 07    | 1d4 <b>ursos marrons</b>                                                                                                                  |
| 08    | 3d6 <b>bicos de machado</b>                                                                                                               |
| 09    | 1 <b>meio-ogro</b> com 2d6 <b>orcs</b>                                                                                                    |
| 10    | 2d10 <b>kobolds alados</b>                                                                                                                |
| 11-12 | 1 <b>chefe goblin</b> com 1d4 <b>lobos atroz</b> e 2d6 <b>goblins</b>                                                                     |
| 13    | 1d6 <b>alces gigantes</b>                                                                                                                 |
| 14-15 | 1d8 + 1 <b>águia gigante</b>                                                                                                              |
| 16-17 | 1d4 <b>aranhas interplanares</b>                                                                                                          |
| 18-19 | 1 <b>gnoll líder de matilha</b> com 2d4 <b>hienas gigantes</b>                                                                            |
| 20    | 2d4 <b>hipogrifos</b>                                                                                                                     |
| 21-25 | Uma estátua de pedra de um anão com 4,5 metros de altura que foi derrubada de lado.                                                       |
| 26-27 | 2d4 <b>orogs</b>                                                                                                                          |
| 28-29 | 1d4 + 1 <b>grifos</b>                                                                                                                     |
| 30-31 | 1d6 + 2 <b>harpías</b>                                                                                                                    |
| 32-33 | 1 <b>orc olho de Gruumsh</b> com 2d6 + 3 <b>orcs</b>                                                                                      |
| 34-35 | 1d4 + 3 <b>javalis gigantes</b>                                                                                                           |
| 36-40 | Uma porta de pedra erguida ao lado de uma colina íngreme, que abre para uma descida de 4,5 metros de degraus que terminam em uma caverna. |
| 41-42 | 1d3 <b>bruxas verdes</b>                                                                                                                  |
| 43-44 | 1d4 <b>lobisomens</b>                                                                                                                     |
| 45-46 | 1d6 + 2 <b>ogros</b>                                                                                                                      |
| 47-43 | 1 <b>hobgoblin capitão</b> com 2d8 <b>hobgoblins</b>                                                                                      |
| 49-50 | 1 <b>capitão dos bandidos</b> com 3d6 <b>bandidos</b>                                                                                     |
| 51-54 | 1 <b>quimera</b>                                                                                                                          |
| 55-53 | 1d4 <b>ettins</b>                                                                                                                         |
| 59-62 | 1d6 + 2 <b>veteranos</b> com 2d6 <b>furiosos</b>                                                                                          |
| 63-65 | Uma cabana de madeira abandonada                                                                                                          |
| 66-69 | 1 <b>galeb duhr</b>                                                                                                                       |
| 70-73 | 1 <b>bulette</b>                                                                                                                          |
| 74-77 | 1 <b>wyvern</b>                                                                                                                           |
| 78-80 | 2d6 + 10 <b>bodes</b> com 1 <b>pastor (guerreiro tribal)</b>                                                                              |
| 81-82 | 1d3 <b>gigantes da colina</b>                                                                                                             |
| 83-84 | 2d4 <b>homens-javalis</b>                                                                                                                 |
| 85-86 | 1d4 <b>ressurgidos</b>                                                                                                                    |
| 87-88 | 1d2 <b>gorgons</b>                                                                                                                        |
| 89-90 | 1d8 + 1 <b>gnolls presa de Yeenoghu</b>                                                                                                   |
| 91-93 | 1d4 <b>ciclopes</b>                                                                                                                       |
| 94-96 | 1 <b>dragão vermelho jovem</b>                                                                                                            |
| 97-93 | 1d4 <b>gigantes de pedra</b>                                                                                                              |
| 99    | 1d3 <b>dragões de cobre jovens</b>                                                                                                        |
| 00    | 1 <b>roca</b>                                                                                                                             |

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



## ENCONTROS COLINAS (NÍVEIS 11–16)

| d100  | Encontro                                                                         |
|-------|----------------------------------------------------------------------------------|
| 01    | 2d8 mantícoras ou 2d8 aranhas interplanares                                      |
| 02-04 | 1d6 bruxas verdes com 1d6 wyverns                                                |
| 05-07 | 1 hobgoblin capitão com 1 gigante da colina e 4d10 hobgoblins                    |
| 08-10 | 2d6 + 3 lobisomens                                                               |
| 11-14 | 1d6 + 2 ettins                                                                   |
| 15-13 | 1d3 bulettes                                                                     |
| 19-22 | 1d4 homens-ursos                                                                 |
| 23-24 | Um fluxo de fumaça saindo de uma pequena chaminé na encosta.                     |
| 25-23 | 1d4 wyverns                                                                      |
| 29-32 | 1d8 + 1 homens-javalis                                                           |
| 33-36 | 1d3 ressurgidos                                                                  |
| 37-33 | Um terremoto suave que agita a região por 1d20 segundos                          |
| 39-42 | 1d3 quimeras                                                                     |
| 43-46 | 1d4 gorgons                                                                      |
| 47-50 | 1d6 + 2 gnolls presa de Yeenoghu                                                 |
| 51-54 | 1d4 gigantes da colina                                                           |
| 55-58 | 1 dragão vermelho jovem                                                          |
| 59-62 | 1d3 + 1 galebs duhr                                                              |
| 63-65 | 2d10 mineiros anões (plebeus), assobiando enquanto marcham em direção a sua mina |
| 66-69 | 1d3 dragões de cobre jovens                                                      |
| 70-73 | 1d4 trolls                                                                       |
| 74-77 | 1d3 ciclopes                                                                     |

## d100 Encontro

|       |                                                |
|-------|------------------------------------------------|
| 78-80 | 1d3 nobres com 1d4 batedores a procura de ouro |
| 81-85 | 1 dragão de cobre adulto                       |
| 86-90 | 2d4 gigantes de pedra                          |
| 91-96 | 1d4 rocas                                      |
| 97-99 | 1 dragão vermelho adulto                       |
| 00    | 1 dragão de cobre ancião                       |

## ENCONTROS COLINAS (NÍVEIS 17–20)

### d100 Encontro

|       |                                                                                   |
|-------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| 01    | 1d2 rocas                                                                         |
| 02-05 | 1 dragão vermelho jovem                                                           |
| 06-10 | 2d6 ettins                                                                        |
| 11-15 | 1d4 bulettes                                                                      |
| 16-20 | 1d10 ressurgidos                                                                  |
| 21-25 | O esboço branco de um enorme cavalo esculpido na encosta de uma colina alta       |
| 26-30 | 1d6 + 1 gorgons                                                                   |
| 31-35 | 2d4 + 1 trolls                                                                    |
| 36-40 | Destroços queimados de 2d10 humanóides espalhados numa encosta.                   |
| 41-45 | 2d4 gigantes da colina                                                            |
| 46-50 | 1d6 + 2 homens-ursos                                                              |
| 51-55 | 2d4 galebs duhr                                                                   |
| 56-60 | 1d4 + 2 wyverns                                                                   |
| 61-65 | Uma rocha maciça parcialmente enterrada na terra como se caída ou jogada do alto. |

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





**d100 Encontro**

|       |                                                                         |
|-------|-------------------------------------------------------------------------|
| 66-70 | 1 dragão de cobre adulto                                                |
| 71-75 | 1d6 + 3 ciclopes                                                        |
| 76-80 | O topo de uma antiga torre de pedra que se ergue no alto de uma colina. |
| 81-85 | 2d4 gigantes de pedra                                                   |
| 86-90 | 1 dragão vermelho adulto                                                |
| 91-96 | 1 dragão de cobre ancião                                                |
| 97-99 | 1 dragão vermelho ancião                                                |
| 00    | 1d2 dragões vermelho adultos com 1d3 dragões vermelho jovens            |

**ENCONTRO MONTANHAS (NÍVEIS 1–4)****d100 Encontro**

|       |                                                                                                     |
|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01-02 | 1 águia                                                                                             |
| 03-05 | 1d3 enxames de morcegos                                                                             |
| 06-08 | 1d6 bodes                                                                                           |
| 09-11 | 1d10 + 5 guerreiros tribais                                                                         |
| 12-14 | 1d6 + 3 pteranodontes                                                                               |
| 15-17 | 1d8 + 1 kobolds alados                                                                              |
| 18-20 | 1 leão                                                                                              |
| 21-24 | Escadas de cinzel ao lado da montanha que sobem por 1d20 + 12 metros antes de acabar repentinamente |
| 25-27 | 2d10 stirges                                                                                        |
| 28-30 | 2d4 aarakocra                                                                                       |
| 31-33 | 2d6 soldados anões (guardas) com 1d6 mulas carregando ferro de orc                                  |
| 34-36 | 1 águia gigante                                                                                     |
| 37-38 | Um santuario dedicado a um deus leal e neutro, empoleirado em um afloramento de pedras              |
| 39-41 | 2d8 + 1 falcões de sangue                                                                           |
| 42-44 | 1 bode gigante                                                                                      |
| 45-47 | 3d4 kobolds                                                                                         |
| 48-50 | 1 meio-ogro                                                                                         |
| 51-53 | 1 furioso                                                                                           |
| 54-55 | 1 orog                                                                                              |
| 56    | 1 cão infernal                                                                                      |
| 57    | 1 druida                                                                                            |
| 58-59 | 1 peryton                                                                                           |
| 60-61 | 1d2 hipogrifos                                                                                      |
| 62    | 1 manticora                                                                                         |
| 63-64 | 1d6 + 2 batedores                                                                                   |
| 65-67 | Pegadas enormes deixadas por um gigante que leva até os picos das montanhas                         |
| 68-73 | 2d4 orcs                                                                                            |
| 74-75 | 1 alce gigante                                                                                      |
| 76-77 | 1 veterano                                                                                          |
| 78-79 | 1 orc olho de Grumsh                                                                                |
| 80    | 1d4 harpias                                                                                         |
| 81    | 1 ogro                                                                                              |
| 82    | 1 grifo                                                                                             |
| 83    | 1 basilisco                                                                                         |

**d100 Encontro**

|       |                                                    |
|-------|----------------------------------------------------|
| 84-85 | 1 tigre dentes de sabre                            |
| 86-90 | Uma fumaça brilhante de agua jorrando de uma fenda |
| 91    | 1d2 ettins                                         |
| 92    | 1 ciclope                                          |
| 93    | 1 troll                                            |
| 94    | 1 galeb duhr                                       |
| 95    | 1 elemental do ar                                  |
| 96    | 1 bulette                                          |
| 97    | 1 quimera                                          |
| 98    | 1 wyvern                                           |
| 99    | 1 gigante de pedra                                 |
| 00    | 1 gigante de gelo                                  |

**ENCONTRO MONTANHAS (NÍVEIS 5–10)****d100 Encontro**

|       |                                                                                                             |
|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01-02 | 2d8 + 1 aarakocras                                                                                          |
| 03-04 | 1 leão ou 1 tigre dente de sabre                                                                            |
| 05-06 | 1d8 + 1 bodes gigantes                                                                                      |
| 07-08 | 1d4 + 3 anões desbravadores (batedores)                                                                     |
| 09-10 | 1d6 + 2 orcs                                                                                                |
| 11-15 | 1d10 águias gigantes                                                                                        |
| 16-20 | 1d8 + 1 hipogrifos                                                                                          |
| 21-25 | 1d8 fissuras com fumaça que escurecem parcialmente um cubo de 6 metros acima de cada fissura                |
| 26-30 | 1 basilisco                                                                                                 |
| 31-35 | 1d12 meio-ogros                                                                                             |
| 36-40 | Um barranco bloqueado por uma parede de 30 metros de altura, com uma abertura no meio onde um portão estava |
| 41-45 | 1 manticora                                                                                                 |
| 46-50 | 2d4 harpias                                                                                                 |
| 51-52 | 1 galeb duhr                                                                                                |
| 53-54 | 1 bulette                                                                                                   |
| 55-56 | 1d10 furiosos                                                                                               |
| 57-58 | 1d3 cães infernais                                                                                          |
| 59-60 | 1d8 + 1 veteranos                                                                                           |
| 61-65 | Uma montanha distante em que o pico se assemelha a um dente                                                 |
| 66-69 | 1d4 ettins                                                                                                  |
| 70-73 | 1 wyvern                                                                                                    |
| 74-75 | 1 orc olho de Grumsh com 1d6 orogs e 3d6 + 10 orcs                                                          |
| 76-80 | Uma fila de 1d10 + 40 estacas com corpos de kobolds, anões e orcs empalados                                 |
| 81-83 | 1 gigante de fogo                                                                                           |
| 84-85 | 1 dragão prata jovem                                                                                        |
| 86-87 | 1d4 elementais do ar                                                                                        |
| 88-90 | 1d4 trolls                                                                                                  |
| 91-92 | 1d3 + 1 ciclopes                                                                                            |
| 93-94 | 1d4 quimeras                                                                                                |
| 95-96 | 1 gigante das nuvens                                                                                        |
| 97    | 1 roca                                                                                                      |
| 98    | 1d4 gigantes de pedra                                                                                       |
| 99    | 1 dragão vermelho jovem                                                                                     |
| 00    | 1d4 gigantes de gelo                                                                                        |

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



## ENCONTRO MONTANHAS (NÍVEIS 11–16)

| d100  | Encontro                                                                            |
|-------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| 01-02 | 1d8 + 1 basiliscos                                                                  |
| 03-04 | 2d4 cães infernais                                                                  |
| 05-06 | 1d3 quimeras                                                                        |
| 07-08 | 1 galeb duhr                                                                        |
| 09-10 | 2d6 veteranos                                                                       |
| 11-15 | 1 dragão prata jovem                                                                |
| 16-20 | 2d4 trolls                                                                          |
| 21-25 | 1 dragão vermelho subindo sob os ceus acima dos mais altos cumes de montanhas       |
| 26-30 | 1d8 + 1 mantícoras                                                                  |
| 31-35 | 1d4 ciclopes                                                                        |
| 36-40 | Nevasca forte que dura por 1d6 horas                                                |
| 41-45 | 1d10 elementais do ar                                                               |
| 46-50 | 1d6 + 1 bulettes                                                                    |
| 51-55 | 1d4 gigantes de pedra                                                               |
| 56-60 | 1 gigante de fogo                                                                   |
| 61-65 | 2 gigantes de pedra jogando uma pedra um para o outros a alguns metros de distancia |
| 66-70 | 1d8 + 1 ettins                                                                      |
| 71-75 | 1d3 gigantes de gelo                                                                |
| 76-80 | Uma venda grande, que acaba coberta em nevoa                                        |
| 81-85 | 1d4 gigante das nuvens                                                              |
| 86-90 | 1 dragão prata adulto                                                               |
| 91-96 | 1 dragão vermelho adulto                                                            |
| 97-98 | 1d4 rocas                                                                           |
| 99    | 1 dragão prata ancião                                                               |
| 00    | 1 dragão vermelho ancião                                                            |

## ENCONTRO MONTANHAS (NÍVEIS 17–20)

| d100  | Encontro                                                                                                                                                                        |
|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01-05 | 1d10 bulettes                                                                                                                                                                   |
| 06-10 | 1d8 + 1 quimeras                                                                                                                                                                |
| 11-15 | 1 dragão prata adulto                                                                                                                                                           |
| 16-20 | 1d8 + 1 wyverns                                                                                                                                                                 |
| 21-25 | Um barco maciço ancorado no topo da montanha                                                                                                                                    |
| 26-30 | 2d4 galeb duhr                                                                                                                                                                  |
| 31-35 | 1d4 gigantes do gelo                                                                                                                                                            |
| 36-40 | Um vale arborizado assombrado por elfos reclusos e secretos que dizem com cautela sobre seu mestre: um feiticeiro louco que vive no coração do vale                             |
| 41-45 | 1d10 elementais do ar                                                                                                                                                           |
| 46-50 | 1d6 + 3 trolls                                                                                                                                                                  |
| 51-55 | 1 dragão vermelho adulto                                                                                                                                                        |
| 56-60 | 1d4 gigante das nuvens                                                                                                                                                          |
| 61-65 | Uma cachoeira de mais de 30 metros que cai em uma piscina limpa                                                                                                                 |
| 66-70 | 1d3 gigantes de fogo                                                                                                                                                            |
| 71-75 | 2d4 gigantes de pedra                                                                                                                                                           |
| 76-80 | Uma força de 100 anões veteranos montando guarda pela passagem da montanha, não permitindo que ninguém passe a menos que pague 100 po, se está a pé, ou 200 po, se está montado |

## d100 Encontro

|       |                              |
|-------|------------------------------|
| 81-85 | 1d4 rocas                    |
| 86-90 | 1d4 dragões vermelhos jovens |
| 91-96 | 1 dragão prata ancião        |
| 97-00 | 1 dragão vermelho ancião     |



## ENCONTROS PÂNTANOS (NÍVEIS 1–4)

| d100  | Encontro                                                                                                                                                                    |
|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01    | 1d4 cobras venenosas                                                                                                                                                        |
| 02-05 | 3d6 ratos                                                                                                                                                                   |
| 06-10 | 2d8 corvos                                                                                                                                                                  |
| 11-12 | 3d6 ratos gigantes                                                                                                                                                          |
| 13    | 1d10+5 guerreiros tribais                                                                                                                                                   |
| 14-15 | 1d8+1 lagartos gigantes                                                                                                                                                     |
| 16-17 | 1 crocodilo                                                                                                                                                                 |
| 18-19 | 1 enxame de insetos                                                                                                                                                         |
| 20    | 1 aranha gigante                                                                                                                                                            |
| 21-22 | 1d4 + 1 cabanas de lama parcialmente cobertas em águas escuras                                                                                                              |
| 23-25 | 2d8 + 1 kobolds                                                                                                                                                             |
| 26    | 2d4 mephits da lama                                                                                                                                                         |
| 27-29 | 1d6 + 2 cobras gigantes venenosas                                                                                                                                           |
| 30    | 2d4 kobolds alados                                                                                                                                                          |
| 31-32 | 1 batedor                                                                                                                                                                   |
| 33-34 | O corpo de um aventureiro enrolado nas moitas. Vasculhado o corpo, será possível encontrar um pacote de explorador e talvez (50% de chance), um item aleatório comum mágico |
| 35-38 | 1 sapo gigante                                                                                                                                                              |
| 39-41 | 1d6 + 2 cobras constritora                                                                                                                                                  |
| 42-44 | 2d4 rãs gigantes                                                                                                                                                            |
| 45    | 1d8 + 1 enxames de ratos ou 1d6 + 2 enxames de corvos                                                                                                                       |
| 46-48 | 2d10 stirges                                                                                                                                                                |
| 49-52 | 2d6 + 3 bullywugs                                                                                                                                                           |
| 53-54 | 1d8 + 1 orcs                                                                                                                                                                |
| 55-56 | 1d4 yuan-tis puro sangue                                                                                                                                                    |
| 57    | 1 druida                                                                                                                                                                    |
| 58-59 | 1 yuan-ti mestiço                                                                                                                                                           |
| 60-62 | 1 cobra constritora gigante                                                                                                                                                 |
| 63-64 | Um grito muito alto que dura por 1d4 minutos                                                                                                                                |
| 65-67 | 2d4 povos lagarto                                                                                                                                                           |
| 68-69 | 1d4 carniçais                                                                                                                                                               |
| 70-71 | 1 fogo-fátuo                                                                                                                                                                |
| 72    | 1 inumano                                                                                                                                                                   |
| 73    | 1 lívido                                                                                                                                                                    |
| 74-75 | 1 enxame de cobras venenosas                                                                                                                                                |
| 76-77 | Um mau cheiro subindo pelas águas repugnantes                                                                                                                               |
| 78-80 | 1d4 + 2 ogros                                                                                                                                                               |
| 81-83 | 1 arbusto errante                                                                                                                                                           |
| 84-86 | 1 xamã povo largarto com 1d6 lagartos gigantes e 2d10 povos lagarto                                                                                                         |

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



**d100 Encontro**

|       |                                                    |
|-------|----------------------------------------------------|
| 87    | 1 troll                                            |
| 88-89 | 1d4 bruxas verdes                                  |
| 90-91 | 1 ressurgido                                       |
| 92-93 | 1 crocodilo gigante                                |
| 94-95 | 1 orc olho de Gruumsh com 1d3 orogs e 2d6 + 3 orcs |
| 96-97 | 1 dragão negro jovem                               |
| 98    | 1 yuan-ti abominação                               |
| 99    | 1d4 elementais da água                             |
| 00    | 1 hidra                                            |

**ENCONTROS PÂNTANOS (NÍVEIS 5–10)****d100 Encontro**

|       |                                                                                                  |
|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01    | 1 bruxa verde                                                                                    |
| 02-03 | 2d4 lagartos gigantes ou 2d4 cobras venenosas gigantes                                           |
| 04-05 | 2d8 kobolds alados                                                                               |
| 06-07 | 1d10 + 1 bullywugs com 1d8 + 1 rãs gigantes                                                      |
| 08-09 | 1 druida                                                                                         |
| 10    | 1d8 + 1 enxame de insetos                                                                        |
| 11-13 | 1d12 carniçais                                                                                   |
| 14-16 | 2d8 batedores                                                                                    |
| 17-19 | 2d10 orcs                                                                                        |
| 20-22 | 2d4 aranhas gigantes                                                                             |
| 23-24 | Água manchada que expõe criaturas que se movem nela à decomposição ocular                        |
| 25-27 | 1d6 + 2 sapos gigantes                                                                           |
| 28-30 | 3d6 povos lagarto                                                                                |
| 31-33 | 1d8 + 1 yuan-tis puro sangue                                                                     |
| 34-36 | 1d4 + 1 enxame de cobras venenosas                                                               |
| 37-38 | Um cadáver inchado humanoide flutuado de bruços na água                                          |
| 39-41 | 1 arbusto errante                                                                                |
| 42-44 | 1d4 + 1 fogos-fátuo                                                                              |
| 45-47 | 2d6 crocodilos                                                                                   |
| 48-50 | 1d4 + 1 cobras constritoras gigantes                                                             |
| 51-54 | 1 xamã povo lagarto com 1d3 enxames de cobras venenosas e 1d8 + 2 povos lagarto                  |
| 55-58 | 1d8 ogros                                                                                        |
| 59-62 | 2d4 lívidos                                                                                      |
| 63-65 | Um altar parcialmente afundado na lama, devoto a um deus parte humano, parte sapo                |
| 66-69 | 1 crocodilo gigante                                                                              |
| 70-73 | 1 arbusto errante                                                                                |
| 74-77 | 1 orc olho de Gruumsh com 1d3 ogros e 2d10 + 5 orcs                                              |
| 78-80 | Uma chuva torrencial que dura 1d6 minutos e apaga todas as chamas não cobertas em 1,5 quilometro |
| 81-82 | 1 dragão negro jovem                                                                             |
| 83-84 | 1d4 bruxas verdes com 1d6 + 1 ogros                                                              |
| 85-86 | 1 yuan-ti abominação                                                                             |
| 87-88 | 1d4 + 1 inumanos                                                                                 |

**d100 Encontro**

|       |                            |
|-------|----------------------------|
| 89-90 | 1d6 + 1 yuan-tis mestiço   |
| 91-93 | 1d4 + 1 trolls             |
| 94-96 | 1d10 ressurgidos           |
| 97-99 | 1d8 + 1 elementais da água |
| 00    | 1d3 hidras                 |

**ENCONTROS PÂNTANOS (NÍVEIS 11–20)****d100 Encontro**

|       |                                                                                           |
|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01-10 | 1d4 crocodilos gigantes                                                                   |
| 11-15 | 1d3 yuan-tis abominação                                                                   |
| 16-20 | 1d6 + 1 bruxas verde                                                                      |
| 21-25 | Uma árvore larga da qual 2d6 cavaleiros de armaduras estão enforcados                     |
| 26-30 | 2d4 inumanos                                                                              |
| 31-35 | 1d8 + 1 yuan-tis mestiço                                                                  |
| 36-40 | Névoa sobre o terreno, deixando a área de 1d5 quilômetros fortemente escura por 1d4 horas |
| 41-45 | 1d4 ressurgidos                                                                           |
| 46-50 | 1d6 arbustos errantes                                                                     |
| 51-55 | 1d10 elementais da água                                                                   |
| 56-60 | 1d4 dragões negros jovens                                                                 |
| 61-65 | Um ídolo com cabeça de morcego quase que completamente coberto por vinhas                 |
| 66-70 | 1d8 + 2 trolls                                                                            |
| 71-75 | 1d3 hidras                                                                                |
| 76-80 | O som de tambores batendo a vários quilômetros de distância                               |
| 81-96 | 1 dragão negro adulto                                                                     |
| 97-00 | 1 dragão negro ancião                                                                     |

**ENCONTROS SUBTERRÂNEOS (NÍVEIS 1–4)****d100 Encontro**

|       |                                                                                                          |
|-------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01    | 1 devorador de mentes arcanista                                                                          |
| 02    | 1d3 + 1 serpentes venenosas gigantes                                                                     |
| 03    | 1d3 lagartos gigantes                                                                                    |
| 04    | 2d4 besouros de fogo gigantes                                                                            |
| 05    | 1d8 + 1 flumphs                                                                                          |
| 06    | 1 estrangulador                                                                                          |
| 07    | 1d12 ratos gigantes                                                                                      |
| 08    | 2d4 kobolds                                                                                              |
| 09    | 1d8 + 1 stirges                                                                                          |
| 10    | 2d4 humanos (guerreiros tribais) buscando o caminho para a superfície, fugindo de tiranos do Subterrâneo |
| 11-12 | 1d10 trogloditas                                                                                         |
| 13-14 | 1d2 limos cinzentos                                                                                      |
| 15-16 | 3d6 stirges                                                                                              |
| 17-18 | 1d3 mephits do magma                                                                                     |
| 19-20 | 1d10 goblins                                                                                             |
| 21-22 | Orcs grafitando as paredes, sugerindo algo grosseiro sobre a mãe de alguém chamado Krusk                 |

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



**d100 Encontro**

|       |                                                                                                                  |
|-------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 23-24 | 1 <b>enxame de insetos</b>                                                                                       |
| 25    | 1 <b>gnomo das profundezas</b> (svirfneblin)                                                                     |
| 26-28 | 1d8 + 1 <b>drows</b>                                                                                             |
| 29-30 | 1d4 <b>fungos violetas</b>                                                                                       |
| 31-32 | 1d12 <b>kuo-toas</b>                                                                                             |
| 33    | 1 <b>monstro da ferrugem</b>                                                                                     |
| 34-35 | Uma passagem com escombros espalhados que parecer ter sido liberada recentemente após uma abertura por escavação |
| 36-37 | 1d8 + 1 <b>morcegos gigantes</b>                                                                                 |
| 33-39 | 3d6 <b>kobolds</b>                                                                                               |
| 40-41 | 2d4 <b>grimlocks</b>                                                                                             |
| 42-43 | 1d4 + 3 <b>enxames de morcegos</b>                                                                               |
| 44    | 1 <b>anão protetor (batedor)</b> procurando ouro                                                                 |
| 45    | 1 <b>verme da carniça</b> ou 1 <b>cuco gelatinoso</b>                                                            |
| 46    | 1d8 <b>mantos negros</b> ou 2d4 <b>perfuradores</b>                                                              |
| 47    | 1 <b>cão infernal</b>                                                                                            |
| 48    | 1d3 <b>espectros</b>                                                                                             |
| 49    | 1d4 <b>bugbears</b>                                                                                              |
| 50    | 1d10 + 5 <b>kobolds alados</b>                                                                                   |
| 51    | 1d4 <b>serpentes de fogo</b>                                                                                     |
| 52    | 2d8 + 1 <b>troglobitas</b>                                                                                       |
| 53    | 1d6 <b>aranhas gigantes</b>                                                                                      |
| 54    | 3d6 <b>kuo-toas</b>                                                                                              |
| 55    | 1 <b>chefe goblin</b> com 2d4 <b>goblins</b>                                                                     |
| 56    | 4d4 <b>grimlocks</b>                                                                                             |
| 57    | 1 <b>gosma ocre</b>                                                                                              |
| 58    | 2d10 <b>centopeias gigantes</b>                                                                                  |
| 59    | 1 <b>nótico</b> ou 1 <b>sapo gigante</b>                                                                         |
| 60    | 1d4 <b>miconides adultos</b> com 5d4 <b>miconides brotos</b>                                                     |
| 61    | 1 <b>esqueleto de minotauro</b> ou 1 <b>minotauro</b>                                                            |
| 62    | 3d6 <b>drows</b>                                                                                                 |
| 63    | 1 <b>mímico</b> ou 1 <b>duplo</b>                                                                                |
| 64    | 1d6 + 3 <b>hobgoblins</b>                                                                                        |
| 65    | 1 <b>devorador de intelecto</b> ou 1 <b>espectador</b>                                                           |
| 66    | 1d8 + 1 <b>orcs</b>                                                                                              |
| 67-68 | Uma batida fraca vinda do interior de uma parede próxima                                                         |
| 69    | 1 <b>abocanhador matraqueante</b> ou 1 <b>anomalia da água</b>                                                   |
| 70    | 1d12 <b>esporos de gás</b>                                                                                       |
| 71    | 1 <b>cobra constritora gigante</b>                                                                               |
| 72    | 1d10 <b>sombras</b>                                                                                              |
| 73    | 1d3 <b>grells</b>                                                                                                |
| 74    | 1d4 <b>inumanos</b>                                                                                              |
| 75    | 1d8 + 1 <b>servos esporos quaggoths</b>                                                                          |
| 76    | 1d2 <b>gárgulas</b>                                                                                              |
| 77    | 1d4 <b>ogros</b> ou 1d3 <b>ettins</b>                                                                            |
| 78    | 1d4 <b>anões exploradores (veteranos)</b>                                                                        |
| 79-80 | Uma mina abandonado com sangue espalhado e repleta de conteúdos 1d3 pacotes de explorador                        |
| 81    | 1 <b>chuul</b> or 1 <b>salamandra</b>                                                                            |
| 82    | 1d4 <b>aranhas interplanares</b> ou 1d3 <b>horrores de ganchos</b>                                               |
| 83    | 5d4 <b>duergar</b>                                                                                               |
| 84    | 1 <b>fantasma</b> ou 1 <b>caveira flamejante</b> ou 1 <b>inumano</b>                                             |

**d100 Encontro**

|       |                                                                               |
|-------|-------------------------------------------------------------------------------|
| 85    | 1 <b>druida</b> com 1 <b>urso polar</b> (urso das cavernas)                   |
| 86    | 1 <b>hobgoblin capitão</b> com 1d4 <b>meio-ogros</b> e 2d10 <b>hobgoblins</b> |
| 87    | 1 <b>elemental da terra</b> ou 1 <b>pudim negro</b>                           |
| 88    | 1 <b>kuo-toa monitor</b> com 1d8 + 1 <b>açoadores kuo-toas</b>                |
| 89    | 1 <b>quaggoth thonot</b> com 1d3 <b>quaggoths</b>                             |
| 90    | 1 <b>observador zumbi</b> ou 1 <b>naga dos ossos</b>                          |
| 91    | 1 <b>orc olhos de Gruumsh</b> com 1d4 <b>orcs</b> e 2d8 <b>orcs</b>           |
| 92    | 1d4 <b>lívios</b> com 1d10 <b>carniçais</b>                                   |
| 93-95 | Uma poça fétida onde a água viscosa pinga do teto                             |
| 96    | 1 <b>otyugh</b> ou 1 <b>estrangulador</b>                                     |
| 97    | 1 <b>cria vampírica</b>                                                       |
| 98    | 1 <b>quimera</b>                                                              |
| 99    | 1 <b>devorador de mentes</b>                                                  |
| 00    | 1 <b>naga espiritual</b>                                                      |

**ENCONTROS SUBTERRÂNEOS (NÍVEIS 5–10)****d100 Encontro**

|       |                                                                                         |
|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| 01    | 3d6 <b>enxames de morcegos</b>                                                          |
| 02    | 1d4 <b>aranhas gigantes</b> ou 1d4 <b>sapos gigantes</b>                                |
| 03    | 1 <b>mímico</b>                                                                         |
| 04    | 2d4 <b>limos cinzentos</b>                                                              |
| 05    | 2d10 <b>orcs</b> or 3d6 <b>troglobitas</b>                                              |
| 06    | 3d6 <b>grimlocks</b>                                                                    |
| 07    | 1d6 + 2 <b>mephits de magma</b>                                                         |
| 08    | 1 <b>chefe goblin</b> com 2d4 <b>goblins</b>                                            |
| 09    | 2d4 <b>mantos negros</b>                                                                |
| 10    | 2d8 + 1 <b>drows</b>                                                                    |
| 11    | 2d10 <b>perfuradores</b>                                                                |
| 12    | 1d4 <b>esqueletos de minotauro</b>                                                      |
| 13-14 | 3d6 <b>gnomos das profundezas</b> (svirfneblin)                                         |
| 15    | 1 <b>druida</b> com 1 <b>urso polar</b> (urso das cavernas)                             |
| 16-17 | 3d6 <b>orcs</b>                                                                         |
| 18    | 1 <b>naga dos ossos</b>                                                                 |
| 19-20 | 2d6 <b>bugbears</b>                                                                     |
| 21-25 | Fungos florescentes crescendo nas paredes de uma caverna úmida, enchendo-a de luz fraca |
| 26    | 2d4 <b>espectros</b>                                                                    |
| 27    | 1d12 + 4 <b>sombras</b>                                                                 |
| 28    | 1d3 <b>abocanhadores matraqueantes</b>                                                  |
| 29-30 | 4d4 <b>hobgoblins</b>                                                                   |
| 31-32 | 1d4 <b>vermes da carniça</b>                                                            |
| 33-34 | 1 <b>pudim negro</b>                                                                    |
| 35    | 1d4 <b>gosmas ocre</b>                                                                  |
| 36-40 | Um emplastro de bolor com tons amarelados quando a luz é direcionada sobre ele          |
| 41    | 1d4 <b>nóticos</b>                                                                      |
| 42-43 | 2d8 + 1 <b>esporos de gás</b>                                                           |
| 44-45 | 1d3 <b>cuocos gelatinosos</b>                                                           |
| 46    | 1 <b>fantasma</b>                                                                       |
| 47-48 | 1 <b>caveira flamejante</b>                                                             |
| 49-50 | 2d8 <b>gnomos das profundezas</b> (svirfneblin)                                         |



**d100 Encontro**

|       |                                                                                                                           |
|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 51    | 1 aparição                                                                                                                |
| 52    | 1 tribulo brutal                                                                                                          |
| 53    | 1 xorn                                                                                                                    |
| 54    | 1d6 + 2 anões caçadores ( <b>veteranos</b> ) procurando trolls                                                            |
| 55    | 1 <b>hobgoblin capitão</b> com 3d10 <b>hobgoblins</b>                                                                     |
| 56    | 1 estrangulador                                                                                                           |
| 57    | 1 <b>kuo-toa monitor</b> com 1d4 <b>açoitadores kuo-toas</b> e 1d8 + 1 <b>kuo-toas</b>                                    |
| 58    | 1d3 <b>anomalias da água</b>                                                                                              |
| 59    | 1d4 <b>lívidos</b> com 1d10 <b>carniçais</b>                                                                              |
| 60    | 1 <b>otyugh</b>                                                                                                           |
| 61-62 | Uma caravana mercante que consiste em 1 <b>drow arcano</b> , 2 <b>drows guerreiros de elite</b> , e 2d10 <b>quaggoths</b> |
| 63    | 1d4 <b>inumanos</b>                                                                                                       |
| 64    | 1d4 <b>duplos</b>                                                                                                         |
| 65    | 2d8 <b>serpente de fogo</b>                                                                                               |
| 66    | 1d4 <b>espectadores</b>                                                                                                   |
| 67    | 1 <b>orc olho de Gruumsh</b> com 1d4 <b>orogs</b> e 2d10 + 3 <b>orcs</b>                                                  |
| 68    | 1d3 <b>crias vampíricas</b>                                                                                               |
| 69    | 1d4 <b>horrores de ganchos</b> ou 1d4 <b>minotauros</b>                                                                   |
| 70    | 3d6 <b>servos do esporo quaggoths</b>                                                                                     |
| 71-72 | 1d3 <b>grells</b>                                                                                                         |
| 73    | 1d6 + 1 <b>devoradores de intelecto</b>                                                                                   |
| 74    | 1d10 <b>gárgolas</b>                                                                                                      |
| 75    | 1 <b>observador zumbi</b>                                                                                                 |
| 76-77 | 1 <b>quaggoth thonot</b> com 2d4 <b>quaggoths</b>                                                                         |
| 78    | 1d6 <b>ettins</b> ou 1d4 <b>trolls</b>                                                                                    |
| 79    | 1d8 + 1 <b>aranhas interplanares</b>                                                                                      |
| 80    | 1 <b>fomori</b> ou 1d3 <b>ciclopes</b>                                                                                    |
| 81    | 1d4 <b>elementais da terra</b>                                                                                            |
| 82    | 3d6 <b>ogros</b>                                                                                                          |
| 83    | 1d4 + 1 <b>chuuls</b>                                                                                                     |
| 84    | 1d10 <b>cães infernais</b>                                                                                                |
| 85    | 1d3 <b>drows guerreiros de elite</b>                                                                                      |
| 86    | 1d4 <b>quimeras</b>                                                                                                       |
| 87    | 1d4 <b>salamandras</b>                                                                                                    |
| 88    | 1 <b>mantor</b>                                                                                                           |
| 89    | 2d4 <b>inumanos</b>                                                                                                       |
| 90    | 1d4 <b>driders</b>                                                                                                        |
| 91    | 1 <b>gigante do fogo</b>                                                                                                  |
| 92    | 1 <b>grick alpha</b> com 2d4 <b>gricks</b>                                                                                |
| 93    | 1 <b>devorador de mentes arcanista</b>                                                                                    |
| 94    | 1d4 <b>drows arcanos</b>                                                                                                  |
| 95    | 1 <b>naga espiritual</b>                                                                                                  |
| 96    | 1d4 <b>devoradores de mentes</b>                                                                                          |
| 97    | 1 <b>behir</b>                                                                                                            |
| 98    | 1 <b>abolete</b>                                                                                                          |
| 99    | 1 <b>dao</b> ou 1 <b>gigante de pedra</b>                                                                                 |
| 00    | 1 <b>observador</b>                                                                                                       |

**ENCONTROS SUBTERRÂNEOS (NÍVEIS 11–16)****d100 Encontro**

|       |                                                                                                                                                                                                                  |
|-------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01-02 | 3d6 <b>vermes da carniça</b>                                                                                                                                                                                     |
| 03-04 | 1d6 + 1 <b>cubos gelatinosos</b>                                                                                                                                                                                 |
| 05-06 | 1d8 + 2 <b>abocanhadores matraqueantes</b>                                                                                                                                                                       |
| 07-08 | 2d8 <b>esqueletos de minotauros</b>                                                                                                                                                                              |
| 09-10 | 2d6 <b>gosmas ocre</b>                                                                                                                                                                                           |
| 11-12 | 2d4 <b>duplos</b>                                                                                                                                                                                                |
| 13-14 | 1d4 <b>quaggoth thonots</b> com 1d10 + 2 <b>quaggoths</b>                                                                                                                                                        |
| 15-16 | 1d3 <b>estranguladores</b>                                                                                                                                                                                       |
| 17-18 | 3d6 <b>gárgulas</b>                                                                                                                                                                                              |
| 19-20 | 1d10 <b>mímicos</b>                                                                                                                                                                                              |
| 21-25 | Um ravina de 30 metros de comprimento, 1d12 metros de largura e 3d10 + 60 metros de profundidade                                                                                                                 |
| 26-27 | 1 <b>hobgoblin capitão</b> com 3d10 <b>hobgoblins</b>                                                                                                                                                            |
| 28-29 | 2d4 <b>espectador</b>                                                                                                                                                                                            |
| 30-31 | 3d6 <b>lívidos</b>                                                                                                                                                                                               |
| 32-33 | 2d8 <b>devoradores de intelecto</b>                                                                                                                                                                              |
| 34-35 | 1d3 <b>orc olho de Gruumsh</b> com 2d4 <b>orogs</b> e 2d10 <b>orcs</b>                                                                                                                                           |
| 36-40 | Uma grande caverna contendo 2d10 estátuas extraordinariamente detalhadas de várias criaturas                                                                                                                     |
| 41-42 | 1d8 + 1 <b>kuo-toas monitores</b>                                                                                                                                                                                |
| 43-44 | 2d4 <b>anomalias da água</b>                                                                                                                                                                                     |
| 45-46 | 2d10 <b>gricks</b>                                                                                                                                                                                               |
| 47-48 | 3d6 <b>nóticos</b>                                                                                                                                                                                               |
| 49-50 | 2d8 + 1 <b>ogros</b>                                                                                                                                                                                             |
| 51-52 | 1d6 + 2 <b>chuuls</b>                                                                                                                                                                                            |
| 53-54 | 1d8 + 1 <b>ettins</b>                                                                                                                                                                                            |
| 55    | 3d6 <b>grells</b>                                                                                                                                                                                                |
| 56    | 2d4 <b>caveiras flamejantes</b>                                                                                                                                                                                  |
| 57    | 2d12 <b>anões soldados (veteranos)</b> em patrulha                                                                                                                                                               |
| 58    | 2d8 <b>cães infernais</b>                                                                                                                                                                                        |
| 59    | 1d10 <b>carniçais</b>                                                                                                                                                                                            |
| 60    | 3d4 <b>inumanos</b>                                                                                                                                                                                              |
| 61    | 3d6 <b>aranhas interplanares</b>                                                                                                                                                                                 |
| 62    | 1d8 + 1 <b>nagas dos ossos</b>                                                                                                                                                                                   |
| 63-65 | Um grito estridente seguido de risada sombria                                                                                                                                                                    |
| 66    | 1d4 <b>quimeras</b>                                                                                                                                                                                              |
| 67    | 1d10 <b>pudins negros</b>                                                                                                                                                                                        |
| 68    | 3d6 <b>minotauros</b>                                                                                                                                                                                            |
| 69    | 2d4 <b>otyughs</b>                                                                                                                                                                                               |
| 70    | 1d6 + 1 <b>observadores zumbis</b>                                                                                                                                                                               |
| 71    | 4d4 <b>horrores de gancho</b>                                                                                                                                                                                    |
| 72    | 1d8 + 1 <b>tribulos brutais</b>                                                                                                                                                                                  |
| 73    | 2d4 <b>salamandras</b>                                                                                                                                                                                           |
| 74    | 1d3 <b>gricks alpha</b>                                                                                                                                                                                          |
| 75    | 1d6 + 2 <b>xorn</b>                                                                                                                                                                                              |
| 76-80 | Uma aldeia em ruínas que já pertenceu aos gnomos das profundezas. Uma pesquisa tem uma chance de 50% para descoberta de 1d3 <i>poções de cura</i> e uma chance de 25% de mostrar um item mágico comum aleatório. |
| 81    | 2d4 <b>elementais da terra</b>                                                                                                                                                                                   |
| 82    | 1d3 <b>nagas espirituais</b>                                                                                                                                                                                     |



## d100 Encontro

|    |                                                                                 |
|----|---------------------------------------------------------------------------------|
| 83 | 1d3 + 1 <b>ciclopes</b>                                                         |
| 84 | 1d6 + 2 <b>trolls</b>                                                           |
| 85 | 2d4 <b>gigantes da pedra</b>                                                    |
| 86 | 2d4 <b>aparições</b>                                                            |
| 87 | 1d4 <b>fomoris</b>                                                              |
| 88 | 1d3 <b>drow arcanos</b> com 1d4 <b>drow guerreiros de elite</b>                 |
| 89 | 1d10 <b>crias vampíricas</b>                                                    |
| 90 | 1d3 <b>mantores</b>                                                             |
| 91 | 1d4 <b>gigantes do fogo</b>                                                     |
| 92 | 1 <b>devorador de mentes arcanista</b> com 1d6 + 1 <b>devoradores de mentes</b> |
| 93 | 1d4 <b>dao</b>                                                                  |
| 94 | 1d8 + 1 <b>driders</b>                                                          |
| 95 | 1d3 <b>behirs</b>                                                               |
| 96 | 1d4 <b>aboletes</b>                                                             |
| 97 | 1 <b>observador</b>                                                             |
| 98 | 1 <b>dragão vermelho das sombras jovem</b>                                      |
| 99 | 1 <b>tirano da morte</b>                                                        |
| 00 | 1 <b>verme púrpura</b>                                                          |

## ENCONTROS SUBTERRÂNEOS (NÍVEIS 17–20)

### d100 Encontro

|       |                                                                                                                 |
|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01    | 1d4 <b>gricks alpha</b>                                                                                         |
| 02    | 2d8 <b>espectador</b>                                                                                           |
| 03-04 | 3d6 <b>minotauros</b> ou 2d8 <b>kuo-toas monitores</b>                                                          |
| 05-06 | 2d3 <b>grells</b>                                                                                               |
| 07-08 | 2d10 <b>aranhas interplanares</b>                                                                               |
| 09-10 | 4d4 <b>cães infernais</b>                                                                                       |
| 11-12 | 1d6 + 2 <b>estranguladores</b>                                                                                  |
| 13-14 | 2d10 <b>inumanos</b>                                                                                            |
| 15-16 | 3d6 <b>duplos</b>                                                                                               |
| 17-18 | 1d8 + 1 <b>quimeras</b>                                                                                         |
| 19-20 | 1d4 <b>mantores</b>                                                                                             |
| 21    | 1d4 <b>hobgoblin capitão</b> com 5d10 <b>hobgoblins</b>                                                         |
| 22-23 | 1d8 + 1 <b>elementais da terra</b>                                                                              |
| 24-25 | 2d4 <b>crias vampíricas</b>                                                                                     |
| 26-27 | 3d6 <b>minotauros</b>                                                                                           |
| 23-30 | Uma pirâmide negra invertida de 9 metros de altura flutuando 30 centímetros acima do chão em uma grande caverna |
| 31-32 | 1d10 <b>observadores zumbis</b>                                                                                 |
| 33-34 | 1d4 <b>devoradores de mentes arcanistas</b>                                                                     |
| 35-36 | 1d6 + 2 <b>otyughs</b>                                                                                          |
| 37-38 | 1d12 <b>trolls</b>                                                                                              |
| 39-40 | 1d10 <b>aparições</b>                                                                                           |
| 41-43 | Uma bela escultura de obsidiana de uma pantera deitada no chão                                                  |
| 44-45 | 1d4 <b>drow arcanos</b> com 1d6 <b>drow guerreiros de elite</b>                                                 |
| 46-47 | 1d4 <b>nagas espirituais</b>                                                                                    |
| 43-49 | 1d8 + 1 <b>salamandras</b>                                                                                      |
| 50-51 | 2d4 <b>tribulos brutais</b>                                                                                     |
| 52-53 | 1d10 <b>xorn</b>                                                                                                |
| 54-56 | 1 <b>dragão vermelho das sombras jovem</b>                                                                      |
| 57-59 | 2d4 <b>fomoris</b>                                                                                              |
| 60-62 | 1d8 + 1 <b>driders</b>                                                                                          |

## d100 Encontro

|       |                                                                                       |
|-------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 63-65 | 1d20 + 20 <b>aranhas</b> rastejando nas paredes de uma caverna cheia de teias         |
| 66-63 | 1d4 <b>gigantes do fogo</b>                                                           |
| 69-70 | 1d10 <b>devoradores de mentes</b>                                                     |
| 71-73 | 2d4 <b>gigantes da pedra</b>                                                          |
| 74-76 | 1d12 <b>ciclopes</b>                                                                  |
| 77-30 | A grande caverna em que se encontra um ídolo de Blibdoolpoolp com 15 metros de altura |
| 81-85 | 1d3 <b>dao</b>                                                                        |
| 86-90 | 1d4 <b>observadores</b>                                                               |
| 91-93 | 1d4 <b>behirs</b>                                                                     |
| 94-96 | 1 <b>tirano da morte</b>                                                              |
| 97-99 | 1d3 <b>vermes púrpuras</b>                                                            |
| 00    | 2d4 <b>aboletes</b>                                                                   |



## ENCONTROS SUBAQUÁTICOS (NÍVEIS 1–4)

### d100 Encontro

|       |                                                                            |
|-------|----------------------------------------------------------------------------|
| 01-10 | 3d6 <b>piranhas</b>                                                        |
| 11-14 | 2d4 <b>mephits do vapor</b>                                                |
| 15-18 | 1d4 <b>sahuagins</b>                                                       |
| 19-22 | 2d6 <b>povos do mar</b>                                                    |
| 23-25 | 2d4 <b>cadáveres de marinheiros afogados enrolados em algas marinhas</b>   |
| 26-29 | 2d4 <b>cobras constritoras</b>                                             |
| 30-33 | 1d4 <b>tubarões dos arrecifes</b>                                          |
| 34-37 | 1 <b>enxame de piranhas</b>                                                |
| 38-40 | Um colchão de enormes moluscos                                             |
| 41-45 | 1d10 <b>povos do mar</b> com 1d3 <b>cavalos marinhos gigantes</b>          |
| 46-50 | 1 <b>polvo gigante</b>                                                     |
| 51-55 | 1 <b>sirinídeo</b>                                                         |
| 56-60 | 1 <b>plesiossauro</b>                                                      |
| 61-65 | 2d10 <b>peças de talheres de bronze oxidado espalhados no fundo do mar</b> |
| 66-70 | 1 <b>cobra constritora gigante</b>                                         |
| 71-75 | 1 <b>bruxa do mar</b>                                                      |
| 76-80 | Um cardume adestrado de peixes prateados que atravessa a água              |
| 81-85 | 1d4 <b>tubarões caçadores</b>                                              |
| 86-90 | 1 <b>sacerdotisa sahuagin</b> com 2d4 <b>sahuagins</b>                     |
| 91-96 | 1d4 <b>baleias assassinas</b>                                              |
| 97-98 | 1 <b>tubarão gigante</b>                                                   |
| 99    | 1 <b>elemental da água</b>                                                 |
| 00    | 1 <b>barão sahuagin</b>                                                    |





## ENCONTROS SUBAQUÁTICOS (NÍVEIS 5–10)

| d100  | Encontro                                                                                                                                                   |
|-------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01-02 | 3d6 mephits de vapor                                                                                                                                       |
| 03-04 | 1d10 sahuagin                                                                                                                                              |
| 05-06 | 1 polvo gigante                                                                                                                                            |
| 07-08 | 3d6 cobras constritoras                                                                                                                                    |
| 09-10 | 2d10 povos do mar com 1d4 cavalos marinhos gigantes                                                                                                        |
| 11-15 | 1d4 bruxas do mar                                                                                                                                          |
| 16-20 | 2d4 enxames de piranhas                                                                                                                                    |
| 21-25 | Um galeão afundado com uma chance de 50% de um tesouro aleatório em seu interior (role em Pilha de Tesouros: Desafio 5-10 no capítulo 7 do Guia do Mestre) |
| 26-30 | 1d4 plesiossauros                                                                                                                                          |
| 31-35 | 3d6 tubarões dos arrecifes                                                                                                                                 |
| 36-40 | Uma batisfera abandonada                                                                                                                                   |
| 41-50 | 1d4 cobras constritoras gigantes                                                                                                                           |
| 51-55 | 2d4 tubarões caçadores                                                                                                                                     |
| 56-60 | 1d3 sacerdotisas sahuagins com 2d10 sahuagins                                                                                                              |
| 61-65 | Um castelo desocupado feito de corais                                                                                                                      |
| 66-70 | 1d4 baleias assassinas                                                                                                                                     |
| 71-75 | 1d10 sirenídeos                                                                                                                                            |
| 76-80 | Uma estátua estranha de um humanoide agachado, com asas de morcego nas costas e tentáculos brotando de sua face                                            |
| 81-85 | 1d4 elementais da água                                                                                                                                     |
| 86-90 | 1 barão sahuagin com 2d8 sahuagins                                                                                                                         |
| 91-96 | 1d4 tubarões gigantes                                                                                                                                      |
| 97-99 | 1 marid                                                                                                                                                    |
| 00    | 1 gigante da pedra                                                                                                                                         |

## ENCONTROS SUBAQUÁTICOS (NÍVEIS 11–20)

| d100  | Encontro                                                                                                                                             |
|-------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01-10 | 1 barão sahuagin com 1d4 sacerdotisas sahuagins e 2d10 sahuagins                                                                                     |
| 11-35 | 1d10 baleias assassinas                                                                                                                              |
| 36-40 | Um navio fantasma passando sobre sua cabeças, hospedando 2d6 + 10 fantasmas                                                                          |
| 41-60 | 1d6 tubarões gigantes                                                                                                                                |
| 61-65 | Uma esfera com 1,5 quilômetros de raio de água efervescente que permite a criaturas respiradoras de ar, respirarem água enquanto estiverem na esfera |
| 66-75 | 1d10 elementais da água                                                                                                                              |
| 76-80 | Um portal cintilante verde-azulado para o Plano Elemental da Água                                                                                    |
| 81-90 | 1d4 marids                                                                                                                                           |
| 91-96 | 1d3 gigantes da pedra                                                                                                                                |
| 97-99 | 1 tartaruga dragão                                                                                                                                   |
| 00    | 1 kraken                                                                                                                                             |

## ENCONTROS URBANOS (NÍVEIS 1–4)

| d100  | Encontro                                                                                           |
|-------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01    | 1d6 gatos                                                                                          |
| 02-03 | 1 plebeu com 1d6 bodes                                                                             |
| 04-05 | 2d10 ratos                                                                                         |
| 06    | 1 corvo empoleirado em um letreiro                                                                 |
| 07    | 1 plebeu em cavalo de montaria                                                                     |
| 08    | 2d4 mastins                                                                                        |
| 09    | 1d2 plebeus conduzindo 1d4 mulas ou 1d4 pôneis                                                     |
| 10    | 1 pseudodragão                                                                                     |
| 11    | 1 espião                                                                                           |
| 12-13 | 1d8 + 1 acólitos                                                                                   |
| 14    | 1d6 + 6 cobras voadoras                                                                            |
| 15    | 3d6 kobolds                                                                                        |
| 16    | 2d4 centopeias gigantes                                                                            |
| 17    | 1d8 + 1 esqueletos                                                                                 |
| 18-19 | 1d6 + 2 enxames de ratos                                                                           |
| 20    | 1d12 zumbis                                                                                        |
| 21-25 | Um vendedor ambulante sobrecarregado com uma carga de tachos, panelas e outros suprimentos básicos |
| 26    | 1 vespa gigante                                                                                    |
| 27-28 | 1 cavalo de guerra                                                                                 |
| 29    | 2d8 cultistas                                                                                      |
| 30-31 | 3d4 ratos gigantes                                                                                 |
| 32    | 2d8 stirges                                                                                        |
| 33    | 1d3 + 2 serpentes venenosas gigantes                                                               |
| 34    | 1d4 + 2 enxames de morcegos                                                                        |
| 35    | 2d4 kobolds alados                                                                                 |
| 36-40 | Um vagão com carregamento de maçãs que tem uma roda quebrada e atrapalha o tráfego                 |
| 41    | 1 crocodilo                                                                                        |
| 42-43 | 1 enxame de insetos                                                                                |
| 44-45 | 3d6 bandidos                                                                                       |
| 46-47 | 1d3 + 2 nobres em equitação com uma escolta de 1d10 guardas                                        |
| 48    | 2d4 kenkus                                                                                         |
| 49    | 1d6 + 2 mephits da fumaça                                                                          |
| 50    | 1d8 + 1 enxame de corvos                                                                           |
| 51-52 | 1 homem-rato                                                                                       |
| 53-54 | 1d3 meio-ogros                                                                                     |
| 55-56 | 1 mímico                                                                                           |
| 57-58 | 1d4 carniçais                                                                                      |
| 59-60 | 1d4 espectros                                                                                      |
| 61-62 | 1d10 sombras                                                                                       |
| 63-65 | Alguém esvazia uma panela para a rua a partir de uma janela do segundo andar                       |
| 66-67 | 1 lívido                                                                                           |
| 68-69 | 1 sacerdote                                                                                        |
| 70-71 | 1 fogo-fátuo                                                                                       |
| 72-73 | 1d3 aranhas gigantes                                                                               |



**d100 Encontro**

|       |                                                                   |
|-------|-------------------------------------------------------------------|
| 74-75 | 1d4 yuan-tis puro-sangue                                          |
| 76-77 | 2d4 rufiões                                                       |
| 78-80 | Um profeta da desgraça prega o fim do mundo em uma esquina na rua |
| 81    | 1 cambion                                                         |
| 82    | 1 cria vampírica                                                  |
| 83    | 1 couatl                                                          |
| 84    | 1 fantasma                                                        |
| 85    | 1 súcubo ou 1 incubo                                              |
| 86    | 1 capitão dos bandidos com 3d6 bandidos                           |
| 87    | 1d4 + 1 fanáticos do culto                                        |
| 88    | 1 cavaleiro ou 1 veterano                                         |
| 89    | 1 anomalia da água                                                |
| 90    | 1 inumano                                                         |
| 91    | 1 arcano                                                          |
| 92    | 1 guardião do escudo                                              |
| 93    | 1 gladiador                                                       |
| 94    | 1 ressurgido                                                      |
| 95    | 2d4 gárgulas                                                      |
| 96    | 1d4 duplos                                                        |
| 97    | 1 oni                                                             |
| 98    | 1 caçador invisível                                               |
| 99    | 1d3 + 1 aranhas interplanares                                     |
| 00    | 1 assassino                                                       |

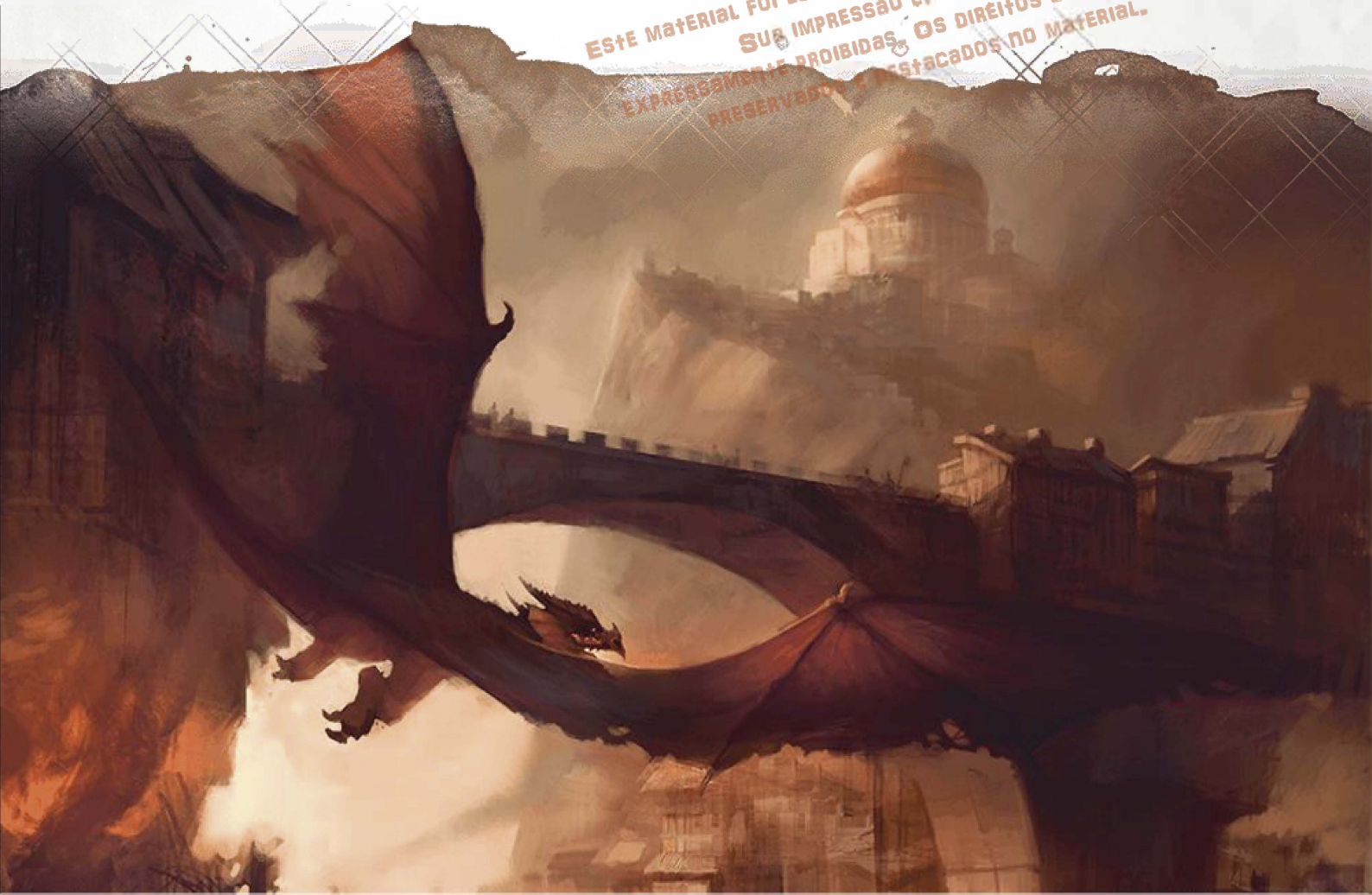
**ENCONTROS URBANOS (NÍVEIS 5–10)****d100 Encontro**

|       |                         |
|-------|-------------------------|
| 01-02 | 1d10 kenkus             |
| 03-04 | 2d5 centopeias gigantes |

**d100 Encontro**

|       |                                                                                                            |
|-------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 05-06 | 2d8 esqueletos                                                                                             |
| 07-08 | 1d6 enxames de morcegos e 1d6 enxames de ratos                                                             |
| 09-10 | 3d6 kobolds alados                                                                                         |
| 11-13 | 2d4 espectros                                                                                              |
| 14-16 | 1d4 inumanos                                                                                               |
| 17-19 | 4d4 acólitos em cavalos de montaria                                                                        |
| 20-22 | 3d6 centopeias gigantes                                                                                    |
| 23-25 | Um diabrete tagarela, burlando os transeuntes para servir como seu guia pela comunidade por preço de pp    |
| 26-28 | 1d10 espíões                                                                                               |
| 29-31 | 3d6 crocodilos                                                                                             |
| 32-34 | 1d6 + 2 enxames de insetos                                                                                 |
| 35-37 | 2d4 mephits de fumaça                                                                                      |
| 38-40 | Um nobre grita "Pare! Ladrão!" para um canalha em fuga (bandido)                                           |
| 41-43 | 1 súcubo ou 1 incubo                                                                                       |
| 44-46 | 1d10 meio-ogros                                                                                            |
| 47-49 | 2d10 vespas gigantes                                                                                       |
| 50-51 | 4d10 zumbis                                                                                                |
| 52-53 | 1d4 cavaleiros em cavalos de guerra                                                                        |
| 54-55 | 1d4 + 1 anomalias da água                                                                                  |
| 56-57 | 1d8 + 1 mímicos                                                                                            |
| 58-59 | 2d8 aranhas gigantes                                                                                       |
| 60-61 | 3d6 sombras                                                                                                |
| 62-65 | Um ator se inclina para fora de uma sacada no segundo andar para chamar os transeuntes, anunciando um show |
| 66-67 | 1 capitão dos bandidos com 3d8 bandidos                                                                    |
| 68-69 | 1d10 fogos-fátuos                                                                                          |
| 70-71 | 2d4 sacerdotes                                                                                             |

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





**d100 Encontro**

|       |                                                              |
|-------|--------------------------------------------------------------|
| 72-74 | 3d6 <b>yuan-tis puro-sangue</b>                              |
| 75-76 | 2d10 <b>rufiões</b>                                          |
| 77-80 | A vidente lê cartas para aqueles que pagarem o preço de 1 pp |
| 81    | 1d3 <b>gladiadores</b>                                       |
| 82    | 1d4 +1 <b>couatls</b>                                        |
| 83    | 1d8 <b>fantasmas</b>                                         |
| 84    | 2d4 <b>duplos</b>                                            |
| 85    | 1d6 +2 <b>aranhas interplanares</b>                          |
| 86    | 2d4 <b>veteranos</b>                                         |
| 87    | 1d8 <b>lívidos</b> com 2d6 <b>carniçais</b>                  |
| 88    | 3d6 <b>gárgulas</b>                                          |
| 89    | 2d10 <b>fanáticos do culto</b>                               |
| 90    | 3d6 <b>homens-ratos</b>                                      |
| 91    | 1 <b>assassino</b>                                           |
| 92    | 1d3 <b>caçadores invisíveis</b>                              |
| 93    | 1 <b>slaadi cinza</b>                                        |
| 94    | 1 <b>dragão de prata jovem</b>                               |
| 95    | 1d4 <b>cambions</b> ou 1d4 <b>ressurgidos</b>                |
| 96    | 3d6 <b>inumanos</b>                                          |
| 97    | 1 <b>arquimago</b>                                           |
| 98    | 2d4 <b>crias vampíricas</b> ou 1d4 <b>onis</b>               |
| 99    | 1 <b>arcano</b> com 1 <b>guardião do escudo</b>              |
| 00    | 1 <b>rakshasa</b> ou 1 <b>vampiro</b>                        |

**ENCONTROS URBANOS (NÍVEIS 11–16)****d100 Encontro**

|       |                                                                                                                                                     |
|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01    | 1 <b>mímico</b>                                                                                                                                     |
| 02-05 | 1 <b>capitão dos bandidos</b> com 5d10 <b>bandidos</b> , todos em <b>caballos de montaria</b>                                                       |
| 06-10 | 1d10 <b>cavaleiros</b> em <b>caballos de guerra</b> (um dos cavaleiros é um <b>duplo</b> )                                                          |
| 11-13 | 1d8 <b>súcubos</b> ou 1d8 <b>íncubos</b>                                                                                                            |
| 14-16 | 3d6 <b>fanáticos do culto</b>                                                                                                                       |
| 17-19 | 1d10 <b>inumanos</b>                                                                                                                                |
| 20-22 | 3d6 <b>homens-ratos</b>                                                                                                                             |
| 23-25 | Um estrondo distante seguido por uma nuvem de fumaça que se elevava do outro lado da comunidade                                                     |
| 26-28 | 1d8 +1 <b>fantasmas</b>                                                                                                                             |
| 29-31 | 2d10 <b>gárgulas</b>                                                                                                                                |
| 32-34 | 1d6 + 2 <b>anomalias da água</b>                                                                                                                    |
| 35-37 | 1d4 + 4 <b>fogos-fátuos</b>                                                                                                                         |
| 38-40 | Artistas de rua apresentando um show de marionetes, envolvendo dois marionetes batendo um no outro com bastões, para a diversão da multidão reunida |
| 41-43 | 2d4 <b>couatls</b>                                                                                                                                  |
| 44-45 | 2d8 <b>lívidos</b>                                                                                                                                  |
| 47-51 | 1d8 + 1 <b>veteranos</b>                                                                                                                            |
| 52-55 | 3d4 <b>sacerdotes</b>                                                                                                                               |
| 56-58 | 2d4 <b>cambions</b>                                                                                                                                 |
| 59-61 | 1d10 <b>ressurgidos</b>                                                                                                                             |
| 62-65 | 2d4 <b>aranhas interplanares</b>                                                                                                                    |

**d100 Encontro**

|       |                                                                                                                      |
|-------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 66-69 | Um <b>plebeu</b> mal vestido que mergulha em um beco em fazer uma compra de uma figura de aparência suspeita         |
| 70-72 | 1d8 <b>caçadores invisíveis</b>                                                                                      |
| 73-75 | 1d8 + 1 <b>gladiadores</b>                                                                                           |
| 76-80 | Dois fazendeiros brigam devido ao preço das batatas (50% de chance de um dos fazendeiro ser um assassino aposentado) |
| 81-82 | 1d4 <b>dragões de prata jovens</b>                                                                                   |
| 83-84 | 1d4 <b>assassinos</b>                                                                                                |
| 85-86 | 1d8 <b>onis</b>                                                                                                      |
| 87-88 | 1d4 <b>arcãos</b> com 1d4 <b>guardiões do escudo</b>                                                                 |
| 89-90 | 1d10 <b>crias vampíricas</b>                                                                                         |
| 91-92 | 1 <b>dragão de prata adulto</b>                                                                                      |
| 93-94 | 1d4 <b>slaadis cinza</b>                                                                                             |
| 95-96 | 1 <b>conjurador vampiro</b> ou 1 <b>guerreiro vampiro</b>                                                            |
| 97    | 1 <b>arquimago</b> em alta velocidade na rua sobre um cavalo de montaria, explodindo 1d4 <b>guardas</b> com magias   |
| 98    | 1 <b>rakshasa</b>                                                                                                    |
| 99    | 1 <b>vampiro</b>                                                                                                     |
| 00    | 1 <b>dragão de prata ancião</b>                                                                                      |

**ENCONTROS URBANOS (NÍVEIS 17–20)****d100 Encontro**

|       |                                                                                                                                   |
|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01-05 | 1d10 <b>caçadores invisíveis</b>                                                                                                  |
| 06-10 | 1d10 <b>ressurgidos</b>                                                                                                           |
| 11-14 | 1d6+2 <b>gladiadores</b>                                                                                                          |
| 15-18 | 2d4 <b>cambions</b>                                                                                                               |
| 19-22 | 2d6 <b>súcubos</b> ou 2d6 <b>íncubos</b>                                                                                          |
| 23-25 | Uma bruxa ( <b>arquimago</b> ) que zuni sobre suas cabeças em uma vassoura voadora                                                |
| 26-30 | 1d4 <b>slaadis cinza</b>                                                                                                          |
| 31-35 | 2d8 <b>couatls</b>                                                                                                                |
| 36-40 | Um pai perturbado que apressa-se sobre as pessoas, implorando por ajuda para uma criança que caiu no esgoto                       |
| 41-45 | 1d3 <b>dragões de prata jovens</b>                                                                                                |
| 46-50 | 3d6 <b>fantasmas</b>                                                                                                              |
| 51-55 | 1 <b>dragão de prata adulto</b>                                                                                                   |
| 56-60 | 1d4 <b>arcãos</b> com 1d4 <b>guardiões do escudo</b>                                                                              |
| 61-65 | Um comerciante agressivo que vende mercadorias para os transeuntes, afirmando ser o fornecedor das melhores sedas em toda a terra |
| 66-70 | 1 <b>dragão de prata ancião</b>                                                                                                   |
| 71-75 | 3d6 <b>crias vampíricas</b>                                                                                                       |
| 76-80 | Uma patrulha 2d10 <b>guardas</b> marchando pela rua, procurando por alguém ou alguma coisa                                        |
| 81-85 | 1d10 <b>assassinos</b>                                                                                                            |
| 86-90 | 1d4 + 1 <b>slaadis cinza</b>                                                                                                      |
| 91-93 | 1d10 <b>onis</b>                                                                                                                  |
| 94-96 | 1 <b>conjurador vampiro</b> ou 1 <b>guerreiro vampiro</b>                                                                         |
| 97    | 1d4 <b>arquimagos</b>                                                                                                             |
| 98    | 1d3 <b>rakshasas</b>                                                                                                              |
| 99    | 1d4 <b>vampiros</b>                                                                                                               |
| 00    | 1 <b>tarrasque</b>                                                                                                                |



## ARMADILHAS REVISITADAS

As regras para armadilhas na *Guia do Mestre* fornecem as informações básicas que você precisa para aplicar armadilhas na mesa do jogo. O material aqui trás armadilhas diferentes, mais elaboradas, descrevendo-se em termos de mecânica do jogo e oferecendo orientação sobre a criação de armadilhas próprias utilizando estas novas regras.

Ao invés de caracterizar as armadilhas como mecânicas ou mágicas, essas regras separam armadilhas em duas outras categorias: simples e complexas.

### ARMADILHAS SIMPLES

Uma armadilha simples ativada é então inofensiva ou facilmente evitada. Um buraco escondido, cavado na entrada de um covil goblin, uma agulha de veneno que salta de uma fechadura, e uma besta armada para atirar quando um intruso pisa em uma placa de pressão são todas as armadilhas simples.

#### DESCREVENDO UMA ARMADILHA SIMPLES

A descrição de uma armadilha simples começa decidindo o nível e a gravidade da ameaça que ela propõe. Seguindo com uma nota geral sobre como ela se parece e como funciona, há três parágrafos que descrevem como armadilhas funcionam no jogo.

**Nível e Ameaça.** O nível de uma armadilha é na verdade um intervalo de níveis equivalente aos estágios do jogo (níveis 1-4, 5-10, 11-16 e 17-20). Indicando o tempo apropriado para usar a armadilha na sua campanha. Adicionalmente cada armadilha representa tanto um perigo moderado quanto perigoso baseado nos seus detalhes específicos.

**Gatilho.** Uma armadilha simples é ativada quando o evento que a ativa ocorre, essa descrição fornece

o local onde a armadilha foi ativada e qual evento à ativou.

**Efeito.** O efeito da armadilha ocorre após a armadilha ser ativada. A armadilha pode disparar um dardo, soltar uma nuvem de gás venenoso, faz com que uma passagem seja aberta, e assim por diante. Essa descrição especifica qual o alvo da armadilha, se é um bônus de ataque ou um teste de resistência e o que ocorre em caso de sucesso ou falha do mesmo.

**Contramedidas.** Armadilhas podem ser detectadas ou derrotadas de uma série de maneiras usando testes de habilidade ou magias. Essa descrição detalha as maneiras de neutralizar a armadilhas. Também especifica o que acontece se, por qualquer motivo, houve falha na tentativa para neutraliza-la.

#### FUNCIONAMENTO DE UMA ARMADILHA SIMPLES

O prepare para o uso de uma armadilha simples no jogo começa tomando nota da Percepção passiva dos jogadores. A maior parte das armadilhas permitem testes de Sabedoria (Percepção) para detecta-las ou outros elementos que possam acusar sua presença. Se você interrompe a narração para perguntar essa informação eles podem suspeitar de um perigo iminente.

Quando a armadilha é ativada, aplique os efeitos como especificados na descrição.

Se os jogadores descobrirem a armadilhas, esteja aberto para julgar as ideias de como eles irão neutraliza-la. O início da descrição da armadilha é o ponto de partida para como desarma-la, não sua descrição completa.

Para deixar mais fácil para você descrever o que acontece depois, os jogadores devem ser específicos como eles desejam neutralizar a armadilha. Simplesmente expressar o desejo de fazer um teste de habilidade não é útil para você. Pergunte aos jogadores onde seus personagens estão posicionados e o que eles pretendem fazer para neutralizar a armadilha.





## TORNANDO ARMADILHAS SIGNIFICATIVAS

Se quiser melhorar a chance dos personagens enfrentarem as armadilhas que você criou para eles em um encontro ou uma aventura, pode ser tentador usar um grande número de armadilhas. Fazer isso garante que eles consigam neutralizar talvez apenas uma ou duas delas, mas é melhor lutar contra esse impulso.

Se suas aventuras e encontros estão cheios de armadilhas, e os personagens acabarem sendo vítimas delas muito frequentemente, é racional que eles tomem medidas preventivas contra futuras armadilhas, correndo o risco de jogos dinâmicos e fluidos se tornarem jogos que os personagens procuram cada centímetro da masmorra atrás de fios e placas de pressão.

Armadilhas são mais efetivas quando sua presença vem como surpresa, não quando elas aparecem com tanta frequência que os jogadores focam seus esforços em achar a próxima armadilha.

## EXEMPLO DE ARMADILHAS SIMPLES

Aqui estão exemplos de armadilhas simples que você pode usar para preencher suas aventuras ou como modelos para suas próprias criações.

### ARMADILHA DE URSO

*Armadilha simples (nível 1–4, ameaça perigosa)*

Uma armadilha de urso se assemelha a um conjunto de mandíbulas de ferro que se fecha quando pisarem, apertando a perna de uma criatura. A armadilha é cravada no chão, deixando a vítima imobilizada.

**Gatilho.** Uma criatura que pisa na armadilha de urso aciona-a.

**Efeito.** A armadilha faz um ataque contra a criatura desencadeadora. O ataque tem um bônus de ataque de +8 e causa 5 (1d10) de dano perfurante em um acerto. Este ataque não pode ganhar vantagem ou desvantagem. Uma criatura atingida pela armadilha tem seu deslocamento reduzido a 0. Ela não pode se mover até que ela se liberte da armadilha com um teste bem sucedido de Força CD 15 feito por ela ou outra criatura adjacente à armadilha.

**Contramedidas.** Um teste de Sabedoria (Percepção) CD 10 revela a armadilha. Um sucesso em um teste de Destreza CD 10 feito com ferramentas de ladrão a desabilita.

### ARMADILHA DE BESTA

*Armadilha simples (nível 1–4, ameaça perigosa)*

Uma armadilha de besta é a favorita de kobolds e de outras criaturas que confiam em armadilhas para defender seus covis. Consiste em um fio que atravessa um corredor e conectado cuidadosamente a um par de bestas pesadas escondidas. As bestas são destinadas a disparar no corredor em qualquer pessoa que aciona o fio.

**Gatilho.** Uma criatura que caminha através do fio aciona a armadilha.

**Efeito.** A armadilha faz dois ataques contra a criatura desencadeadora. Cada ataque tem um bônus de ataque +8 e causa 5 (1d10) de dano perfurante em um acerto. Este ataque não pode ganhar vantagem ou desvantagem.

**Contramedidas.** Um teste de Sabedoria (Percepção) CD 15 revela o fio. Um teste de Destreza CD 15 feito com ferramentas de ladrão desabilita o fio, mas um resultado por 5 ou menos no teste desencadeia a armadilha.

## QUEDA DE RASTRILHO

*Armadilha simples (nível 1–4, ameaça moderada)*

Algumas pessoas que constroem masmorras, como magos loucos em busca de novas vítimas, não têm intenção de permitir que seus visitantes façam uma fuga fácil. Esta armadilha é diabólica porque faz com que um rastriho com pontas afiadas em sua base, caia de uma pequena distância da placa de pressão. Embora a armadilha esteja no fundo do calabouço, a porta fechou a entrada do calabouço, que fica a uma distância de centenas de metros, o que significa que os aventureiros não sabem que estão presos até que decidam ir para a saída.

**Gatilho.** Uma criatura que pisa na placa de pressão dispara essa armadilha.

**Efeito.** A armadilha faz com que sejam liberados os contrapesos de uma grade móvel de ferro que cai do teto ao chão, bloqueando a saída do labirinto.

**Contramedida.** Um teste de Sabedoria (Percepção) CD 20 revela a placa de pressão. Um teste de Destreza de CD 20 feito com ferramentas de ladrões desabilita, mas um resultado por 5 ou menos no teste desencadeia a armadilha.

## EXPLOÇÃO ARDENTE

*Armadilha simples (nível 5–10, ameaça perigosa)*

O templo de Pyremius, um deus do fogo, é atormentado por ladrões que buscam roubar as opalas de fogo exibida pelos sacerdotes em tributo ao seu Deus. Um mosaico no chão da entrada do santuário interno entrega uma repreensão ardente aos intrusos.

**Gatilho.** Qualquer pessoa que pise no mosaico faz com que o fogo emerja do chão. Aqueles que usam abertamente os símbolos sagrados de Pyremius não acionam esta armadilha.

**Efeito.** Um cubo de 4,5 metros de fogo emerge, cobrindo a placa de pressão e a área ao redor dela. Cada criatura na área deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 15, recebendo 24 (7d6) de dano de fogo em uma falha, ou metade desse dano em um sucesso.

**Contramedida.** Um teste de Sabedoria (Percepção) CD 15 revela cinzas e marcas fracas de queimadura na área criada por esta armadilha. Um teste de Inteligência (Religião) CD 15 permite que uma criatura destrua a armadilha desfigurando uma runa chave no mosaico que está ao alcance. Se este teste não for bem sucedido, a armadilha será ativada. Uma conjuração de *dissipar magia* (CD 15) bem sucedida sobre as runas destrói a armadilha.

## ARMADILHA DE REDE

*Armadilha simples (nível 1–4, ameaça perigosa)*

Goblins, com sua propensão para escravizar seus inimigos, preferem armadilhas que deixam intrusos intactos para trabalhar nas minas dos goblins ou em qualquer outro lugar.

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

Armadilhas de fosso são hilárias!  
Porque quando um de vocês criaturas  
antigas pisa em uma, vocês caem!  
E vocês se machucam! Essa é a melhor parte.





**Gatilho.** Um fio atravessado por um corredor é ligado a uma grande rede. Se o fio arrebentar, a rede cai sobre o intruso. Um sino de ferro também é ligado ao mesmo fio. Ele toca quando a armadilha é ativada, alertando os guardas próximos.

**Efeito.** Uma rede que cobre uma área de 3 metros por 3 metros centrada no fio cai ao chão e o sino toca. Qualquer criatura dentro da área da rede deve ter sucesso em um teste de resistência de Destreza CD 15 ou ficará agarrado. Uma criatura pode usar sua ação para fazer um teste de Força de CD 10 para tentar se libertar ou a outra criatura presa na rede. Causar 5 pontos de dano do tipo cortante à rede (CA 10, 20 pv) também libera uma criatura sem prejudicar-la.

**Contramedidas.** Um teste de Sabedoria (Percepção) CD 15 revela o fio e a rede. Um teste de Destreza de CD 15 feita com ferramentas de ladrão desativa o fio sem deixar cair a rede ou tocar a campainha, falhar neste teste faz com que a armadilha seja ativada.

### ARMADILHA DE FOSSO

*Armadilha simples (nível 1-4, ameaça moderada)*

A armadilha de fosso mais simples consiste em um poço profundo de 3 metros, escondido por uma lona esfarrapada coberta com folhas e terra para que se pareça chão firme. Este tipo de armadilha é útil para bloquear a entrada do covil de um monstro e geralmente tem bordas estreitas ao longo de seus lados para permitir movimentação ao redor.

**Gatilho.** Qualquer pessoa pisando na lona poderá cair no poço.

**Efeito.** A criatura desencadeadora deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 10. Em um teste bem-sucedido, a criatura agarra na borda do poço ou instintivamente dá um passo para trás. Caso contrário, a criatura cai no poço e recebe 3 (1d6) de dano de concussão pela queda.

**Contramedidas.** Um teste de Sabedoria (Percepção) CD 10 revela a lona e a largura de 30 centímetros do fosso, ao redor da borda do fosso é seguro para atravessar.

### AGULHA VENENOSA

*Armadilha simples (nível 1-4, ameaça mortal)*

Uma minúscula agulha envenenada escondida em uma fechadura é uma ótima maneira de desencorajar os ladrões a saquear um tesouro. Tal armadilha é geralmente colocada em um baú ou na porta de uma câmara do tesouro.

**Gatilho.** Qualquer pessoa tentando arrombar ou abrir a fechadura aciona a armadilha.

**Efeito.** A criatura desencadeadora deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 20. Em caso de falha, a criatura recebe 14 (4d6) de dano de veneno e é envenenada por 10 minutos. Enquanto envenenada dessa maneira, a criatura fica paralisada. Em um teste bem-sucedido, a criatura recebe metade do dano e não é envenenada.

**Contramedidas.** Um teste de Sabedoria (Percepção) CD 20 revela a agulha, mas somente se um personagem inspecionar a fechadura. Um teste de Destreza de CD 20 feito com ferramentas de ladrões desabilita a agulha, mas um resultado por 10 ou menos no teste desencadeia a armadilha.

### LÂMINA CEIFADORA

*Armadilha simples (nível 5-10, ameaça perigosa)*

Essa armadilha usa lâminas moveis que se estendem através de uma câmara ameaçando todos por perto. Tipicamente a armadilha da lâmina ceifadora é acionada por uma alavanca ou um dispositivo simples. Kobolds particularmente adoram este estilo de armadilha, pois eles conseguem derrotar criaturas maiores que eles.

**Gatilho.** Quando a alavanca é puxada, a armadilha é ativada.

**Efeito.** Cada criatura média ou maior em uma área de 1,5 metros de largura por 6 metros de comprimento deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 15, recebendo 14 (4d6) de dano cortante em uma falha, ou metade do dano em um sucesso.

**Contramedidas.** A alavanca não está escondida. Um teste de Sabedoria (Percepção) CD 15 revelam arranhados e manchas de sangue no chão e paredes, na área de efeito da armadilha. Um teste de Destreza CD 15 feito com as ferramentas de ladrão desabilita a alavanca.

### SONO DAS ERAS

*Armadilha simples (nível 11-16, ameaça mortal)*

Quando a armadilha do sono das eras é ativada, uma placa de pressão conjura uma magia que ameaça enviar intrusos ao um sono profundo. Os guardiões da masmorra podem então dispensar mais fácil os adormecidos.

**Gatilho.** Pisar na placa de pressão dispara esta armadilha.

**Efeito.** Quando ativada, esta armadilha conjura uma magia sono centrada na placa de pressão usando um espaço de magia de 9º nível.

**Contramedidas.** Um teste de Sabedoria (Percepção) CD 20 revela a placa de pressão. Um teste de Inteligência (Arcanismo) CD 20 feito a até 1,5 metros da placa de pressão desabilita a armadilha, mas um resultado por 10 ou menos no teste desencadeia a armadilha. Uma conjuração de *dissipar magia* CD 19, bem sucedida conjurada na placa de pressão destrói a armadilha.

### PROJETANDO ARMADILHAS SIMPLES

Você pode criar suas próprias armadilhas simples usando as seguintes diretrizes. Você também pode adaptar as armadilhas dos exemplos modificando os valores de CDs e danos, com base no nível de ameaça para a armadilha como demonstrado abaixo.

#### OBJETIVO

Antes de mergulhar nos detalhes de sua armadilha, pense no seu propósito. Por que alguém iria construir essa armadilha? Qual é o seu propósito? Pense no criador da armadilha, no propósito do criador e qual a localização que a armadilha protege. As armadilhas têm contexto no mundo – elas não foram criadas por nenhum motivo – e esse contexto impulsiona a natureza e os efeitos da armadilha.

Descritos abaixo estão alguns dos propósitos que uma armadilha pode ter. Use-os para inspirar a criação de suas próprias armadilhas.

**Alarme.** Uma armadilha de alarme é projetada para alertar os ocupantes de uma área de intrusos. Pode fazer com que um sino ou um gongo soem. Este tipo de armadilha raramente envolve um teste de resistência porque o alarme não pode ser evitado quando ativado.

**Atrasar.** Essas armadilhas servem para atrasar os intrusos, dando aos habitantes de uma masmorra





## NÍVEL E LETALIDADE

Antes de criar os efeitos de uma armadilha, pense no seu nível e na sua letalidade.

As armadilhas são divididas em quatro estágios de níveis, 1–4, 5–10, 11–16 e 17–20. O nível que você escolhe para a armadilha lhe dá um ponto de partida para determinar a sua potência.

Para delinear mais precisamente sua força da armadilha, escolha se é uma ameaça moderada, perigosa ou mortal para personagens dentro da faixa de nível escolhida. É improvável que uma armadilha moderada mate um personagem. Armadilhas perigosas causam dano suficiente para que um personagem atingido precise de uma cura. Uma armadilha mortal pode reduzir uma criatura a 0 pontos de vida de uma vez só, e deixa a maioria das criaturas atingidas precisando de um descanso curto ou longo.

Consulte as seguintes tabelas para determinar os efeitos das armadilhas. A tabela CDs de Resistência de Armadilha e Bônus de Ataque fornecem diretrizes para CD de resistência de uma armadilha, e de bônus de ataque. A CD do teste é o número padrão usado para qualquer interação com a armadilha.

A tabela Grau de Dano por Nível, lista o dano típico que uma armadilha causa em determinados níveis de personagem. O dano listado supõe que a armadilha causa dano a uma criatura. Use d6 para danos em apenas uma criatura por vez e d10 para armadilhas que podem afetar mais de uma criatura por vez.

A Conjuração Equivalente por Nível lista o nível de espaço de magia que é apropriado para o nível de personagem e perigo imposto pela armadilha. Uma magia é uma grande base para usar ao projetar uma armadilha, seja uma armadilha que duplica a magia (um espelho que conjura *enfeitiçar pessoa* em quem olha para ele) ou usa seus efeitos (um dispositivo alquímico que explode como *bola de fogo*).

Note que a entrada Mortal para personagens acima do nível 17 sugere a combinação de uma magia de 9º nível e uma de 5º nível em um efeito. Neste caso, escolha duas magias, ou combine os efeitos de uma conjuração usando um espaço de 9º e 5º níveis. Por exemplo, a magia *bola de fogo* daria 24d6 de dano em um teste de resistência falho de Destreza.

## CDs de Resistência de Armadilha e Bônus de Ataque

| Nível de Perigo | Resistência/Teste de CD | Bônus de Ataque |
|-----------------|-------------------------|-----------------|
| Moderado        | 10                      | +5              |
| Perigoso        | 15                      | +8              |
| Mortal          | 20                      | +12             |

## GRAU DE DANO POR NÍVEL

| Nível do   |            |            |             |
|------------|------------|------------|-------------|
| Personagem | Moderado   | Perigoso   | Mortal      |
| 1º–4º      | 5 (1d10)   | 11 (2d10)  | 22 (4d10)   |
| 5º–10º     | 11 (2d10)  | 22 (4d10)  | 55 (10d10)  |
| 11º–16º    | 22 (4d10)  | 55 (10d10) | 99 (18d10)  |
| 17º–20º    | 55 (10d10) | 99 (18d10) | 132 (24d10) |

## CONJURAÇÃO EQUIVALENTE POR NÍVEL

| Nível do   |          |          |         |
|------------|----------|----------|---------|
| Personagem | Moderado | Perigoso | Mortal  |
| 1º–4º      | Truque   | 1º       | 2º      |
| 5º–10º     | 1º       | 3º       | 6º      |
| 11º–16º    | 3º       | 6º       | 9º      |
| 17º–20º    | 6º       | 9º       | 9º + 5º |

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

tempo para montar uma defesa ou fugir. Um fosso escondido é o exemplo clássico desta armadilha. Um fosso de 3 metros de profundidade normalmente causa pouco dano e é fácil de escapar, mas serve ao seu propósito de atrasar os intrusos. Outros exemplos de armadilhas que atrasam incluem paredes que desmoronam, um rastrilho que cai do teto, e um mecanismo de travamento que fecha e barra uma porta. Essas armadilhas, quando tem partes moveis que ameaçam personagens quando ativadas, geralmente requerem um teste de resistência de Destreza para evita-las.

**Restringir.** Uma armadilha de restrição tenta manter suas vítimas no lugar, deixando-as incapazes de se deslocar. Essas armadilhas são mais úteis quando combinadas com uma patrulha de guarda regular assim suas vítimas são capturadas e levadas para serem cuidadas em outro lugar. Mas em antigas masmorras os guardas podem ter desaparecido há muito tempo.

Essas armadilhas geralmente requerem um teste de resistência de Força para evitar, mas algumas não permitem testes. Além de causar dano, elas também tornam uma criatura incapaz de se deslocar. Um teste de Força subsequente, bem-sucedido (use o CD de resistência) ou dano contra a armadilha pode quebrá-la e libertar a criatura. Exemplos incluem uma armadilha de urso, uma jaula que cai de um teto, ou um dispositivo que arremessa uma rede.

**Matar.** Essas armadilhas são projetadas para eliminar intrusos, curto e simples. Seus efeitos incluem agulhas envenenadas que emergem quando uma fechadura é adulterada, explosões de fogo que encham um quarto, gás venenoso, e outros aparatos mortais. Os testes de resistência – geralmente Destreza ou Constituição – permitem que as criaturas evitem ou diminuam os efeitos da armadilha.



## GATILHOS

Um gatilho é a circunstância que precisa acontecer para ativar a armadilha.

Decida o que faz com que a armadilha seja ativada e determine como os personagens podem encontrar o gatilho. Aqui estão alguns exemplos de gatilhos:

- Uma placa de pressão que, quando pisada, ativa a armadilha.
- Um fio aciona ou dispara a armadilha quando arrebitado, geralmente quando alguém o atravessa.
- Uma maçaneta que ativa uma armadilha quando é virada para o lado errado.
- Uma porta ou baú que aciona uma armadilha quando é aberto.

Um gatilho geralmente precisa estar escondido para ser eficaz. Caso contrário, evitar a armadilha é trivialmente fácil.

Um gatilho requer um teste de Sabedoria (Percepção) para simplesmente revelar sua natureza. Os personagens podem neutralizar uma armadilha de rede escondida coberta de folhas se localizarem o poço através dos espaços entre as folhas. Uma armadilha de fio é frustrada se percebida, assim como uma placa de pressão.

Outras armadilhas exigem inspeção e dedução cuidadosas. Uma maçaneta abre uma porta quando virada para a esquerda, mas ativa uma armadilha quando virada para a direita. Uma armadilha tão sutil requer um teste bem-sucedido de Inteligência (Investigação) para notar. O gatilho é óbvio, entender a sua natureza não é.

A CD do teste, independentemente do seu tipo, depende da habilidade e cuidado tomado para ocultar a armadilha. A maioria das armadilhas requer um teste de CD 20 para detectar, mas uma armadilha mal feita ou construída às pressas tem um CD de 15. Armadilhas excepcionalmente desonestas podem ter um CD de 25.

Você deve colocar algo que os personagens possam descobrir com um teste bem-sucedido. Na maioria dos casos, o teste revela a armadilha. Em outros casos, ele descobre pistas úteis, mas ainda requer alguma dedução. Os personagens podem ter sucesso no teste, mas ainda acionar a armadilha caso eles não consigam entender o que descobriram.

## EFEITOS

Projetar efeitos de uma armadilha é um processo bem direto. As tabelas para CDs de resistência, bônus de ataque, dano e similares dão um ponto de partida para a maioria das armadilhas simples que causam dano.

Para armadilhas com efeitos mais complexos, o melhor ponto de partida é usar a tabela Conjunção Equivalente por Nível para encontrar a melhor correspondência para o efeito pretendido da armadilha. As magias são um bom ponto de partida porque são peças compactas de desenvolvimento de jogo que fornecem efeitos específicos.

Se você está usando uma magia como ponto de início, veja se precisa modificá-la um pouco para se adequar ao tipo de armadilha. Por exemplo você pode facilmente modificar o tipo de dano que a magia causa ou o tipo do teste de resistência necessário.

## DESARMANDO ARMADILHAS SIMPLES

Apenas um teste de habilidade bem-sucedido é necessário para desarmar uma armadilha simples. Imagine como a armadilha opera, e depois pense sobre como os personagens podem superá-la. Mais de um tipo de teste de habilidade pode ser possível para desarmá-la. Algumas armadilhas são muito

mal escondidas, podendo ser detectadas quase sem esforço. Por exemplo uma armadilha escondida de fosso é desarmada automaticamente quando os personagens a observam após isso os personagens podem simplesmente andar em torno dela ou descer de um lado, atravessá-lo e subir o outro lado.

Depois de determinar como uma armadilha pode ser desarmada ou evitada, escolha a combinação de habilidade e perícia adequadas que os personagens podem usar. Na maioria dos casos, um teste de Destreza feito com ferramentas de ladrões, um teste de Força (Atletismo) ou um teste de Inteligência (Arcanismo) podem neutralizar uma armadilha.

Um teste de Destreza feito com ferramentas de ladrões pode aplicar-se a qualquer armadilha com um elemento mecânico. As ferramentas de ladrões podem ser usadas para desabilitar com segurança um fio ou placa de pressão, desmontar um mecanismo de agulha venenosa ou parar uma válvula de vazamentos de gás venenoso em uma sala.

Testes de Força são úteis para armadilhas que podem ser destruídas ou retidas através da força bruta. Uma lâmina de corte pode ser quebrada, um teto em colapso mantido no lugar, uma rede rasgada.

Armadilhas mágicas podem ser desativadas por alguém que pode diminuir ou dissipar a magia usada para alimentá-las. Um teste de Inteligência (Arcanismo) permite a um personagem descobrir as funções da armadilha e como desativar sua magia. Uma estátua que dispara um jato de chama mágica pode ser desativada quando um de seus olhos de vidro é quebrado, interrompendo a magia que lhe dá poder.

Assim que seja feito isso, decida se há algum inconveniente para uma tentativa falha de desarmar ou evitar a armadilha. Dependendo do tipo do teste de habilidade envolvido e a natureza da armadilha você pode determinar quais as consequências negativas ocorrerão – geralmente a armadilha é ativada. Em outras ocasiões você pode atribuir um valor mínimo que o teste de habilidade deve atingir para que nada ocorra, e caso o número obtido seja igual ou inferior ao estipulado, o efeito da armadilha é ativada.

## COLOCAÇÃO DE ARMADILHAS SIMPLES

Contexto e ambientação são tudo quando se fala em armar uma armadilha adequadamente. Um tronco de árvore móvel que derrube os personagens para o lado é uma inconveniência em um trajeto típico de floresta onde consegue ser facilmente evitada, mas é um perigo potencialmente mortal em uma trilha estreita uma face do penhasco imponente.

Encruzilhadas e passagens estreitas que levam a lugares importantes em uma masmorra são um bom local para armadilhas, especialmente as armadilhas que servem como alarmes ou restrições. O objetivo é frustrar ou atrasar os intrusos antes que cheguem a um lugar crítico dando aos habitantes da masmorra a chance de montar uma defesa ou contra ataque.

Arcas de tesouro, portas para cofres, e qualquer outra barreira ou recipiente que detém um tesouro valioso é o local ideal para uma armadilha mortal. Neste caso, a armadilha é a linha final de defesa que pode eliminar um ladrão ou intruso.

Armadilhas de alarme, uma vez que não representam uma ameaça física direta, são ideais para áreas que são usadas pelos habitantes de uma masmorra – assumindo que os habitantes saibam de sua existência e como evita-la. Acidentes acontecem, mas se um Goblin tropeça dentro de seu esconderijo e aciona o alarme acidentalmente não há problemas. O alarme soa, os guardas chegam, eles castigam o Goblin desajeitado, e então eles rearmam a armadilha.



## ARMADILHAS COMPLEXAS

Uma armadilha complexa representa vários perigos para os aventureiros. Uma vez que uma armadilha complexa é ativada, permanece perigosa rodada após rodada até que os personagens a evitem ou a neutralizem. Algumas armadilhas complexas se tornam mais perigosas ao longo do tempo, à medida que ganham força ou ganham velocidade.

Armadilhas complexas também são mais difíceis de desativar do que as simples. Um único teste não é suficiente. Em vez disso, uma série de testes é necessária para desabilitar lentamente cada componente da armadilha. Os efeitos diminuem com cada teste bem sucedido até que os personagens finalmente a desativem.

As armadilhas mais complexas são projetadas para que possam ser desarmadas somente se um personagem ágil. Por exemplo, num corredor cheio de lâminas ceifadoras, o mecanismo que as controla está na extremidade oposta da entrada, ou uma estátua que inunda uma área em energia necrótica só pode ser desabilitada enquanto permanece na área de efeito que cria.

### DESCREVENDO UMA ARMADILHA COMPLEXA

Armadilhas complexas tem os mesmo quatro descritores das armadilhas simples, mais as características especiais que a fazem ter um nível de ameaça mais dinâmico.

**Nível e Ameaça.** Uma armadilha complexa usa as mesmas faixas de nível e classificações para sua letalidade como uma armadilha simples.

**Gatilho.** Assim como uma armadilha simples, uma complexa tem um gatilho. Algumas armadilhas complexas têm vários gatilhos.

**Iniciativa.** Uma armadilha complexa tem turnos assim como uma criatura porque suas funciona sob um período de tempo. Esse descritor da armadilha fala se a armadilha complexa é lenta (age como iniciativa 10), rápida (age como iniciativa 20) ou muito rápida (agem duas vezes, uma como iniciativa 20 e outra como iniciativa 10) armadilhas sempre agem depois das criaturas com o mesmo número de iniciativa.

**Elementos Ativos.** No turno de uma armadilha, ela produz efeitos específicos que são detalhados nessa descrição. A armadilha pode ter vários elementos ativos, uma tabela em que você rola para determinar seu efeito aleatoriamente ou opções para você escolher.

**Elementos Dinâmicos.** Armadilhas complexas apresentam uma ameaça crescente ou mutável dependendo de como funciona. Geralmente envolvendo elementos cruciais tem efeito no final de cada um de seus turnos ou em resposta a uma ação de um personagem contra ela.

**Elementos Constantes.** Uma armadilha complexa apresenta ameaça mesmo quando não é seu turno. Os elementos constantes descrevem como essas ameaças funcionam. A maioria faz um ataque ou força um teste de resistência contra criaturas que terminam os seus turnos dentro de certas áreas.

**Contramedidas.** Uma armadilha pode ser neutralizada de varias maneiras. A descrição de uma armadilha detalha os testes ou feitiços que podem detectá-la e desativá-la. Ela também especifica o que acontece, caso haja uma tentativa falha de desativá-la.

Desativar uma armadilha complexa é como desarmar uma armadilha simples, exceto que uma armadilha complexa requer mais testes. Geralmente, requer três testes bem-sucedidos para desarmar os elementos de uma armadilha complexa. Muitas dessas armadilhas têm vários elementos, exigindo muito trabalho para desativar cada parte da armadilha. Geralmente, um teste bem-sucedido reduz a eficácia da armadilha, se não desativá-la.

## FUNCIONAMENTO DE UMA ARMADILHA COMPLEXA

Uma armadilha complexa funciona de forma similar a um monstro lendário. Quando ativada, os elementos ativos da armadilha agem dependendo de sua iniciativa. Em cada uma de suas iniciativas, depois de todas as criaturas com essa mesma iniciativa terem agido, os elementos da armadilha ativam. Aplique os efeitos detalhados na descrição da armadilha.

Depois de resolver os efeitos dos elementos ativos da armadilha, verifique seus elementos dinâmicos para ver se algo muda sobre a armadilha. Muitas armadilhas complexas têm efeitos que variam durante o conflito. Uma aura mágica pode causar mais dano quanto mais tempo ela estiver ativa, ou uma lâmina ceifadora pode mudar qual área da sala ela ataca.

Os elementos constantes da armadilha permitem que ela tenha efeitos mesmo quando não é o turno da armadilha. No final do turno de cada criatura, olhe para os elementos constantes da armadilha para ver se alguns de seus efeitos ativam.

### EXPERIÊNCIA PARA ARMADILHAS COMPLEXAS

Superar armadilhas complexas garante premiações de experiência, dependendo do perigo que representa. Julgando se o grupo neutralizou ou superou a armadilha requer um pouco de interpretação. Como uma regra geral, se os personagens neutralizam a armadilha ou seu expostos aos seus efeitos e sobrevivem, são beneficiados com pontos de experiência de acordo com a tabela abaixo.

### EXPERIÊNCIA PARA ARMADILHAS COMPLEXAS

| Nível da Armadilha | Pontos de Experiência |
|--------------------|-----------------------|
| 1—4                | 650                   |
| 5—10               | 3.850                 |
| 11—16              | 11.000                |
| 17—20              | 21.500                |

### EXEMPLO DE ARMADILHAS COMPLEXAS

As armadilhas complexas a seguir podem ser usadas para desafiar os personagens ou para inspirar suas próprias criações.

#### CAMINHO DE LÂMINAS

*Armadilha complexa (nível 1-4, ameaça perigosa)*

Escondida dentro de uma pirâmide enterrada que marca a localização da Cidade Perdida de Cynidicea é o túmulo do rei Alexandre e da Rainha Zenobia. A entrada para sua tumba é um longo corredor cheio de armadilhas, acessível apenas por portas secretas sabiamente escondidas. O corredor tem 6 metros de largura e 48 metros de comprimento. É bem iluminado. Depois de 25 metros, o chão está quebrado e rachado e é terreno difícil até a marca de 40 metros.

**Gatilho.** Esta armadilha ativa assim que uma criatura não morta-viva entra no corredor, e permanece ativa enquanto qualquer criatura não morta-viva estiver dentro dela.

**Iniciativa.** A armadilha atua na iniciativa 20 e novamente na 10.

**Elementos Ativos.** O Caminho de Lâminas inclui um conjunto de lâminas girando ao longo dos primeiros 24 metros da armadilha, esmagando pilares que batem do teto ao chão antes de subir de volta para o teto nos próximos 15 metros, e uma ruína de medo em seus últimos 9 metros de corredor.

**Lâminas Giratórias (Iniciativa 20).** As lâminas atacam cada criatura nos primeiros 25 metros do



corredor, com um bônus de ataque +5 e causam 11 (2d10) de dano cortante em um acerto.

**Pilares Aniquiladores (Iniciativa 10).** Cada criatura na área de 15 metros de comprimento além dos primeiros 24 metros do corredor deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 15, recebendo 11 (2d10) de dano de concussão e é deixada derrubada se falhar no teste, ou metade do dano em um teste bem-sucedido sem efeitos adicionais.

**Runa do Medo (Iniciativa 10).** Cada criatura nos 9 metros de comprimento além dos Pilares Aniquiladores deve fazer um teste de resistência de CD 15 de Sabedoria. Em uma falha no teste, a criatura é amedrontada pela runa, e deve imediatamente usar sua reação para mover seu deslocamento na direção dos pilares. A criatura amedrontada não pode se aproximar da extremidade do corredor até que ela use uma ação para ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria de CD 15, terminando a condição amedrontada sobre si mesmo.

**Elementos Dinâmicos.** As lâminas e a runa se tornam mais perigosas quanto mais tempo permanecem ativas.

**Lâminas Aceleram.** As lâminas se movem com velocidade crescente, retardando somente quando atingem um alvo. Cada vez que as lâminas erram um ataque seu próximo ataque se torna mais difícil de escapar. A cada erro seu bônus de ataque aumenta em +2 e seu dano em 3 (1d6). Esses benefícios perduram até que as lâminas atinjam um alvo, retornando a velocidade normal após isso.

**Defesa da Runa.** Mexer na Runa do Medo para desativá-la aumentará o seu poder. Cada teste mal-sucedido para desativar a runa aumentará o dano das lâminas e dano dos pilares em 5 (1d10) e aumenta o CD da Runa em 1.

**Elemento Constante.** As Lâminas Giratórias e a Runa do Medo afetam as criaturas que terminam seus turnos nas áreas de efeitos desses elementos.

**Lâminas Giratórias.** Qualquer criatura que termina seu turno na área da lâmina é alvo de um ataque: +5 de bônus; 5 (1d10) de dano cortante em um acerto.

**Runa do Medo.** Qualquer criatura que termine seu turno dentro de 9 metros do final do corredor deve fazer um teste de resistência contra o efeito da Runa do Medo.

**Contramedidas.** Cada um dos elementos ativos da armadilha podem ser minimizados por métodos particulares.

**Lâminas Giratórias.** Os personagens podem destruir as lâminas, danificar seus componentes, ou estudar seu padrão para evitá-las; As lâminas são desativadas se seu bônus de ataque for reduzido a -8. Os métodos de redução são descritos a seguir:

**Inteligência (Investigação),** CD 15. Com uma ação, uma criatura que possa ver as lâminas pode tentar um teste de Inteligência (Investigação).

Um sucesso significa que o personagem descobriu como antecipar o movimento das lâminas garantindo desvantagem nos ataques da lâmina contra uma criatura que não esteja incapacitada.

**Ataque.** Uma criatura na área pode atacar a lâmina para amassar ou destruí-la enquanto ela se move.



A lâmina ganha vantagem no seu ataque contra a criatura. A criatura então ataca. As lâminas tem CA 15 e 15 pontos de vida. Acertar uma lâmina reduz seu bônus de ataque em 2.

**Teste de destreza com ferramentas de ladrão,** CD 15. Criaturas podem usar ferramentas de ladrão na área de ataque das lâminas para frustrar seu mecanismo. Um teste bem-sucedido reduz o bônus de ataque das lâminas em 2.

**Pilar Aniquilador.** Os pilares não têm contramedidas eficazes.

**Runa do Medo.** A runa pode ser desativada com três testes bem-sucedidos de Inteligência (Arcanismo) CD 15 contra ela. Cada teste requer uma ação. Uma criatura deve estar no final do corredor para realizar o teste, e somente uma criatura pode trabalhar nesta tarefa por vez. Uma vez que uma criatura tente um teste, nenhum outro personagem pode fazer o mesmo teste até o final do próximo turno dessa criatura. Alternativamente, a runa pode ser desabilitada com três conjurações bem-sucedidas de *dissipar magia* (CD 13) mirada na runa.

## ESFERA DE ESMAGAMENTO MORTAL

*Armadilha complexa (nível 5-10, ameaça mortal)*

O bobo da corte inventou uma armadilha mortal para frustrar qualquer um que procure roubar seu gorro mágico do tolo. O túmulo do bufão está localizado no final de um corredor de 3 metros de largura e 45 metros de comprimento que se estende do norte ao sul com uma inclinação acentuada para baixo. A entrada para o túmulo é uma porta no fundo da inclinação na extremidade sul da sala.

**Gatilho.** Esta armadilha ativa assim que porta para o túmulo do bobo é aberta. Um portal mágico abre no extremo norte do corredor e invoca uma enorme esfera de aço, que se desloca ferozmente a inclinação. Quando ela chega ao fundo da inclinação, um segundo portal brevemente aparece e teleporta a esfera de



volta para o topo da inclinação para iniciar o trajeto novamente.

**Iniciativa.** A armadilha atua na iniciativa 10 (mas veja o elemento dinâmico abaixo).

**Elemento Ativo.** Embora a armadilha seja complexa, não possui um único elemento ativo. Isso é tudo o que precisa.

#### **Esfera de Esmagamento Mortal (Iniciativa 10).**

O elemento ativo da Esfera de Esmagamento Mortal é uma pedra esférica que quase enche a largura de 3 metros do corredor. Cada criatura no caminho do corredor deve fazer um teste de resistência de Força de CD 20 quando a esfera é ativada. Em uma falha, uma criatura toma 22 (4d10) de dano de concussão e é derrubada. Em um teste bem-sucedido, a criatura recebe metade do dano e não é derrubada. Objetos que bloqueiam a esfera, como um muro conjurado, levam o máximo de dano do impacto.

**Elemento Dinâmico.** Quanto mais tempo ela rola, mais letal ela fica.

**Velocidade Letal.** Após o seu turno, a esfera ganha velocidade, representado pelo seu dano aumentado em 11 (2d10). Quando seu dano chegar a 55(10d10) ou mais, ela passa a agir como iniciativa 20 e não 10.

**Contramedidas.** Há algumas maneiras que a armadilha pode ser desarmada tanto parando a esfera quanto prevenindo que ela seja teleportada.

**Pare a Esfera.** Parar a esfera é a maneira mais fácil de interromper a armadilha. Uma *muralla de energia* pode pará-la facilmente assim como qualquer objeto que tenha pontos de vida suficientes para absorver o dano da esfera sem ser destruído pode impedi-la.

**Interromper os Portais.** Qualquer um dos portais pode ser neutralizado com três testes de Inteligência (Arcanismo) CD 20 bem-sucedidos, mas o processo de analisar os portais leva tempo. Runas levemente apagadas no teto e no chão em ambas as extremidades do corredor estão envolvidas no funcionamento dos portais. Uma criatura deve primeiro, usar uma ação para examinar o conjunto de runas e, em seguida, usar uma ação subsequente para tentar deformá-las. Cada teste bem-sucedido reduz o dano da esfera em 11 (2d10), à medida que a esfera interrompida perde velocidade movendo-se através do portal enfraquecido.

Alternativamente, um conjunto de runas pode ser desabilitado com três conjurações bem-sucedidas de *dissipar magia* (CD 19) direcionada a qualquer uma das runas do conjunto.

Se o portal sul é destruído, a esfera bate na parede final e para. Bloqueia a porta para o túmulo, mas os personagens podem escapar.

### **TEMPESTADE VENENOSA**

*Armadilha complexa (nível 11-16, ameaça mortal)*

Esta armadilha diabólica foi construída para eliminar os intrusos que se infiltram em um templo Yuan-Ti. A armadilha é uma sala de 18 metros quadrados com portas de pedra nas laterais de 1,5 metros de largura no meio de cada parede. Em cada canto da sala se encontra uma estátua de 3 metros de altura de uma grande serpente, enrolada e pronta para atacar. Os olhos de cada estátua são rubis no valor de 200 po cada.

**Gatilho.** Esta armadilha é ativada quando um rubi é retirado de uma das estátuas. A boca de cada estátua se abre, revelando um tubo de 30 centímetros de largura ao longo de sua garganta.

**Iniciativa.** A armadilha atua na iniciativa 20 e novamente na 10 (mas veja o elemento dinâmico abaixo).

**Elementos Ativos.** A armadilha preenche a sala com veneno e outros efeitos mortais.

**Portas Fechadas (Iniciativa 20).** As quatro portas desta sala batem e fecham bruscamente e são trancadas por magia. Este efeito é ativado somente na primeira vez que a armadilha é acionada.

**Gás Venenoso (Iniciativa 20).** O gás venenoso inunda a sala. Cada criatura dentro deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 20, recebendo 33(6d10) de dano de veneno em uma falha, ou metade do dano em um teste bem-sucedido.

**Tempestade (Iniciativa 10).** Uma mistura de ar e gás borbulha da armadilha. Role um d6 e consulte a tabela Efeitos da Tempestade.

### **EFEITOS DA TEMPESTADE**

#### **d6 Efeito**

- 1 O gás alucinógenos embaralha a mente e os sentidos. Todos os testes de Inteligência e Sabedoria feitos na sala sofrem desvantagem até que os Efeitos da Tempestade sejam ativados novamente.
- 2 O gás explosivo enche a área. Se alguém estiver com uma chama aberta, causa uma explosão. Todas as criaturas na área deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 20 recebendo 22 (4d10) de dano de fogo em um fracasso ou metade disso em um sucesso. As chamas então são extintas.
- 3 Gases enfraquecedores preenchem a sala. Todos os testes Força e Destreza, feitos na sala sofrem desvantagem até que os Efeitos da Tempestade sejam ativados novamente.
- 4 Ventos fortes forçam todos na sala a terem sucesso em um teste de resistência de Força CD 20 ou serão derrubados.
- 5 Fumaça preenche a sala. A visibilidade é reduzida para 30 centímetros até a próxima vez que os Efeitos da Tempestade se ativam.
- 6 O veneno inunda a sala forçando todos a fazer um teste de resistência como no elemento Gás Venenoso descrito acima.

**Elemento Dinâmico.** Quanto mais tempo o gás venenoso permanece na sala, mais letal ele fica.

**Potência Aumentada.** O dano do elemento Gás Venenoso aumenta em 11 (2d10) em cada turno após a ativação, até um máximo de 55 (10d10).

**Contramedidas.** Há algumas maneiras que a armadilha pode ser neutralizada.

**Abra as Portas.** Abrir as portas é a maneira mais rápida de escapar da armadilha, mas elas são protegidas por magia. Para abrir as portas, os personagens devem primeiro fazer um teste de Sabedoria (Percepção) CD 20 para encontrar o mecanismo travamento. Um teste de Inteligência (Arcanismo) CD 20 é necessário para desabilitar a esfera de força que envolve a fechadura (a magia de *dissipar magia* é ineficaz contra ela). E então, um teste de Destreza CD 20 bem sucedido feito com ferramentas de ladrão abre a fechadura. Finalmente, é necessário um teste de Força (Atletismo) de CD 20 para empurrar a porta. Cada teste requer uma ação.

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



**Desativar as Estátuas.** Uma estátua pode ser desativada bloqueando o fluxo de gás da sua boca. Danificar excessivamente a estátua é uma má ideia, pois deixa os canos de gás abertos. Reduzir a estatua a 0 PV (CA 17; 20 pv, resistência a fogo, perfurante, cortante, imunidade a veneno, e psíquico) ou um teste de Força CD 20 bem sucedido a uma estátua racha e quebra ela aumentando o dano de Gás Venenoso em 5 (1d10). Um teste de Destreza de CD 20 bem-sucedido com ferramentas de ladrão, ou um teste de Força CD 15 bem sucedido para bloquear a estátua com um manto ou objeto similar, diminui o dano de veneno em 5 (1d10). Uma vez que um personagem consiga, alguém deve permanecer ao lado da estátua para mantê-la bloqueada. Uma vez que todas as quatro estátuas são bloqueadas desta maneira, a armadilha desativa.

## PROJETANDO ARMADILHAS COMPLEXAS

Criar uma armadilha complexa leva mais tempo do que construir uma simples, mas com alguma prática você pode aprender o processo e fazê-la mais rapidamente.

Familiarize-se com as dicas e descrições sobre a criação de uma armadilha simples antes de prosseguir com esses direcionamentos sobre as complexas.

### PROPÓSITO

As armadilhas complexas são normalmente projetadas para proteger uma área matando ou incapacitando intrusos. Vale a pena planejar o seu tempo para considerar quem fez a armadilha, o propósito da armadilha e seu resultado desejado. A armadilha protege um tesouro? Destina-se apenas a certos intrusos?

### NÍVEL E LETALIDADE

As armadilhas complexas usam as mesmas faixas de nível e as classificações de letalidade das armadilhas simples. Consulte novamente a seção para uma discussão de como nível e letalidade ajudam a determinar testes de resistência e CDs, bônus de ataque e outros elementos numéricos de uma armadilha complexa.

### MAPA

Uma armadilha complexa tem várias partes, normalmente depende das posições dos personagens para resolver alguns de seus efeitos, e pode trazer vários efeitos para sofrer em cada turno. As armadilhas são chamadas complexas por uma razão! Para tornar a criação mais fácil, considere desenhar um mapa da área a ser afetada pela armadilha em papel quadriculado, usando uma escala de 1,5 metros por quadrado. Este nível de detalhe permite que você desenvolva uma ideia clara do que a armadilha pode fazer e como cada uma de suas partes interage. Seu mapa é o ponto de partida e o contexto para o resto do processo de criação da armadilha.

Não se limite a uma sala. Olhe para as passagens e salas em torno da área da armadilha e pense sobre o papel que podem desempenhar. A armadilha pode fazer portas se fecharem e barreiras caírem para prevenir a fuga. Pode causar dardos serem disparados das paredes, forçando os personagens a entrar em salas onde outros dispositivos se ativam e os ameaçam.

Considere como o terreno e os móveis podem aumentar o perigo da armadilha. Um abismo ou vala podem criar um ambiente que permita uma armadilha lançar raios de magia contra os personagens, tornando difícil ou mesmo impossível alcançar as ruínas que o grupo deve desfigurar para neutralizá-la.

Pense no seu mapa como um roteiro. Onde os personagens querem ir? O que a armadilha protege? Como os personagens podem chegar lá? Quais são suas prováveis vias de fuga? Responder a essas perguntas diz-lhe onde os vários elementos da armadilha devem ser colocados.

### ELEMENTOS ATIVOS

Os elementos ativos de uma armadilha complexa funcionam da mesma maneira que os efeitos de uma armadilha simples, exceto que uma armadilha complexa se ativa em cada rodada. Caso contrário, as diretrizes para escolher as CDs, bônus de ataque e dano são os mesmos. Para tornar sua armadilha consistente logicamente, certifique-se de que os elementos que você cria podem se ativar a cada rodada. Por exemplo, as bestas preparadas para disparar contra os personagens precisam de um mecanismo para recarregá-las entre os ataques.

Em termos de letalidade, é melhor ter múltiplos efeitos perigosos em uma armadilha do que um único mortal, por exemplo o Caminho de Lâminas usa dois elementos perigosos e um moderado. Em termos de letalidade, é melhor ter vários elementos ativos, cada um afetando uma área diferente coberta pela armadilha.

É uma boa ideia usar uma variedade de efeitos. Algumas partes da armadilha podem causar dano, e outras podem imobilizar personagens ou isolá-los do resto do grupo. Uma alavanca pôde jogar personagens na área engolida pelas chamas. Pense em como os elementos podem trabalhar juntos.

### ELEMENTOS CONSTANTES

Além das etapas ativas que uma armadilha complexa tem, ela também deve apresentar um perigo contínuo. Muitas vezes, os efeitos ativos e constantes são a mesma coisa. Imagine um corredor cheio de serras girando. No turno da armadilha, as serras atacam qualquer um no corredor. Além disso, qualquer um que permanece no corredor sofre dano ao final de cada um de seus turnos, representando a constante ameaça de suas serras.

Um elemento constante deve aplicar seu efeito a qualquer criatura que termine sua vez na sua área de efeito do elemento. Se um elemento ativo apresenta uma ameaça quando não é o turno da armadilha, determine a ameaça que ela representa como um elemento constante. Como regra geral, mantenha o CD de resistência ou o bônus de ataque igual, mas reduza o dano pela metade.

Evite preencher toda a área do encontro com elementos constantes. Parte do quebra-cabeça de uma armadilha complexa reside em descobrir quais áreas são seguras. Uma pausa no momento pode ajudar a adicionar ritmo a uma armadilha complexa e dar aos personagens a sensação de que eles não estão em perigo constante. Por exemplo, paredes que se chocam juntas podem precisar recuar e resetar entre deslizamentos, deixando-as inofensivas enquanto não é seu turno de agir.

### ELEMENTOS DINÂMICOS

Assim como uma batalha é mais interessante se os monstros mudam suas táticas ou revelam novas habilidades em turnos posteriores, assim também são armadilhas complexas se tornam mais divertidas se a sua natureza muda de alguma forma. As lâminas giratórias que protegem um baú do tesouro causam mais dano a cada rodada à medida que aceleram. O gás venenoso em uma sala se torna mais espesso quanto mais ele preenche uma sala, causando mais dano e bloqueando a linha de visão. A aura necrótica em torno de um ídolo de Demogorgon produz efeitos





## GATILHOS

O conselho sobre gatilhos dado para armadilhas simples aplica-se às complexas, com uma exceção. As armadilhas complexas possuem vários gatilhos ou são projetadas de modo que evitar um gatilho impede que intrusos cheguem à área que a armadilha protege. Outras armadilhas complexas usam gatilhos mágicos que ativam em momentos específicos, como quando uma porta se abre ou alguém entra em uma área sem usar o emblema, amuleto ou manto correto.

Olhe para o seu mapa e considere quando você quer que a armadilha entre em ação. É melhor ter um gatilho de armadilha complexa depois que os personagens se comprometeram a explorar a área. Uma armadilha simples pode ativar quando os personagens abrem uma porta. Uma complexa que se ativa muito cedo, com os personagens ainda estão do lado de fora da sala da armadilha, eles podem simplesmente fechar a porta e ir embora. Uma armadilha simples visa manter os intrusos fora. Uma armadilha complexa quer atraí-los, de modo que quando ela ativa, os intrusos devem lidar com ela para escapar.

O gatilho para uma armadilha complexa deve ser tão infalível quanto você pode fazê-la. Uma armadilha complexa representa um grande custo de recursos e poder mágico. Ninguém constrói uma armadilha para que seja fácil de evitar. Sabedoria (Percepção) e Inteligência (Investigação) são testes que podem ser incapazes de detectar um gatilho, especialmente um mágico, mas eles ainda podem dar dicas sobre a armadilha antes que ela se acione. Manchas de sangue, cortes no chão, entre outras podem apontar para os efeitos da armadilha ou sua presença.

## INICIATIVA

Uma armadilha complexa atua repetidamente, ao contrário de personagens e monstros, as armadilhas não rolam a iniciativa. Como dispositivos mecânicos ou mágicos, elas operam de forma previsível. Ao projetar uma armadilha complexa, você deve primeiro decidir como e com que frequência ela ativa.

Em uma armadilha com vários elementos ativos que funcionam em sincronia, esses diferentes elementos funcionam em iniciativas diferentes. Por exemplo, na iniciativa 20, lâminas se movem através do salão de tesouro, forçando os intrusos de volta ao corredor. Na iniciativa 10, dardos mágicos disparam das estatuas do corredor enquanto um rastrilho cai e fecha a saída, prendendo-os.

**Iniciativa 10.** Se os elementos ativos da armadilha levam tempo para serem ativados, então ela age na iniciativa 10. Essa opção é boa para uma armadilha que funciona juntamente com monstros aliados ou guardiões; o atraso antes de agir pode dar aos guardas uma chance de sair da área de afeito antes da armadilha ativar.

**Iniciativa 20.** Se essas armadilhas são projetadas para surpreender intrusos e atingi-los antes que eles possam reagir, então essa armadilha atua na iniciativa 20. Esta opção é a melhor opção para uma armadilha complexa. Pense nisso como opção padrão. Ela age com rapidez suficiente para surpreender a maioria dos personagens, mas personagens rápidos como ladinos, patrulheiros e monges têm uma melhor chance de sair da área da armadilha antes dela ativar.

**Iniciativa 20 e 10.** Estas armadilhas são um borrão de velocidade, tornando quase impossível a reação dos intrusos. Elas agem em ambas as iniciativas 20 e 10.

aleatórios cada vez que ativam seu efeito ativo. Enquanto a água inunda uma câmara, os personagens devem nadar por entre as áreas que poderiam andar normalmente uma rodada antes.

Como as armadilhas complexas permanecem ativas ao longo de várias rodadas, elas tornam previsíveis examinando seu comportamento futuro. Essa informação pode dar aos seus alvos uma chance melhor para neutralizá-la. Para minimizar essa chance, crie sua armadilha para que haja múltiplas ameaças que mudam conforme os turnos. As mudanças podem incluir como uma armadilha atinge os personagens (ataque ou mesmo teste de resistência), os danos ou efeitos produzem as áreas que abrange, e assim por diante. Algumas armadilhas podem ter um efeito aleatório a cada rodada, enquanto outras seguem uma sequência cuidadosamente programada de ataques.

Elementos dinâmicos geralmente ocorrem dentro de cronograma. Uma sala que inunda pode ser planejada como o nível de água afeta a área a cada rodada. A água pode estar até o tornozelo no final da primeira rodada, até o joelho na próxima, e assim por diante. Não somente a água traz consigo um risco de afogamento, mas também torna mais difícil se mover pela área. No entanto, o nível de água subindo pode permitir que os personagens nadem até a parte superior da câmara que eles não poderiam alcançar a partir do chão.

Elementos dinâmicos também podem entrar em ação em reação à interação dos personagens. Desarmar um elemento da armadilha pode tornar os outros mais letais. Desativar uma runa que aciona uma estátua que cospe fogo pode causar sua explosão.

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



## DERROTANDO ARMADILHAS COMPLEXAS

Uma armadilha complexa nunca é derrotada com um único teste. Em vez disso, cada teste bem-sucedido remove alguma parte dela ou diminui seu desempenho. Cada elemento da armadilha deve ser superado individualmente para neutralizar a armadilha como um todo.

Para determinar como sua armadilha pode ser superada, olhe para o seu mapa e considere onde os personagens devem estar localizados para tentar uma ação que pode derrotar parte da armadilha. Como regra geral, os personagens devem estar próximos ou ao lado delas para terem uma chance de afeta-las. Um elemento da armadilha pode ter sido confeccionado para que proteja a si mesmo. Um guerreiro pode ser capaz de quebrar uma lâmina giratória, mas deve se aproximar o suficiente dar a lâmina também uma chance de acertá-lo.

Quais métodos são efetivos contra sua armadilha? Os candidatos óbvios são os mesmos tipos de testes usados para derrotar armadilhas simples, mas use sua compreensão sobre o projeto da armadilha para manter outras opções abertas. Uma válvula que vazava gás venenoso em uma sala pode ser interrompida. Uma estátua que emite uma aura mortal pode ser empurrada e destruída. Ataques, magias e habilidades especiais podem desempenhar um papel de enfraquecer uma armadilha.

Deixe espaço para improvisação de seus personagens. Não crie soluções pré-determinadas e espere os jogadores chegarem a uma solução correta. Se você entende o mecanismo por trás de como funciona uma armadilha, isso torna muito mais fácil para você lidar com as ideias dos jogadores. Se um personagem quer tentar algo que você não tenha permitido, escolha uma habilidade, avalie a chance de sucesso, e peça uma rolagem.

Desabilitar uma parte de uma armadilha complexa geralmente requer múltiplos testes. Como padrão são pedidos três testes ou ações bem-sucedidos para neutralizar um elemento. O CD de uma trava é reduzido ou um portão se abre o suficiente para permitir que um personagem pequeno se esprema através dele. Um mecanismo que bombeia gás venenoso para a sala se torna defeituoso, fazendo com que o dano do gás aumente mais lentamente simplesmente pare.

Leva tempo para desarmar uma armadilha. Três personagens não podem fazer testes um após o outro para desarmá-la em segundos. Eles iriam entrar no caminho um do outro e atrapalhar seus esforços. Uma vez que um personagem obtiver sucesso em um teste,

outro personagem não pode tentar o mesmo teste para desabilitar o mesmo elemento da armadilha até o final do próximo turno do personagem que foi bem-sucedido.

Nem todas as opções dos personagens precisam ser focadas em parar uma armadilha. Pense no que os personagens podem fazer para diminuir ou evitar os efeitos da armadilha. Tornar uma armadilha vulnerável para esse tipo de esforço é uma maneira de integrar os personagens que talvez não sejam as ideias para enfrentar o tipo de desafio. Um teste de Inteligência (Religião) pode dar uma inspiração sobre as imagens exibidas numa sala de um templo com a armadilha, dando aos outros personagens pistas de como e onde eles devem focar seus esforços. Um personagem pode entrar na frente de uma armadilha de dardos enquanto segura um escudo que os dardos atingem sem muita eficácia, enquanto outro personagem pode trabalhar no elemento que a desativa.

## TEMPO DE INATIVIDADE REVISITADO

É possível que os personagens iniciem uma campanha no 1º nível, mergulhem em uma história épica e cheguem ao 10º nível, ou além, em pouco tempo de jogo. Embora esse ritmo funcione bem para muitas campanhas, alguns Mestres preferem uma história de campanha com pausas incorporadas — quando os aventureiros não estão em aventuras. As regras de tempo de inatividade fornecidas nesta seção podem ser usadas como alternativas à abordagem do *Livros do Jogador* e do *Guia do Mestre*, ou você pode usar o material aqui para inspirar a criação de suas próprias opções.

Ao envolver os personagens nas atividades de tempo de inatividade que levam semanas ou mesmo meses para serem concluídas, você pode dar à sua campanha uma linha de tempo mais longa, em que os eventos no mundo se reproduzem ao longo de anos. Guerras começam e terminam, os tiranos vem e vão, e as linhagens reais se elevam e caem ao longo da história que você e os personagens contam.

As regras de tempo de inatividade também fornecem maneiras de os personagens gastarem — ou serem aliviados — do tesouro monetário que eles acumulam em suas aventuras.

O sistema apresentado aqui consiste em dois elementos. Primeiro, introduz o conceito de adversários. Em segundo lugar, detalha uma série de atividades de tempo de inatividade que os personagens podem realizar.

## ADVERSÁRIOS

Os adversários são PdMs que se opõem aos personagens e fazem sentir sua presença sempre que os personagens estão envolvidos em tempo de inatividade. Um adversário pode ser um vilão que você apresentou em aventuras passadas ou planeja usar no futuro. Os adversários também podem incluir pessoas boas ou neutras que estão em desacordo com os personagens, seja por terem objetivos opostos ou simplesmente não gostam uns dos outros. O cultista de Órcus, cujos planos os personagens frustraram, o ambicioso príncipe mercante que quer governar a cidade com um punho de ferro, e o intrometido alto-sacerdote de Helm, que está convencido de que os personagens não são bons, são exemplos de adversários.

A agenda do adversário muda ao longo do tempo. Embora os personagens se envolvam em tempo de inatividade apenas entre as aventuras, seus adversários raramente descansam, continuam a tecer conspirações e trabalham contra os personagens, mesmo quando os personagens estão fazendo outra coisa.

### ARMADILHAS COMPLEXAS E MONSTROS LENDÁRIOS

Uma armadilha complexa é muito parecida com um monstro lendário em alguns aspectos. Elas têm vários truques que podem ser usados em seu turno e continua sendo uma ameaça ao longo da rodada, não apenas em sua vez. Os elementos ativos da armadilha são como as ações normais de uma criatura lendária, e seus elementos constantes são equivalentes a ações lendárias — exceto que estão ligados a áreas específicas na sala.

Enquanto uma criatura lendária pode se mover, improvisar ações, e assim por diante. Uma armadilha é definida como um roteiro específico — um aspecto que pode tornar uma armadilha complexa banal e previsível. É aí que os elementos dinâmicos entram. Eles mantêm os jogadores em suas mãos para tornar a armadilha complexa desafiadora e envolvente.

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR FAN E/OU VENDEDORES DE FÃS, SUA IMPRESSÃO E/OU VENDA SÃO EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS SÃO PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.



## CRIANDO UM ADVERSÁRIO

Em essência, um adversário é um PdM um tanto especializado. Você pode usar o capítulo 4 do *Guia do Mestre* para criar um novo PdM para este fim, ou escolher um do seu elenco atual de PdMs de apoio e embelezar o PdM como descrito abaixo.

É possível que os personagens tenham dois ou três adversários ao mesmo tempo, cada um com uma agenda separada. Pelo menos um deve ser um vilão, mas os outros podem ser neutros ou bons; os conflitos com esses adversários podem ser sociais ou políticos, em vez de se manifestarem como ataques diretos.

Os melhores adversários têm uma conexão com seus adversários em um nível pessoal. Encontre vínculos nos antecedentes dos personagens ou em eventos de aventuras recentes que explicam o que desencadeou as ações do adversário. O melhor problema para colocar os personagens é um problema que eles criaram por si mesmos.

## EXEMPLO DE ADVERSÁRIOS

### d20 Adversário

- 1 Cobrador de impostos que está convencido de que os personagens estão esquivando das taxas
- 2 Político que acredita que os personagens estão causando mais problemas do que resolvem
- 3 Supremo sacerdote que acredita que os personagens estão diminuindo o prestígio do templo
- 4 Mago que culpa os personagens por alguns problemas recentes
- 5 Grupo de aventureiros adversários
- 6 Bardo, que ama um escândalo o suficiente para provocá-lo
- 7 Adversário de infância ou membro de um clã adversário
- 8 Irmãos ou pais desprezados
- 9 Mercante que culpa os personagens por qualquer problema nos negócios
- 10 Recém-chegado que quer fazer uma marca no mundo
- 11 Irmão ou aliado de inimigo derrotado
- 12 Oficial que busca restaurar uma reputação manchada
- 13 Inimigo mortal disfarçado de adversário social
- 14 Demônio tentando seduzir os personagens para o mal
- 15 Interesses românticos desperdiçados
- 16 Oportunista político procurando um bode expiatório
- 17 Nobres traidores que procuram fomentar uma revolução
- 18 Um tirano que não é uma oposição
- 19 Nobre exilado em busca de vingança
- 20 Oficiais corruptos preocupados com a ocorrência de recentes crimes

Para adicionar a quantidade certa de detalhes a um adversário que deseja criar, pense sobre no que o PdM está tentando realizar e quais recursos e métodos o adversário pode usar contra os personagens.

**Objetivos.** Um adversário eficaz tem uma razão clara para interferir com a vida dos personagens. Pense sobre o que o adversário quer, como e por que os personagens estão no caminho e como o conflito poderia ser resolvido. Idealmente, o objetivo de um adversário envolve diretamente os personagens ou algo que importa a eles.

**Recursos.** Pense nos recursos que o adversário pode possuir. O adversário tem dinheiro suficiente para pagar subornos ou contratar uma pequena brigada de mercenários? O adversário exerce influência sobre qualquer guildas, templos ou outros grupos? Faça uma lista dos recursos do adversário e considere como eles podem ser usados.

**Planos.** A base da presença de um adversário na campanha são as ações que o adversário toma ou os eventos que ocorrem como resultado dos objetivos dele. Cada vez que você resolve uma ou mais horas de trabalho de tempo de inatividade, escolha uma das formas em que os planos de um adversário podem avançar e introduza-a ao jogo. Pense em como um adversário pode operar para concretizar planos específicos e anote três ou quatro tipos de **ações** que o adversário pode assumir. Algumas dessas podem ser versões das atividades de tempo de inatividade descritas mais adiante nesta seção, mas estes são, mais frequentemente, esforços específicos para o adversário.

A ação de um adversário pode ser um ataque direto, como uma tentativa de assassinato, que você joga durante uma sessão. Ou pode ser uma atividade de fundo que você descreve como alterando a campanha de alguma forma. Por exemplo, um adversário que quer aumentar o prestígio do templo de um deus da guerra pode realizar um festival com bebida, comida e jogos de gladiadores. Mesmo que os personagens não estejam diretamente envolvidos, o evento se torna o assunto da cidade.

Alguns elementos dos planos de um adversário podem envolver **eventos** no mundo que não estão sob controle do adversário. Se esse evento pode ser facilmente antecipado ou não, os planos do adversário podem incluir contingências para tomar vantagem sobre tais acontecimentos.

### EXEMPLO DE ADVERSÁRIO: MARINA RODEMUS

O clã de Rodemus era uma pequena, mas poderosa família de comerciantes na cidade, mas anos atrás, eles caiu em ruína e deixaram a cidade durante a noite. Marina Rodemus, a criança mais nova, voltou agora a restaurar o prestígio da família.

Na verdade, a família fugiu porque seus membros foram afligidos pela licanthropia. Eles se juntaram a um clã de homens-rato e mergulharam em contrabando em uma cidade distante, por medo de que com seu segredo fosse impossível manter seu antigo lar. Depois de se dirigir ao topo das fileiras dos clérigos dos homens-rato, Marina — juntamente com um pequeno exército de seguidores — voltou a reivindicar seu lugar entre a elite de sua cidade natal. Ela promete que, se não tiver sucesso, deixará a cidade em ruínas.

**Objetivos.** Marina quer se tornar o comerciante mais respeitado e mais importante da cidade — alguém a quem até o príncipe deve submeter-se.

**Recursos.** Marina tem uma pequena fortuna em ouro; suas habilidades como homem-rato, alquimista e necromante; um grupo de homens-rato seguidores dela; e um guardião do escudo que a protege.

**Planos.** Marina trabalha para desacreditar e arruinar outros comerciantes. Os seus amigos espiam seus oponentes e se esgueiraram em armazéns, desencadeando hordas de ratos para estragar mercadorias. Marina até vitimiza alguns dos seus próprios armazéns para evitar suspeitas.

Se os planos de Marina falharem, ela tem uma alternativa terrível. Seu conhecimento da alquimia permitiu que ela criasse uma praga que ela pode desencadear na cidade através de seus ratos. Se ela não pode governar, então ninguém o fará.

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR FERRAMENTAS DO MESTRE  
SUA IMPRESSÃO E/OU REPRODUÇÃO É EXPRESSAMENTE PROIBIDA. OS DIREITOS AUTORAIS SÃO PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.



## PLANOS DE MARINA

| Elemento | Descrição                                                                                                                                                                 |
|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Evento   | Os ratos se tornam um problema notável nas ruas, com enxames avistados em bairros degradados. A demanda popular exige ação.                                               |
| Ação     | As invasões de caravanas por goblinoides tornam-se mais comuns, e as pessoas falam de reunir uma milícia. Marina contribui generosamente para o esforço.                  |
| Ação     | Os armazéns são invadidos com ratos, arruinando milhares de peças de ouro em bens. Marina culpa a cidade por um esforço relaxado no controle de pragas.                   |
| Ação     | Se os personagens interferirem, Marina envia seus assassinos contra eles.                                                                                                 |
| Evento   | Uma tempestade súbita cria inundações menores, fazendo emergir dezenas de ratos mortos de corpos inchados e doentes dos esgotos. Terror sobre a praga atravessa a cidade. |
| Ação     | Marina adora as chamas do pânico, espalhando rumores que os personagens ou outros adversários da cidade são responsáveis pela doença.                                     |

### EXEMPLO ADVERSÁRIO: SUMO SACERDOTE CHELDAR

O templo de Pholtus, deus do sol, busca trazer o maior número possível de pessoas ao seu lado. Embora tenha estado na cidade por apenas dois anos, o templo já é uma força influente por causa da determinação e da brilhante oração de Cheldar, seu sumo sacerdote.

**Objetivos.** Cheldar quer fazer do templo de Pholtus a religião mais popular na cidade trazendo paz e segurança para todos. Ele acredita que manter os aventureiros sob controle ou expulsá-los da cidade é um passo importante nesse plano.

**Recursos.** O alto sacerdote carismático tem sua habilidade oratória, habilidade de conjuração divina e algumas centenas de pessoas comuns recentemente convertidas para a causa dos templos.

**Planos.** Cheldar é severo, mas fundamentalmente uma boa pessoa. Ele tenta ganhar apoio oferecendo caridade, promovendo a paz e trabalhando para fazer cumprir a lei e a ordem. Ele é céptico dos personagens, no entanto, convencido de que eles prejudicam a paz. Ele acredita que apenas oficiais da cidade ou do templo devem ter envolvimento em qualquer crise que surja. Ele acredita firmemente em seus objetivos, mas ele ainda pode ser transformado em um aliado por personagens de bom coração.

## PLANOS DE CHELDAR

| Elemento | Descrição                                                                                                                                                                               |
|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Evento   | O grande festival de Pholtus enche as ruas com adoradores, que mantêm uma vigília diária. Eles oferecem comida, bebida e abrigo para todos no templo de Pholtus.                        |
| Ação     | Cheldar, junto com um grupo pequeno de seguidores, aparece em uma taberna frequentada por aventureiros e busca convertê-los. Alguns aventureiros PdM se juntam a sua causa.             |
| Ação     | Em um endereço público na praça da cidade, Cheldar trilha contra as forças do caos, culpando os aventureiros por recentes problemas que deveriam ser deixados serem resolvidos sozinho. |
| Evento   | Todos os aventureiros da cidade recebem uma recepção gelada na melhor das hipóteses.                                                                                                    |
| Ação     | Cheldar exige que a cidade imponha impostos enormes aos aventureiros, alegando que eles devem pagar sua parcela justa para manter a cidade segura.                                      |

## ATIVIDADES EM TEMPO DE INATIVIDADE

As atividades de tempo de inatividade são tarefas que geralmente levam uma semana de trabalho (5 dias) ou mais para executar. Essas tarefas podem incluir a compra ou a criação de itens mágicos, execução de crimes e trabalhar em um emprego. Um personagem seleciona uma atividade de tempo de inatividade entre os disponíveis e paga o custo dessa atividade em tempo e dinheiro. Você, como Mestre, segue as regras para a atividade para resolvê-la, informando o jogador dos resultados e quaisquer complicações que se seguem.

Considere lidar com o tempo de inatividade longe da mesa de jogo. Por exemplo, você pode fazer com que os jogadores escolham suas atividades de tempo de inatividade no final de uma sessão e, em seguida, comuniquem sobre elas por e-mail ou texto, até que você os veja pessoalmente.

### RESOLVER ATIVIDADES

A descrição de cada atividade informa como resolvê-la. Muitas atividades exigem um teste de habilidade, portanto, certifique-se de observar os modificadores de habilidade relevantes do personagem. Siga as etapas da atividade e determine os resultados.

A maioria das atividades de tempo de inatividade exigem uma semana de trabalho (5 dias) para concluir. Algumas atividades requerem mais dias, semana (7 dias) ou mês (30 dias). Um personagem deve passar pelo menos 8 horas de cada dia envolvido na atividade de tempo de inatividade para esse dia contar para a conclusão da atividade.

Os dias de uma atividade não precisam ser consecutivos; você pode espalhá-los por um longo período de tempo do que é necessário para a atividade. Mas esse período de tempo não deve ser mais que o dobro do tempo necessário; caso contrário, você deve apresentar complicações extras (veja abaixo) e, possivelmente, dobrar os custos da atividade para representar a ineficiência do progresso do personagem.

### COMPLICAÇÕES

A descrição de cada atividade inclui uma discussão de complicações que você pode aplicar aos personagens. As consequências de uma complicação podem gerar aventuras inteiras, introduzir PdMs para irritar o grupo, ou dar aos personagens dores de cabeça ou vantagens de qualquer outra maneira.

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR FERRAMENTAS DO MESTRE, SUA IMPRESSÃO E/OU VENDA SÃO EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.

Quando os servos voltam de uma missão, às vezes eu os envio às compras.

Fazer compras é essa coisa em que os servos cedem suas coisas para outras pessoas, e outras pessoas lhes dão coisas diferentes.

É tão estranho.





Cada uma dessas seções possui uma tabela que oferece possíveis complicações. Você pode rolar para determinar uma complicação aleatoriamente, escolher uma da tabela, ou inventar as suas, e depois compartilhá-las com os jogadores.

#### EXEMPLO DE ATIVIDADES EM TEMPO DE INATIVIDADE

As seguintes atividades são adequadas para qualquer personagem que possa dar ao luxo de persegui-las. Como Mestre, você tem a última palavra sobre quais atividades estão disponíveis para os personagens. As atividades que você permite podem depender da natureza da área onde os personagens estão localizados. Por exemplo, você pode desautorizar a criação de itens mágicos ou decidir que os personagens estão em uma cidade que está muito isolada dos principais mercados para que eles possam comprar esses itens.

#### COMPRA DE ITENS MÁGICOS

Comprar um item mágico requer tempo e dinheiro para procurar e contatar pessoas dispostas a vender itens. Mesmo assim, não existe garantia que um vendedor tenha os itens que um personagem deseja.

**Recursos.** Encontrar itens mágicos para comprar exige pelo menos uma semana de esforço e 100 po de despesas. E gastar mais o tempo e dinheiro aumenta a sua chance de encontrar um item de alta qualidade.

**Resolução.** Um personagem que procura comprar um item mágico faz um teste de Carisma (Persuasão) para determinar a qualidade do vendedor encontrado. O personagem ganha um bônus de +1 no teste para cada semana de trabalho além da primeira que é gasta buscando um vendedor e um bônus de +1 por cada 100 po adicional gasto na procura, até um bônus máximo de +10. O custo monetário inclui um estilo de vida rico, para um comprador que deve impressionar potenciais parceiros de negócios.

Conforme mostrado na tabela Comprando Itens Mágicos, o total do teste determina em qual tabela no *Guia do Mestre* deve-se rolar para determinar quais itens estão no mercado. Ou você pode rolar itens de qualquer tabela associada a um total do teste inferior na tabela Comprando itens Mágicos. Como uma opção adicional para refletir a disponibilidade de itens em sua campanha, você pode aplicar uma penalidade de -10 para campanhas com pouca magia ou um bônus de +10 para campanhas de alta magia. Além disso, você pode duplicar os custos de itens mágicos em campanhas de baixa magia.

Usando a tabela de Preços de Itens Mágicos, você atribui os preços aos itens disponíveis, com base na sua raridade. Reduzir a metade o preço de qualquer item consumível, como uma poção ou um pergaminho, ao usar a tabela para determinar um preço pedido.

Você tem a palavra final para determinar quais itens estão à venda e seu preço final, não importa o que as tabelas digam.

Se os personagens procuram um item mágico específico, primeiro decidam se é um item que você deseja permitir no seu jogo. Em caso afirmativo, inclua o item desejado entre os itens à venda em um teste de 10 ou superior se o item for comum, 15 ou superior se for incomum, 20 ou superior se for raro, 25 ou superior se for muito raro e 30 ou mais se for lendário.

#### COMPRA DE ITENS MÁGICOS

| Total    |                                            |
|----------|--------------------------------------------|
| do Teste | Resultado                                  |
| 1–5      | Role 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico A. |
| 6–10     | Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico B. |
| 11–15    | Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico C. |
| 16–20    | Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico D. |
| 21–25    | Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico E. |
| 26–30    | Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico F. |
| 31–35    | Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico G. |
| 36–40    | Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico H. |
| 41+      | Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico I. |

#### PREÇO DE ITENS MÁGICOS

| Raridade   | Perguntar o Preço*           |
|------------|------------------------------|
| Comum      | $(1d6 + 1) \times 10$ po     |
| Incomum    | $1d6 \times 100$ po          |
| Raro       | $2d10 \times 1,000$ po       |
| Muito Raro | $(1d4 + 1) \times 10,000$ po |
| Lendário   | $2d6 \times 25,000$ po       |

\*Metade para um item consumível como uma poção ou pergaminho

**Complicações.** O comércio de itens mágicos é repleto de perigo. As grandes quantias de dinheiro envolvidas e o poder oferecido por itens mágicos atraem ladrões, estafadores e outros vilões. Se você quiser fazer as coisas mais interessantes para os personagens, role a tabela de Complicações de compra de itens mágicos ou invente sua própria complicação.

#### COMPLICAÇÕES DE COMPRA DE ITEM MÁGICO

| d12 | Complicação                                                                                                    |
|-----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1   | O item é falso, plantado por um inimigo.*                                                                      |
| 2   | O item foi roubado pelos inimigos dos aventureiros.*                                                           |
| 3   | O item é amaldiçoado por um deus.                                                                              |
| 4   | O proprietário original do item matará para recuperá-lo; os inimigos do grupo espalham notícias de sua venda.* |
| 5   | O item é o centro de uma escura profecia.                                                                      |
| 6   | O vendedor é assassinado antes da venda.*                                                                      |
| 7   | O vendedor é um demônio que procura fazer uma pechincha.                                                       |
| 8   | O item é a chave para libertar uma entidade maligna.                                                           |
| 9   | Um outro grupo de aventureiros da lance no item, dobrando seu preço.*                                          |
| 10  | O item é uma entidade escravizada e inteligente.                                                               |
| 11  | O item está vinculado a um Culto                                                                               |
| 12  | Os inimigos do grupo espalham rumores de que o item é um artefato do mal.*                                     |

\*Pode envolver um adversário

#### FESTEJAR

Festejar é uma atividade padrão de tempo de inatividade para muitos personagens. Entre aventuras, quem não quer relaxar com algumas bebidas e um grupo de amigos em uma taberna?

**Recursos.** Festejar abrange uma semana de trabalho de comidas boas, bebida forte e socialização. Um personagem pode escolher festejar entre pessoas de classe baixa, média ou alta. Um personagem pode festejar com a classe baixa por 10 po para cobrir as despesas, ou 50 po para a classe média. Festejar com





a classe alta requer 250 po para a semana de trabalho e acesso à nobreza local.

Um personagem com o antecedente nobre pode se misturar com a classe alta, mas outros personagens podem fazê-lo somente se você julgar que o personagem fez contatos suficientes. Alternativamente, um personagem pode usar um kit de disfarce e a perícia Enganação para passar como uma visita nobre de uma cidade distante.

**Resolução.** Depois de festejar por uma semana de trabalho, um personagem pode fazer contatos dentro da classe social selecionada. O personagem faz um teste de Carisma (Persuasão) usando a tabela de Festejar.

## FESTEJAR

| Valor do Teste | Resultado                               |
|----------------|-----------------------------------------|
| 1–5            | O personagem fez um contato hostil.     |
| 6–10           | O personagem não fez novos contatos.    |
| 11–15          | O personagem fez um contato aliado.     |
| 16–20          | O personagem fez dois contatos aliados. |
| 21+            | O personagem fez três contatos aliados. |

Contatos são PdMs que agora compartilham um vínculo com o personagem. Cada um deles deve ao personagem de um favor ou tem algum motivo para sofrer rancor. Um contato hostil trabalha contra o personagem, colocando obstáculos, mas sem cometer um crime ou um ato violento. Os contatos aliados são amigos que prestarão ajuda ao personagem, mas não correrão risco de vida.

Os contatos de classe baixa incluem criminosos, trabalhadores, mercenários, a guarda da cidade e qualquer outra pessoa que normalmente frequente as tabernas mais baratas da cidade.

Os contatos de classe média incluem membros de guilda, conjuradores, oficiais da cidade e outras pessoas que frequentam estabelecimentos bem-sucedidos.

Os contatos de classe alta são nobres e seus funcionários pessoais. Festejar com essas pessoas cobre banquetes formais, jantares estaduais e outros.

Uma vez que um contato ajudou ou impediu um personagem, o personagem precisa voltar a festejar para voltar às boas graças do PdM. Um contato fornece ajuda uma vez, não ajuda para a vida toda. O contato permanece amigável, o que pode influenciar a interpretação de como os personagens interage com eles, mas não vem com garantia de ajuda.

Você pode atribuir PdMs específicos como contatos. Você pode decidir que o garçom de bar na Miserável Górgona e um guarda do portão ocidental são os contatos aliados do personagem. Atribuir PdMs específicos oferece aos jogadores opções concretas. Isso traz a vida da campanha e semeia a área com PdMs com os quais os personagens se preocupam. Por outro lado, pode ser difícil rastrear e pode tornar um contato inútil se esse personagem não entra em jogo.

Alternativamente, você pode permitir que o jogador viesse a conseguir um contato no local, depois de festejar. Quando os personagens estiverem na área em que eles festejaram, um jogador pode gastar um contato aliado e designar um PdM que eles conhecem como um contato, assumindo que o PdM é da classe social correta baseada em como o personagem

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR T&S E É DISTRIBUÍDO SOB LICENÇA DE CRIATIVIDADE COMUM. SUA IMPRESSÃO E/OU VENDA SÃO EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.



festejou. O jogador deve fornecer uma explicação razoável para esta relação e trabalhá-la no jogo.

Usar uma mistura das duas abordagens é uma boa ideia, uma vez que lhe dá a profundidade adicionada de contatos específicos, dando aos jogadores a liberdade de garantir que os contatos que acumulam são úteis.

O mesmo processo pode ser aplicado a contatos hostis. Você pode dar aos personagens um PdM específico que eles devem evitar, ou você pode introduzir um em um momento inoportuno ou dramático.

Um personagem pode ter um número de contatos aliados não especificados em um tempo não superior a 1 + modificador de Carisma do personagem (mínimo de 1). Os contatos específicos nomeados não contam para este limite, apenas aqueles que podem ser usados a qualquer momento para declarar um PdM como um contato.

**Complicações.** Personagens que festejam tem riscos de entrarem em brigas de bar, acumulando uma nuvem de rumores desagradáveis e construindo uma má reputação em torno da cidade. Como uma regra de ouro, há uma chance de 10% que um personagem desencadeie uma complicação para cada semana de festejo.

### COMPLICAÇÕES DE FESTEJAR NA CLASSE BAIXA

#### d8 Complicação

- 1 Um batedor roubou 1d10 x 5 po de você.\*
- 2 Uma briga de bar deixa você com uma cicatriz.\*
- 3 Você tem lembranças vagas de fazer algo muito, muito ilegal, mas não pode recordar exatamente o que.
- 4 Você é banido de uma taberna por comportamento desagradável.\*
- 5 Depois de algumas bebidas, você jurou na praça da cidade perseguir uma missão perigosa.
- 6 Surpresa! Você está casado.
- 7 Você andou despido pelas ruas, parecia uma ótima idéia no momento.
- 8 Todo mundo está chamando você por algum apelido estranho, embaraçoso, como Puddle Alcoólatra ou Destruidor de Bancos, e ninguém vai dizer o porquê.\*

\*Pode envolver um adversário

### COMPLICAÇÕES DE FESTEJAR NA CLASSE MÉDIA

#### d8 Complicação

- 1 Você acidentalmente insultou um mestre de guilda, e apenas um pedido de desculpas público vai deixar você fazer negócios lá novamente.\*
- 2 Você jurou completar alguma missão em nome de um templo ou guilda.
- 3 Uma gafe social te transformou na fofoca da cidade.\*
- 4 Uma pessoa particularmente detestável tem um intenso interesse romântico em você.\*
- 5 Você transformou um conjurador local em seu adversário.\*
- 6 Você foi recrutado para ajudar a executar um festival local, jogo ou evento similar.
- 7 Você fez um brinde bêbado que scandalizou os moradores
- 8 Você gastou mais 100 po tentando impressionar as pessoas.

\*Pode envolver um adversário

### COMPLICAÇÕES DE FESTEJAR NA CLASSE ALTA

#### d8 Complicação

- 1 Uma família nobre rude quer casar uma de suas progênies com você.\*
- 2 Você tropeçou e caiu durante uma dança, e as pessoas não conseguem parar de falar sobre isso.
- 3 Você concordou em assumir as dívidas de um nobre.
- 4 Você foi desafiado a uma justa por um cavaleiro.\*
- 5 Você fez de um nobre local seu adversário.\*
- 6 Um nobre chato insiste em te visitar cada dia e ouvir longas e tediosas teorias de magia.
- 7 Você se tornou o alvo de uma variedade de rumores embaraçosos.\*
- 8 Você gastou mais 500 po tentando impressionar as pessoas.

\*Pode envolver um adversário

### CRIANDO UM ITEM

Um personagem que tem o tempo, o dinheiro e as ferramentas necessárias pode usar o tempo de inatividade para fabricar armaduras, armas, roupas ou outros tipos de itens não mágicos.

**Recursos e Resolução.** Além das ferramentas apropriadas para o item a ser elaborado, um personagem precisa de matérias-primas que valem a metade do custo de venda do item. Para determinar quantas semanas de trabalho é necessário para criar um item, divida seu custo em 50. Um personagem pode criar vários itens em uma semana de trabalho se seu custo combinado for de 50 po ou menos. Para os itens que custam mais de 50 po, um personagem pode criar eles durante longos períodos de tempo, enquanto o trabalho em andamento é armazenado em um local seguro.

Vários personagens podem combinar seus esforços. Divida o tempo necessário para criar um item pelo número de personagens trabalhando nele. Como Mestre, use seu julgamento ao determinar quantos personagens podem colaborar em um item. Um item particularmente pequeno, como um anel, pode permitir apenas um ou dois trabalhadores, ao passo que um item grande e complexo pode permitir quatro ou mais trabalhadores.

Um personagem precisa ser proficiente com as ferramentas necessárias para criar um item e ter acesso ao equipamento apropriado. Como Mestre, você precisa fazer quaisquer julgamentos sobre se um personagem tem o equipamento correto. A tabela a seguir fornece alguns exemplos.

| Proficiência             | Item                    |
|--------------------------|-------------------------|
| Kit de Herbalismo        | Antídoto, poção de cura |
| Ferramenta de Curtumeiro | Bota, armadura de couro |
| Ferramenta de Ferreiro   | Arma, armadura          |
| Ferramenta de Tecelão    | Manto, túnica           |

Se todos os requisitos acima forem atendidos, o resultado do processo é um item do tipo desejado. Um personagem pode vender um item criado desta forma ao preço listado.

**Criando Itens Mágicos.** Itens mágicos exigem mais do que apenas tempo, esforço e materiais para criar. Criar um item mágico é um processo de longo prazo que envolve uma ou mais aventuras para localizar materiais raros e os conhecimentos necessários para criar o item.



Poções de cura e pergaminhos mágicos são exceções às seguintes regras. Para obter mais informações, consulte "Fabricação de Poção de Cura" nesta seção sobre criação e "Escrevendo um Pergaminho Mágico" mais adiante.

Para começar, um personagem, precisa de uma fórmula para criar um item mágico. A fórmula é como uma receita. Ela lista os materiais necessários e as etapas necessárias para fazer o item.

Um item invariavelmente exige um material exótico para completá-lo. Este material pode variar da pele de um yeti a um frasco de água de um redemoinho no plano elementar da água. Encontrar esse material deve ocorrer como parte de uma aventura.

A tabela de Ingredientes de itens mágicos sugere a classificação de desafio de uma criatura que os personagens precisam enfrentar para adquirir os materiais de um item. Note que enfrentar uma criatura não significa necessariamente que os personagens devem coletar itens de seu cadáver. A criatura pode guardar um lugar ou recurso que os personagens precisam.

### INGREDIENTES DO ITEM MÁGICO

| Raridade do Item | Variável de ND |
|------------------|----------------|
| Comum            | 1-3            |
| Incomum          | 4-8            |
| Raro             | 9-12           |
| Muito raro       | 13-18          |
| Lendário         | 19+            |

Escolha um monstro ou local que seja um ajuste temático para o item. Por exemplo, a *armadura do marinheiro* pode exigir a essência de uma água estranha. Um *cajado de enfeitiçar* pode precisar da cooperação de um ser arcano específico, que irá ajudar apenas se os personagens completarem uma tarefa para ele. Criar um *cajado de poder* pode depender de encontrar um pedaço de uma pedra antiga que já foi tocado pelo deus da magia – uma pedra guardada por uma esfinge suspeita.

Além de enfrentar uma criatura específica, a criação de um item vem com um custo de peças de ouro necessário para outros materiais, ferramentas e assim por diante, com base na raridade do item. Esses valores, bem como o tempo que um personagem precisa trabalhar para concluir o item, são mostrados na tabela de Tempo e Custos de Criação de Itens Mágicos. Reduza para metade o preço listado e o tempo de criação de todos os itens consumíveis.

### TEMPO E CUSTOS DE CRIAÇÃO DE ITENS MÁGICOS

| Raridade do Item | Semanas de Trabalho* | Custo*    |
|------------------|----------------------|-----------|
| Comum            | 1                    | 50po      |
| Incomum          | 2                    | 200po     |
| Raro             | 10                   | 2,000po   |
| Muito raro       | 25                   | 20,000po  |
| Lendário         | 50                   | 100,000po |

\*Metade para um item consumível como uma poção ou pergaminho

Para fazer um item mágico, um personagem também precisa de qualquer proficiência de ferramenta apropriada, como é normal para criar qualquer objeto, ou o personagem, precisa de proficiência na perícia Arcanismo.

Se todos os requisitos acima forem atendidos, o resultado do processo é um item mágico do tipo desejado.



**Complicações.** A maioria das complicações envolvidas na criação de um item, especialmente um item mágico, estão ligadas à dificuldade em encontrar itens raros necessários para completar o trabalho. As complicações que um personagem pode enfrentar como subprodutos do processo de criação são mais interessantes quando os personagens estão trabalhando em um item mágico: há 10% de chances para cada cinco semanas de trabalho dedicadas à criação de um item que ocorra uma complicação. A tabela Complicações de Criação fornece exemplos do que pode acontecer.

### COMPLICAÇÕES DE CRIAÇÃO

#### d6 Complicação

- 1 Rumores rodam sobre o que você está trabalhando ser instável e uma ameaça para toda a comunidade.\*
- 2 Suas ferramentas são roubadas, forçando você a comprar novas.\*
- 3 Um mago local mostra grande interesse em seu trabalho e insiste em observá-lo.
- 4 Um nobre poderoso oferece um alto preço por seu trabalho e não está acostumado a ouvir não como uma resposta.\*
- 5 Um clã anão acusa você de roubar sua sabedoria secreta para alimentar seu trabalho.\*
- 6 Um adversário divulga rumores de que seu trabalho é de má qualidade e propenso ao fracasso.\*

\* Pode envolver um adversário

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



**Fabricando Poções de Cura.** Poções de cura caem em uma categoria especial para criação de item, separado de outros itens mágicos. Um personagem proficiente com o kit de herbalismo pode criá-las. O tempo e o dinheiro necessários para criar tal poção são resumidos na tabela de Criação de Poção de Cura.

#### criação de Poção de Cura

| Tipo          | Tempo                 | Custo     |
|---------------|-----------------------|-----------|
| Cura          | 1 dia                 | 25 po     |
| Cura maior    | 1 semana de trabalho  | 100 po    |
| Cura superior | 3 semanas de trabalho | 1,000 po  |
| Cura suprema  | 4 semanas de trabalho | 10,000 po |

#### CRIME

Às vezes vale a pena ser ruim. Esta atividade concede a um personagem a chance de fazer algum dinheiro extra, sob o risco de ser preso.

**Recursos.** Uma crime requer de um personagem gastar uma semana e pelo menos 25 po recolhendo informações sobre alvos potenciais e, em seguida, cometer o crime.

**Resolução.** O personagem deve fazer uma série de teste, com o CD para todos os testes escolhidos pelo personagem de acordo com a quantidade de lucro procurado pelo crime.

A CD escolhida pode ser 10, 15, 20 ou 25. A conclusão bem-sucedida do crime produz um número de peças de ouro com base na CD escolhida, conforme mostrado na tabela Valor de Saque.

Para tentar o crime, o personagem faz três testes: Destreza (Furtividade), Destreza com as ferramentas de ladrão, e um a escolha do jogador de Inteligência (Investigação), Sabedoria (Percepção), ou Carisma (Atuação).

Se nenhuma dos testes tiver êxito, o personagem é capturado e preso. O personagem deve pagar uma multa igual ao pagamento em potencial e deve passar uma semana na cadeia a cada 25 po do valor.

Se um teste for bem-sucedido, o roubo falhará, mas o personagem escapará.

Se dois testes tiverem êxito, o assalto é um sucesso parcial, dando ao personagem metade do pagamento.

Se todos os três tiverem sucesso, o personagem ganha o pagamento completo.

#### VALOR DE SAQUE

| CD | Valor                                                   |
|----|---------------------------------------------------------|
| 10 | 50 po, roubo de um comerciante em dificuldades          |
| 15 | 100 po, roubo de um comerciante próspero                |
| 20 | 200 po, roubo de um nobre                               |
| 25 | 1.000 po, roubo de uma das figuras mais ricas da cidade |

**Complicações.** Uma vida de crime está cheia de complicações. Role na tabela Complicações do crime (ou crie uma complicação própria) se o personagem tiver sucesso em apenas um teste. Se um adversário do personagem estiver envolvido no crime ou aplicação da lei, role se o personagem tiver sucesso em apenas dois testes.

#### COMPLICAÇÕES DO CRIME

##### d8 Complicação

- 1 Uma recompensa igual a seus ganhos é oferecida para obter informações sobre seu crime.\*
- 2 Uma pessoa desconhecida entra em contato com você, ameaçando revelar seu crime se você não prestar um serviço.\*
- 3 Sua vítima é arruinada financeiramente pelo seu crime.
- 4 Alguém que sabe do seu crime foi preso em um crime não relacionado\*
- 5 Seu lucro é um único item, facilmente identificado que você não pode vender nesta região.
- 6 Você roubou de alguém que estava sob a proteção de um lorde criminoso local, e que agora quer vingança
- 7 Sua vítima cobra um favor de um guarda, dobrando os esforços para resolver o caso.
- 8 Sua vítima se aproxima de um de seus companheiros de aventureira para resolver o crime.

\*Pode envolver um adversário

#### JOGOS DE AZAR

Jogos de azar são uma maneira de fazer uma fortuna, mas talvez uma maneira melhor de perder uma.

**Recursos.** Esta atividade requer uma semana de esforço de um personagem, mais o personagem deve arriscar pelo menos 10 po, a um máximo de 1.000 po, a menos que você se decida que o jogo é um negócio grande bastante para suportar apostas maiores.

**Resolução.** O personagem deve fazer uma série de testes, com um CD determinado aleatoriamente com base na qualidade de competidores que o personagem se disputara. Parte do risco do jogo é que você nunca sabe com quem pode acabar jogando com você na mesa.

O personagem faz três testes: Sabedoria (Intuição), Carisma (Atuação) e Carisma (Intimidação). Se o personagem tiver proficiência com um conjunto de jogos apropriado, essa proficiência na ferramenta pode substituir a perícia relevante em qualquer um dos testes. O CD é  $5 + 2d10$ , gerando um CD separado para cada teste. Consulte a tabela Resultado dos Jogos para ver como o personagem se saiu.

#### RESULTADO DOS JOGOS

| Resultado  | Valor                                                                                      |
|------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| 0 sucessos | Perde todo o dinheiro que você apostou, além de acumular uma dívida igual a esse montante. |
| 1 sucesso  | Perde metade do dinheiro que você apostou.                                                 |
| 2 sucessos | Ganha uma vez e meia o valor que você apostou.                                             |
| 3 sucessos | Ganha o dobro do valor que você apostou.                                                   |

**Complicações.** O jogo tende a atrair uma variedade de indivíduos desagradáveis. As potenciais complicações envolvidas nela vêm de problemas com a lei e vários criminosos ligados a ele. Cada semana de trabalho gasta em jogos de azar traz uma chance de 10% de uma complicação, exemplos de quais estão na tabela de complicações de jogo.



## COMPLICAÇÕES DE JOGOS DE AZAR

| d6 | Complicação                                                                                                         |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Você é acusado de trapacear. Você decide se você realmente fez ou foi forjada.*                                     |
| 2  | Os guardas da cidade invadem a sala de jogos e te joga na prisão.*                                                  |
| 3  | Um nobre na cidade perde muito para você e faz votos para se vingar.*                                               |
| 4  | Você ganhou uma soma de um membro de baixo escalão de uma guilda de ladrões, e a guilda quer seu dinheiro de volta. |
| 5  | Um senhor do crime local insiste em começar a frequentar a sala de jogo do chefe e não outras.                      |
| 6  | Um jogador de apostas altas chega à cidade e insiste em participar de um jogo com você.                             |

\*Pode envolver um adversário

## ARENA DE COMBATE

Arena de Combate cobre boxe, luta livre e outras formas não letais de combate. Se você quiser introduzir uma arena de combate até a morte, use regras de combate padrão.

**Recursos.** Esta atividade requer uma semana de trabalho de esforço de um personagem.

**Resolução.** O personagem deve fazer uma série de testes, com um CD determinado aleatoriamente com base na qualidade da oposição que o personagem se depara. O desafio na luta de arena reside no mistério de seus oponentes.

O personagem faz três testes: Força (Atletismo), Destreza (Acrobacia) e um teste de Constituição especial que tem um bônus igual a uma rolagem do maior Dado de Vida do personagem (essa rolagem não gasta esse dado). Se desejar, o personagem pode substituir um desses testes de habilidade por uma rolagem de ataque usando uma das armas do personagem. O CD é  $5 + 2d10$ , gerando um CD separado para cada teste. Consulte a tabela Resultados da Arena de Combate para ver como o personagem se sai.

## RESULTADO DA ARENA DE COMBATE

| Resultado  | Valor                                 |
|------------|---------------------------------------|
| 0 sucessos | Perder suas lutas, não ganhando nada. |
| 1 sucesso  | Ganha 50 po.                          |
| 2 sucessos | Ganha 100 po.                         |
| 3 sucessos | Ganha 200 po.                         |

**Complicações.** Os personagens envolvidos no combate na arena devem lidar com seus adversários, os jogadores que apostam nos jogos e os promotores dos jogos. Todas as semanas de trabalho gastas em arena de combate trazem uma chance de 10% de uma complicação, exemplos dos quais estão na tabela de Complicações da Arena de Combate.

## COMPLICAÇÕES DA ARENA DE COMBATE

| d6 | Complicação                                                                                            |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Um lutador adversário jura vingar-se de você.*                                                         |
| 2  | Um chefe do crime se aproxima de você e oferece pagar você para perder intencionalmente alguns jogos.* |
| 3  | Você derrota um campeão local popular, atraindo a ira da multidão.                                     |
| 4  | Você derrota o servo de um nobre, atraindo a ira da casa do nobre.*                                    |
| 5  | Você é acusado de trapacear. Não importa se a alegação é verdadeira ou não, sua reputação é manchada.* |
| 6  | Você acidentalmente causa uma ferida quase fatal em um inimigo                                         |

\*Pode envolver um adversário

## RELAXANDO

Às vezes, a melhor coisa que um personagem pode fazer entre aventuras é relaxar. Se um personagem quer umas férias duramente conquistadas ou precisa se recuperar de lesões, esta é a opção ideal para aventureiros que precisam de uma pausa. Esta opção também é ideal para jogadores que não querem usar o sistema de tempo de inatividade.

**Recursos.** Relaxar requer uma semana. Você precisa manter pelo menos um modesto estilo de vida enquanto relaxa para ganhar os benefícios.

**Resolução.** Personagens que mantêm um modesto estilo de vida enquanto relaxam ganha uma série de benefícios. Enquanto relaxa, você ganha vantagem em testes de resistência para se recuperar de doenças e venenos de longo prazo. Além disso, no final da semana, você pode terminar um efeito que impede que você recupere pontos de vida ou restaure uma pontuação de habilidade que foi reduzida para abaixo de seu valor normal, a menos que o efeito nocivo seja causado por uma mágica ou outro efeito mágico com uma duração contínua.

**Complicações.** Relaxar raramente vem com complicações. Se você quiser tornar a vida interessante para os personagens, introduza uma ação ou evento conectado a um adversário.

## SERVIÇO RELIGIOSO

Personagens com uma inclinação religiosa podem desejar gastar seu tempo de inatividade em serviço a um templo, seja ao frequentar ritos ou ao proselitismo na comunidade. Alguém que se compromete com essa atividade tem a chance de ganhar um favor dos líderes dos templos.

**Recursos.** Realizar o serviço religioso requer acesso a, e continuamente frequentando, um templo cujas crenças e caráter se alinham com o personagem. Se tal lugar estiver disponível, a atividade leva uma semana de trabalho, mas não envolve nenhuma despesa em peças de ouro.

**Resolução.** No final do tempo requerido, O personagem escolhe fazer um teste de Inteligência (Religião) ou Carisma (Persuasão). O resultado do teste determina os benefícios do serviço, como mostrado na tabela de Serviços Religiosos.

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





## SERVICOS RELIGIOSOS

| Total do Teste | Resultado                                     |
|----------------|-----------------------------------------------|
| 1–10           | Sem efeito. Você não deixa nenhuma impressão. |
| 11–20          | Você ganha um favor.                          |
| 21+            | Você ganha dois favores.                      |

Um favor, em termos gerais, é uma promessa de assistência futura de um representante do templo. Pode ser gasto para pedir ajuda ao templo para lidar com um problema específico, como para apoio político ou social, ou para reduzir o custo de conjuração de clérigo em 50%. Um favor também poderia assumir a forma de intervenção de uma deidade, como um presságio, uma visão ou um milagre menor fornecido em um momento-chave. Este último tipo de favor é gasto pelo Mestre, que também determina sua natureza.

Os favores ganhos não precisam ser gastos imediatamente, mas apenas certo número pode ser armazenado. Um personagem pode ter um número máximo de favores não utilizados não superior a 1 + seu modificador de Carisma (mínimo de um favor).

**Complicações.** Templos podem ser labirintos de planejamento político e social. Até mesmo seitas bem intencionadas podem cair propensas a adversários. Servir um templo corre o risco de um personagem se tornar envolvido em tais lutas. Toda

semana de trabalho gasto em serviço religioso traz uma chance de 10% de uma complicação, exemplos dos quais estão na tabela de Complicações de Serviços Religiosos.

## COMPLICAÇÕES DE SERVICOS RELIGIOSOS

### d6 Complicação

- 1 Você ofendeu um padre por suas palavras ou ações.\*
- 2 Blasfêmia ainda é blasfêmia, mesmo que você tenha feito isso por acidente.
- 3 Uma seita secreta no templo oferece-lhe a adesão.
- 4 Um templo adversário tenta recrutá-lo como espião.\*
- 5 Os anciãos do templo imploram que você tome uma santa busca.
- 6 Você descobre acidentalmente que uma pessoa importante no templo é um adorador de diabos.

\*Pode envolver um adversário

## PESQUISA

Prevenido é precaver. A atividade de pesquisa permite que um personagem mergulhe em conhecimento referente a um monstro, local, item mágico ou algum outro tópico.

**Recursos.** Normalmente, um personagem precisa acessar uma biblioteca ou um sábio para realizar pesquisas. Supondo que esse acesso esteja disponível, conduzir uma pesquisa requer uma semana de trabalho e pelo menos 50 po gasto em materiais, subornos, presentes e outras despesas.

**Resolução.** O personagem declara o foco da pesquisa – uma pessoa, um lugar ou uma coisa específica. Após uma semana de trabalho de pesquisa, um personagem faz um teste de Inteligência com um bônus de +1 por 100 po gasto além dos 100 po iniciais, até um máximo de +6. Além disso, um personagem com acesso a uma biblioteca particularmente bem abastecida ou sábios conhecedores ganha vantagem com esse teste. Determine quanta sabedoria um personagem aprende usando a tabela Pesquisa.

## PESQUISA

### Total

| do Teste | Resultado                                       |
|----------|-------------------------------------------------|
| 1–5      | Sem efeito.                                     |
| 6–10     | Você aprende um pedaço de conhecimento útil.    |
| 11–20    | Você aprende dois pedaços de conhecimento útil. |
| 21+      | Você aprende três pedaços de conhecimento útil. |

Cada parte de conhecimento útil é o equivalente a uma declaração verdadeira sobre uma pessoa, lugar ou coisa. Exemplos incluem o conhecimento das resistências de uma criatura, a senha necessária para entrar em um nível de masmorra selada, as magias normalmente preparadas por uma ordem de magos, e assim por diante.

Como Mestre, você é o árbitro final sobre exatamente o que um personagem aprende. Para um monstro ou um PdM, você pode revelar elementos de estatísticas ou personalidade. Para um lugar, você pode revelar segredos sobre ele, como uma entrada escondida, a resposta a um enigma, ou a natureza de uma criatura que guarda o lugar.

**Complicações.** O maior perigo na pesquisa é descobrir informações falsas. Nem toda a sabedoria é precisa ou verdadeira, e um adversário com



uma inclinação acadêmica pode tentar conduzir os personagens ao erro, especialmente se o objeto da pesquisa é conhecido pelo adversário. O Adversário pode plantar informações falsas, subornar sábios para dar conselhos ruins, ou roubar uma chave necessária para encontrar a verdade.

Além disso, um personagem pode ter outras complicações durante a pesquisa. Toda semana trabalhada na pesquisa traz uma chance de 10% de uma complicação, exemplos dos quais estão na tabela de Complicações de Pesquisa.

### COMPLICAÇÕES DE PESQUISA

| d6 | Complicação                                                                                    |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Você acidentalmente danifica um livro raro.                                                    |
| 2  | Você ofende um sábio, que exige um presente extravagante.*                                     |
| 3  | Se você soubesse que aquele livro foi amaldiçoado, você nunca o teria aberto.                  |
| 4  | Um sábio com estranhas teorias sobre a realidade torna-se obcecado em convencê-lo.*            |
| 5  | Suas ações fazem com que você seja banido de uma biblioteca até que você faça reparações.*     |
| 6  | Você descobriu conhecimento útil, mas apenas prometendo concluir uma tarefa perigosa em troca. |

\*Pode envolver um adversário

### ESCREVENDO UM PERGAMINHO MÁGICO

Com tempo e paciência, um conjurador pode transferir uma magia para um pergaminho, criando um *pergaminho mágico*.

**Recursos.** Escrever um *pergaminho mágico* custa tempo e dinheiro com base no nível da magia que você deseja escrever, conforme mostrado na tabela Custo de Pergaminho Mágico. Você também deve possuir proficiência na perícia Arcanismo e fornecer todos os componentes materiais necessários à magia. Além disso, você deve ter a magia preparada ou entre suas magias conhecidas, a fim de escrever um pergaminho dela.

Se você escrever um truque, a versão no pergaminho funciona como se o conjurador fosse de 1º nível.

### CUSTO DE PERGAMINHO MÁGICO

| Nível  | Tempo      | Custo      |
|--------|------------|------------|
| Truque | 1 dia      | 15 po      |
| 1º     | 1 dias     | 25 po      |
| 2º     | 3 dias     | 250 po     |
| 3º     | 1 semanas  | 500 po     |
| 4º     | 2 semanas  | 2,500 po   |
| 5º     | 4 semanas  | 5,000 po   |
| 6º     | 8 semanas  | 15,000 po  |
| 7º     | 16 semanas | 25,000 po  |
| 8º     | 32 semanas | 50,000 po  |
| 9º     | 48 semanas | 250,000 po |

**Complicações.** Criar um *pergaminho mágico* é uma tarefa solitária, improvável de atrair muita atenção. As complicações que surgem são mais propensas a envolver a preparação necessária para escrever um pergaminho. Toda semana de trabalho

passada escrevendo traz uma chance de 10% de uma complicação, exemplos dos quais estão na tabela Complicações de Escrever um Pergaminho.

### COMPLICAÇÕES DE ESCRIVER UM PERGAMINHO

| d6 | Complicação                                                                                        |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Você compra até a última tinta rara usada para criar este pergaminho, irritando um mago na cidade. |
| 2  | O sacerdote de um templo do bem o acusa de tráfico de magia negra.*                                |
| 3  | Um mago ansioso para coletar um de seus feitiços em um livro pressiona você a vender o pergaminho. |
| 4  | Devido a um erro estranho na criação do pergaminho, é criado uma magia aleatória de mesmo nível.   |
| 5  | O raro papiro que você comprou para o seu pergaminho tem um mapa pouco visível sobre ele.          |
| 6  | Um ladrão tenta invadir sua sala de trabalho.*                                                     |

\*Pode envolver um adversário

### VENDA DE ITENS MÁGICOS

Vender um item mágico não é uma tarefa fácil. Como artistas e ladrões estão sempre procurando por uma tarefa fácil, e não há garantia de que um personagem receberá uma boa oferta, mesmo se um comprador legítimo for encontrado.

**Recursos.** Encontrar um comprador para um de seus itens mágicos requer uma semana de trabalho e de 25 po gastos, que são usados para espalhar sobre a sua venda. Você deve escolher um item de cada vez para vender.

**Resolução.** Um personagem que quer vender um item deve fazer um teste de Carisma (Persuasão) para determinar que tipo de oferta encontra. O personagem pode sempre optar por não vender, em vez de desperdiçar a semana de trabalho e tentar novamente mais tarde. Use as tabelas Base de Preço de Itens Mágicos e Ofertas de Itens Mágicos para determinar o preço de venda.

### BASE DE PREÇO DE ITENS MÁGICOS

| Raridade   | Base de Preço* |
|------------|----------------|
| Comum      | 100 po         |
| Incomum    | 400 po         |
| Raro       | 4,000 po       |
| Muito raro | 40,000 po      |
| Lendário   | 200,000 po     |

\*Metade para um item consumível como uma poção ou pergaminho

### OFERTAS DE ITENS MÁGICOS

| Total    |                    |
|----------|--------------------|
| do Teste | Resultado          |
| 1–10     | 50% do preço base  |
| 11–20    | 100% do preço base |
| 21+      | 150% do preço base |

**Complicações.** O maior risco na venda de um item mágico reside em atrair ladrões, trapaceiros, e qualquer outra pessoa que quer o item, mas não quer pagar por ele. Outras pessoas podem tentar minar um negócio a fim de reforçar seu próprio negócio ou procurar desacreditar os personagens como vendedores legítimos. Toda semana de trabalho tentando vender um item traz uma chance de 10% de uma complicação, exemplos dos quais estão na tabela de Complicações de Venda de Item Mágico.

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR FAN E/OU VENDA SÓ  
SUA IMPRESSÃO E/OU VENDA SÃO EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.





## COMPLICAÇÕES DE TREINAMENTO

### d6 Complicações

- 1 Seu instrutor desaparece, forçando você a passar uma semana de trabalho encontrando um novo\*.
- 2 Seu professor instrui-o em métodos raros, arcaicos, que desencadeiam os comentários de outros.
- 3 Seu professor é um espião enviado para aprender seus planos.\*
- 4 Seu professor é um criminoso procurado.
- 5 Seu professor é um mestre cruel.
- 6 Seu professor vem até você pedindo ajuda para lidar com alguma ameaça.

\*Pode envolver um adversário

## TRABALHO

Quando tudo mais falhar, um aventureiro pode se voltar para um comércio honesto para ganhar a vida. Esta atividade representa uma tentativa de personagens para encontrar trabalho temporário, cuja qualidade e salários são difíceis de prever.

**Recursos.** Assumir um emprego exige uma semana de trabalho.

**Resolução.** Para determinar quanto dinheiro ganha um personagem, o personagem faz um teste de habilidade: Força (Atletismo), Destreza (Acrobacia), Inteligência com um conjunto de ferramentas, Carisma (Atuação) ou Carisma com um instrumento musical. Consulte a tabela Salários para ver quanto dinheiro é gerado pelo total do teste.

## SALÁRIOS

### Total

#### do Teste Valor

|            |                                                  |
|------------|--------------------------------------------------|
| 9 ou menor | Estilo de vida pobre por uma semana              |
| 10-14      | Estilo de vida modesto por uma semana            |
| 15-20      | Estilo de vida confortável por uma semana        |
| 21+        | Estilo de vida confortável por uma semana +25 po |

**Complicações.** O trabalho raramente é preenchido com complicações significativas. Ainda assim, a tabela de Complicações de Trabalho pode acrescentar algumas dificuldades à vida de um trabalhador. Cada semana de atividade traz uma chance de 10% de que um personagem encontre uma complicação.

## COMPLICAÇÕES DE TRABALHO

### d6 Complicações

- 1 Um cliente difícil ou uma luta com um colega de trabalho reduz o estilo de vida que você ganha por uma categoria.\*
- 2 As dificuldades financeiras do seu empregador resultam em você não ser pago.\*
- 3 Um colega de trabalho com laços com uma família importante na cidade não gosta de você.\*
- 4 Seu empregador está envolvido com um culto obscuro ou uma empresa criminosa.
- 5 O gangue criminoso marca seu negócio como um alvo de extorção.\*
- 6 Você ganha uma reputação de preguiçoso (injusta ou não, sua escolha), dando-lhe desvantagem em testes feitos para esta atividade de tempo de inatividade nas próximas seis semanas dedicadas a ela.\*

\*Pode envolver um adversário

## COMPLICAÇÕES DE VENDA DE ITENS MÁGICOS

### d6 Complicação

- 1 Os inimigos dos personagens secretamente arranjam para comprar o item para usá-lo contra eles.\*
- 2 A guilda dos ladrões, alertada para a venda, tenta roubar seu item\*
- 3 Um adversário circula rumores de que o item é falso.\*
- 4 Um feiticeiro reivindica o item como direito de nascença e exige que os personagens o entreguem.
- 5 O dono anterior do item, ou aliados sobreviventes, prometem retomá-lo pela força.
- 6 O comprador é assassinado antes da venda.\*

\*Pode envolver um adversário

## TREINAMENTO

Dado tempo livre suficiente e os serviços de um instrutor, um personagem pode aprender uma língua ou ganhar proficiência com uma ferramenta.

**Recursos.** O treinamento em uma linguagem ou ferramenta leva pelo menos 10 semanas de trabalho, mas reduza esse tempo por um número de semanas de trabalho igual ao modificador de Inteligência do personagem (uma penalidade de Inteligência não aumenta o tempo necessário). O treinamento custa 25 po por semana de trabalho.

**Complicações.** Complicações que surgem durante o treinamento tipicamente envolvem o professor. Cada dez semanas de trabalho dedicadas ao treinamento traz uma chance de 10% de uma complicação, exemplos de quais estão na tabela de Complicações de Treinamento.



## CONCEDENDO ITENS MÁGICOS

Itens mágicos são valorizados por todo tipo de aventureiro em D&D, e são geralmente as principais recompensas de uma aventura. No capítulo 7 do *Guia do Mestre* são apresentadas regras para itens mágicos, juntamente com Tabelas de Tesouros. Esta seção expande essas regras ao oferecer uma forma alternativa de determinar quais itens mágicos acabam no poder dos personagens, e adiciona ao jogo novos itens mágicos comuns. A seção termina com tabelas que agrupam itens mágicos de acordo com sua raridade.

O sistema no *Guia do Mestre* foi desenvolvido para que você gere todo o tesouro de forma aleatória, e as tabelas também definem o número de itens mágicos que os personagens recebem. Em síntese, as tabelas funcionam. Mas um Mestre que esteja confeccionando ou modificando uma aventura pode preferir escolher os itens mágicos que surgirão. Caso se encontre nessa situação, pode utilizar as regras desta seção para personalizar seus tesouros, ao mesmo tempo em que se mantém dentro dos limites do jogo de quantos itens os personagens devem acumular.

### DISTRIBUIÇÃO POR RARIDADE

Este método de determinação de tesouros foca-se em escolher itens mágicos com base em sua raridade, ao invés de rolar resultados nas tabelas do *Guia do Mestre*. Esta alternativa usa duas tabelas: Itens Mágicos Concedidos por Estágio, e Itens Mágicos Concedidos por Raridade.

**Por Estágio.** A tabela Itens Mágicos Concedidos por Estágio mostra o número de itens mágicos que um grupo de D&D geralmente obtém durante uma campanha, culminando em grupos que acumularam uma centena de itens mágicos ao 20º nível. A tabela mostra quantos desses itens devem ser entregues durante cada um dos quatro estágios de jogo. A ênfase em personagens receberem mais itens durante o segundo estágio (níveis 5-10) em relação aos demais é intencional. O segundo estágio é onde a maior parte do jogo ocorre em uma típica campanha por ações, e os itens obtidos nesse estágio preparam os personagens para aventuras de níveis mais altos.

**Por Raridade.** A tabela Itens Mágicos Concedidos por Raridade usa os números da tabela Itens Mágicos Concedidos por Estágio e os divide para mostrar o número de itens de cada categoria de raridade que os personagens poderão possuir ao atingir o fim de determinado estágio.

**Itens Mágicos Menores e Maiores.** As duas tabelas desta seção fazem uma distinção entre itens mágicos menores e maiores. Esta distinção existe no *Guia do Mestre*, mas os termos não são ali utilizados. Naquela obra, os itens mágicos menores são apresentados nas Tabelas de Itens Mágicos A até E; os itens mágicos maiores são listados nas Tabelas de Itens Mágicos F

### POR TRÁS DO PROJETO: DISTRIBUINDO ITENS MÁGICOS

O Guia do Mestre assume uma determinada quantidade de tesouros a ser encontrada durante uma campanha. Ao longo de vinte níveis de seções típicas, o jogo supõe cerca de quarenta e cinco rolagens nas tabelas de Tesouro, distribuídas da seguinte forma:

- Sete rolagens na tabela de Desafio 0-4
- Dezoito rolagens na tabela de Desafio 5-10
- Vinte rolagens na tabela de Desafio 11-16
- Oito rolagens na tabela de Desafio 17+

Uma vez que muitos dos resultados dessas tabelas fornecem mais de um item mágico, essas quarenta e cinco rolagens resultarão em aproximadamente cem itens aos personagens. O sistema opcional descrito aqui produz o mesmo número de itens, adequadamente distribuídos pelo espectro de raridade, ao tempo que permite a você controlar exatamente quais itens os personagens terão a chance de adquirir.

até I. Como poderá conferir nas tabelas de Tesouros daquele livro, os itens mágicos maiores devem ser fornecidos com frequência muito menor do que itens menores, mesmo em jogos de níveis mais altos.

### ITENS MÁGICOS CONCEDIDOS POR ESTÁGIO

#### Nível de

| Personagem   | Itens Menores | Itens Maiores | Total de Itens |
|--------------|---------------|---------------|----------------|
| 1-4          | 9             | 2             | 11             |
| 5-10         | 28            | 6             | 34             |
| 11-16        | 24            | 6             | 30             |
| 17-20        | 19            | 6             | 25             |
| <b>Total</b> | <b>80</b>     | <b>20</b>     | <b>100</b>     |

### ESCOLHENDO ITENS NÍVEL A NÍVEL

Você decide quando incluir um item em uma aventura que esteja criando ou modificando, geralmente porque julga que a história mereça um item mágico em determinado momento; porque os personagens precisam de um; ou porque os jogadores ficariam especialmente felizes ao recebê-lo.

Quando quiser escolher um item como tesouro de um encontro, a tabela Itens Mágicos Concedidos por Raridade presta-se como estimativa. Veja como usá-la:

1. Anote uma cópia da tabela em suas notas, de modo a poder modificar os números à medida que seleciona itens a serem inseridos em uma aventura.
2. Consulte a linha na coluna Nível/CD correspondente a um dos seguintes valores (à sua escolha): ao nível dos personagens, ao nível de desafio do proprietário do item mágico, ou ao nível de desafio do grupo de criaturas que protegem o item. Os valores naquela linha da tabela indicam o número total de itens que são apropriados para os personagens receberem ao atingir o final do nível representado por essa linha.

### ITENS MÁGICOS CONCEDIDOS POR RARIDADE

| Nível/CD     | Itens Mágicos Menores |           |           |            |          | Itens Mágicos Maiores |          |            |          |
|--------------|-----------------------|-----------|-----------|------------|----------|-----------------------|----------|------------|----------|
|              | Comum                 | Incomum   | Raro      | Muito Raro | Lendário | Incomum               | Raro     | Muito Raro | Lendário |
| 1-4          | 6                     | 2         | 1         | 0          | 0        | 2                     | 0        | 0          | 0        |
| 5-10         | 10                    | 12        | 5         | 1          | 0        | 5                     | 1        | 0          | 0        |
| 11-16        | 3                     | 6         | 9         | 5          | 1        | 1                     | 2        | 2          | 1        |
| 17+          | 0                     | 0         | 4         | 9          | 6        | 0                     | 1        | 2          | 3        |
| <b>Total</b> | <b>19</b>             | <b>20</b> | <b>19</b> | <b>15</b>  | <b>7</b> | <b>8</b>              | <b>4</b> | <b>4</b>   | <b>4</b> |



3. Escolha um item mágico de qualquer raridade cujo valor da linha não seja 0.
4. Quando os personagens adquirem um item, modifique suas notas para indicar em qual parte de seu planejamento este gasto foi feito subtraindo 1 do valor da célula apropriada na tabela.

No futuro, caso você escolha um item de uma raridade que não esteja disponível no nível atual, mas ainda está disponível em níveis inferiores, deduza o item do nível mais baixo. Caso todos os níveis mais baixos não tenham itens disponíveis de determinada raridade, deduza o item de um nível superior.

### ESCOLHENDO ITENS LIVREMENTE

Caso você prefira um método mais livre de escolher itens mágicos, simplesmente selecione cada item mágico que deseja fornecer; então, quando os personagens o adquirem, deduza-o da tabela Itens Mágicos Fornecidos por Raridade de suas notas. Sempre que o fizer, comece pelo nível mais baixo e deduza o item do primeiro número que encontrar na coluna de raridade apropriada para o item, seja ele menor ou maior. Se esse nível não tiver um número maior que 0 para a raridade escolhida, escolha de um nível superior. Seguindo este processo você irá zerar cada linha da tabela em ordem, do nível mais baixo aos níveis superiores.

### EXCEDER ESTOQUES DE UMA AVENTURA

As tabelas de itens mágicos nesta seção são baseadas no número de itens que se espera que os personagens recebam não o número de itens que estarão disponíveis em uma aventura. Ao criar ou modificar uma aventura, não assuma que os personagens irão encontrar todos os itens que você disponibilizar, a não ser que a maior parte do tesouro esteja em locais fáceis de encontrar. Eis uma boa dica prática: uma aventura pode incluir um número de itens 25% maior do que os valores das tabelas (arredondado para cima). Por exemplo, uma aventura planejada para levar os personagens do nível 1 ao 4 pode incluir catorze itens, ao invés de onze, na expectativa de que três desses itens não serão encontrados.

### ITENS MÁGICOS SÃO NECESSÁRIOS NA AVENTURA?

D&D é um jogo construído sobre a prerrogativa que itens mágicos aparecem esporadicamente e eles são sempre uma dádiva, a não ser que um item tenha uma maldição. Personagens e monstros são feitos para enfrentar-se sem auxílio de itens mágicos, o que significa que ter um item mágico sempre torna um personagem mais poderoso ou versátil do que um personagem genérico de mesmo nível. Enquanto Narrador, você nunca deve se preocupar em recompensar itens mágicos apenas para que os personagens consigam enfrentar os perigos da aventura. Itens mágicos são prêmios de fato. São úteis? Certamente. São necessários? Não.

Itens mágicos podem passar de bacanas a necessários em raros grupos que não tenham conjuradores, nenhum monge, ou nenhum PdM capaz de conjurar *arma mágica*. Um grupo sem acesso a magia tem extrema dificuldade em vencer criaturas com resistência ou imunidade a dano não-mágico. Nesse tipo de jogo você irá querer ser mais generoso com armas mágicas, ou então evitar usar essas criaturas.

## ITENS MÁGICOS COMUNS

O *Guia do Mestre* inclui muitos itens mágicos de todas as raridades. Uma exceção são os itens comuns; aquele livro inclui poucos deles. Esta seção introdução mais deles ao jogo. Estes itens dificilmente aumentam o poder dos personagens, mas provavelmente entretêm os jogadores e oferecem oportunidades divertidas de interpretação.

Os itens mágicos são apresentados em ordem alfabética.

### AMULETO DO FRAGMENTO NEGRO

*Item maravilhoso, comum (requer sintonização por um bruxo)*

Este amuleto é confeccionado a partir um fragmento de material extraplanar, originário do plano do patrono de seu bruxo. Enquanto usa o amuleto você recebe os seguintes benefícios:

- Você pode usar o amuleto como o foco arcano de suas magias de bruxo.
- Você pode tentar conjurar um truque que não conheça. O truque deve estar na lista de magias do bruxo e você deve fazer um teste de Inteligência (Arcanismo) com CD 10. Se o teste for bem sucedido, você conjura a magia. Se o teste falhar, a magia também falha, e a ação usada para tentar conjurar a magia é desperdiçada. Qualquer que seja o resultado, você não pode usar esta propriedade novamente até o término de um descanso longo.

### AMULETO RELÓGIO

*Item maravilhoso, comum*

Este amuleto de cobre contém pequenas engrenagens interligadas e é alimentado pela magia de Mechanus, um plano de previsibilidade exata. Uma criatura que aproximar o ouvido do amuleto pode escutar suaves ruídos de zumbidos e tique-taques em seu interior.

Ao usar o amuleto, quando fizer um ataque você pode se abster de rolar um d20 para obter um resultado 10. Uma vez usado, esta propriedade não pode ser usada até o próximo amanhecer.

### ARMADURA ARDENTE

*Armadura (qualquer), comum*

Inofensivos e inodoros fios de fumaça emanam desta armadura enquanto é equipada.

### ARMADURA BRILHANTE

*Armadura (qualquer média ou pesada), comum*

Esta armadura nunca se suja.

### ARMADURA DA LIBERTAÇÃO

*Armadura (leve, média ou pesada), comum*

Você pode retirar esta armadura como uma ação.

### BENGALA DO VETERANO

*Item maravilhoso, comum*

Quando você empunha esta bengala e usa uma ação bônus para proferir uma palavra de comando, ela se transforma em uma espada longa normal e deixa de ser mágica.

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



### **BOLSA CONVENIENTE DE ESPECIARIAS DE HEWARD** *Item maravilhoso, comum*

Esta bolsa aparenta estar vazia e tem 10 cargas. Enquanto segura a bolsa, você pode usar uma ação para gastar 1 de suas cargas, falar o nome de qualquer tempero não-mágico (como sal, pimenta, açafrão ou coentro) e remover uma pitada desse tempero do interior da bolsa. Uma pitada é suficiente para temperar uma refeição. A bolsa recupera diariamente 1d6 + 4 cargas gastas ao amanhecer.

### **BONECA FALANTE** *Item maravilhoso, comum (requer sintonização)*

Enquanto esta boneca de pelúcia está há 1,5 metros de você, pode-se gastar um descanso curto dizendo-a para proferir até seis frases, nenhuma das quais pode ter mais de seis palavras, e definir uma condição na qual a boneca falará cada frase. Você também pode substituir frases antigas por frases novas. Qualquer que seja a condição definida, ela deve ocorrer há 1,5 metros da boneca para que ela fale. Por exemplo, sempre que alguém pegar a boneca ela pode dizer “Quero um pouco de doce”. As frases da boneca se perdem quando sua sintonização com ela termina.

### **BOTAS DE PEGADAS FALSAS** *Item maravilhoso, comum*

Apenas humanoides podem usar estas botas. Ao usar as botas você pode escolher que elas deixem pegadas semelhantes a outro tipo de humanoide de seu tamanho.

### **CACHIMBO DOS MONSTROS DE FUMAÇA** *Item maravilhoso, comum*

Ao fumar este cachimbo você pode usar uma ação para baforar fumaça que assume a forma de uma criatura, como um dragão, um flumph ou um frogemoth. A forma deve ser pequena o suficiente para caber em um cubo com 30 centímetros e perde sua forma depois de alguns segundos, tornando-se fumaça normal.

### **CADEADO DA ENGAÇÃO** *Item maravilhoso, comum*

Este cadeado aparenta ser comum (do tipo descrito no capítulo 5 do *Livro do Jogador*) e é acompanhado de uma chave. O mecanismo da fechadura ajusta-se magicamente para impedir ladrões. Testes de Destreza feitos para abrir a fechadura têm desvantagem.

### **CAJADO CANORO** *Cajado, comum*

Este cajado de madeira é decorado com xilogravuras de pássaros. Ele tem 10 cargas. Ao segurá-lo você pode usar uma ação para gastar 1 carga do cajado e fazê-lo criar um dos seguintes sons a até 18 metros de distância: o chilrear, gorjeio, chamado, grito ou canto de um canário, um corvo, um pato, uma galinha, um ganso, um mergulhão, uma gaivota, uma coruja, ou uma águia.

O cajado recupera diariamente 1d6 + 4 cargas gastas ao amanhecer. Se você gastar a última carga, role um d20. Em um resultado 1, o cajado explode em uma nuvem inofensiva de penas de pássaros e é perdido.

### **CAJADO DA ORNAMENTAÇÃO** *Cajado, comum*

Ao colocar um objeto pesando não mais de 0,5 quilos (como um fragmento de cristal, um ovo ou uma rocha) na ponta do cajado enquanto o segura, esse objeto flutua a poucos centímetros do cajado, e permanece ali até ser removido ou até o que cajado não esteja mais em sua posse. O cajado pode carregar até três desses objetos flutuando sobre sua ponta. Ao segurar o cajado você pode fazer com que um ou mais objetos rotacionem lentamente.

### **CAJADO DAS FLORES** *Cajado, comum*

Este cajado de madeira tem 10 cargas. Ao segurá-lo você pode usar uma ação para gastar 1 carga do cajado, fazendo uma flor brotar do próprio cajado, ou de um pedaço de terra ou solo há 1,5 metros de você. Caso você não escolha uma flor específica, o cajado gera uma margarida suavemente perfumada. A flor é inofensiva e não-mágica, e cresce ou murcha como uma flor normal.

O cajado recupera diariamente 1d6 + 4 cargas gastas ao amanhecer. Se você gastar a última carga, role um d20. Em um resultado 1, o cajado se transforma em pétalas de flores e é perdido.

### **CANECA DA SOBRIEDADE** *Item maravilhoso, comum*

Esta caneca tem um rosto severo esculpido em um dos lados. Você pode beber qualquer cerveja, vinho ou qualquer bebida alcoólica não mágica sem se embriagar.

A caneca não faz efeito em líquidos mágicos ou substâncias perigosas, como veneno.

### **CAPA DA ONDULAÇÃO** *Item maravilhoso, comum*

Ao usar esta capa você pode usar uma ação bônus para fazê-la ondular dramaticamente.

### **CAPA DE MUITAS MODAS** *Item maravilhoso, comum*

Ao usar esta capa você pode usar uma ação bônus para alterar o estilo, cor e qualidade aparente do vestuário. O peso da capa não se altera. Independente da aparência a capa não pode ser nada além de uma capa. Embora possa duplicar a aparência de outras capas mágicas, ela não ganha suas propriedades mágicas.

### **CHAPÉU DA FEITIÇARIA** *Item maravilhoso, comum (requer sintonização por um mago)*

Este chapéu antiquado em formato de cone é adornado com luas crescentes e estrelas. Ao usá-lo você recebe os seguintes benefícios:

- Você pode usar o chapéu como o foco arcano de suas magias de mago.
- Você pode tentar conjurar um truque que não conheça. O truque deve estar na lista de magias do mago e você deve fazer um teste de Inteligência (Arcanismo) com CD 10. Se o teste for bem sucedido, você conjura a magia. Se o teste falhar, a magia também falha, e a ação usada para tentar conjurar a magia é desperdiçada. Qualquer que seja o resultado, você não pode usar esta propriedade novamente até o fim de um descanso longo.



### CHAPÉU DOS VERMES

*Item maravilhoso, comum*

Este chapéu tem 3 cargas. Ao segurar o chapéu, você pode usar uma ação para gastar 1 de suas cargas e falar uma palavra de comando que conjura, à sua escolha, um **morcego**, um **sapo** ou um **rato** (ver o *Livro do Jogador* ou o *Manual dos Monstros* para estatísticas). A criatura magicamente conjurada aparece dentro do chapéu e tenta escapar de você o mais rápido possível. A criatura não é amigável ou hostil, e não está sob seu controle. Ela se comporta como uma criatura ordinária de seu tipo, e desaparece depois de 1 hora ou quando cair a 0 pontos de vida. O chapéu recupera diariamente todas as cargas gastas ao amanhecer.

### CHAVE MISTERIOSA

*Item maravilhoso, comum*

Um símbolo de interrogação está entalhado na cabeça da chave. A chave tem 5% de chance de destravar qualquer fechadura na qual é inserida. Uma vez que a chave destranque algo, ela desaparece.

### CHIFRE DO ALARME SILENCIOSO

*Item maravilhoso, comum*

Este chifre tem 4 cargas. Ao usar uma ação para soprá-lo, uma criatura de sua escolha que possa ouvir o toque, desde que ela esteja dentro de 180 metros do chifre e não esteja surda. Nenhuma outra criatura ouve qualquer som emitido pelo chifre. O chifre recupera diariamente 1d4 cargas gastas ao amanhecer.

### CORDA DO REPARO

*Item maravilhoso, comum*

Você pode cortar esta corda de cânhamo de 15 metros em vários pedaços menores, e então usar uma ação para falar uma palavra de comando que faz o pedaços se unirem novamente. Os fragmentos devem estar em contato entre si e não sendo utilizados para qualquer fim. Uma *corda do reparo* é permanentemente encurtada se um fragmento for perdido ou destruído.

### DADO DO CHARLATÃO

*Item maravilhoso, comum (requer sintonização)*

Sempre que rolar este dado de seis lados, você pode controlar qual número irá rolar.

### ELMO DO HORROR

*Item maravilhoso, comum*

Este temível elmo de aço faz seus olhos brilharem de vermelho enquanto o usa.

### ESCUDO DA EXPRESSÃO

*Armadura (escudo), comum*

O formato frontal deste escudo assemelha-se a uma face. Ao usar este escudo você pode usar uma ação bônus para alterar a expressão dessa face.

### ESFERA DA DIREÇÃO

*Item maravilhoso, comum*

Ao segurar esta esfera você pode usar uma ação para determinar onde está o norte. Esta propriedade funciona apenas no Plano Material.

### ESFERA DO TEMPO

*Item maravilhoso, comum*

Ao segurar esta esfera você pode usar uma ação para determinar se é de manhã, tarde ou noite. Esta propriedade funciona apenas no Plano Material.

### ESPADA LUNAR

*Arma (qualquer espada), comum*

Na escuridão a lâmina desembainhada desta espada emana luar, criando luz brilhante em um raio de 4,5 metros e luz fraca por mais 4,5 metros.

### FLECHA INQUEBRÁVEL

*Item maravilhoso, comum*

Esta flecha não se quebra, exceto se inserida em um campo antimagia.

### GOTA DE NUTRIÇÃO

*Item maravilhoso, comum*

Esta miçanga esponjosa, sem gosto e gelatinosa se dissolve em sua língua e fornece alimentação como 1 dia de provisões.

### GOTA DE REFRESCÂNCIA

*Item maravilhoso, comum*

Esta miçanga esponjosa, sem gosto e gelatinosa se dissolve em meio líquido, transformando até meio litro desse líquido em água fresca e gelada. A gota não tem efeito em líquidos mágicos ou danosos, como veneno.

### GRIMÓRIO DURADOURO

*Item maravilhoso, comum*

Este grimório, assim como tudo que está escrito em suas páginas, não pode ser danificado por fogo ou imersão em água. Além disso, o grimório não se deteriora com o tempo.

### INSTRUMENTO DA ESCRITA

*Item maravilhoso, comum (requer sintonização)*

Este instrumento musical tem 3 cargas. Ao tocá-lo você pode usar uma ação para gastar 1 carga do instrumento e escrever uma mensagem mágica em um objeto ou superfície não-mágicos que você possa ver dentro a até 9 metros de distância. A mensagem pode ter até seis palavras e é escrita em um idioma que você conheça. Se você é um bardo, você pode escrever uma sétima palavra e optar se deseja que a mensagem brilhe suavemente, permitindo que seja vista em escuridão não-mágica. Conjurando *dissipar magia* sobre ela apaga a mensagem. Do contrário a mensagem desaparece em 24 horas.

O instrumento recupera diariamente todas as cargas gastas ao amanhecer.



### INSTRUMENTO DE ILUSÕES

*Item maravilhoso, comum (requer sintonização)*

Ao tocar este instrumento musical, você pode criar efeitos visuais ilusórios inofensivos em uma esfera com raio de 1,5 metros ao redor do instrumento. Se você é um bardo, este raio aumenta para 4,5 metros. Exemplos de efeitos incluem notas musicais ilusórias, um dançarino espectral, borboletas, ou neve caindo suavemente. Os efeitos mágicos não têm substância nem emitem sons, e são obviamente ilusórios. Os efeitos terminam quando você pára de tocar.

### MASTRO DA DIMINUIÇÃO

*Item maravilhoso, comum*

Ao segurar este mastro de 3 metros você pode falar uma palavra de comando e transformá-lo em um bastão de 30 centímetros, facilitando seu armazenamento. O peso do mastro não se altera. Você pode uma palavra de comando diferente para reverter o bastão ao mastro; no entanto, o bastão irá se alongar somente se há espaço disponível ao redor.

### MASTRO DA PESCARIA

*Item maravilhoso, comum*

Ao segurar este mastro de 3 metros você pode falar uma palavra de comando e transformá-lo em uma vara de pesca com anzol, linha e molinete. Falar a palavra de comando novamente a transforma de volta a em um mastro de 3 metros normal.

### MUNIÇÃO COLOSSAL

*Arma (qualquer munição), comum*

Esta munição dá uma pancada assombrosa. Uma criatura atingida por ela deve passar em um teste CD 10 de Força ou ser derrubada.

### OLHO DE ERSATZ

*Item maravilhoso, comum (requer sintonização)*

Este olho artificial substitui um olho real que foi perdido ou removido. Enquanto o *olho de ersatz* estiver em sua cavidade ocular, ele só pode ser retirado por você, e você pode ver pela pequena orbe como se fosse um olho normal.

### PERFUME DO ENCANTAMENTO

*Item maravilhoso, comum*

Este minúsculo frasco contém perfume mágico, suficiente para um uso. Você pode usar uma ação para aplicar o perfume em si e seus efeitos duram por 1 hora. Por essa duração você tem vantagem em testes de Carisma direcionados a humanoides com nível de desafio 1 ou menor. Criaturas sujeitas aos efeitos do perfume não se dão conta que foram influenciados por mágica.

### ROUPAS DO REMENDO

*Item maravilhoso, comum*

Esta elegante roupa de viajante é capaz de reparar-se magicamente para neutralizar o desgaste diário. Fragmentos da roupa que sejam destruídos não podem ser reparados desta forma.



FLECHAS INQUEBRÁVEIS

### RUBI DO MAGO DA GUERRA

*Item maravilhoso, comum (requer sintonização por um conjurador)*

Entalhado com runas arcanas, este rubi de 2,5 centímetros de diâmetro permite a você usar uma arma simples ou marcial como foco arcano de suas magias. Para que esta propriedade funcione você deve encravar o rubi na arma, pressionando os objetos um ao outro por pelo menos 10 minutos. O rubi não pode ser removido posteriormente, exceto se você usar uma ação para desacoplá-lo ou se a arma for destruída. Nem mesmo um *campo antimagia* é capaz de retirá-lo. No entanto, o rubi cairá da arma se sua sintonização com a gema terminar.

### TROMBETA DA AUDIÇÃO

*Item maravilhoso, comum*

Ao segurar este item em seu ouvido, a trombeta suprime efeitos da condição surdo sobre você, permitindo-o ouvir normalmente.

### VARINHA CARRANCUDA

*Varinha, comum*

Esta varinha tem 3 cargas. Ao segurá-la você pode usar uma ação para gastar 1 das cargas e selecionar um humanoide a até 9 metros de distância que você possa ver. O alvo deve passar em um teste CD 10 de Carisma ou ser forçado a ficar carrancudo por 1 minuto.

A varinha recupera diariamente todas as cargas gastas ao amanhecer. Se você gastar a última carga, role um d20. Em um resultado 1, a varinha se transforma em uma *varinha sorridente*.

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR FANS E É DESTINADO A FANS,  
SUA IMPRESSÃO E/OU CÓPIA AUTÔNOMAS ESTÃO  
EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. PRESERVAMOS E DESTACAMOS NO MATERIAL.



## VARINHA DA PIROTECNIA

*Varinha, comum*

Esta varinha tem 7 cargas. Ao segurá-la você pode usar uma ação para gastar 1 das cargas e criar uma explosão inofensiva de luzes multicoloridas em um ponto que você possa ver a até 18 metros de distância. A explosão é acompanhada de ruídos estalidos que podem ser ouvidos a até 90 metros. A luz ilumina como uma tocha, mas dura apenas um segundo.

A varinha recupera diariamente 1d6 + 1 cargas gastas ao amanhecer. Se você gastar a última carga, role um d20. Em um resultado 1, a varinha irrompe em um show pirotécnico inofensivo, sendo destruída.

## VARINHA DA REGÊNCIA

*Varinha, comum*

Esta varinha tem 3 cargas. Ao segurá-la você pode usar uma ação para gastar 1 das cargas e criar música orquestral ao agitá-la. A música pode ser ouvida a uma distância de até 18 metros e termina quando você para de agitar a varinha.

A varinha recupera diariamente todas as cargas gastas ao amanhecer. Se você gastar a última carga, role um d20. Em um resultado 1, um som triste de tuba toca enquanto a varinha se desintegra em poeira, sendo destruída.

## VARINHA SORRIDENTE

*Varinha, comum*

Esta varinha tem 3 cargas. Ao segurá-la você pode usar uma ação para gastar 1 das cargas e selecionar um humanoide a até 9 metros de distância que você possa ver. O alvo deve passar em um teste CD 10 de Carisma ou ser forçado a sorrir por 1 minuto.

A varinha recupera diariamente todas as cargas gastas ao amanhecer. Se você gastar a última carga, role um d20. Em um resultado 1, a varinha se transforma em uma *varinha carrancuda*.

## VASO DO DESPERTAR

*Item maravilhoso, comum*

Se você plantar um arbusto comum neste vaso de barro de 4,5 quilos, e deixá-lo crescer por 30 dias, ao término desse prazo o arbusto transforma-se magicamente em um **arbusto desperto** (ver o *Manual dos Monstros* para estatísticas).

Quando o arbusto desperta, ele é amigável com você. Sem comandos seus, ele não faz nada.

## VELA DAS PROFUNDEZAS

*Item maravilhoso, comum*

A chama desta vela não se extingue ao ser imersa em água. Ela emana luz e calor como uma vela normal.

### CRIANDO ITENS COMUNS ADICIONAIS

A seção "Recursos Especiais" no capítulo 8 do *Guia do Mestre* é útil se você quiser criar outros itens mágicos comuns. Por exemplo, a tabela Qual Propriedade Menor O Item Possui? Pode inspirá-lo a criar itens mágicos que permitam um personagem falar e entender o idioma Goblin (baseado na propriedade Idioma da tabela), um item mágico que brilha na presença de corruptores (baseado na propriedade Sentinela), ou um item mágico que projeta a voz do usuário a uma grande distância (baseado na propriedade Líder de Guerra).

## TABELAS DE ITENS MÁGICOS

As tabelas nesta seção classificam os itens mágicos no *Guia do Mestre* e os novos itens apresentados aqui em itens menores e maiores. Então, separa os itens desses grupos de acordo com sua raridade. Cada linha da tabela inclui o tipo do item e uma indicação se o item requer sintonização. Artefatos não estão incluídos; eles são ainda mais poderosos e importantes do que itens maiores.

### ITENS MENORES, COMUM

| Item                                       | Tipo             | Sintonizar? |
|--------------------------------------------|------------------|-------------|
| Amuleto do Fragmento Negro                 | Item Maravilhoso | Sim (bruxo) |
| Amuleto Relógio                            | Item Maravilhoso | Não         |
| Armadura Ardente                           | Armadura         | Não         |
| Armadura Brilhante                         | Armadura         | Não         |
| Armadura da Libertação                     | Armadura         | Não         |
| Bengala do Veterano                        | Item Maravilhoso | Não         |
| Bolsa Conveniente de Especiarias de Heward | Item Maravilhoso | Não         |
| Boneca Falante                             | Item Maravilhoso | Sim         |
| Botas de Pegadas Falsas                    | Item Maravilhoso | Não         |
| Cachimbo dos Monstros de Fumaça            | Item Maravilhoso | Não         |
| Cadeado da Enganação                       | Item Maravilhoso | Não         |
| Cajado Canoro                              | Cajado           | Não         |
| Cajado da Ornamentação                     | Cajado           | Não         |
| Cajado das Flores                          | Cajado           | Não         |
| Caneca da Sobriedade                       | Item Maravilhoso | Não         |
| Capa da Ondulação                          | Item Maravilhoso | Não         |
| Capa de Muitas Modas                       | Item Maravilhoso | Não         |
| Chapéu da Feitiçaria                       | Item Maravilhoso | Sim (mago)  |
| Chapéu dos Vermes                          | Item Maravilhoso | Não         |
| Chave Misteriosa                           | Item Maravilhoso | Não         |
| Chifre do Alarme Silencioso                | Item Maravilhoso | Não         |
| Corda do Reparo                            | Item Maravilhoso | Não         |
| Dado do Charlatão                          | Item Maravilhoso | Sim         |
| Elmo do Horror                             | Item Maravilhoso | Não         |
| Escudo da Expressão                        | Armadura         | Não         |
| Esfera da Direção                          | Item Maravilhoso | Não         |
| Esfera do Tempo                            | Item Maravilhoso | Não         |
| Espada Lunar                               | Item Maravilhoso | Não         |
| Flecha Inquebrável                         | Arma             | Não         |
| Gota de Nutrição                           | Item Maravilhoso | Não         |
| Gota de Refrescância                       | Item Maravilhoso | Não         |
| Grimório Duradouro                         | Item Maravilhoso | Não         |
| Instrumento da Escrita                     | Item Maravilhoso | Sim         |
| Instrumento de Ilusões                     | Item Maravilhoso | Sim         |
| Mastro da Diminuição                       | Item Maravilhoso | Não         |
| Mastro da Pescaria                         | Item Maravilhoso | Não         |
| Munição Colossal                           | Arma             | Não         |
| Olho de Ersatz                             | Item Maravilhoso | Sim         |
| Perfume do Encantamento                    | Item Maravilhoso | Não         |
| Pergaminho de Magia (1º nível)             | Pergaminho       | Não         |
| Pergaminho de Magia (truque)               | Pergaminho       | Não         |
| Poção de Cura                              | Poção            | Não         |

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



| Item                   | Tipo             | Sintonizar?      |
|------------------------|------------------|------------------|
| Poção de Escalar       | Poção            | Não              |
| Roupas do Remendo      | Item Maravilhoso | Não              |
| Rubi do Mago da Guerra | Item Maravilhoso | Sim (conjurador) |
| Trombeta da Audição    | Item Maravilhoso | Não              |
| Varinha Carrancuda     | Varinha          | Não              |
| Varinha da Pirotecnia  | Varinha          | Não              |
| Varinha da Regência    | Varinha          | Não              |
| Varinha Sorridente     | 'Varinha         | Não              |
| Vaso do Despertar      | Item Maravilhoso | Não              |
| Vela das Profundezas   | Item Maravilhoso | Não              |

### ITENS MENORES, INCOMUM

| Item                                | Tipo             | Sintonizar? |
|-------------------------------------|------------------|-------------|
| Anel de natalção                    | Anel             | Não         |
| Armadura de mitral                  | Armadura         | Não         |
| Armadura do marinheiro              | Armadura         | Não         |
| Bastão imóvel                       | Cetro            | Não         |
| Capa de respirar na água            | Item maravilhoso | Não         |
| Corda de escalada                   | Item maravilhoso | Não         |
| Decantador de água infinita         | Item maravilhoso | Não         |
| Elmo de compreensão de idiomas      | Item maravilhoso | Não         |
| Filtro do amor                      | Poção            | Não         |
| Gema elemental                      | Item maravilhoso | Não         |
| Globo de fluxo                      | Item maravilhoso | Não         |
| Jarro de alquimia                   | Item maravilhoso | Não         |
| Lanterna da revelação               | Item maravilhoso | Não         |
| Manto da arraia                     | Item maravilhoso | Não         |
| Mochila de carga                    | Item maravilhoso | Não         |
| Munição +1                          | Arma             | Não         |
| Óculos noturnos                     | Item maravilhoso | Não         |
| Óleo escorregadio                   | Poção            | Não         |
| Olhos de visão momentânea           | Item maravilhoso | Não         |
| Pedras de mensagem                  | Item maravilhoso | Não         |
| Pergaminho de magia (2º nível)      | Pergaminho       | Não         |
| Pergaminho de magia (3º nível)      | Pergaminho       | Não         |
| Periapto da saúde                   | Item maravilhoso | Não         |
| Pó da seca                          | Item maravilhoso | Não         |
| Pó de espirrar e tossir             | Item maravilhoso | Não         |
| Pó do desaparecimento               | Item maravilhoso | Não         |
| Poção de amizade animal             | Poção            | Não         |
| Poção de aumentar                   | Poção            | Não         |
| Poção de cura maior                 | Poção            | Não         |
| Poção de envenenamento              | Poção            | Não         |
| Poção de força do gigante da colina | Poção            | Não         |
| Poção de resistência                | Poção            | Não         |
| Poção de respirar na água           | Poção            | Não         |
| Poção de sopro de fogo              | Poção            | Não         |
| Robe dos itens úteis                | Item maravilhoso | Não         |
| Sela do cavaleiro                   | Item maravilhoso | Não         |
| Ungento de Keoghtom                 | Item maravilhoso | Não         |
| Varinha de detectar magia           | Varinha          | Não         |
| Varinha de segredos                 | Varinha          | Não         |

### ITENS MENORES, RAROS

| Item                               | Tipo             | Sintonizar? |
|------------------------------------|------------------|-------------|
| Barco dobrável                     | Item maravilhoso | Não         |
| Buraco portátil                    | Item maravilhoso | Não         |
| Carrilhão de abertura              | Item maravilhoso | Não         |
| Colar de bolas de fogo             | Item maravilhoso | Não         |
| Contas de força                    | Item maravilhoso | Não         |
| Elixir da saúde                    | Poção            | Não         |
| Ferraduras da velocidade           | Item maravilhoso | Não         |
| Munição +2                         | Arma             | Não         |
| Óleo de forma etérea               | Poção            | Não         |
| Pena de Quaal                      | Item maravilhoso | Não         |
| Pergaminho da proteção             | Pergaminho       | Não         |
| Pergaminho de magia (4º nível)     | Pergaminho       | Não         |
| Pergaminho de magia (5º nível)     | Pergaminho       | Não         |
| Poção de clarividência             | Poção            | Não         |
| Poção de cura maior                | Poção            | Não         |
| Poção de encolher                  | Poção            | Não         |
| Poção de força do gigante de pedra | Poção            | Não         |
| Poção de força do gigante do fogo  | Poção            | Não         |
| Poção de força do gigante do gelo  | Poção            | Não         |
| Poção de forma gasosa              | Poção            | Não         |
| Poção de heroísmo                  | Poção            | Não         |
| Poção de invulnerabilidade         | Poção            | Não         |
| Poção de ler mentes                | Poção            | Não         |
| Saco de feijões                    | Item maravilhoso | Não         |
| Sacola prestativa de Heward        | Item maravilhoso | Não         |

### ITENS MENORES, MUITO RAROS

| Item                                 | Tipo             | Sintonizar? |
|--------------------------------------|------------------|-------------|
| Bolsa devoradora                     | Item maravilhoso | Não         |
| Ferraduras de zéfiro                 | Item maravilhoso | Não         |
| Flecha assassina                     | Arma             | Não         |
| Munição +3                           | Arma             | Não         |
| Óleo de precisão                     | Poção            | Não         |
| Pergaminho de magia (6º nível)       | Pergaminho       | Não         |
| Pergaminho de magia (7º nível)       | Pergaminho       | Não         |
| Pergaminho de magia (8º nível)       | Pergaminho       | Não         |
| Pigmentos maravilhosos de Nolzur     | Item maravilhoso | Não         |
| Poção de cura suprema                | Poção            | Não         |
| Poção de força do gigante das nuvens | Poção            | Não         |
| Poção de invisibilidade              | Poção            | Não         |
| Poção de longevidade                 | Poção            | Não         |
| Poção de velocidade                  | Poção            | Não         |
| Poção de vitalidade                  | Poção            | Não         |
| Poção de voo                         | Poção            | Não         |

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



## ITENS MENORES, LENDÁRIOS

| Item                                    | Tipo             | Sintonizar? |
|-----------------------------------------|------------------|-------------|
| Cola soberana                           | Item maravilhoso | Não         |
| Pergaminho de magia (9º nível)          | Pergaminho       | Não         |
| Poção de força do gigante da tempestade | Poção            | Não         |
| Solvente universal                      | Item maravilhoso | Não         |

## ITENS MAIORES, INCOMUM

| Item                                              | Tipo             | Sintonizar?                    |
|---------------------------------------------------|------------------|--------------------------------|
| Aljava de Ehlonna                                 | Item maravilhoso | Não                            |
| Amuleto de proteção contra detecção e localização | Item maravilhoso | Sim                            |
| Anel de andar na água                             | Anel             | Não                            |
| Anel de calor                                     | Anel             | Sim                            |
| Anel de escudo mental                             | Anel             | Sim                            |
| Anel de saltar                                    | Anel             | Sim                            |
| Arma +1                                           | Arma             | Não                            |
| Arma de alerta                                    | Arma             | Sim                            |
| Armadura de adamante                              | Armadura         | Não                            |
| Azagaia do relâmpago                              | Arma             | Não                            |
| Baralho das ilusões                               | Item maravilhoso | Não                            |
| Bastão guardião de pactos                         | Bastão           | Sim (bruxo)                    |
| Bolsa de truques                                  | Item maravilhoso | Não                            |
| Botas aladas                                      | Item maravilhoso | Sim                            |
| Botas de caminhar e saltar                        | Item maravilhoso | Sim                            |
| Botas do inverno                                  | Item maravilhoso | Sim                            |
| Botas élficas                                     | Item maravilhoso | Não                            |
| Braçadeiras da arquearia                          | Item maravilhoso | Sim                            |
| Broche do escudo                                  | Item maravilhoso | Sim                            |
| Cajado da pítion                                  | Cajado           | Sim (clérigo, druida ou bruxo) |
| Cajado da víbora                                  | Cajado           | Sim (clérigo, druida ou bruxo) |
| Chapéu do disfarce                                | Item maravilhoso | Sim                            |
| Colar da adaptação                                | Item maravilhoso | Sim                            |
| Diadema da destruição                             | Item maravilhoso | Não                            |
| Elmo da telepatia                                 | Item maravilhoso | Sim                            |
| Escudo +1                                         | Armadura         | Não                            |
| Escudo sentinela                                  | Armadura         | Não                            |
| Espada da vingança                                | Arma             | Sim                            |
| Estátua de poderes incríveis (corvo de prata)     | Item maravilhoso | Não                            |
| Flauta assombrada                                 | Item maravilhoso | Não                            |
| Flauta dos esgotos                                | Item maravilhoso | Sim                            |
| Garrafa da fumaça eterna                          | Item maravilhoso | Não                            |
| Gema da luminosidade                              | Item maravilhoso | Não                            |
| Instrumento dos bardos (alaúde de Doss)           | Item maravilhoso | Sim (bardo)                    |

| Item                                           | Tipo             | Sintonizar?      |
|------------------------------------------------|------------------|------------------|
| Instrumento dos bardos (bandolim de Fochlucan) | Item maravilhoso | Sim (bardo)      |
| Instrumento dos bardos (cítara de Mac-Fuimídh) | Item maravilhoso | Sim (bardo)      |
| Leque do vento                                 | Item maravilhoso | Não              |
| Luvas de apanhar projeteis                     | Item maravilhoso | Sim              |
| Luvas de nadar e escalar                       | Item maravilhoso | Sim              |
| Luvas do ladrão                                | Item maravilhoso | Não              |
| Manoplas da força do ogro                      | Item maravilhoso | Sim              |
| Manto da proteção                              | Item maravilhoso | Sim              |
| Manto élfico                                   | Item maravilhoso | Sim              |
| Medalhão de pensamentos                        | Item maravilhoso | Sim              |
| Olhos de águia                                 | Item maravilhoso | Sim              |
| Olhos do encantamento                          | Item maravilhoso | Sim              |
| Pedra da boa sorte                             | Item maravilhoso | Sim              |
| Periapto da cicatrização                       | Item maravilhoso | Sim              |
| Pérola do poder                                | Item maravilhoso | Sim (conjurador) |
| Sandálias de patas de aranha                   | Item maravilhoso | Sim              |
| Tiara do intelecto                             | Item maravilhoso | Sim              |
| Tridente de comandar peixes                    | Arma             | Sim              |
| Varinha de misseis mágicos                     | Varinha          | Não              |
| Varinha de teia                                | Varinha          | Sim (conjurador) |
| Varinha do arcano de guerra +1                 | Varinha          | Sim (conjurador) |
| Vassoura voadora                               | Item maravilhoso | Não              |

## ITENS MAIORES, RAROS

| Item                        | Tipo             | Sintonizar? |
|-----------------------------|------------------|-------------|
| Adaga de envenenamento      | Arma             | Não         |
| Algemas dimensionais        | Item maravilhoso | Não         |
| Amuleto da saúde            | Item maravilhoso | Sim         |
| Anel de ação livre          | Anel             | Sim         |
| Anel de armazenar magia     | Anel             | Sim         |
| Anel de cativar animais     | Anel             | Não         |
| Anel de evasão              | Anel             | Sim         |
| Anel de proteção            | Anel             | Sim         |
| Anel de queda suave         | Anel             | Sim         |
| Anel de resistência         | Anel             | Sim         |
| Anel de visão de raio-X     | Anel             | Sim         |
| Anel do aríete              | Anel             | Sim         |
| Arma +2                     | Arma             | Não         |
| Arma viciosa                | Arma             | Sim         |
| Armadura +1                 | Armadura         | Não         |
| Armadura da resistência     | Armadura         | Sim         |
| Armadura da vulnerabilidade | Armadura         | Sim         |
| Asas voadoras               | Item maravilhoso | Sim         |

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



| Item                                                | Tipo             | Sintonizar?                                             |
|-----------------------------------------------------|------------------|---------------------------------------------------------|
| Bacia de comandar elementais da água                | Item maravilhoso | Não                                                     |
| Bastão da obediência                                | Bastão           | Sim                                                     |
| Bastão do tentáculo                                 | Bastão           | Sim                                                     |
| Bastão guardião de pactos +2                        | Bastão           | Sim (bruxo)                                             |
| Botas de levitação                                  | Item maravilhoso | Sim                                                     |
| Botas de velocidade                                 | Item maravilhoso | Sim                                                     |
| Braceletes de defesa                                | Item maravilhoso | Não                                                     |
| Brazeiro de comandar elementais do fogo             | Item maravilhoso | Não                                                     |
| Cajado das florestas                                | Cajado           | Sim (druida)                                            |
| Cajado de cura                                      | Cajado           | Sim (bardo, clérigo ou druida)                          |
| Cajado de enfeitiçar                                | Cajado           | Sim (bardo, clérigo, druida, feiticeiro, bruxo ou mago) |
| Cajado de enxame de insetos                         | Cajado           | Sim (bardo, clérigo, druida, feiticeiro, bruxo ou mago) |
| Cajado do definhamento                              | Cajado           | Sim (clérigo, druida ou bruxo)                          |
| Capa do saltimbanco                                 | Item maravilhoso | Não                                                     |
| Cinto dos anões                                     | Item maravilhoso | Sim                                                     |
| Cinturão da força do gigante da colina              | Item maravilhoso | Sim                                                     |
| Corda de estrangulamento                            | Item maravilhoso | Não                                                     |
| Corrente de contas de oração                        | Item maravilhoso | Sim (clérigo, druida ou paladino)                       |
| Couro batido encantador                             | Armadura         | Não                                                     |
| Cubo de força                                       | Item maravilhoso | Sim                                                     |
| Elmo de teletransporte                              | Item maravilhoso | Sim                                                     |
| Escudo +2                                           | Armadura         | Não                                                     |
| Escudo apanhador de flechas                         | Armadura         | Sim                                                     |
| Escudo de atração de projéteis                      | Armadura         | Sim                                                     |
| Espada do furto de vidas                            | Arma             | Sim                                                     |
| Espada do sangramento                               | Arma             | Sim                                                     |
| Estátua de poderes incríveis (bodes de marfim)      | Item maravilhoso | Não                                                     |
| Estátua de poderes incríveis (cão de ônix)          | Item maravilhoso | Não                                                     |
| Estátua de poderes incríveis (coruja de serpentina) | Item maravilhoso | Não                                                     |
| Estátua de poderes incríveis (elefante de mármore)  | Item maravilhoso | Não                                                     |
| Estátua de poderes incríveis (grifo de bronze)      | Item maravilhoso | Não                                                     |

| Item                                          | Tipo             | Sintonizar?      |
|-----------------------------------------------|------------------|------------------|
| Estátua de poderes incríveis (leões dourados) | Item maravilhoso | Não              |
| Estátua de poderes incríveis (mosca de ébano) | Item maravilhoso | Não              |
| Faixas de ferro de Bilarro                    | Item maravilhoso | Não              |
| Fortaleza instantânea de Daern                | Item maravilhoso | Não              |
| Gema da visão                                 | Item maravilhoso | Sim              |
| Incensório de comandar elementais do ar       | Item maravilhoso | Não              |
| Instrumento dos bardos (mandolim de Canaith)  | Item maravilhoso | Sim (bardo)      |
| Instrumento dos bardos (lira de Cli)          | Item maravilhoso | Sim (bardo)      |
| Lâmina do sol                                 | Arma             | Sim              |
| Língua flamejante                             | Arma             | Sim              |
| Maça de destruição                            | Arma             | Não              |
| Maça do rompimento                            | Arma             | Sim              |
| Maça do terror                                | Arma             | Sim              |
| Machado furioso                               | Arma             | Sim              |
| Malha élfica                                  | Armadura         | Não              |
| Manto de resistência à magia                  | Item maravilhoso | Sim              |
| Manto do deslocamento                         | Item maravilhoso | Sim              |
| Manto do morcego                              | Item maravilhoso | Sim              |
| Matadora de dragões                           | Arma             | Não              |
| Matadora de gigantes                          | Arma             | Não              |
| Pedra de comandar elementais da terra         | Item maravilhoso | Não              |
| Pedra iônica (armazenamento)                  | Item maravilhoso | Sim              |
| Pedra iônica (prontidão)                      | Item maravilhoso | Sim              |
| Pedra iônica (proteção)                       | Item maravilhoso | Sim              |
| Pedra iônica (sustento)                       | Item maravilhoso | Sim              |
| Periápio de proteção contra veneno            | Item maravilhoso | Não              |
| Robe dos olhos                                | Item maravilhoso | Sim              |
| Trombeta da destruição                        | Item maravilhoso | Não              |
| Trombeta de Valhalla (prata ou latão)         | Item maravilhoso | Não              |
| Varinha das maravilhas                        | Varinha          | Sim (conjurador) |
| Varinha de bolas de fogo                      | Varinha          | Sim (conjurador) |
| Varinha de detecção de inimigos               | Varinha          | Sim              |
| Varinha de medo                               | Varinha          | Sim              |
| Varinha de obrigação                          | Varinha          | Sim (conjurador) |
| Varinha de paralisia                          | Varinha          | Sim (conjurador) |
| Varinha do arcano de guerra +2                | Varinha          | Sim (conjurador) |
| Varinhas de relâmpagos                        | Varinha          | Sim (conjurador) |

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





### RECARGAS SEM AMANHECER

Alguns itens mágicos podem ser usados um número limitado de vezes, mas são recarregados com a chegada da alvorada. Mas e você está em um plano de existência onde inexiste algo semelhante ao amanhecer? O Mestre deve escolher um momento, dentro do período de 24 horas, quando tais itens recarregam nesse plano de existência.

Mesmo um mundo em que ocorre o amanhecer todos os dias, o Mestre é livre para selecionar um momento diferente – talvez ao meio-dia, ao pôr do sol ou à meia-noite – quando alguns itens mágicos se recarregam.

### ITENS MAIORES, MUITO RAROS

| Item                                               | Tipo             | Sintonizar?                             |
|----------------------------------------------------|------------------|-----------------------------------------|
| Amuleto dos planos                                 | Item maravilhoso | Sim                                     |
| Anel de estrelas cadentes                          | Anel             | Sim (à noite em áreas abertas)          |
| Anel de regeneração                                | Anel             | Sim                                     |
| Anel de telecinésia                                | Anel             | Sim                                     |
| Arco do juramento                                  | Arma             | Sim                                     |
| Arma +3                                            | Arma             | Não                                     |
| Armadura +2                                        | Armadura         | Não                                     |
| Armadura anã                                       | Armadura         | Não                                     |
| Armadura demoníaca                                 | Armadura         | Sim                                     |
| Arremessador anão                                  | Arma             | Sim (anão)                              |
| Bastão de absorção                                 | Bastão           | Sim                                     |
| Bastão de prontidão                                | Bastão           | Sim                                     |
| Bastão de segurança                                | Bastão           | Não                                     |
| Bastão guardião de pactos +3                       | Bastão           | Sim (bruxo)                             |
| Bola de cristal (versão muito rara)                | Item maravilhoso | Sim                                     |
| Brunea de escamas de dragão                        | Armadura         | Sim                                     |
| Cajado de ataque                                   | Cajado           | Sim                                     |
| Cajado de trovão e relâmpago                       | Cajado           | Sim                                     |
| Cajado do fogo                                     | Cajado           | Sim (druída, feiticeiro, bruxo ou mago) |
| Cajado do frio                                     | Cajado           | Sim (druída, feiticeiro, bruxo ou mago) |
| Cajado do poder                                    | Cajado           | Sim (feiticeiro, bruxo ou mago)         |
| Cimitarra da velocidade                            | Arma             | Sim                                     |
| Cinturão de força do gigante do fogo               | Item maravilhoso | Sim                                     |
| Cinturão de força do gigante do gelo/pedra         | Item maravilhoso | Sim                                     |
| Elmo brilhante                                     | Item maravilhoso | Sim                                     |
| Escudo +3                                          | Armadura         | Não                                     |
| Escudo animado                                     | Armadura         | Sim                                     |
| Escudo de proteção contra magia                    | Armadura         | Sim                                     |
| Espada dançarina                                   | Arma             | Sim                                     |
| Espada decepadora                                  | Arma             | Sim                                     |
| Espelho do aprisionamento                          | Item maravilhoso | Não                                     |
| Estátua de poderes incríveis (corcel de obsidiana) | Item maravilhoso | Não                                     |
| Garrafa do efreeti                                 | Item maravilhoso | Não                                     |
| Instrumento dos bardos (harpa de Anstruth)         | Item maravilhoso | Sim (bardo)                             |
| Ladra das nove vidas                               | Arma             | Sim                                     |
| Manto da aranha                                    | Item maravilhoso | Sim                                     |

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



| Item                            | Tipo             | Sintonizar?      |
|---------------------------------|------------------|------------------|
| Manual da rapidez de movimentos | Item maravilhoso | Não              |
| Manual da saúde corporal        | Item maravilhoso | Não              |
| Manual do bom exercício         | Item maravilhoso | Não              |
| Manual dos golens               | Item maravilhoso | Não              |
| Marca congelante                | Arma             | Sim              |
| Pedra iônica (absorção)         | Item maravilhoso | Sim              |
| Pedra iônica (agilidade)        | Item maravilhoso | Sim              |
| Pedra iônica (força)            | Item maravilhoso | Sim              |
| Pedra iônica (fortitude)        | Item maravilhoso | Sim              |
| Pedra iônica (intelecto)        | Item maravilhoso | Sim              |
| Pedra iônica (intuição)         | Item maravilhoso | Sim              |
| Pedra iônica (liderança)        | Item maravilhoso | Sim              |
| Robe das cores cintilantes      | Item maravilhoso | Sim              |
| Robe das estrelas               | Item maravilhoso | Sim              |
| Tapete voador                   | Item maravilhoso | Sim              |
| Tomo da compreensão             | Item maravilhoso | Não              |
| Tomo de liderança e influência  | Item maravilhoso | Não              |
| Tomo dos grandes pensamentos    | Item maravilhoso | Não              |
| Trombeta do Valhalla (bronze)   | Item maravilhoso | Não              |
| Varinha de metamorfose          | Varinha          | Sim (conjurador) |
| Varinha do arcano de guerra +3  | Varinha          | Sim (conjurador) |
| Vela da invocação               | Item maravilhoso | Não              |

## ITENS MAIORES, LENDÁRIOS

| Item                                 | Tipo             | Sintonizar?                       |
|--------------------------------------|------------------|-----------------------------------|
| Anel de comandar elementais da água  | Anel             | Sim                               |
| Anel de comandar elementais da terra | Anel             | Sim                               |
| Anel de comandar elementais do ar    | Anel             | Sim                               |
| Anel de comandar elementais do fogo  | Anel             | Sim                               |
| Anel de invisibilidade               | Anel             | Sim                               |
| Anel de invocação de djinni          | Anel             | Sim                               |
| Anel de refletir magias              | Anel             | Sim                               |
| Anel dos três desejos                | Anel             | Não                               |
| Armadura +3                          | Armadura         | Não                               |
| Armadura de invulnerabilidade        | Armadura         | Sim                               |
| Armadura de placas da forma etérea   | Armadura         | Sim                               |
| Baralho das surpresas                | Item maravilhoso | Não                               |
| Bastão da ressurreição               | Bastão           | Sim (clérigo, druida ou paladino) |
| Bastão do grande poder               | Bastão           | Sim                               |
| Bola de cristal (versão lendária)    | Item maravilhoso | Sim                               |

| Item                                       | Tipo             | Sintonizar?                                  |
|--------------------------------------------|------------------|----------------------------------------------|
| Cajado do arcano                           | Cajado           | Sim (feiticeiro, bruxo ou mago)              |
| Cinturão de força do gigante da tempestade | Item maravilhoso | Sim                                          |
| Cinturão de força do gigante das nuvens    | Item maravilhoso | Sim                                          |
| Cubo do portal                             | Item maravilhoso | Não                                          |
| Defensora                                  | Arma             | Sim                                          |
| Dispositivo de Kwalish                     | Item maravilhoso | Não                                          |
| Escaravelho da proteção                    | Item maravilhoso | Sim                                          |
| Esfera de aniquilação                      | Item maravilhoso | Não                                          |
| Espada da retaliação                       | Arma             | Sim (criatura com mesma tendência da espada) |
| Espada vorpai                              | Arma             | Sim                                          |
| Frasco de ferro                            | Item maravilhoso | Não                                          |
| Instrumento dos bardos (harpa de Ollamh)   | Item maravilhoso | Sim (bardo)                                  |
| Lâmina da sorte                            | Arma             | Sim                                          |
| Malha do efreeti                           | Armadura         | Sim                                          |
| Manto de invisibilidade                    | Item maravilhoso | Sim                                          |
| Martelo dos trovões                        | Arma             | Sim (Destruidor de Gigantes)                 |
| Pedra iônica (absorção maior)              | Item maravilhoso | Sim                                          |
| Pedra iônica (maestria)                    | Item maravilhoso | Sim                                          |
| Pedra iônica (regeneração)                 | Item maravilhoso | Sim                                          |
| Poço dos muitos mundos                     | Item maravilhoso | Não                                          |
| Robe do arquimago                          | Item maravilhoso | Sim (feiticeiro, bruxo ou mago)              |
| Talismã da bondade pura                    | Item maravilhoso | Sim (criatura de tendência benigna)          |
| Talismã da esfera                          | Item maravilhoso | Sim                                          |
| Talismã do mal absoluto                    | Item maravilhoso | Sim (criatura de tendência maligna)          |
| Tomo da língua quieta                      | Item maravilhoso | Sim (mago)                                   |
| Trombeta do Valhalla (ferro)               | Item maravilhoso | Não                                          |
| Vingadora sagrada                          | Arma             | Sim (paladino)                               |

Nunca confie em itens mágicos. Eles são muito inconstantes. Inicialmente eles funcionam, e então não mais. Ligar, desligar, ligar, desligar - em um piscar de meu olho!



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







# CAPÍTULO 3

## MAGIAS



MUITAS DAS CLASSES DE PERSONAGENS NO *Livro do Jogador* aproveitam a mágica na cojunção de magias. Este capítulo fornece novas magias para essas classes, bem como para monstros conjuradores de magias. O Mestre decide quais dessas magias estão disponíveis em uma campanha e como elas podem ser aprendidas.

Por exemplo, um Mestre pode decidir que algumas das magias estão livremente disponíveis, e que outras são impossíveis de serem obtidas, e que um punhado delas só possam ser encontradas após uma missão especial, talvez descobrindo em um livro de magia há muito perdido. As magias do mago, em particular, podem ser introduzidas em uma campanha em livros de magia encontrados como tesouros.

Quando o Mestre adiciona magias a uma campanha, clérigos, druidas e paladinos requerem uma atenção especial. Quando os personagens dessas classes preparam suas magias, eles têm acesso a toda a lista de magias para sua classe. Dado esse fato, o Mestre deve ser cauteloso em fazer de todas essas novas magias disponíveis para um jogador que esteja sobrecarregado quando apresentado a tantas opções. Para esse jogador, considere adicionar apenas magias apropriadas para a lista de magias do personagem desse jogador.

### LISTA DE MAGIAS

As seguintes listas de magias mostram quais magias podem ser conjuradas por cada personagens de cada classe. A escola de cada magia é apresentada entre parênteses. Se uma magia pode ser conjurada como um ritual, o rótulo ritual também aparece entre parênteses.

Então, por que pessoas que usam magia não podem fazer isso a todo o tempo?  
Eu posso desintegrar as coisas sempre que quero. Como agora. E agora.  
E agora. E agora ... Ei, onde foram todos?



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

### MAGIAS DE BARDO

#### TRUQUES (0 NÍVEL)

*Golpe trovejante* (evocação)

#### 1º NÍVEL

*Tremor de terra* (evocação)

#### 2º NÍVEL

*Escrita celeste* (transmutação, ritual)

*Pirotecnica* (transmutação)

*Vento protetor* (evocação)

#### 3º NÍVEL

*Infestar de inimigos* (encantamento)

*Soneca* (encantamento)

#### 4º NÍVEL

*Enfeitiçar monstro* (encantamento)

#### 5º NÍVEL

*Estática sináptica* (encantamento)

### 3º NÍVEL

*Fortalecimento de perícia* (transmutação)

*Grito psíquico* (encantamento)

*Metamorfose em massa* (transmutação)

### MAGIAS DE BRUXO

#### TRUQUES (0 NÍVEL)

*Criar fogueira* (conjuração)

*Golpe trovejante* (evocação)

*Infestação* (conjuração)

*Pedra encantada* (transmutação)

*Picada congelante* (evocação)

*Soar os mortos* (necromancia)

#### 1º NÍVEL

*Causar medo* (necromancia)

#### 2º NÍVEL

*Agarrão da terra* (transmutação)

*Espinho mental* (adivinhação)

*Lâmina sombria* (ilusão)

### 3º NÍVEL

*Infestar de inimigos* (encantamento)

*Invocar demônios menores* (conjuração)

*Passo trovejante* (conjuração)

#### 4º NÍVEL

*Destruição elemental* (transmutação)

*Enfeitiçar monstro* (encantamento)

*Invocar demônio maior* (conjuração)

*Resplendor enjoativo* (evocação)

*Sombra de transtorno* (necromancia)

#### 5º NÍVEL

*Chamado infernal* (conjuração)

*Dança macabra* (necromancia)

*Enervação* (necromancia)

*Estática sináptica* (encantamento)

*Inundação de energia negativa*

(necromancia)

*Parede de luz* (evocação)

*Passo distante* (conjuração)



## 6º NÍVEL

*Dispersão* (conjuração)  
*Gaiola da alma* (necromancia)  
*Manto de chamas* (transmutação)  
*Manto de gelo* (transmutação)  
*Manto de pedra* (transmutação)  
*Manto de vento* (transmutação)  
*Prisão mental* (ilusão)

## 7º NÍVEL

*Coroa de estrelas* (evocação)  
*Palavra de poder dor* (encantamento)

## 8º NÍVEL

*Escuridão enlouquecedora* (evocação)

## 9º NÍVEL

*Grito psíquico* (encantamento)

## MAGIAS DE CLÉRIGO

### TRUQUES (0 NÍVEL)

*Palavra do esplendor* (evocação)  
*Soar os mortos* (necromancia)

### 1º NÍVEL

*Cerimônia* (abjuração, ritual)

### 3º NÍVEL

*Transferência de vida* (necromancia)

### 5º NÍVEL

*Arma sagrada* (evocação)  
*Aurora* (evocação)

### 7º NÍVEL

*Templo dos deuses* (conjuração)

## MAGIAS DE DRUIDA

### TRUQUES (0 NÍVEL)

*Controlar chamas* (transmutação)  
*Criar fogueira* (conjuração)  
*Golpe trovejante* (evocação)  
*Infestação* (conjuração)  
*Lufada* (transmutação)  
*Moldar água* (transmutação)  
*Moldar terra* (transmutação)  
*Pedra encantada* (transmutação)  
*Picada congelante* (evocação)  
*Selvageria primitiva* (transmutação)

### 1º NÍVEL

*Absorver elementos* (abjuração)  
*Faca de gelo* (conjuração)  
*Laço* (abjuração)  
*Tremor de terra* (evocação)  
*Vínculo com a besta* (adivinhação)

### 2º NÍVEL

*Agarrão da terra* (transmutação)  
*Diabo da poeira* (conjuração)

*Escrita celeste* (transmutação, ritual)  
*Espírito curativo* (conjuração)  
*Vento protetor* (evocação)

### 3º NÍVEL

*Erupção de terra* (transmutação)  
*Flechas flamejantes* (transmutação)  
*Maremoto* (conjuração)  
*Muralha de água* (evocação)

### 4º NÍVEL

*Destruição elemental* (transmutação)  
*Enfeitiçar monstro* (encantamento)  
*Esfera aquosa* (conjuração)  
*Guardião da natureza* (transmutação)

### 5º NÍVEL

*Controlar os ventos* (transmutação)  
*Ira da natureza* (evocação)  
*Redemoinho* (evocação)  
*Transmutar pedra* (transmutação)

### 6º NÍVEL

*Bosque de druida* (abjuração)  
*Manto de chamas* (transmutação)  
*Manto de gelo* (transmutação)  
*Manto de pedra* (transmutação)  
*Manto de vento* (transmutação)  
*Ossos da terra* (transmutação)  
*Proteção primordial* (abjuração)

### 7º NÍVEL

*Vendaval* (evocação)

## MAGIAS DE FEITICEIRO

### TRUQUES (0 NÍVEL)

*Controlar chamas* (transmutação)  
*Criar fogueira* (conjuração)  
*Golpe trovejante* (evocação)  
*Infestação* (conjuração)  
*Lufada* (transmutação)  
*Moldar água* (transmutação)  
*Moldar terra* (transmutação)  
*Picada congelante* (evocação)

### 1º NÍVEL

*Absorver elementos* (abjuração)  
*Catapulta* (transmutação)  
*Faca de gelo* (conjuração)  
*Raio de caos* (evocação)  
*Tremor de terra* (evocação)

### 2º NÍVEL

*Abraço terrestre de Maximilian* (transmutação)  
*Agarrão da terra* (transmutação)  
*Bafo de dragão* (transmutação)  
*Chuva de bolas de neve de Snilloc* (evocação)  
*Diabo da poeira* (conjuração)  
*Espinho mental* (adivinhação)

*Lâmina sombria* (ilusão)  
*Pirotecnia* (transmutação)  
*Queimadura de Aganazzar* (evocação)  
*Vento protetor* (evocação)

### 3º NÍVEL

*Erupção de terra* (transmutação)  
*Flechas flamejantes* (transmutação)  
*Infestar de inimigos* (encantamento)  
*Maremoto* (conjuração)  
*Meteoros momentâneos de Melf* (evocação)  
*Muralha de água* (evocação)  
*Passo trovejante* (conjuração)  
*Soneca* (encantamento)

### 4º NÍVEL

*Enfeitiçar monstro* (encantamento)  
*Esfera aquosa* (conjuração)  
*Esfera cáustica* (evocação)  
*Esfera tempestuosa* (evocação)  
*Resplendor enojativo* (evocação)

### 5º NÍVEL

*Controlar os ventos* (transmutação)  
*Enervação* (necromancia)  
*Estática sináptica* (encantamento)  
*Fortalecimento de perícia* (transmutação)  
*Imolação* (evocação)  
*Parede de luz* (evocação)  
*Passo distante* (conjuração)

### 6º NÍVEL

*Dispersão* (conjuração)  
*Manto de chamas* (transmutação)  
*Manto de gelo* (transmutação)  
*Manto de pedra* (transmutação)  
*Manto de vento* (transmutação)  
*Prisão mental* (ilusão)

### 7º NÍVEL

*Coroa de estrelas* (evocação)  
*Palavra de poder dor* (encantamento)  
*Vendaval* (evocação)

### 8º NÍVEL

*Evaporação de Abi-Dalzim* (necromancia)

### 9º NÍVEL

*Grito psíquico* (encantamento)  
*Metamorfose em massa* (transmutação)

## MAGIAS DE MAGO

### TRUQUES (0 NÍVEL)

*Controlar chamas* (transmutação)  
*Criar fogueira* (conjuração)  
*Golpe trovejante* (evocação)  
*Infestação* (conjuração)  
*Lufada* (transmutação)  
*Moldar água* (transmutação)  
*Moldar terra* (transmutação)

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



*Picada congelante* (evocação)  
*Soar os mortos* (necromancia)

## 1º NÍVEL

*Absorver elementos* (abjuração)  
*Catapulta* (transmutação)  
*Causar medo* (necromancia)  
*Faca de gelo* (conjuração)  
*Laço* (abjuração)  
*Tremor de terra* (evocação)

## 2º NÍVEL

*Abraço terrestre de Maximilian*  
(transmutação)  
*Agarrão da terra* (transmutação)  
*Bafo de dragão* (transmutação)  
*Chuva de bolas de neve de Snillo*  
(evocação)  
*Diabo da poeira* (conjuração)  
*Escrita celeste* (transmutação, ritual)  
*Espinho mental* (adivinhação)  
*Lâmina sombria* (ilusão)  
*Pirotecnia* (transmutação)  
*Queimadura de Aganzazar* (evocação)  
*Vento protetor* (evocação)

## 3º NÍVEL

*Erupção de terra* (transmutação)  
*Flechas flamejantes* (transmutação)  
*Infestar de inimigos* (encantamento)  
*Invocar demônios menores* (conjuração)  
*Maremoto* (conjuração)  
*Meteoros momentâneos de Melf* (evocação)  
*Muralha de água* (evocação)  
*Muralha de areia* (evocação)  
*Passo trovejante* (conjuração)  
*Pequeno servo* (transmutação)  
*Soneca* (encantamento)  
*Transferência de vida* (necromancia)

## 4º NÍVEL

*Destruição elemental* (transmutação)  
*Enfeitiçar monstro* (encantamento)  
*Esfera aquosa* (conjuração)  
*Esfera cáustica* (evocação)  
*Esfera tempestuosa* (evocação)  
*Invocar demônio maior* (conjuração)  
*Resplendor enjoativo* (evocação)

## 5º NÍVEL

*Ataque do vento de aço* (conjuração)  
*Aurora* (evocação)  
*Chamado Infernal* (conjuração)  
*Controlar os ventos* (transmutação)  
*Dança macabra* (necromancia)  
*Enervação* (necromancia)  
*Estática sináptica* (encantamento)  
*Fortalecimento de perícia* (transmutação)  
*Imolação* (evocação)

*Inundação de energia negativa*  
(necromancia)

*Parede de luz* (evocação)  
*Passo distante* (conjuração)  
*Transmutar pedra* (transmutação)

## 6º NÍVEL

*Criar homúnculo* (transmutação)  
*Dispersão* (conjuração)  
*Gaiola da alma* (necromancia)  
*Manto de chamas* (transmutação)  
*Manto de gelo* (transmutação)  
*Manto de pedra* (transmutação)  
*Manto de vento* (transmutação)  
*Prisão mental* (ilusão)  
*Transformação de Tenser* (transmutação)

## 7º NÍVEL

*Coroa de estrelas* (evocação)  
*Palavra de poder dor* (encantamento)  
*Vendaval* (evocação)

## 8º NÍVEL

*Dragão ilusório* (ilusão)  
*Escuridão enlouquecedora* (evocação)  
*Evaporação de Abi-Dalzim* (necromancia)  
*Fortaleza poderosa* (conjuração)

## 9º NÍVEL

*Grito psíquico* (encantamento)  
*Invulnerabilidade* (abjuração)  
*Metamorfose em massa* (transmutação)

## MAGIAS DE PALADINO

### 1º NÍVEL

*Cerimônia* (abjuração, ritual)

### 4º NÍVEL

*Encontrar montaria maior* (conjuração)

### 5º NÍVEL

*Arma sagrada* (evocação)

## MAGIAS DE PATRULHEIRO

### 1º NÍVEL

*Absorver elementos* (abjuração)  
*Golpe de Zephyr* (transmutação)  
*Laço* (abjuração)  
*Vínculo com a besta* (adivinhação)

### 2º NÍVEL

*Espírito curativo* (conjuração)

### 3º NÍVEL

*Flechas flamejantes* (transmutação)

### 4º NÍVEL

*Guardião da natureza* (transmutação)

### 5º NÍVEL

*Ataque do vento de aço* (conjuração)  
*Ira da natureza* (evocação)



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



## DESCRIÇÃO DE MAGIAS

As magias são apresentadas em ordem alfabética.

### ABRAÇO TERRESTRE DE MAXIMILIAN

2º nível de transmutação

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 90 metros

**Componentes:** V, S, M (uma mão em miniatura esculpida em barro)

**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você escolhe espaço desocupado de 1,5 metros quadrados no solo que você possa ver, dentro do alcance. Uma mão Média feita de solo compacto se ergue ali e alcança uma criatura que você posa ver a até 1,5 metros dela. O alvo deve realizar um teste de resistência de Força. Se falhar na resistência, o alvo sofre 2d6 de dano de concussão e fica impedido pela duração da magia.

Com uma ação, você pode fazer com que a mão esmague o alvo impedido, que deve realizar um teste de resistência de Força. Ele sofre 2d6 de dano de concussão se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Para se libertar, o alvo impedido pode realizar um teste de Força contra a CD de resistência da sua magia. Se obtiver sucesso, o alvo escapa e não estará mais impedido pela mão.

Com uma ação bônus, você pode fazer a mão alcançar uma criatura diferente ou se mover para um espaço desocupado diferente, dentro do alcance. A mão solta um alvo impedido se você fizer isso.

### ABSORVER ELEMENTOS

1º nível de abjuração

**Tempo de Conjuração:** 1 reação, que você faz quando sofre dano de ácido, frio, fogo, elétrico ou trovejante

**Alcance:** Pessoal

**Componentes:** S

**Duração:** 1 rodada

A magia reverte parte da energia recebida, minimizando seu efeito em você e armazenando-a no seu próximo ataque corpo-a-corpo. Você tem resistência ao tipo de dano pertinente, incluindo do ataque que desencadeou a magia, até o início do seu próximo turno. Além disso, da primeira vez que você atingir um ataque corpo-a-corpo no seu próximo turno, o alvo sofre 1d6 de dano extra do tipo relacionado e a magia termina.

**Em Níveis Superiores.** Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, o dano extra aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 1º.

### AGARRÃO DA TERRA

2º nível de transmutação

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 90 metros

**Componentes:** V

**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Escolha uma criatura que você possa ver, dentro do alcance. Laços amarelados de energia mágica rodeiam a criatura. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força ou seu deslocamento de voo (se possuir) será reduzido para 0 metros pela duração da magia. Uma criatura voadora afetada por essa magia desce 18 metros por turno até aterrissar no solo ou a magia acabar.

### ARMA SAGRADA

5º nível de evocação

**Tempo de Conjuração:** 1 ação bônus

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, S

**Duração:** Concentração, até 1 hora

Você imbuí uma arma que você toca com o poder sagrado. Até a magia terminar, a arma emite luz brilhante em um raio de 9 metros de raio e luz fraca por mais 9 metros. Além disso, os ataques de armas feitos com ela provocam 2d8 de dano radiante extra em um acerto. Se a arma já não é uma arma mágica, torna-se uma pela duração.

Como uma ação bônus na sua vez, você pode dispensar essa magia e fazer com que a arma emita um brilho de esplendor. Cada criatura a sua escolha que você pode ver dentro de 9 metros de você deve fazer um teste de resistência de Constituição. Em um teste falho, uma criatura sofre 4d8 de dano radiante e é cegada por 1 minuto. Em um teste bem-sucedido, uma criatura sofre metade do dano e não é cegada. No fim de cada uma de seus turnos, uma criatura cega pode fazer um teste de resistência de Constituição, terminando o efeito sobre si mesmo em um sucesso.

### ATAQUE DO VENTO DE AÇO

5º nível de conjuração

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros

**Componentes:** S, M (uma arma de combate corpo-a-corpo valendo, no mínimo, 1pp)

**Duração:** Instantânea

Você agita a arma usada na conjuração e depois desaparece para atacar como o vento. Escolha até cinco criaturas que você pode ver dentro do alcance. Faça um ataque mágico corpo-a-corpo contra cada alvo. Em um acerto, um alvo recebe 6d10 de dano na energia.

Você pode então se teleportar para um espaço desocupado que você pode ver dentro de 1,5 metros de um dos alvos que você atingiu ou errou.

### AURORA

5º nível de evocação

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** V, S, M (um pingente de raio solar valendo, no mínimo, 100po)

**Duração:** Concentração, até 1 minuto

A luz do amanhecer brilha em um local que você especifica dentro do alcance. Até que a magia termine, um cilindro de 9 metros de raio e 12 metros de altura de luz brilhante cintila lá. Esta luz é luz solar.

Quando o cilindro aparece, cada criatura dentro dele deve fazer um teste de resistência de Constituição, levando 4d10 de dano radiante em uma falha, ou metade do dano em um bem sucedido. Uma criatura também deve fazer esse teste sempre que terminar a sua vez dentro do cilindro.

Se você estiver dentro de 18 metros do cilindro, você pode movê-lo até 18 metros como uma ação bônus na sua vez.

### BAFO DE DRAGÃO

2º nível de transmutação

**Tempo de Conjuração:** 1 ação bônus

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, S, M (uma pimenta ardida)



**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você toca uma criatura disposta e a imbuí com o poder de cuspir energia mágica de sua boca, desde que tenha uma. Escolha entre ácido, frio, fogo, elétrico ou veneno. Até a magia terminar, a criatura pode usar uma ação para exalar energia do tipo escolhido em um cone de 4,5 metros. Cada criatura nessa área deve fazer um teste de resistência de Destreza, tomando um dano de 3d6 do tipo escolhido em uma falha, ou metade de dano em um bem sucedido.

**Em Níveis Superiores.** Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível do espaço de magia acima do 2º.

## BOSQUE DE DRUIDA

6º nível de abjuração

**Tempo de Conjuração:** 10 minutos

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, S, M (visco que foi colhido com uma foice dourada sob a luz de uma lua cheia que a magia consome)

**Duração:** 24 horas

Você invoca os espíritos da natureza para proteger uma área ao ar livre ou subterrânea. A área pode ser tão pequena como um cubo de 9 metros ou tão grande quanto um cubo de 27 metros. Edifícios e outras estruturas são excluídos da área afetada. Se você conjurar essa magia na mesma área todos os dias por um ano, a magia dura até que seja dissipada.

A magia cria os seguintes efeitos dentro da área. Quando você conjura essa magia, você pode especificar criaturas como aliados que serão imunes aos efeitos. Você também pode especificar uma senha que, quando falada em voz alta, torna o falante imune a esses efeitos.

Toda a área protegida irradia magia. Uma magia dissipar conjurada na área, se bem-sucedida, remove apenas um dos seguintes efeitos, não a área inteira. O conjurador da magia escolhe o efeito que será dissipado. Só quando todos os seus efeitos forem dissipados, essa magia é dissipada.

**Névoa Sólida.** Você pode preencher qualquer número de quadrados de 1,5 metros no chão com névoa espessa, tornando-os fortemente obscurecidos. A névoa atinge 3 metros de altura. Além disso, cada metro de movimento através do nevoeiro custa 2 metros extras. Para uma criatura imune a este efeito, a neblina não obscurece nada e parece uma névoa suave, com císcos de luz verde flutuando no ar.

**Matagal Esmagador.** Você pode preencher qualquer número de quadrados de 1,5 metros no chão, que não estejam preenchidos com nevoeiro, com ervas daninhas e vinhas, como se fossem afetados por uma magia vinha constrição. Para uma criatura imune a este efeito, as ervas daninhas e as vinhas são suaves ao toque e se remodelam para servir como assentos ou camas temporários.

**Guardiões do Bosque.** Você pode animar até quatro árvores na área, fazendo com que elas se desenraizem do solo. Essas árvores possuem as mesmas estatísticas que uma árvore despertada, que aparece no Manual dos Monstros, exceto que não podem falar, e sua casca é coberta com símbolos druidicos. Se alguma criatura não imune a este efeito entra na área protegida, os guardiões do bosque lutam até que tenham expulsado ou matado os intrusos. Os guardiões do bosque também obedecem a seus

comandos falados (nenhuma ação exigida por você) que você emite na área. Se você não lhes dá comandos e nenhum intruso está presente, os guardiões do bosque não fazem nada. Os guardiões do bosque não podem deixar a área protegida. Quando a magia termina, a magia que os anima desaparece, e as árvores se enraízam novamente, se possível.

**Efeito Mágico Adicional.** Você pode escolher entre um dos seguintes efeitos mágicos dentro da área protegida:

- Uma rajada de vento constante em dois locais de sua escolha.
- Crescer espinhos em um local a sua escolha.
- Muralha de vento em dois locais a sua escolha.

Para uma criatura imune a este efeito, os ventos são uma brisa perfumada e suave e a área do crescer espinhos é inofensiva.

## CATAPULTA

1º nível de transmutação

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 45 metros

**Componentes:** S

**Duração:** Instantânea

Escolha um objeto pesando entre 0,5 e 2,5 quilos dentro do alcance que não esteja sendo vestido ou carregado. O objeto voa em linha reta até 18 metros na direção que você escolher, antes de cair no chão, parando prematuramente se atingir uma superfície sólida. Se o objeto puder atingir uma criatura, a criatura deve realizar um teste de resistência de Destreza. Se falhar na resistência, o objeto atinge o alvo e para de se mover. Em qualquer caso, tanto o objeto quanto a criatura ou superfície sólida sofrem 3d8 de dano de concussão.

**Em Níveis Superiores.** Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, o peso máximo do objeto que você pode arremessar com essa magia aumenta em 2,5 quilos, e o dano aumenta em 1d8, para cada nível do espaço acima do 1º.

## CAUSAR MEDO

1º nível de necromancia

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** V

**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você desperta o senso de mortalidade em uma criatura que você possa ver dentro do alcance. O alvo precisa ser bem sucedido em teste de resistência de Sabedoria ou se tornará amedrontado por você até que a magia termine. O alvo amedrontado pode repetir o teste de resistência ao fim de cada um de seus turnos, terminando o efeito em si mesmo com um sucesso.

**Em Níveis Superiores.** Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, você pode adicionar uma criatura extra como alvo para cada nível do espaço acima do 1º. As criaturas precisam estar a no máximo 9 metros uma da outra quando você as incluir como alvos.

## CERIMÔNIA

1º nível de abjuração (ritual)

**Tempo de Conjuração:** 1 hora

**Alcance:** Toque



**Componentes:** V, S, M (pó de prata valendo, no mínimo, 25po que a magia consome)

**Duração:** Instantânea

Você realiza uma cerimônia religiosa especial infundida com magia. Quando você conjura a magia, escolha um dos ritos seguintes, cujo alvo deve estar dentro de 3 metros de você durante toda a conjuração.

**Expição.** Você toca uma criatura disposta cujo alinhamento mudou e você faz um teste de Sabedoria (Intuição), CD 20. Em um teste bem-sucedido, você restaura o alvo para o alinhamento original.

**Abençoar Água.** Você toca um frasco de água e faz com que se torne água benta.

**Rito de Passagem.** Você toca um humanoide que seja um jovem adulto. Pelas próximas 24 horas, sempre que o alvo fizer um teste de habilidade, ele pode rolar um d4 e adicionar o número rolado ao teste de habilidade. A criatura pode se beneficiar deste rito apenas uma vez.

**Dedicação.** Você toca um humanoide que deseja se dedicar aos serviços do seu deus. Pelas próximas 24 horas, sempre que o alvo faz um teste de resistência, ele pode rolar um d4 e adicionar o número rolado ao teste. A criatura pode se beneficiar desse rito apenas uma vez.

**Casamento.** Você toca humanoides adultos dispostos a serem unidos em matrimônio. Pelos próximos 7 dias, cada alvo ganha um bônus de +2 na CA enquanto estiverem a 9 metros um do outro. Uma criatura pode se beneficiar desse rito novamente apenas se tornar viúvo.

### CHAMADO INFERNAL

5º nível de conjuração

**Tempo de Conjuração:** 1 minuto

**Alcance:** 27 metros

**Componentes:** V, S, M (um rubi valendo, no mínimo, 999po)

**Duração:** concentração, até 1 hora

Proferindo um encantamento negro, você convoca um demônio dos Nove Infernos. Você escolhe o tipo do demônio, que deve ser um da classificação de desafio 6 ou inferior, como um demônio farpado ou um demônio barbudo. O demônio aparece em um espaço desocupado que você possa ver dentro do alcance. O demônio desaparece quando ele cai para 0 pontos de vida ou quando a magia termina.

O demônio não é amigável a você e seus companheiros. Role iniciativa para o demônio, que tem o seu próprio turno. Ele está sob o controle do mestre e age de acordo com sua natureza em cada um dos seus turnos, o que poderia resultar em atacar você se ele achar que pode prevalecer, ou tentando tentá-lo a empreender um ato maligno em troca por um serviço limitado. O mestre tem as estatísticas da criatura.

Em cada um de seus turnos, você pode tentar emitir um comando ao demônio (nenhuma ação requerida por você). Ele obedece ao comando se o provável resultado estiver em conformidade com seus desejos, especialmente se o resultado atrai-lo para o mal. Caso contrário, você deve fazer um teste de Carisma (Enganação, Intimidação ou Persuasão) contestado pelo teste de Sabedoria (Intuição) dele. Você faz o teste com vantagem se disser o verdadeiro nome do demônio. Se seu teste falhar, o demônio se torna imune aos seus comandos verbais durante a duração

da magia, embora ainda possa realizar seus comandos se ele escolher. Se seu teste for bem sucedido, o demônio executa seu comando - como "ataque meus inimigos", "explore a sala à frente" ou "carregue esta mensagem para a rainha" - até completar a atividade, ao ponto em que ele retorna a você para informar tê-lo feito.

Se sua concentração terminar antes que a magia chegue à sua duração total, o demônio não desaparece se ele tiver se tornado imune a seus comandos verbais. Em vez disso, ele atua da maneira que ele escolher durante 3d6 minutos, e então desaparece.

Se você possui um talismã de demônio individual, você pode convocar aquele demônio se for da classificação de desafio apropriada mais 1, e ele obedece a todos os seus comandos, sem necessidade de testes de Carisma.

**Em Níveis Superiores.** Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 6º nível ou superior, a classificação de desafio aumenta em 1 para cada nível do espaço de magia acima do 2º.

### CHUVA DE BOLAS DE NEVE DE SNILLOC

2º nível de evocação

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 27 metros

**Componentes:** V, S, M (um pedaço de gelo ou uma pequena lasca de pedra branca)

**Duração:** Instantânea

Uma rajada de bolas de neve mágicas emerge de um ponto que você escolher, dentro do alcance. Cada criatura numa esfera de 1,5 metro de raio centrada no ponto deve realizar um teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre 3d6 de dano de frio se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

**Em Níveis Superiores.** Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 2º.

### CONTROLAR CHAMAS

Truque de transmutação

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** S

**Duração:** Especial

Você escolhe uma chama não mágica que você possa ver, dentro do alcance, e que ocupe até um cubo de 1,5 metros. Você afeta ela de uma das seguintes formas:

- Você instantaneamente expande a chama em 1,5 metro em uma direção, considerando que exista madeira ou outro combustível no local novo.
- Você instantaneamente extingue as chamas dentro do cubo.
- Você dobra ou reduz à metade a área de luz plena e de penumbra emitida pela chama, muda a cor dela, ou ambos. As mudanças duram por 1 hora.
- Você faz com que formas simples - como um forma imprecisa de uma criatura, objeto inanimado ou local - apareçam dentro das chamas e se animem como você quiser. As formas duram por 1 hora.

Se você conjurar essa magia diversas vezes, você pode ter até três dos seus efeitos não instantâneos ativos ao mesmo tempo, e você pode dissipar um efeito desses





DANÇA MACABRA

com uma ação.

### CONTROLAR OS VENTOS

5º nível de transmutação

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 90 metros

**Componentes:** V, S

**Duração:** Concentração, até 1 hora

Você toma controle do ar num cubo de 30 metros que você possa ver, dentro do alcance. Escolha um dos efeitos a seguir quando você conjurar essa magia. O efeito permanece pela duração da magia, a não ser que você use sua ação num turno subsequente para mudar para um efeito diferente. Você também pode usar sua ação para temporariamente parar o efeito ou para reiniciar um que você tenha parado.

**Lufadas.** Um vento sopra dentro do cubo, continuamente soprando em uma direção horizontal que você escolher. Você escolhe a intensidade do vento: calmo, moderado ou forte. Se o vento for moderado ou forte, ataques à distância com arma que passarem através ou que forem feitos contra um alvo dentro do cubo tem desvantagem nas jogadas de ataque. Se o vento for forte, qualquer criatura se movendo contra o vento deve gastar 1,5 metros extras para cada 1,5 metros movidos.

**Ventos Ascendentes.** Você cria uma ventania ascendente constante dentro do cubo, erguendo-se da borda inferior do cubo. Criaturas que terminarem uma queda dentro do cubo sofrem apenas metade do dano de queda. Quando uma criatura no cubo realizar um salto vertical, ela pode saltar até 3 metros mais alto

que o normal.

**Ventos Descendentes.** Você faz com que constantes rajadas de ventos fortes soprem do topo do cubo. Ataques à distância com arma que passarem pelo cubo ou que forem feitos contra alvos dentro dele tem desvantagem em suas jogadas de ataque. Uma criatura deve realizar um teste de resistência de Força se voar no cubo pela primeira vez em um turno ou se começar seu turno voando nele. Se falhar na resistência, a criatura ficará caída no chão.

### COROA DE ESTRELAS

7º nível de evocação

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** Pessoal

**Componentes:** V, S

**Duração:** 1 hora

Sete partículas aparentadas a estrelas aparecem e orbitam sua cabeça até a magia terminar. Você pode usar uma ação bônus para disparar uma das partículas contra uma criatura ou objeto a menos de 36 metros de você. Quando fizer isso, faça um ataque a distância com magia. Em um sucesso, o alvo leva 4d12 de dano radiante. Indiferentemente de se você acertar ou errar, a partícula é gasta. A magia termina mais cedo se você gastar a última partícula.

Se você tiver quatro ou mais partículas restando, elas emanam luz brilhante em um raio de 9 metros e de luz fraca mais 9 metros. Se você tiver de uma a três partículas restantes, elas emanam luz fraca em um raio de 9 metros.

**Em Níveis Superiores.** Quando você conjura essa

Este material não é para ser usado em fãs, sua impressão e uso em fãs é restrito a fãs, EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. Os direitos autorais são preservados e destacados no material.



magia usando um espaço de magia de 8° nível ou superior, o número de partículas criadas aumenta em 2 para cada nível do espaço de magia acima do 7°.

### **criar fogueira**

*Truque de conjuração*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** V, S

**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você cria uma fogueira no solo em um ponto que você possa ver, dentro do alcance. Até a magia acabar, a fogueira preenche um cubo de 1,5 metros. Qualquer criatura no espaço da fogueira quando você a conjura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza ou sofrerá 1d8 de dano de fogo. Uma criatura também deve realizar o teste de resistência quando entrar no espaço da fogueira pela primeira vez em um turno, ou terminar seu turno nela.

O dano da magia aumenta em 1d8 quando você alcança o 5° nível (2d8), 11° nível (3d8) e 17° nível (4d8).

### **criar homúnculo**

*6° nível de transmutação*

**Tempo de Conjuração:** 1 hora

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, S, M (argila, cinzas e raiz de mandrágora e uma adaga incrustada com joias valendo, no mínimo, 1000po que a magia consome)

**Duração:** Instantânea

Ao recitar um encantamento intrincado, você se corta com uma adaga incrustada de joias, levando 2d4 de dano de perfuração que não pode ser reduzido de forma alguma. Você então goteja seu sangue sobre os outros componentes da magia e os toca, transformando-os em um construto especial chamado homúnculo.

As estatísticas do homúnculo estão no *Manual dos Monstros*. Ele é seu companheiro fiel, e morre se você morrer. Sempre que você terminar um longo descanso, você pode gastar até metade do seus dados de vida, se o homúnculo estiver no mesmo plano de existência como você. Quando fizer isso, role cada dado e adicione o seu modificador de Constituição a ele. Seu valor máximo de pontos de vida é reduzido pelo total, e o valor máximo de pontos de vida do homúnculo, e seus pontos de vida atuais, são ambos aumentados por ele. Este processo não pode reduzir você para menos de 1 ponto de vida, e a mudança para o seus pontos de vida e os do homúnculos terminam quando você termina o seu próximo descanso longo. A redução ao seu valor máximo de pontos de vida não pode ser removido por qualquer meio antes disso, exceto pela morte do homúnculo.

Você pode ter apenas um homúnculo por vez. Se você conjurar esta magia enquanto o seu homúnculo viver, a magia falhará.

### **Dança Macabra**

*5° nível de necromancia*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** V, S

**Duração:** Concentração, até 1 hora

Fios de poder sombrio pulam de seus dedos para perfurar até cinco cadáveres pequenos ou médios

que você pode ver dentro de alcance. Cada cadáver imediatamente se levanta e se torna morto-vivo. Você decide se é um zumbi ou um esqueleto (as estatísticas para zumbis e esqueletos estão no *Manual dos Monstros*), e ele ganha um bônus em suas rolagens de ataque e dano igual ao seu modificador de habilidade de conjuração.

Você pode usar uma ação de bônus para controlar mentalmente as criaturas que você cria com essa magia, emitindo o mesmo comando para todas elas. Para receber o comando, uma criatura deve estar dentro de 18 metros de você. Você decide que ação as criaturas tomarão e para onde elas se moverão durante seu próximo turno, ou você pode emitir um comando geral, tal qual para protegerem uma câmara ou passagem contra seus inimigos. Se você não emitir nenhum comando, as criaturas não fazem nada, exceto se defender contra criaturas hostis. Uma vez dada uma ordem, as criaturas continuam a segui-la até completar a tarefa.

As criaturas estão sob seu controle até a magia terminar, depois do que elas se tornam inanimadas mais uma vez.

**Em Níveis Superiores.** Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 6° nível ou superior, você anima até 2 cadáveres adicionais para cada nível espaço do magia acima do 5°.

### **destruição elemental**

*4° nível de transmutação*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 27 metros

**Componentes:** V, S

**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Escolha uma criatura que você possa ver, dentro do alcance, e escolha um dos tipos de dano a seguir: ácido, frio, fogo, elétrico ou trovejante. O alvo deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Constituição ou será afetado pela magia pela duração dela. Da primeira vez, a cada turno, que o alvo sofrer dano do tipo escolhido, ele sofre 2d6 de dano extra do mesmo tipo. Além disso, o alvo perde qualquer resistência a esse tipo de dano até a magia acabar.

**Em Níveis Superiores.** Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 5° nível ou superior, você pode afetar uma criatura adicional para cada nível do espaço acima do 4°. As criaturas devem estar a até 9 metros entre si quando você as escolher.

### **diabo da poeira**

*2° nível de conjuração*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** V, S, M (um punhado de pó)

**Duração:** Concentração, até 1 minutos

Escolha um cubo de ar de 1,5 metro desocupado que você possa ver, dentro do alcance. Uma força elemental que se parece com um diabo da poeira aparece no cubo e permanece pela duração da magia. Qualquer criatura que terminar seu turno a até 1,5 metro do diabo da poeira deve realizar um teste de resistência de Força. Se falhar na resistência, a criatura sofre 1d8 de dano de concussão e é empurrada 3 metros de distância. Se obtiver sucesso, a criatura sofre metade do dano e não é empurrada.

Com uma ação de bônus, você pode mover o diabo da poeira até 9 metros em qualquer direção. Se o diabo



da poeira se mover sobre areia, poeira, terra solta ou cascalho, ele suga o material e forma uma nuvem de 3 metros de raio de detritos envolta de si que dura até o início do seu próximo turno. A nuvem na área é de escuridão densa.

**Em Níveis Superiores.** Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível do espaço acima do 2º.

#### DISPERSÃO

6º nível de conjuração

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros

**Componentes:** V

**Duração:** Instantânea

O ar vibra em torno de até cinco criaturas de sua escolha que você pode ver dentro do alcance. Uma criatura relutante deve ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria para resistir essa magia. Você teleporta cada alvo afetado para um espaço desocupado que você pode ver dentro de 36 metros de você. Esse espaço deve estar no chão.

#### DRAGÃO ILUSÓRIO

8º nível de ilusão

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros

**Componentes:** S

**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Ao reunir filamentos de material das sombras do Pendor das Sombras, você cria um enorme dragão sombrio em um espaço desocupado que você pode ver dentro do alcance. A ilusão dura pela duração da magia e ocupa seu espaço como se fosse uma criatura.

Quando a ilusão aparecer, qualquer um de seus inimigos que o possa ver deve ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria ou ficará amedrontado por 1 minuto. Se uma criatura amedrontada terminar a sua vez em um local onde não tem linha de visão para a ilusão, pode repetir o teste de resistência, terminando o efeito sobre si mesmo em um sucesso. Como uma ação bônus na sua vez, você pode mover a ilusão até 18 metros. Em qualquer momento durante o seu movimento, você pode fazer com que ele exale uma explosão de energia em um cone de 18 metros proveniente do seu espaço. Quando você cria o dragão, escolha um tipo de dano: ácido, frio, fogo, elétrico, necrótico, ou veneno. Cada criatura no cone deve fazer um teste de resistência de Inteligência, sofrendo dano de 7d6 do tipo de dano escolhido em uma falha ou metade do dano em um sucesso.

A ilusão é tangível devido ao material de sombra usado para criá-lo, mas os ataques o erram automaticamente. É bem sucedido em todos os testes de resistência, e é imune a todos os danos e condições. Uma criatura que usa uma ação para examinar o dragão pode determinar que é uma ilusão sendo bem sucedido em um teste de Inteligência (Investigação) contra sua CD de resistência de magia. Se uma criatura discernir a ilusão pelo que é, a criatura pode ver através dele e tem vantagem nos testes de resistência contra seu bafo.

#### ENCONTRAR MONTARIA MAIOR

4º nível de conjuração

**Tempo de Conjuração:** 10 minutos

**Alcance:** 9 metros

**Componentes:** V, S

**Duração:** Instantânea

Você convoca um espírito que assume a forma de uma montaria leal e majestosa. Aparecendo em um espaço desocupado dentro do alcance, o espírito assume uma forma que você escolhe: um grifo, um pegasus, um peryton, um lobo horrível, um rinoceronte ou um tigre de dentes de sabre. A criatura tem as estatísticas fornecidas no Manual dos Monstros para a forma escolhido, embora seja um celestial, uma fada ou um demônio (sua escolha) em vez de seu tipo de criatura normal. Além disso, se ela tiver uma pontuação de Inteligência de 5 ou inferior, sua Inteligência torna-se 6, e ganha a capacidade de compreender um idioma de sua escolha que você fala.

Você controla a montaria em combate. Enquanto a montaria estiver dentro de 1,6 quilômetros de distância de você, você pode se comunicar com ela de forma telepática. Enquanto estiver montado nela, você pode fazer qualquer magia que você conjure tem somente você como alvo também afetar a montaria.

A montaria desaparece temporariamente quando cai para 0 pontos de vida ou quando você a dispensa como uma ação. Conjurando essa magia novamente, reconvoca a montaria ligada, com todos os seus pontos de vida restaurados e todas as condições removidas.

Você não pode ter mais de uma montaria ligada por esta magia ou encontrar montaria ao mesmo tempo. Como uma ação, você pode liberar uma montaria de sua ligação, fazendo com que ela desapareça permanentemente.

Sempre que a montaria desaparecer, ele deixa para trás os objetos que estava vestindo ou carregando.

#### ENERVAÇÃO

5º nível de necromancia

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** V, S

**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Uma gavinha de escuridão se projeta de você, tocando uma criatura que você pode ver dentro do alcance para drenar sua vida. O alvo deve fazer um teste de resistência de Destreza. Em um sucesso, o alvo recebe 2d8 de dano necrótico e a magia termina. Em uma falha, o alvo sofre 4d8 de dano necrótico e, até a magia terminar, você pode usar sua ação em cada uma dos seus turnos para causar automaticamente 4d8 de dano necrótico ao alvo. A magia termina se você usa sua ação para fazer qualquer outra coisa, se o alvo estiver fora do alcance da magia ou se o alvo tiver cobertura total contra você.

Sempre que a magia causar dano a um alvo, você recupera pontos de vida iguais à metade da quantidade de dano necrótico que o alvo sofre.

**Em Níveis Superiores.** Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 6º nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível do espaço de magia acima do 5º.

#### ENFEITIÇAR MONSTRO

4º nível de encantamento

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros

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





ENCONTRAR MONTARIA MAIOR

**Componentes:** V, S

**Duração:** 1 hora

Você tenta encantar uma criatura que você pode ver dentro alcance. Ela deve fazer um teste de resistência de Sabedoria, e o faz com vantagem se você ou seus companheiros estiverem lutando contra ela. Se ela falhar no teste de resistência, fica encantada por você até a magia terminar ou até que você ou seus companheiros façam qualquer coisa prejudicial a ela. A criatura encantada é amigável a você. Quando a magia termina, a criatura sabe que foi encantada por você.

**Em Níveis Superiores.** Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 5° nível ou superior, você pode incluir uma criatura adicional como alvo para cada nível do espaço de magia acima do 4°. As criaturas precisam estar dentro de 9 metros uma da outra quando você as incluir como alvos.

### ERUPÇÃO DE TERRA

*3° nível de transmutação*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros

**Componentes:** V, S, M (um pedaço de obsidiana)

**Duração:** Instantânea

Escolha um ponto que você possa ver no solo, dentro do alcance. Uma fonte de terra e pedras se agita e emerge num cubo de 6 metros centrado no ponto. Cada criatura na área deve realizar um teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre 3d12 de dano de concussão se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso. Adicionalmente, o solo na área se torna terreno difícil até ser limpo. Cada porção de 1,5 metros quadrados da área requer pelo

menos 1 minuto para ser limpa manualmente.

**Em Níveis Superiores.** Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 4° nível ou superior, o dano aumenta em 1d12 para cada nível do espaço acima do 3°.

### ESCRITA CELESTE

*2° nível de transmutação (ritual)*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** Linha de visão

**Componentes:** V, S

**Duração:** Concentração, até 1 hora

Você faz com que até dez palavras se forma em uma parte do céu que você possa ver. As palavras parecem ser feitas de nuvens e permanecem no local pela duração da magia. As palavras desaparecem quando a magia termina. Um vento forte pode dispersar as nuvens e terminar a magia prematuramente.

### ESCURIDÃO ENLOUQUECEDORA

*8° nível de evocação*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 45 metros

**Componentes:** V, M (uma gota de piche misturada com uma gota de mercúrio)

**Duração:** Concentração, até 10 minutos

A escuridão mágica se espalha a partir de um ponto que você escolher dentro do alcance para preencher uma esfera de 18 metros de raio até que a magia termina. A escuridão se espalha em torno dos cantos. Uma criatura com a visão no escuro não pode ver através dessa escuridão. Luz não mágica, bem como luz criada por magias de 8° nível ou inferior, não pode iluminar a área.

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR FÃS E PORTADORES DE FÃS,  
SUA IMPRESSÃO E/OU USO EM OUTRAS OBRAS  
EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS SÃO  
PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.



Grunhidos, balbuciações e risadas loucas podem ser ouvidos dentro da esfera. Sempre que uma criatura começa a sua vez na esfera, deve fazer um teste de resistência de Sabedoria, sofrendo 8d8 de dano psíquico em um teste falho, ou metade do dano em um sucesso.

### ESFERA AQUOSA

4º nível de conjuração

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 27 metros

**Componentes:** V, S, M (uma gotícula de água)

**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você conjura uma esfera de água com 3 metros de raio num ponto que você possa ver, dentro do alcance. A esfera pode flutuar no ar, mas a não mais de 3 metros do chão. A esfera permanece pela duração da magia.

Qualquer criatura no espaço da esfera deve realizar um teste de resistência de Força. Se obtiver sucesso, uma criatura é ejetada do espaço para o espaço desocupado mais próximo fora da esfera. Uma criatura Enorme ou maior obtém sucesso automaticamente na resistência. Se fracassar na resistência, uma criatura fica impedida pela esfera e é engolfada pela água. No final de cada turno dela, um alvo impedido pode repetir o teste de resistência.

A esfera pode impedir no máximo quatro criaturas Médias ou menores ou uma criatura Grande. Se a esfera impedir uma criatura além dessa quantidade, uma criatura aleatória que já estava impedida por ela sai da esfera e fica caída num espaço a até 1,5 metros dela.

Com uma ação, você pode mover a esfera até 9 metros em linha reta. Se ela atravessar um fosso, penhasco ou outra queda, ela desce em segurança por ela até estar flutuando a até 3 metros do chão. Qualquer criatura impedida pela esfera se move com ela. Você pode arremessar a esfera nas criaturas, forçando-as a realizar o teste de resistência, mas não mais de uma vez por turno.

Quando a magia acaba, a esfera cai no chão e extingue todas as chamas normais a até 9 metros dela. Qualquer criatura impedida pela esfera ficará caída no espaço onde ela caiu.

### ESFERA CÁUSTICA

4º nível de evocação

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 45 metros

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

**Duração:** Instantânea

Você aponta um lugar dentro do alcance, e uma bola brilhante de 30 centímetros de ácido esmeralda atinge o ponto e explode num raio de 6 metros. Cada criatura na área deve realizar um teste de resistência de Destreza. Se falhar na resistência, uma criatura sofre 10d4 de dano de ácido e 5d4 de dano de ácido no final do próximo turno dela. Se obtiver sucesso, a criatura sofre metade do dano inicial e não sofre dano no final do próximo turno dela.

**Em Níveis Superiores.** Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 5º nível ou superior, o dano inicial aumenta em 2d4 para cada nível do espaço acima do 4º.

### ESFERA TEMPESTUOSA

4º nível de evocação

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 45 metros

**Componentes:** V, S

**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Uma esfera de 6 metros de raio de ar rodopiante surge do nada, centrada num ponto que você escolher, dentro do alcance. A esfera permanece pela duração da magia. Cada criatura na esfera quando ela aparece ou que termine seu turno nela, deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força ou sofrerá 2d6 de dano de concussão. O espaço da esfera é de terreno difícil.

Até a magia acabar, você pode usar uma ação bônus em cada um dos seus turnos para fazer com que um relâmpago salte do centro da esfera em direção de uma criatura, à sua escolha, a até 18 metros do centro. Faça um ataque à distância com magia. Você tem vantagem na jogada de ataque se o alvo estiver dentro da esfera. Se atingir, o alvo sofre 4d6 de dano elétrico.

Criaturas a até 9 metros da esfera tem desvantagem em testes de Sabedoria (Percepção) feitos para ouvir.

**Em Níveis Superiores.** Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 5º nível ou superior, o dano dos seus efeitos aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 4º.

### ESPINHO MENTAL

2º nível de adivinhação

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** S

**Duração:** Concentração, até 1 hora

Você alcança a mente de uma criatura que você pode ver dentro do alcance. O alvo deve fazer um teste de resistência de Sabedoria, sofrendo 3d8 de dano psíquico em um teste falho, ou metade do dano em um sucesso. Em uma falha do teste de resistência, você também sempre conhece a localização do alvo até a magia terminar, mas somente enquanto vocês dois estiverem no mesmo plano de existência. Enquanto você tiver esse conhecimento, o alvo não pode se esconder de você, e se for invisível, não ganha nenhum benefício dessa condição contra você.

**Em Níveis Superiores.** Quando você conjura esta magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, o dano aumenta por 1d6 para cada nível do espaço de magia acima de 2º.

### ESPÍRITO CURATIVO

2º nível de conjuração

**Tempo de Conjuração:** 1 ação bônus

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** V, S

**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você invoca um espírito de natureza para confortar os feridos. O espírito intangível aparece em um espaço que é um cubo de 1,5 metros você pode ver dentro do alcance. O espírito parece uma besta ou fada transparente (sua escolha).

Até que a magia termine, sempre que você ou uma criatura que você pode ver se move para o espaço dos espíritos pela primeira vez em um turno, ou começa seu turno lá, você pode fazer com que o espírito restaure 1d6 pontos de vida dessa criatura (não é



necessária nenhuma ação). O espírito não pode curar construtos ou mortos-vivos. Como uma ação bônus na sua vez, você pode mover o espírito até 9 metros para um espaço que você pode ver.

**Em Níveis Superiores.** Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 3° nível ou superior, a cura aumenta em 1d6 por nível do espaço de magia acima do 2°.

### ESTÁTICA SINÁPTICA

*5° nível de encantamento*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros

**Componentes:** V, S

**Duração:** Instantânea

Você escolhe um ponto dentro do alcance e faz com que a energia psíquica exploda lá. Cada criatura em uma esfera de 6 metros de raio centrada nesse ponto deve fazer um teste de resistência de Inteligência. Uma criatura com uma pontuação de Inteligência de 2 ou inferior não pode ser afetada por esta magia. Um alvo leva 8d6 de dano psíquico em um teste de resistência falho, ou metade de dano em um bem sucedido.

Após um teste de resistência falho, um alvo tem pensamentos confusos por 1 minuto. Durante esse período, ele rola um d6 e subtrai o número rolado de todos os seus rolagens de ataque e verificações de habilidade, bem como seus testes de resistência de Constituição para manter a concentração. O alvo pode fazer um teste de resistência de Inteligência no final de cada uma de seus turnos, terminando o efeito sobre si mesmo em um sucesso.

### EVAPORAÇÃO DE ABI-DALZIM-DALZIM

*8° nível de necromancia*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 45 metros

**Componentes:** V, S, M (um pedaço de esponja)

**Duração:** Instantânea

Você suga a humidade de todas as criaturas num cubo de 9 metros centrado em um ponto, à sua escolha, dentro do alcance. Cada criatura na área deve realizar um teste de resistência de Constituição. Constructos e mortos-vivos não são afetados, e plantas e elementais da água fazem esse teste de resistência com desvantagem. Uma criatura sofre 12d8 de dano necrótico se falhar na resistência, ou metade desse dano se for bem sucedida.

Plantas não mágicas na área que não sejam criaturas, assim como árvores e arbustos, murcham e morrem instantaneamente.

### FACA DE GELO

*1° nível de conjuração*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** S, M (uma gota de água ou pedaço de gelo)

**Duração:** Instantânea

Você cria um fragmento de gelo e arremessa-o em uma criatura dentro do alcance. Faça um ataque à distância com magia contra o alvo. Se atingir, o alvo sofre 1d10 de dano perfurante. Atingindo ou errando, o fragmento explode. O alvo e cada criatura a até 1,5 metros do ponto onde o gelo explodiu deve ser bem sucedido num teste de resistência de Destreza ou sofrerá 2d6 de dano de frio.

**Em Níveis Superiores.** Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, o dano de frio aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 1°.

### FLECHAS FLAMEJANTES

*3° nível de transmutação*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, S

**Duração:** Concentração, até 1 hora

Você toca uma aljava contendo flechas ou virotes. Quando um alvo é atingido por um ataque à distância com arma usando uma munição sacada dessa aljava, ele sofre 1d6 de dano de fogo extra. A mágica da magia termina na munição quando ela atinge ou erra, e a magia termina quando doze munições forem sacadas da aljava.

**Em Níveis Superiores.** Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 4° nível ou superior, a quantidade de munições que você pode afetar com essa magia aumenta em dois cada nível do espaço acima do 3°.

### FORTALECIMENTO DE PERÍCIA

*5° nível de transmutação*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, S

**Duração:** Concentração, até 1 hora

Sua magia aprofunda a compreensão de uma criatura de seu próprio talento. Você toca uma criatura disposta e dá-lhe especialização em uma perícia de sua escolha; até que a magia termine, a criatura dobra seu bônus de proficiência para verificações de habilidade que usem a perícia escolhida.

Você deve escolher uma perícia em que o alvo seja proficiente e que ainda não esteja se beneficiando de um efeito, como a Especialização do ladino, que dobre seu bônus de proficiência.

### FORTALEZA PODEROSA

*8° nível de conjuração*

**Tempo de Conjuração:** 1 minuto

**Alcance:** 1,5 quilômetros

**Componentes:** V, S, M (um diamante valendo, no mínimo, 500po que a magia consome)

**Duração:** Instantânea

Uma fortaleza de pedra irrompe de uma área quadrada do chão de sua escolha que você pode ver dentro do alcance. A área tem 36 metros em cada lado, e não deve ter nenhum edifício ou outras estruturas sobre ele. Qualquer criatura na área é inofensivamente levantada à medida que a fortaleza se ergue.

A fortaleza possui quatro torres com bases quadradas, cada uma com 6 metros de comprimento e 9 metros de altura, com uma torre em cada canto. As torres estão conectadas entre si por paredes de pedra que tem 24 metros de comprimento cada, criando uma área fechada. Cada parede tem 30 centímetros de espessura e é composta por painéis de 3 metros de largura e 6 metros de altura. Cada painel é contíguo com outros dois painéis ou outro painel e uma torre. Você pode colocar até quatro portas de pedra na parede exterior da fortaleza.

Um pequeno forte fica dentro da área fechada. O forte tem uma base quadrada de 15 metros de cada lado, e tem três pisos com tetos de 3 metros de altura.





CHAMADO INFERNAL

Cada um dos pisos podem ser divididos em tantos quartos quanto quiser, desde que cada quarto seja pelo menos 1,5 metros de cada lado. Os pisos da torre estão conectados por escadas de pedra, suas paredes tem 6 centímetros de espessura, e os quartos interiores podem ter portas de pedra ou arcos abertos conforme você escolher. O forte é mobiliado e decorado como você quiser, e contém comida suficiente para servir um banquete de nove cursos para até 100 pessoas por dia. Mobília, comida e outros objetos criados por esta magia desmorona em pó se removidos da fortaleza.

Uma equipe de cem servos invisíveis obedece a qualquer comando atribuído a eles pelas criaturas que você designa quando você conjura a magia. Cada servo funciona como se criado pela magia servo invisível.

As paredes, torres e forte são todos feitos de pedra que podem ser danificados. Cada seção de 3 metros por 3 metros de pedra tem CA 15 e 30 pontos de vida para cada 1,54 centímetros de espessura. Ele é imune a veneno e a dano psíquico. Reduzir uma seção de pedra para 0 pontos de vida destrói-a e pode fazer com que as seções conectadas colapsem, a critério do mestre.

Após 7 dias, ou quando você conjurar esta magia em algum outro lugar, a fortaleza se desintegra e afunda inofensivamente no chão, deixando as criaturas que estavam dentro dela seguramente no chão.

Conjurar esta magia no mesmo local uma vez a cada 7 dias por um ano torna a fortaleza permanente.

#### GAIOLA DA ALMA

6º nível de necromancia

**Tempo de Conjuração:** 1 reação, que você faz quando um humanoide que você pode ver dentro

de 18 metros de você morre

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** V, S, M (uma pequena jaula de prata valendo, no mínimo, 100po)

**Duração:** 8 horas

Esta magia arrebatou a alma de um humanoide à medida que ele morre e o aprisiona dentro da pequena gaiola que você usa para o componente material. Uma alma roubada permanece dentro da gaiola até a magia terminar ou até que você destrua a gaiola, o que termina a magia. Enquanto você tem uma alma dentro da gaiola, você pode explorá-la de qualquer maneira descrita abaixo. Você pode usar uma alma presa até seis vezes. Depois de explorar uma alma pela sexta vez, ela é liberada e a magia termina. Enquanto uma alma está presa, o humanoide morto de que ela veio não pode ser revivido.

**Roubar a Vida.** Você pode usar uma ação bônus para drenar o vigor da alma e recuperar 2d8 pontos de vida.

**Consultar Alma.** Você faz uma pergunta à alma (não é necessária uma ação) e recebe uma breve resposta telepática, que você pode entender, independentemente do idioma usado. A alma só conhece o que sabia na vida, mas deve responder com sinceridade e ao melhor de suas habilidades. A resposta não é mais do que uma frase ou duas e pode ser enigmática.

**Emprestar Perícia.** Você pode usar uma ação bônus para reforçar-se com a experiência de vida da alma, fazendo sua próxima rolagem de ataque, verificação de habilidade ou teste de resistência. Se você não usar esse benefício antes do início do próximo turno, ele se perde.

**Olhos dos Mortos.** Você pode usar uma ação para



nomear um lugar que o humanoide viu na vida, o que cria um sensor invisível em algum lugar nesse local se estiver no plano da existência em que você está atualmente. O sensor permanece durante todo o tempo que você se concentra, até 10 minutos (como se estivesse se concentrando em uma magia). Você recebe informações visuais e auditivas do sensor como se estivesse no seu espaço usando seus sentidos.

Uma criatura que pode ver o sensor (como um usando *ver o invisível* ou visão da verdade) vê uma imagem translúcida do humanoide atormentado cuja alma você enjaulou.

### **GOLPE DE ZEPHYR**

*1º nível de transmutação*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação bônus

**Alcance:** Pessoal

**Componentes:** V

**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você se move como o vento. Até o fim da magia, seu movimento não provoca ataques de oportunidade.

Uma vez até o fim da magia, você pode se dar vantagem em uma rolagem de ataque com arma no seu turno. Esse ataque infringe 1d8 de dano de energia extra caso acerte. Não importa se acertar ou errar, sua velocidade de deslocamento aumenta em 9 metros até o final desse turno.

### **GOLPE TROVEJANTE**

*Truque de evocação*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** Pessoal

**Componentes:** S

**Duração:** Instantânea

Você cria uma violenta explosão sonora, que pode ser ouvida a até 30 metros de distância. Cada criatura diferente de você a até 1,5 metros de você deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falhar na resistência, o alvo sofre 1d6 de dano trovejante.

O dano da magia aumenta em 1d6 quando você alcança o 5º nível (2d6), 11º nível (3d6) e 17º nível (4d6).

### **GRITO PSÍQUICO**

*9º nível de encantamento*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 27 metros

**Componentes:** S

**Duração:** Instantânea

Você libera o poder de sua mente para explodir o intelecto de até dez criaturas a sua escolha que você possa ver dentro do alcance. Criaturas que tenham uma pontuação de Inteligência de 2 ou inferior não são afetadas.

Cada alvo deve fazer um teste de resistência de Inteligência. Em um teste falho, um alvo recebe 14d6 dano psíquico e fica atordoado. Em um teste bem sucedido, um alvo leva metade do dano e não fica atordoado. Se um alvo for morto por esse dano, sua cabeça explode, assumindo que tenha uma.

Um alvo atordoado pode fazer um teste de resistência de Inteligência no final de cada uma de seus turnos. Em um sucesso, o efeito atordoante termina.

### **GUARDIÃO DA NATUREZA**

*4º nível de transmutação*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação bônus

**Alcance:** Pessoal

**Componentes:** V

**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Um espírito da natureza responde seu chamado e transforma você em um poderoso guardião. A transformação dura até a magia terminar. Você escolhe uma das seguintes formas para assumir: Fera Primitiva ou Grande Árvore.

**Fera Primitiva.** Pele bestial cobre seu corpo, seus traços faciais tornam-se selvagens e você ganha os seguintes benefícios:

- Sua velocidade de deslocamento aumenta em 3 metros.
- Você ganha visão no escuro com alcance de 36 metros.
- Seus ataques baseados em Força rolam com vantagem.
- Seus ataques com arma corpo-a-corpo causam dano extra de 1d6 de dano de energia ao acertar.

**Grande Árvore.** Sua pele assume a aparência de um tronco, folhas brotam do seu cabelo e você ganha os seguintes benefícios:

- Você ganha 10 pontos de vida temporários.
- Você faz testes de Constituição com vantagem.
- Seus ataques baseados em Destreza e Sabedoria rolam com vantagem.
- Enquanto você estiver no chão, o terreno a menos de 4,5 metros de você se torna um terreno difícil para seus inimigos.

### **IMOLAÇÃO**

*5º nível de evocação*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 27 metros

**Componentes:** V

**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Chamas rodeiam uma criatura que você possa ver, dentro do alcance. O alvo deve realizar um teste de resistência de Destreza. Ele sofre 7d6 de dano de fogo se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso. Se falhar na resistência, o alvo também se incendeia pela duração da magia. O alvo em chamas emite luz plena num raio de 9 metros e penumbra por 9 metros adicionais. No final de cada um dos turnos dele, o alvo repete o teste de resistência. Ele sofre 3d6 de dano de fogo se falhar na resistência e a magia termina com um sucesso. Essas chamas mágicas não podem ser extintas através de meios não mágicos.

Se o dano dessa magia reduzir um alvo a 0 pontos de vida, ele é transformado em cinzas.

### **INFESTAÇÃO**

*Truque de conjuração*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros

**Componentes:** V, S, M (uma pulga viva)

**Duração:** Instantânea

Você provoca uma nuvem de ácaros, pulgas e outros parasitas a aparecer momentaneamente sobre uma criatura que você pode ver dentro do alcance. O alvo deve ser bem-sucedido em teste de resistência de



Constituição, ou sofre 1d6 de dano de veneno e se move 1,5 metros em uma direção aleatória, se ele pode se mover e sua velocidade é de pelo menos 1,5 metros. Role um d4 pela direção: 1, norte; 2, sul; 3, leste; ou 4, oeste. Este movimento não provoca ataques de oportunidade, e se a direção rolada estiver bloqueada, o alvo não se move.

O dano da magia aumenta em 1d6 quando você alcança 5° nível (2d6), 11° nível (3d6) e 17° nível (4d6).

### INFESTAR DE INIMIGOS

3° nível de encantamento

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros

**Componentes:** V, S

**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você alcança a mente de uma criatura que você pode ver e força-la a fazer um teste de resistência de Inteligência. Uma criatura é bem sucedida automaticamente se for imune a ser amedrontada. Em falha do teste de resistência, o alvo perde a habilidade de distinguir amigos de inimigos, em relação a todas as criaturas que pode ver como inimigos até que a magia termine. Cada vez que o alvo sofre dano, ele pode repetir o teste de resistência, terminando o efeito sobre si mesmo em um sucesso.

Sempre que a criatura afetada escolher outra criatura como alvo, ele deve escolher o alvo aleatoriamente entre as criaturas que pode ver dentro do alcance do ataque, magia ou outra habilidade que esteja usando. Se um inimigo provoca um ataque de oportunidade da criatura afetada, a criatura deve fazer esse ataque se for capaz de fazê-lo.

### INUNDAÇÃO DE ENERGIA NEGATIVA

5° nível de necromancia

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** V, M (um osso quebrado e um quadrado de seda negra)

**Duração:** Instantânea

Você envia fitas de energia negativa a uma criatura que você pode ver dentro do alcance. A menos que o alvo seja um morto-vivo, ele deve fazer um lance de salvação da Constituição, levando 5d12 dano necrótico em um teste falho, ou metade de dano em um bem sucedido. Um alvo morto por este dano levanta como um zumbi no início do seu próximo turno. O zumbi persegue qualquer criatura que possa ver que esteja mais próxima dele. As estatísticas do zumbi estão no *Manual dos Monstros*.

Se o alvo dessa magia for um morto vivo, o alvo não faz um teste de resistência. Em vez disso, role 5d12. O alvo recebe metade do total como pontos de vida temporários.

### INVOCAR DEMÔNIO MAIOR

4° nível de conjuração

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** V, S, M (um frasco de sangue de um humanoide morto nas últimas 24 horas)

**Duração:** Concentração, até 1 hora

Você pronuncia palavras abomináveis, convocando um demônio do caos do Abismo. Você escolhe o tipo do demônio, que deve ser um dos de classificação de desafio 5 ou inferior, como um demônio das sombras

ou um balgura. O demônio aparece em um espaço desocupado que você pode ver dentro do alcance, e o demônio desaparece quando ele cai para 0 pontos de vida ou quando a magia termina.

Role iniciativa para o demônio, que tem seus próprios turnos. Quando você o convoca e em cada um de seus turnos, você pode emitir um comando verbal (não requer nenhuma ação de sua parte), dizendo o que ele deve fazer no seu próximo turno. Se você não emitir nenhum comando, ele passa a seu turno atacando qualquer criatura ao alcance que o tenha atacado.

Ao final de cada um turno do demônio, ele faz um teste de resistência de Carisma. O demônio tem desvantagem nesse teste de resistência se você disser seu verdadeiro nome. Em um teste falho, o demônio continua a te obedecer. Em um teste bem-sucedido, o controle do demônio termina pelo resto da duração, e o demônio gasta seus turnos perseguindo e atacando os não demônios mais próximos da melhor forma possível. Se você parar de se concentrar na magia antes de atingir sua duração total, um demônio não controlado não desaparecerá por 1d6 rodadas se ainda tiver pontos de vida.

Como parte da conjuração da magia, você pode formar um círculo no chão com o sangue utilizado como componente material. O círculo é grande o suficiente para abranger o seu espaço. Enquanto a magia dura, o demônio convocado não pode atravessar o círculo ou prejudicá-lo, e não pode atingir ninguém dentro dele. O uso do componente material dessa forma o consome quando a magia termina.

**Em Níveis Superiores.** Quando você conjura esta magia usando um espaço de magia de 5° nível ou superior, a classificação de desafio aumenta em 1 para cada nível do espaço de magia acima de 4°.

### INVOCAR DEMÔNIOS MENORES

3° nível de conjuração

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** V, S, M (um frasco de sangue de um humanoide morto nas últimas 24 horas)

**Duração:** Concentração, até 1 hora

Você pronuncia palavras abomináveis, convocando demônios do caos do abismo. Role na tabela a seguir para determinar o que aparece.

#### d6 Demônios Invocados

|     |                                                          |
|-----|----------------------------------------------------------|
| 1—2 | Dois demônios de classificação de desafio 1 ou menor     |
| 3—4 | Quatro demônios de classificação de desafio 1/2 ou menor |
| 5—6 | Oito demônios de classificação de desafio 1/4 ou menor   |

O mestre escolhe os demônios, como manes ou dretches, e você escolhe os espaços desocupados que você pode ver dentro do alcance onde eles aparecem. Um demônio convocado desaparece quando ele cai para 0 pontos de vida ou quando a magia termina.

Os demônios são hostis a todas as criaturas, incluindo você. Role iniciativa para os demônios invocados como um grupo, que tem seus próprios turnos. Os demônios perseguem e atacam os não-demônios mais próximos da melhor forma possível.

Como parte da conjuração da magia, você pode formar um círculo no chão com o sangue usado como componente material. O círculo é grande o suficiente para abranger o seu espaço. Enquanto a magia dura, os demônios convocados não podem atravessar o círculo ou prejudicá-lo, e eles não podem atingir





FORTALEZA PODEROSA

ninguém dentro dele. O uso do componente material dessa forma o consome quando a magia termina.

**Em Níveis Superiores.** Quando você conjura esta magia usando um espaço de magia do 6º ou 7º nível, você convoca duas vezes mais demônios. Se você lançá-lo usando um espaço de magia do 8º ou 9º nível, você invoca três vezes mais demônios.

#### INVULNERABILIDADE

9º nível de abjuração

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** Pessoal

**Componentes:** V, S, M (um pequeno pedaço de adamantina valendo, no mínimo, 500po que a magia consome)

**Duração:** Concentração, até 10 minutos

Você é imune a todo tipo de dano até a magia terminar.

#### IRA DA NATUREZA

5º nível de evocação

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros

**Componentes:** V, S

**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você convoca os espíritos da natureza os instiga contra seus inimigos. Escolha um ponto que você pode ver dentro do alcance. Os espíritos causam árvores, pedras e vegetação rasteira em um cubo de 18 metros a partir desse ponto a se tornarem animados até o término da magia.

**Gramma e Vegetação Rasteira.** Qualquer área de terra no cubo que é coberta por grama ou raízes é considerada terreno difícil para seus inimigos.

**Árvores.** No início de cada um de seus turnos, cada um de seus inimigos a até 3 metros de distância de qualquer árvore deve ter sucesso em um teste de resistência de Destreza ou sofre 4d6 de dano de corte.

**Raízes e Vinhas.** No final de cada uma dos seus turnos, uma criatura a sua escolha que está no chão na área de cobertura deve ter sucesso em um teste de resistência de Força ou ficará impedida até o fim da magia. Uma criatura impedida pode usar uma ação para fazer um teste de Força (Atletismo) contra seu CD de resistência de magia, finalizando o efeito sobre si em caso de sucesso.

**Rochas.** Como uma ação bônus no seu turno, você pode causar uma rocha solta na área de cobertura a se lançar contra uma criatura que você pode ver na área de cobertura. Faça um ataque de magia a distância contra o alvo. Num acerto, o alvo recebe 3d8 de dano não mágico de esmagamento, e deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Força ou cair.

#### LAÇO

1º nível de abjuração

**Tempo de Conjuração:** 1 minutos

**Alcance:** Toque

**Componentes:** S, M (7,5 metros de corda que a magia consome)

**Duração:** 8 horas

Ao conjurar esta magia, você usa a corda para criar um círculo com um raio de 1,5 metros no chão. Quando você termina a conjuração, a corda



desaparece e o círculo torna-se uma armadilha mágica.

Esta armadilha é quase invisível, exigindo uma verificação de Inteligência (Investigação) bem-sucedida contra sua CD de resistência mágica para ser discernida.

A armadilha dispara quando uma criatura pequena, média ou grande se move para o chão no raio da magia. Essa criatura deve ter sucesso em um teste de resistência de Destreza ou será magicamente presa no ar, deixando-a pendurada de cabeça para baixo a 90 centímetros acima do chão. A criatura é retida lá até a magia terminar.

Uma criatura retida pode fazer um teste de resistência de Destreza no final de cada uma de seus turnos, terminando o efeito sobre si mesmo em um sucesso. Alternativamente, a criatura ou outra pessoa que pode alcançá-la pode usar uma ação para fazer uma verificação de Inteligência (Arcanismo) contra sua CD de resistência mágica.

Em um sucesso, o efeito de retenção termina. Depois que a armadilha é disparada, a magia termina quando nenhuma criatura está retida por ela.

### LÂMINA SOMBRIA

2º nível de ilusão

**Tempo de Conjuração:** 1 ação bônus

**Alcance:** Pessoal

**Componentes:** V, S

**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você entrelaça fios de sombra para criar uma espada de trevas solidas em sua mão. Esta espada mágica dura até a magia terminar. Ele conta como uma arma simples de combate corpo-a-corpo com a qual você é proficiente. Ela provoca um dano psíquico de 2d8 em um golpe e possui propriedades sutileza, leve e arremessável (alcance 6/18). Além disso, quando você usa a espada para atacar um alvo que está em luz fraca ou na escuridão, você faz a rolagem de ataque com vantagem.

Se você soltar a arma ou arremessá-la, ela se dissipa no final do turno. Posteriormente, enquanto a magia persistir, você pode usar uma ação bônus para que a espada reapareça na sua mão.

**Em Níveis Superiores.** Quando você lance esta magia usando um espaço de magia de 3º ou 4º nível, o dano aumenta para 3d8. Quando você a conjura usando um espaço de magia de 5º ou 6º nível, o dano aumenta para 4d8. Quando você a joga usando um espaço de magia de 7º nível ou superior, o dano aumenta para 5d8.

### LUFADA

Truque de transmutação

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 90 metros

**Componentes:** V S

**Duração:** Instantânea

- Uma criatura Média ou menor que você escolher deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força ou será afastada 1,5 metros de você.
- Você cria uma pequena rajada de ar capaz de mover um objeto que não esteja sendo segurado, nem carregado e que não pese mais de 2,5 quilos. O objeto é afastado 3 metros de você. Ele não é empurrado com força suficiente para causar dano.
- Você cria um efeito sensorial inofensivo usando o ar, como fazer folhas farfalharem, ventos fecharem

persianas ou suas roupas balançarem com uma brisa.

### MANTO DE CHAMAS

6º nível de transmutação

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** Pessoal

**Componentes:** V, S

**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Chamas correm por seu corpo, emitindo luz plena num raio de 9 metros e penumbra por mais 9 metros adicionais pela duração da magia. As chamas não ferem você. Até a magia acabar, você ganha os seguintes benefícios:

- Você é imune a dano de fogo e tem resistência a dano de frio.
- Qualquer criatura que se mover a até 1,5 metros de você pela primeira vez em um turno ou terminar o turno dela aí, sofre 1d10 de dano de fogo.
- Você pode usar sua ação para criar uma linha de fogo com 4,5 metros de comprimento e 1,5 metros de espessura que se estende de você em uma direção de sua escolha. Cada criatura na linha deve realizar um teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre 4d8 de dano de fogo se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

### MANTO DE GELO

6º nível de transmutação

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** Pessoal

**Componentes:** V, S

**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Até a magia acabar, gelo cobre seu corpo, e você ganha os seguintes benefícios:

- Você é imune a dano de frio e tem resistência a dano de fogo.
- Você pode se mover por terreno difícil criado por gelo ou neve sem gastar movimento extra.
- O solo em um raio de 3 metros a sua volta é gelado e é terreno difícil para criaturas diferentes de você. O raio se move com você.
- Você pode usar sua ação para criar um cone de 4,5 metros de vento gélido se estendendo da ponta da sua mão em uma direção de sua escolha. Cada criatura no cone deve realizar um teste de resistência de Constituição. Uma criatura sofre 4d6 de dano de frio se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso. Uma criatura que falhe na resistência contra esse efeito tem seu deslocamento reduzido à metade até o início do seu próximo turno.

### MANTO DE PEDRA

6º nível de transmutação

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** Pessoal

**Componentes:** V, S

**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Até a magia acabar, pedaços de pedra espalham-se pelo seu corpo, e você ganha os seguintes benefícios:

- Você tem resistência a dano de concussão, cortante e perfurante de armas não mágicas.





LÂMINA SOMBRIA

- Você pode usar sua ação para criar um pequeno terremoto no solo num raio de 4,5 metros, centrado em você. Outras criaturas no solo devem ser bem sucedidas num teste de resistência de Destreza ou cairão no chão.
- Você pode se mover através de terreno difícil feito de terra ou rocha sem gastar movimento extra. Você pode se mover através de terra sólida ou rocha como se fosse ar e sem se desestabilizar, mas você não pode terminar seu movimento nela. Se você o fizer, você será ejetado para o espaço desocupado mais próximo, a magia acaba e você fica atordoado até o final do seu próximo turno.

### MANTO DE VENTO

6º nível de transmutação

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** Pessoal

**Componentes:** V, S

**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Até a magia acabar, ventos correm em volta de você, e você ganha os seguintes benefícios:

- Ataques à distância com arma feitos contra você tem desvantagem na jogada de ataque.
- Você ganha deslocamento de voo de 18 metros. Se você ainda estiver voando quando a magia acabar, você cai, a não ser que possa prevenir isso de alguma forma.
- Você pode usar sua ação para criar um cubo de 4,5 metros de ventos rodopiantes centrados num ponto que você possa ver, a até 18 metros de você. Cada criatura na área deve realizar um teste de

resistência de Força. Uma criatura sofre 2d10 de dano de concussão se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso. Se uma criatura Grande ou menor falhar na resistência, essa criatura também será empurrada até 3 metros para longe do centro do cubo.

### MAREMOTO

3º nível de conjuração

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 36

**Componentes:** V, S, M (uma gota de água)

**Duração:** Instantânea

Você conjura uma onda de água que se choca contra uma área dentro do alcance. A área pode ter até 9 metros de comprimento, 3 metros de largura e 3 metros de altura. Cada criatura na área deve realizar um teste de resistência de Destreza. Se fracassar, uma criatura sofre 4d8 de dano de concussão e estará caída no chão. Se obtiver sucesso, uma criatura sofre metade desse dano e não será derrubada. A água então se espalha pelo solo em todas as direções. Extinguindo chamas desprotegidas em sua área e a até 9 metros dela.

### METAMORFOSE EM MASSA

9º nível de transmutação

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros

**Componentes:** V, S, M (um casulo de uma lagarta)

**Duração:** Concentração, até 1 hora

Você transforma até dez criaturas de sua escolha que você pode ver dentro do alcance. Um alvo involuntário deve ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria para resistir à transformação. Um metamorfo não disposto é bem sucedido automaticamente no teste de resistência.

Cada alvo assume a forma de uma besta a sua escolha, e você pode escolher a mesma forma ou formas diferentes para cada alvo. A nova forma pode ser de qualquer animal que você já viu cuja classificação de desafio seja igual ou inferior à do alvo (ou metade do nível do alvo, se o alvo não tiver uma classificação de desafio). As estatísticas de jogo do alvo, incluindo pontuação de habilidade mental, são substituídas pelas estatísticas de o animal escolhido, mas o alvo mantém seus pontos de vida, alinhamento e personalidade.

Cada alvo ganha uma número de pontos de vida temporários igual aos pontos de vida da sua nova forma. Esses pontos de vida temporários não podem ser substituídos por pontos de vida temporários de outra fonte. Um alvo retorna à sua forma normal quando não tem mais pontos de vida temporários ou morre. Se a magia terminar antes disso, a criatura perde todos os seus pontos de vida temporários e reverte para a sua forma normal.

A criatura é limitada nas ações que pode realizar pela natureza da sua nova forma. Não pode falar, conjurar magias ou fazer qualquer outra coisa que exija mãos ou fala.

Os equipamentos do alvo se fundem na nova forma. O alvo não pode ativar, usar, empunhar ou se beneficiar de qualquer do seu equipamento.

### METEOROS MOMENTÂNEOS DE MELF

3º nível de evocação

**Tempo de Conjuração:** 1 ação



**Alcance:** Pessoal

**Componentes:** V, S, M (salitre, enxofre e alcatrão de pinheiro formando um cordão)

**Duração:** concentração, até 10 minutos

Você cria seis pequenos meteoros no seu espaço. Eles voam no ar e orbitam você pela duração da magia. Quando você conjura essa magia – e com uma ação bônus em cada um dos turnos subsequentes – você pode gastar um ou dois meteoros, enviando-os diretamente para um ponto ou pontos que você escolher, a até 36 metros de você. Quando um meteoro alcança seu destino ou atinge uma superfície sólida, ele explode. Cada criatura a até 1,5 metros do ponto onde o meteoro explodiu deve realizar um teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre 2d6 de dano de fogo se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

**Em Níveis Superiores.** Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, a quantidade de meteoros que você cria aumenta em dois para cada nível do espaço acima do 3º.

### MOLDAR ÁGUA

*Truque de transmutação*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros

**Componentes:** S

**Duração:** Especial

Você escolhe uma área de água que você possa ver, dentro do alcance, e que caiba num cubo de 1,5 metros. Você manipula-a de uma das seguintes maneiras:

- Você move instantaneamente ou, de alguma outra forma, muda o curso da água como você ordenar, até 1,5 metros em qualquer direção. Esse movimento não tem força suficiente para causar dano.
- Você faz com que a água forme formas simples e se anime como você ordenar. Essa mudança dura por 1 hora.
- Você muda a cor ou opacidade da água. A água deve ser modificada da mesma forma por inteiro. Essa mudança dura por 1 hora.
- Você congela a água, considerando que não haja criaturas nela. A água descongela em 1 hora.

Se você conjurar essa magia diversas vezes, você pode ter até dois dos seus efeitos não instantâneos ativos ao mesmo tempo, e você pode dissipar um efeito desses com uma ação.

### MOLDAR TERRA

*Truque de transmutação*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros

**Componentes:** S

**Duração:** Especial

Você escolhe uma porção de detritos ou pedra que você possa ver, dentro do alcance, e que caiba num cubo de 1,5 metros. Você manipula-a de uma das seguintes maneiras:

- Se você afetar uma área de terra solta, você pode escava-la instantaneamente, movendo-a pelo solo e depositando-a a 1,5 metros de distância. Esse movimento não tem força suficiente para causar

dano.

- Você faz com que formas, cores ou ambos apareçam na terra ou pedra, escrevendo palavras, criando imagens ou moldando padrões. As mudanças duram por 1 hora.
- Se a terra ou pedra que você afetou estiver no solo, você faz com que ele se torne terreno difícil. Alternativamente, você pode fazer com que solo se torne terreno normal, caso ele já seja terreno difícil. Essa mudança dura por 1 hora.

Se você conjurar essa magia diversas vezes, você pode ter até dois dos seus efeitos não instantâneos ativos ao mesmo tempo, e você pode dissipar um efeito desses com uma ação.

### MURALHA DE ÁGUA

*3º nível de evocação*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** V, S, M (uma gota de água)

**Duração:** Concentração, até 10 minutos

Você conjura uma muralha de água no solo, num ponto que você possa ver, dentro do alcance. Você pode fazer a muralha com até 9 metros de largura, 3 metros de altura e 30 centímetros de espessura, ou você pode fazer uma muralha em forma de anel de 6 metros de diâmetro, 6 metros de altura e 30 centímetros de espessura. A muralha desaparece quando a magia termina. O espaço da muralha é de terreno difícil.

Qualquer ataque à distância com arma que entrar no espaço da muralha tem desvantagem na jogada de ataque, e dano de fogo é reduzido à metade se o efeito de fogo passar através da muralha para alcançar seu alvo. Magias que causem dano de frio que passem através da muralha fazem com que a área da muralha por onde passaram se congelar (pelo menos, uma seção de 1,5 metros é congelada). Cada 1,5 metro quadrado de seção congelada tem CA 5 e 15 pontos de vida. Reduzir uma seção congelada a 0 pontos de vida, a destrói. Quando uma seção é destruída, a muralha de água não a preenche.

### MURALHA DE AREIA

*3º nível de evocação*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 27 metros

**Componentes:** V, S, M (um punhado de areia)

**Duração:** Concentração, até 10 minutos

Você conjura uma muralha de areia rodopiante no solo, num ponto que você possa ver, dentro do alcance. Você pode fazer a muralha com até 9 metros de largura, 3 metros de altura e 3 metros de espessura, e ela desaparece quando a magia termina. Ela bloqueia a linha de visão, mas não o movimento. Uma criatura fica cega enquanto estiver no espaço da muralha e devem gastar 4,5 metros de movimento para cada 1,5 metros que se mover nela.

### OSSOS DA TERRA

*6º nível de transmutação*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros

**Componentes:** V, S

**Duração:** Instantânea

Você faz com que até seis pilares de pedra emergjam de





ESFERA TEMPESTUOSA

locais no solo que você possa ver, dentro do alcance. Cada pilar é um cilindro de 1,5 metros de diâmetro e até 9 metros de altura. O solo onde o pilar aparece deve ser largo o suficiente para esse diâmetro, e você pode escolher o solo abaixo de uma criatura, caso essa criatura seja Média ou menor. Cada pilar tem CA 5 e 30 pontos de vida. Quando reduzido a 0 pontos de vida, um pilar desmorona em escombros, que criam uma área de terreno difícil com 3 metros de raio. Os escombros duram até serem removidos.

Se um pilar for criado sob uma criatura, a criatura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza ou será erguida pelo pilar. Uma criatura pode escolher falhar na resistência.

Se um pilar for impedido de alcançar sua altura máxima por causa de um teto ou outro obstáculo, uma criatura no pilar sofre 6d6 de dano de concussão e fica impedida, espremida entre o pilar e o obstáculo. A criatura impedida pode usar uma ação para fazer um teste de Força ou Destreza (à escolha da criatura) contra a CD de resistência da magia. Com um sucesso, a criatura não estará mais impedida e deve ou se mover para fora do pilar ou cair dele.

**Em Níveis Superiores.** Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 7º nível ou superior, você pode criar dois pilares adicionais para cada nível do espaço acima do 6º.

#### **PALAVRA DE PODER DOR**

*7º nível de encantamento*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** V

**Duração:** Instantânea

Você fala uma palavra de poder que causa ondas de dor intensa assaltar uma criatura que você pode ver dentro do alcance. Se o alvo tiver 100 pontos de vida ou menos, está sujeito a dor incapacitante. Caso contrário, a magia não tem efeito nele. Um alvo também não é afetado se for imune a ser encantado.

Enquanto o alvo é afetado pela dor paralisante, qualquer deslocamento que tenha pode não ser superior a 3 metros. O alvo também tem desvantagem em testes de ataque, testes de habilidade e teste de resistência, que não sejam um teste de resistência de Constituição.

Finalmente, se o alvo tentar conjurar uma magia, ele deve primeiro ter sucesso em um teste de resistência de Constituição, ou a conjuração falha e a magia é desperdiçada.

Um alvo sofrendo essa dor pode fazer um teste de resistência de Constituição no final de cada um de seus turnos. Com um sucesso, a dor acaba.

#### **PALAVRA DO ESPLENDOR**

*Truque de evocação*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 1,5 metros

**Componentes:** V, M (um símbolo sagrado)

**Duração:** Instantânea

Você pronuncia uma palavra divina e um brilho radiante propaga de você. Cada criatura a sua escolha que você pode ver dentro do alcance deve ter sucesso em um teste de resistência de Constituição ou sofre 1d6 de dano radiante.

O dano da magia aumenta em 1d6 quando você alcança o 5º nível (2d6), 11º nível (3d6), e 17º nível (4d6).

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR FÃS E É DESTINADO A FÃS, SUA IMPRESSÃO EM CASA NÃO É EXPRESSAMENTE PROIBIDA. OS DIREITOS AUTORAIS SÃO PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.



## PAREDE DE LUZ

5º nível de evocação

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros

**Componentes:** V, S, M (um espelho de mão)

**Duração:** 10 minutos

Uma parede cintilante de luz brilhante aparece em um ponto que você escolher dentro do alcance. A parede aparece em qualquer orientação que você escolher: horizontalmente, verticalmente ou diagonalmente. Pode ficar flutuando livremente, ou pode descansar sobre uma superfície sólida. A parede pode ter até 18 metros de comprimento, 3 metros de altura e 1,5 metros de espessura. A parede bloqueia a linha de visão, mas criaturas e objetos podem passar por ela. Ela emite luz brilhante para 36 metros e luz fraca por mais 36 metros.

Quando a parede aparece, cada criatura em sua área deve fazer um teste de resistência de Constituição. Em um teste falho, uma criatura sofre 4d8 de dano radiante e fica cega por 1 minuto. Em uma teste bem-sucedido, sofre metade do dano e não é cegada. Uma criatura cega pode fazer um teste de resistência de Constituição no final de cada um de seus turnos, terminando o efeito sobre si mesmo em um sucesso. Uma criatura que termina a sua vez na área da parede recebe 4d8 de dano radiante.

Até que a magia termine, você pode usar uma ação para disparar um raio de radiação da parede em uma criatura que você pode ver dentro de 18 metros dela. Faça um ataque de magia a distância. Em um acerto, o alvo recebe 4d8 de dano radiante. Se você acertar ou errar, reduza o comprimento da parede por 3 metros. Se o comprimento das paredes cair para 0 metros, a magia termina.

**Em Níveis Superiores.** Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia do 6º nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível do espaço de magia acima de 5º.

## PASSO DISTANTE

5º nível de conjuração

**Tempo de Conjuração:** 1 ação bônus

**Alcance:** Pessoal

**Componentes:** V

**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você se teleporta até 18 metros para um espaço desocupado que você pode ver. Em cada um de seus turnos, antes que a magia termine, você pode usar uma ação de bônus para se teleportar dessa maneira novamente.

## PASSO TROVEJANTE

3º nível de conjuração

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 27 metros

**Componentes:** V

**Duração:** Instantânea

Você se teleporta para um espaço desocupado que você pode ver dentro do alcance. Imediatamente depois de você desaparecer, um som estrondoso soa, e cada criatura a menos de 3 metros do espaço que você deixou deve fazer um teste de resistência de Constituição, sofrendo 3d10 de dano de trovão em uma falha, ou metade de dano em um bem-sucedido. O trovão pode ser ouvido de até 90 metros de distância.

Você pode levar objetos com você, desde que seu

peso não exceda o que você pode transportar. Você também pode teleportar uma criatura disposta do seu tamanho ou menor, que esteja transportando equipamentos até sua capacidade de carga. A criatura deve estar dentro de 1,5 metros de você quando você conjurar esta magia, e deve haver um espaço desocupado dentro de 1,5 metros do seu espaço de destino para que a criatura apareça; De outra forma, a criatura é deixada para trás.

**Em Níveis Superiores.** Quando você conjura esta magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível do espaço de magia acima de 3º.

## PEDRA ENCANTADA

*Truque de transmutação*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação bônus

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, S

**Duração:** 1 minuto

Você toca de uma a três pedrinhas e as imbui com mágica. Você ou mais alguém pode realizar um ataque à distância com magia com uma dessas pedrinhas ao arremessa-las ou dispara-las com uma funda. Se for arremessada, ela tem um alcance de 18 metros. Se mais alguém atacar com a pedrinha, esse atacante adiciona seu modificador de habilidade de conjuração, não o do atacante, à jogada de ataque. Se atingir, o alvo sofre dano de concussão igual a 1d6 + seu modificador de habilidade de conjuração. Atingindo ou errando, a magia então termina na pedra.

Se você conjurar essa magia novamente, ela acaba prematuramente em quaisquer pedrinhas que ainda estivessem sendo afetadas por ela.

## PEQUENO SERVO

3º nível de transmutação

**Tempo de Conjuração:** 1 minutos

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, S

**Duração:** 8 horas

Você toca um objeto minúsculo não mágico que não está ligado a outro objeto ou a uma superfície e não está sendo carregado por outra criatura. O alvo anima e brota pequenos braços e pernas, tornando-se uma criatura sob seu controle até a magia terminar ou a criatura cai para 0 pontos de vida. Veja o bloco de estatísticas para o pequeno servo (na página 169).

Como uma ação bônus, você pode comandar mentalmente a criatura se estiver a menos de 36 metros de você. (Se você controla múltiplas criaturas com esta magia, você pode comandar qualquer uma ou todas elas ao mesmo tempo, emitindo o mesmo comando a cada uma.) Você decide quais ações a criatura irá tomar e para onde ela se moverá durante seu próximo turno, ou você pode emitir um comando geral simples, de modo a buscar uma chave, ficar de guarda, ou empilhar alguns livros. Se você não emitir nenhum comando, o servo não faz nada além de se defender contra criaturas hostis. Uma vez que uma ordem é dada, o servo continua a seguir essa ordem até que sua tarefa esteja completa.

Quando a criatura cai para 0 pontos de vida, ela retorna à sua forma original, e qualquer dano restante vaza para a essa forma

**Em Níveis Superiores.** Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, você pode animar dois objetos adicionais para cada nível do espaço de magia acima do 3º.



## PICADA CONGELANTE

*Truque de evocação*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** V, S

**Duração:** Instantânea

Você faz com que um frio entorpecente se forme em uma criatura que você possa ver, dentro do alcance. O alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falhar na resistência, o alvo sofre 1d6 de dano de frio, e terá desvantagem na próxima jogada de ataque com arma que fizer antes do final do seu próximo turno.

O dano da magia aumenta em 1d6 quando você alcança o 5° nível (2d6), 11° nível (3d6) e 17° nível (4d6).

## PIROTECNIA

*2° nível de transmutação*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** V, S

**Duração:** Instantânea

Escolha uma área de chamas que você possa ver e que caiba num cubo de 1,5 metros, dentro do alcance. Você pode extinguir o fogo na área e criar tanto fogos de artifício quanto fumaça.

**Fogos de Artifício.** O alvo explode em uma apresentação incrível de cores. Cada criatura a até 3 metros do alvo deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição ou ficará cega até o final do seu próximo turno.

**Fumaça.** Uma fumaça negra e espessa se espalha do alvo num raio de 6 metros, dobrando esquinas. A área da fumaça é de escuridão densa. A fumaça persiste por 1 minuto ou até um vento forte dispersa-la.

## PRISÃO MENTAL

*6° nível de ilusão*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** S

**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você tenta prender uma criatura dentro de uma célula ilusória que só ele percebe. Uma criatura que você pode ver dentro do alcance deve fazer um teste de resistência de inteligência. O alvo é bem sucedido automaticamente se ele for imune a ser encantado. Em um teste bem bem-sucedido, o alvo sofre 5d10 de dano psíquico e a magia termina. Em um teste com falha, o alvo leva 5d10 dano psíquico, e você faz com que a área imediatamente ao redor do espaço do alvo pareça perigosa para ele de alguma maneira. Você pode fazer com que o alvo perceber-se como cercado por fogo, lâminas flutuantes ou mandíbulas horríveis preenchidas de dentes gotejantes. Seja qual for a forma que leva a ilusão, o alvo não pode ver ou ouvir qualquer coisa para além dela e fica impedido pela duração da magia. Se o alvo for removido da ilusão, fizer um ataque corpo a corpo através dela, ou estender qualquer parte do seu corpo através dela, o alvo recebe 10d10 de dano psíquico e a magia termina.

## PROTEÇÃO PRIMORDIAL

*6° nível de abjuração*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** Pessoal

**Componentes:** V, S

**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você tem resistência a dano de ácido, frio, fogo, elétrico e trovejante pela duração da magia.

Quando você sofre dano de um desses tipos, você pode usar sua reação para ganhar imunidade a esse tipo de dano, inclusive contra o ataque que o desencadeou. Se você o fizer, a resistência termina e você tem imunidade até o final do seu próximo turno, quando a magia terminará.

## QUEIMADURA DE AGANAZZAR

*2° nível de evocação*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** Pessoal

**Componentes:** V, S, M (uma escama de dragão vermelho)

**Duração:** Instantânea

Uma linha de chamas vociferantes de 9 metros de comprimento e 1,5 metros de espessura emana de você em uma direção de sua escolha. Cada criatura na linha deve realizar um teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre 3d8 de dano de fogo se fracassar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

**Em Níveis Superiores.** Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 3° nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível do espaço acima do 2°.

## RAIO DE CAOS

*1° nível de evocação*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros

**Componentes:** V, S

**Duração:** Instantânea

Você conjura uma massa ondulante de energia caótica em uma criatura no alcance. Faça um ataque a distância com magia contra o alvo. Se atingir, o alvo leva 2d8 + 1d6 de dano. Escolha um dos d8s. O número rolado nesse dado determina o tipo de dano do ataque, como mostrado abaixo.

### d8 Tipo de Dano

|   |            |
|---|------------|
| 1 | Ácido      |
| 2 | Frio       |
| 3 | Fogo       |
| 4 | Energia    |
| 5 | Elétrico   |
| 6 | Veneno     |
| 7 | Psíquico   |
| 8 | Trovejante |

Se você rolar o mesmo número em ambos os d8s, a energia caótica salta do alvo para uma criatura diferente a sua escolha dentro de 9 metros de distância. Faça uma nova rolagem de ataque contra o novo alvo, e faça uma nova rolagem de danos, o que pode fazer com que a energia caótica salte novamente.

**Em Níveis Superiores.** Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 1°.





### PEQUENO SERVO

*Construto minúsculo, sem alinhamento*

**Classe de Armadura** 15 (armadura natural)

**Pontos de Vida** 10 (4d4)

**Deslocamento** 9m, escalar 9m

| FOR    | DES     | CON     | SAB    | INT     | CAR    |
|--------|---------|---------|--------|---------|--------|
| 4 (-3) | 16 (+3) | 10 (+0) | 2 (-4) | 10 (+0) | 1 (-5) |

**Imunidades a Danos** veneno, psíquico

**Imunidades a Condições** cego, encantado, surdo, exausto, amedrontado, paralisado, petrificado, envenenado

**Sentidos** visão às cegas 18m (cego para além desse raio), Percepção passiva 10

**Idiomas** –

### ACÕES

**Pancada.** Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +5 para atingir, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 5 (1d4 + 3) de dano de concussão.

criatura que começar seu turno nela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força ou sofrerá 6d6 de dano de concussão e será puxada 3 metros na direção do centro.

### RESPLENDOR ENJOATIVO

*4º nível de evocação*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros

**Componentes:** V, S

**Duração:** Concentração, até 10 minutos

A luz fraca esverdeada se espalha dentro de uma esfera de 9 metros de raio centrada em um ponto que você escolher dentro do alcance. A luz se espalha em torno dos cantos e dura até a magia terminar.

Quando uma criatura se move para a área da magia pela primeira vez em um turno ou começa a sua vez nela, essa criatura deve ter sucesso em um teste de resistência de Constituição ou sofre 4d10 de dano radiante, e sofre um nível de exaustão e emite uma luz fraca e esverdeada em um raio de 1,5 metros. Esta luz torna impossível que a criatura se beneficie de ser invisível. A luz e os níveis de exaustão causados por esta magia desaparecem quando a magia termina.

### SELVAGERIA PRIMITIVA

*Truque de transmutação*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** Pessoal

**Componentes:** S

**Duração:** Instantânea

Você canaliza magia primordial para fazer com que seus dentes ou unhas se afiem, pronto para entregar um ataque corrosivo. Faça um ataque mágico corpo a corpo contra uma criatura dentro de 1,5 metros de você. Em um acerto, o alvo recebe 1d10 de dano ácido. Depois de fazer o ataque, seus dentes ou unhas voltam ao normal.

O dano da magia aumenta em 1d10 quando você alcança 5º nível (2d10), 11º nível (3d10) e 17º nível (4d10).

### SOAR OS MORTOS

*Truque de necromancia*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** V, S

**Duração:** Instantânea

Você aponta para uma criatura que você pode ver dentro do alcance, e o som de um sino doloroso preenche o ar à volta dela por um momento. O alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria ou sofrerá 1d8 de dano necrótico. Se o alvo tiver perdido qualquer de seus pontos de vida, ele sofre um dano necrótico de 1d12.

O dano da magia aumenta em um dado quando atinge o 5º nível (2d8 ou 2d12), 11º nível (3d8 ou 3d12) e 17º nível (4d8 ou 4d12).

### SOMBRA DE TRANSTORNO

*4º nível de necromancia*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** Pessoal

**Componentes:** V, S, M (um globo ocular de morto-vivo encoberto por uma gema valendo, no mínimo, 150po)

**Duração:** Concentração, até 1 minuto

As sombras parecidas com uma chama rodeiam seu corpo até que a magia termine, fazendo com que você fique fortemente obscurecido aos outros. As

### REDEMOINHO

*5º nível de evocação*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros

**Componentes:** V, S, M (papel ou folhas no formato de um funil)

**Duração:** Concentração, até 1 hora

Uma massa de água de 1,5 metros de profundidade aparece e rodopia em um raio de 9 metros centrado num ponto que você possa ver, dentro do alcance. O ponto deve estar no solo ou em um corpo de água. Até a magia acabar, a área é de terreno difícil e qualquer

ESTE MATERIAL FOM APROVADO POR F&S E É DESTINADO A F&S, SUA IMPRESSÃO OU VENDA SÃO EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS SÃO PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL



sombras tornam luz fraca dentro de 3 metros de você em escuridão e luz brilhante na mesma área em luz fraca.

Até a magia terminar, você tem resistência a dano radiante. Além disso, sempre que uma criatura dentro de 3 metros de você atinge em você com um ataque, as sombras atacam essa criatura, provocando um dano necrótico de 2d8.

### **SONECA**

*3º nível de encantamento*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros

**Componentes:** S, M (uma pitada de areia)

**Duração:** 10 minutos

Você faz um gesto acalmante e até três criaturas dispostas a sua escolha que você pode ver dentro do alcance caem inconscientes pela duração da magia. A magia termina em um alvo prematuramente se ele levar dano ou alguém usar uma ação para acordar a sacudindo ou estapeando. Se o alvo continuar inconsciente pela duração completa, o alvo ganha os benefícios de um descanso curto e não pode ser afetado por esta magia novamente até que termine um descanso longo.

**Em Níveis Superiores.** Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, você pode adicionar uma criatura disposta extra como alvo a cada nível do espaço acima do 3º.

### **TEMPLO DOS DEUSES**

*7º nível de conjuração*

**Tempo de Conjuração:** 1 hora

**Alcance:** 36 metros

**Componentes:** V, S, M (um símbolo sagrado valendo, no mínimo, 5po)

**Duração:** 24 horas

Você faz com que um templo brilhe para existência em solo que você pode ver dentro do alcance. O templo deve caber dentro de um cubo de espaço desocupado, de até 36 metros de cada lado. O templo permanece até a magia terminar. É dedicado a qualquer deus, panteão ou filosofia representado pelo símbolo sagrado usado na conjuração.

Você toma todas as decisões sobre a aparência do templo. O interior é fechado por um piso, paredes e um telhado, com uma porta que concede acesso ao interior e tantas janelas quanto desejar. Somente você e todas as criaturas que você designar quando conjurar a magia podem abrir ou fechar a porta.

O interior do templo é um espaço aberto com ídolo ou altar em uma extremidade. Você decide se o templo está iluminado e se essa iluminação é luz brilhante ou luz fraca. O cheiro de incenso incisivo preenche o ar e a temperatura é suave.

O templo opõe-se aos tipos de criaturas que você escolhe quando você conjurou esta magia. Escolha um ou mais dos seguintes: celestiais, elementais, fadas, demônios ou mortos-vivos. Se uma criatura do tipo escolhido tenta entrar no templo, essa criatura deve fazer um teste de resistência de Carisma. Em um teste com falha, ela não pode entrar no templo por 24 horas. Mesmo que a criatura possa entrar no templo, a magia o entrava; sempre que ela fizer uma rolagem de ataque, uma verificação de habilidade ou um teste de resistência dentro do templo, ele deve rolar um d4 e

subtrair o número rolado da rolagem de um d20.

Além disso, os sensores criados por magias de adivinhação não podem aparecer dentro do templo, e as criaturas dentro não podem ser alvo de magias de adivinhação.

Finalmente, sempre que qualquer criatura no templo recuperar pontos de vida a partir de uma magia de 1º nível ou superior, a criatura recupera pontos de vida adicionais iguais ao seu modificador de Sabedoria (mínimo 1 ponto de vida).

O templo é feito de força mágica opaca que se estende no plano etéreo, bloqueando assim a viagem etérea para o interior do templo. Nada pode passar fisicamente pelo exterior do templo. Ele não pode ser dissipado por dissipar magia e campo antimagia não tem efeito sobre ele. Uma magia desintegrar destrói o templo instantaneamente.

Ao conjurar esta magia no mesmo local todos os dias durante um ano, torna este efeito permanente.

### **TRANSFERÊNCIA DE VIDA**

*3º nível de necromancia*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros

**Componentes:** V, S

**Duração:** Instantânea

Você sacrifica parte de sua saúde para reparar lesões de outra criatura. Você sofre 4d8 de dano necrótico e uma criatura a sua escolha que você pode ver dentro do alcance recupera uma quantidade de pontos de vida iguais ao dobro do dano necrótico que você sofre.

**Em Níveis Superiores.** Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível do espaço de magia acima do 2º.

### **TRANSFORMAÇÃO DE TENSER**

*6º nível de transmutação*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** Pessoal

**Componentes:** V, S, M (alguns pelos de um touro)

**Duração:** Concentração, até 10 minutos

Você se dota de resistência e proeza marcial alimentada por magia. Até que a magia termine, você não pode conjurar magias e você ganha os seguintes benefícios:

- Você ganha 50 pontos de vida temporários. Se algum destes permanecer quando a magia terminar, eles são perdidos.
- Você tem vantagem em rolagens de ataque que você faz com armas simples e marciais.
- Quando você atinge um alvo com um ataque de armas, esse alvo recebe um dano de energia adicional de 2d12.
- Você tem proficiência com todas as armaduras, escudos, armas simples e armas marciais.
- Você possui proficiência em testes de resistência de Força e Constituição.
- Você pode atacar duas vezes, ao invés de uma vez, quando você toma a ação de Ataque em seu turno. Você ignora esse benefício se você já possui um recurso, como Ataque Extra, que lhe dá ataques extras.

Imediatamente após o término da magia, você deve ter sucesso em um teste de resistência de Constituição CD 15 ou sofre um nível de exaustão.



## TRANSMUTAR PEDRA

5º nível de transmutação

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 36

**Componentes:** V, S, M (barro e água)

**Duração:** Instantânea

Você escolhe uma área de pedra ou lama que você possa ver, que caiba num cubo de 12 metros e que esteja dentro do alcance, e escolhe um dos efeitos a seguir.

**Transmutar Pedra em Lama.** Pedra não mágica de qualquer tipo na área torna-se um volume equivalente de lama fluida e espessa.

Se você conjurar a magia numa área de solo, ele se torna lamacento o suficiente para que criaturas afundem nele. Cada 1,5 metros que a criatura se mova através da lama custa 6 metros de movimento e qualquer criatura no solo quando você conjura a magia deve realizar um teste de resistência de Força. Uma criatura também deve realizar essa resistência da primeira vez que entrar na área em um turno, ou terminar seu turno nela. Se falhar na resistência, uma criatura afunda na lama e fica impedida, apesar de poder usar uma ação para terminar a condição de impedido em si mesmo ao se livrar da lama.

Se você conjurar a magia no teto, a lama cai. Qualquer criatura sob a lama quando ela cai deve realizar um teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre 4d8 de dano de concussão se falhar na resistência, ou metade desse dano se for bem sucedida.

**Transmutar Lama em Pedra.** Lama não mágica ou areia movediça numa área de não mais de 3 metros de profundidade transforma-se em pedra lisa. Qualquer criatura na lama quando ela é transformada deve realizar um teste de resistência de Destreza. Se falhar na resistência, uma criatura fica impedida pela pedra. A criatura impedida pode usar sua ação para tentar se libertar ao ser bem sucedido num teste de Força (CD 20) ou causar 25 de dano a pedra a sua volta. Com um sucesso na resistência, uma criatura é jogada em segurança para a superfície em um espaço desocupado.

## TREMOR DE TERRA

1º nível de evocação

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** Pessoal

**Componentes:** V, S

**Duração:** Instantânea

Você provoca um tremor no solo num raio de 3 metros. Cada criatura diferente de você na área deve realizar um teste de resistência de Destreza. Se falhar na resistência, uma criatura sofre 1d6 de dano de concussão e fica caída no chão. Se o solo na área for de terra ou pedra solta, ele se torna terreno difícil até ser limpo.

**Em Níveis Superiores.** Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 1º.

## VENDAVAL

7º nível de evocação

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 90 metros

**Componentes:** V, M (um chumaco de palha)

**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Um vendaval rodopia até um ponto no solo que você especificar. O vendaval é um cilindro de 3 metros de

raio, 9 metros de altura, centrado no ponto. Até a magia acabar, você pode usar sua ação para mover o vendaval até 9 metros em qualquer direção pelo solo. O vendaval suga quaisquer objetos Médios ou menores que não estejam presos a nada e que não estejam sendo vestido ou carregado por ninguém.

Uma criatura deve realizar um teste de resistência de Destreza na primeira vez num turno que ela entrar no vendaval ou que o vendaval entrar no espaço dela, incluindo quando o vendaval apareceu primeiro. Uma criatura sofre 10d6 de dano de concussão se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso. Além disso, uma criatura Grande ou menor que falhar na resistência deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força ou ficará impedida pelo vendaval até a magia acabar. Quando uma criatura começa seu turno impedida pelo vendaval, ela é puxada 1,5 metros para o alvo dentro dele, a não ser que a criatura esteja no topo. Uma criatura impedida se move com o vendaval e cai quando a magia acaba, a não ser que a criatura tenha algum meio de ficar no ar.

Uma criatura impedida pode usar uma ação para realizar um teste de Força ou Destreza contra a CD de resistência da magia. Se for bem sucedida, a criatura não estará mais impedida pelo vendaval e é arremessada a 3d6 x 3 metros de distância em uma direção aleatória.

## VENTO PROTETOR

2º nível de evocação

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** Pessoal

**Componentes:** V

**Duração:** Concentração, até 10 minutos

Um vento forte (30 quilômetros por hora) sopra a sua volta num raio de 3 metros e se move com você, permanecendo centrado em você. O vento permanece pela duração da magia.

- O vento tem os seguintes efeitos:
- Ele ensurdece você e outras criaturas na área.
- Ele extingue chamas desprotegidas na área que tenham o tamanho de tochas ou menores.
- A área é de terreno difícil para outras criaturas diferentes de você.
- As jogadas de ataque à distância com armas tem desvantagem se passarem para dentro ou para fora do vento.
- Ele afasta vapor, gás e névoa que possa ser dissipado por um vento forte.

## VÍNCULO COM A BESTA

1º nível de adivinhação

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, S, M (um tufo de pelos envolto por um pano)

**Duração:** Concentração, até 10 minutos

Você estabelece um elo telepático com uma besta que você tocar que seja amigável a você ou que esteja enfeitiçada por você. A magia falha se o valor de Inteligência da besta for 4 ou maior. Até a magia acabar, o elo permanece ativo contato que você e a besta tenham linha de visão um do outro. Através do elo, a besta pode compreender suas mensagens telepáticas para ela e pode comunicar telepaticamente emoções e conceitos simples de volta para você. Enquanto o elo estiver ativo, a besta ganha vantagem nas jogadas de ataque contra qualquer criatura a até 1,5 metros de você que você possa ver.



# APÊNDICE A: CAMPANHAS COMPARTILHADAS

Coordenar uma programação regular de sessões de jogos de D&D, para manter uma campanha ativa e vibrante, pode ser um desafio. Se for o único Mestre da campanha ou não houver jogadores suficientes disponíveis, a próxima sessão pode ser adiada, e problemas repetidos desse tipo podem comprometer a continuação da campanha.

Em resumo: em um mundo cheio de distrações, pode ser difícil manter uma campanha. Insira o conceito da campanha compartilhada.

Em uma campanha compartilhada, mais de um membro do grupo pode assumir o papel de Mestre. Uma campanha compartilhada é episódica em vez de contínua, com cada sessão de jogo compreendendo uma aventura completa.

As maiores campanhas compartilhadas são administradas pela Liga dos Aventureiros de D&D e supervisionadas pela Wizards of the Coast. Você também pode criar sua própria campanha compartilhada de D&D para um clube escolar, em uma loja de jogos, uma biblioteca ou em qualquer outro lugar onde os jogadores de D&D e Mestres se reúnam.

Uma campanha compartilhada estabelece uma estrutura que permite que um jogador utilize um personagem de jogo de um Mestre para outro dentro da campanha compartilhada. Isso cria uma situação em que quase nada pode impedir que uma sessão agendada aconteça. A lista de potenciais jogadores pode ser bastante grande, praticamente garantindo que qualquer sessão tenha pelo menos o número mínimo de jogadores necessários para jogar. Se todos aparecerem ao mesmo tempo, vários Mestres garantem que todos possam participar.

## CÓDIGO DE CONDUTA

Uma vez ou outra, os principais livros de regras voltam ao ponto em que o objetivo mais importante de uma sessão de jogo de D&D é que todos os envolvidos se divirtam. De acordo com esse objetivo, é uma boa ideia para uma campanha compartilhada ter um código de conduta. Como as pessoas que normalmente não combinam juntas podem acabar nas mesmas mesas em uma campanha compartilhada, então podem ser úteis estabelecer regras básicas para o comportamento.

No nível mais amplo, todos em uma campanha compartilhada são responsáveis por garantir que todos os outros tenham um tempo agradável. Se alguém se sentir ofendido, menosprezado ou intimidado pelas ações de outra pessoa, todo o propósito de se juntar para jogar é derrotado.

O código básico de conduta para uma campanha compartilhada pode ser moldado em um documento similar ao que alguma outra organização ou local use. Além disso, algumas políticas especiais podem precisar ser adicionadas para explicar o que pode acontecer na mesa quando os jogadores e o Mestre interagirem. Como ponto de partida, considere o seguinte material, que é extraído do código de conduta da Liga dos Aventureiros.

Durante uma sessão de jogo, espera-se que...

- Os participantes sigam a liderança do Mestre e se abstenham de discutir com o Mestre ou outros jogadores sobre as regras.
- Deixe outros jogadores falarem, e permita que outros jogadores obtenham atenção do Mestre.
- Evite conversações excessivas que não sejam relevantes para a aventura.
- Desencorajar outras pessoas a usar as mídias sociais para intimidar, envergonhar ou intimidar outros participantes.
- Faça com que o Mestre ou os administradores da campanha estejam conscientes de um comportamento perturbador ou agressivo para que a ação apropriada possa ser tomada.

Para ser bem-sucedida, uma campanha compartilhada precisa de um campeão - alguém que assuma a responsabilidade de organizar e manter o grupo. Se você está interessado em aprender mais sobre como executar uma campanha compartilhada e ver como a Liga dos Aventureiros lida com certos problemas, o resto deste apêndice é para você.

## PROJETANDO AVENTURAS

Projetar aventuras para uma campanha compartilhada envolve um conjunto diferente de considerações do que projetar para um grupo padrão de jogadores. Mais importante, a aventura deve ser cronometrada para concluir quando a sessão está programada para terminar. Você também precisa equilibrar encontros de combate para uma variedade de níveis, uma vez que uma grande variedade de personagens pode estar experimentando a aventura ao mesmo tempo.

## DURAÇÃO DA AVENTURA

Toda aventura em uma campanha compartilhada começa e termina na mesma sessão de jogo. (Se um grupo de participantes quiser demorar mais para terminar e todos estão dispostos a fazê-lo, eles podem exceder o limite de tempo.) Uma sessão ou evento não pode terminar com a aventura inacabada, uma vez que não há como garantir que os mesmos jogadores e Mestre estarão disponíveis para a próxima sessão.

Normalmente, as aventuras em uma campanha compartilhada são projetadas para durarem entre 2 horas ou 4 horas. Em cada hora de jogo, suponha que os jogadores podem completar o seguinte:

- Três ou quatro encontros de combate simples, ou um ou dois complexos.
- Três ou quatro cenas envolvendo exploração significativa ou interação social dentro dessas restrições, podem ser difíceis criar aventuras abertas.

Um limite de tempo assume um ponto de partida e ponto final específico. Uma boa maneira de contornar essa restrição é criar uma aventura com vários finais possíveis.

As aventuras baseadas em localização também funcionam bem com este formato. Um calabouço apresenta um limite natural nas opções de personagem, enquanto ainda dá às escolhas aos jogadores. A aventura poderia ser uma missão para derrotar uma criatura ou recuperar um item, mas o caminho para alcançar esse objetivo pode ser diferente para cada grupo.

Para mais aventuras narrativas, tente se concentrar em encontros ou eventos simples, mas flexíveis. Por exemplo, uma aventura exige que os personagens protejam um sumo sacerdote de Tyr dos assassinos. Dê aos jogadores a chance de planejar como eles querem proteger o templo, com autoridade sobre os guardas. Incrementalmente com alguns PdMs mais elaborados, alguns dos quais podem ser suspeitos de trabalhar com os inimigos dos templos, adicionar uma camada de tensão. Considere deixar alguns detalhes ou pontos de enredo para o Mestre decidir. Por exemplo, o Mestre pode ter a opção de escolher qual membro da guarda do templo é o traidor, garantindo que o cenário seja diferente para cada grupo.



## ENCONTRO DE COMBATE

Planeje sua aventura dentro de um dos quatro estágios, conforme estabelecido no capítulo 1 do *Livro do Jogador*: o estágio 1 inclui os níveis 1-4, o estágio 2 os níveis 5-10, o estágio 3 os níveis 11-16 e o estágio 4 inclui os níveis 17-20. Dentro de cada estágio, é uma boa ideia usar um nível específico como ponto de partida.

Assuma um grupo de cinco jogadores de 3º nível para o estágio 1, cinco jogadores de 8º nível para o estágio 2, cinco jogadores de 13º nível para o estágio 3 e cinco jogadores de 18º para o estágio 4. Use esse pressuposto ao criar encontros de combate, quer você use as regras de construção de encontros no *Guia do Mestre* ou faça uma estimativa.

Para cada batalha, forneça diretrizes para ajudar os Mestres a ajustar a dificuldade para cima ou para baixo para combinar partidas mais fortes ou mais fracas. Como um princípio básico, conte sempre com grupos de dois níveis mais alto e grupos de dois níveis mais baixos, e não se preocupe em equilibrar a aventura para grupos fora do nível da aventura.

## RECOMPENSAS

Aventuras em uma campanha compartilhada que usa regras variantes para ganhar níveis e adquirir tesouro (como as descritas abaixo) não inclua prêmios de pontos de experiência ou quantidades específicas e tipos de tesouros.

## CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

As diretrizes de uma campanha compartilhada para a criação de personagens podem incluir a definição de quais raças e classes os jogadores podem escolher, como os jogadores geram pontuações de habilidade e quais alinhamentos os jogadores podem escolher.

## LIVRO DO JOGADOR MAIS UM

Você deve pensar sobre quais produtos os jogadores podem usar para criar um personagem. A Liga dos Aventureiros especifica que um jogador pode usar o *Livro do Jogador* e uma única outra fonte oficial de D&D, como um livro ou um PDF, para criar um personagem. Esta restrição garante que os jogadores não precisem possuir muitos livros para criar um personagem e facilitem que os Mestres saibam como funcionam todos os personagens da campanha. Uma vez que um Mestre em uma campanha compartilhada deve lidar com uma ampla gama de jogadores, em vez de os mesmos jogadores a cada semana, pode ser difícil rastrear todas as interações e habilidades possíveis através da mistura de opções livremente. Nós recomendamos esta regra para qualquer campanha compartilhada.

## PONTOS DE HABILIDADE

Para gerar pontuações de habilidade, recomendamos que os jogadores escolham entre a matriz padrão 15, 14, 13, 12, 10, 8 e a opção apresentada em "Variante: Personalizando os Valores de Habilidade" no capítulo 1 do *Livro do Jogador*.

## EQUIPAMENTO DE PARTIDA

Por uma questão de simplicidade e eficiência, é uma boa ideia exigir que os personagens iniciantes devam levar o equipamento inicial especificado pela classe e antecedente do personagem.

## REGRAS VARIANTES

Uma campanha compartilhada pode usar algumas regras variantes para lidar com certos aspectos do jogo. A Liga dos Aventureiros, por exemplo, tem sistemas variantes para ganhar níveis e adquirir tesouros. Estas "regras da casa", apresentadas abaixo, servem como uma espécie de linguagem comum, garantindo que as recompensas recebidas por todos os personagens sejam equivalentes, independentemente do tipo de aventura que um personagem tenha experimentado.

## PROGRESSO DO PERSONAGEM

Em uma campanha compartilhada, os personagens ganham níveis não acumulando pontos de experiência, mas alcançando pontos de inspeção de experiência. Este sistema, recompensa cada personagem (e jogador) por participar de uma sessão de jogo.

Um personagem atinge 1 pontos de inspeção para cada hora que uma aventura foi projetada para durar. Note-se que o prêmio é baseado nas aventuras previstas para o tempo de jogo, em vez do tempo real gasto na mesa. A recompensa por completar uma aventura projetada por 2 horas de jogo é 2 pontos de inspeção, mesmo que um grupo gaste mais de 2 horas jogando através dela.

Se um personagem completar uma aventura projetada para um nível superior ao nível atual do personagem, o personagem recebe 1 pontos de inspeção adicional. Por exemplo, se um personagem de segundo nível completar uma aventura de nível 6 projetada para levar 2 horas, o personagem atinge 3 pontos de inspeção.

O tempo de reprodução pode parecer uma maneira ímpar de medir pontos de experiência, mas o conceito está de acordo com a forma como uma campanha compartilhada deve funcionar. Um personagem que tenha jogado por 10 horas atinge o mesmo número de pontos de inspeção, se o personagem foi contra um dragão ou passou todo esse tempo espreitando em um bar. Esta abordagem garante que o estilo preferido de um jogador não seja penalizado nem recompensado. Se alguém se concentra na interpretação e na interação social, derrotando monstros em combate ou encontrando maneiras inteligentes para evitar batalhas, esse sistema dá crédito onde o crédito é devido.

## USANDO PONTOS DE INSPEÇÃO

O número de pontos de inspeção necessários para ganhar o próximo nível depende do nível de um personagem:

- Nos níveis 1-4, atingir 4 pontos de inspeção é suficiente para avançar para o próximo nível.
- No nível 5 ou superior, é necessário chegar a 8 pontos de inspeção para avançar para o próximo nível.

No final de uma sessão de jogo, os personagens devem subir de nível se tiverem atingido pontos de inspeção suficientes para fazê-lo. O número necessário pontos de inspeção é gasto e todos os pontos de inspeção restantes são acumulados para a próxima oportunidade de avanço.

## TESOURO INDIVIDUAL

Em uma campanha compartilhada, cada personagem recebe um número fixo de peças de ouro ao alcançar um novo nível. (Este ganho representa o tesouro que um personagem pode encontrar em uma aventura padrão.)



Como benefício adicional, os personagens não são obrigados a gastar ouro para manter um estilo de vida. Em vez disso, cada personagem começa com um estilo de vida modesto, o que melhora à medida que o personagem atinge níveis mais elevados.

Esses benefícios são resumidos na tabela do tesouro individual. Os caminhos para que os personagens passem seu tesouro estão cobertos na seção "Comprar e Vender" abaixo.

### TESOURO INDIVIDUAL

| Nível Ganho | Estilo de Vida | Recompensa |
|-------------|----------------|------------|
| 2—4         | Modesto        | 75 po      |
| 5—10        | Confortável    | 150 po     |
| 11—16       | Rico           | 550 po     |
| 17—20       | Aristocrático  | 5,500 po   |

### ITENS MÁGICOS

Os personagens ganham pontos do tesouro de aventuras, depois resgatam esses pontos em troca de itens mágicos. A lista de itens mágicos disponíveis é aceita e compilada pelos Mestres que executam a campanha.

#### GANHANDO PONTOS DE TESOURO

Cada personagem ganha pontos de tesouro com base no nível de uma aventura e seu tempo de jogo pretendido:

- 1 ponto do tesouro é premiado por cada 2 horas jogadas em uma aventura de nível 1 ou nível 2.
- 1 ponto de tesouro é premiado por cada 1 hora jogada em uma aventura de nível 3 ou nível 4.

Tal como acontece com as regras variantes para ganhar níveis, este prêmio é baseado no tempo de jogo projetado por aventuras, em vez do tempo real que um grupo passou na mesa.

Se um personagem completar uma aventura de um nível superior ao nível do personagem, o personagem recebe 1 ponto de tesouro adicional para essa aventura.

#### CRIANDO UMA LISTA DE ITENS

Os Mestres da campanha compartilhada devem trabalhar juntos para compilar uma lista de itens mágicos que os jogadores podem comprar. As tabelas de itens mágicos no capítulo 2 deste livro e no capítulo 7 do *Guia do Mestre* são o ponto de partida óbvio. Escolher quais itens para permitir ou proibir é uma questão de preferência pessoal, assim como é para o Mestre em uma campanha padrão. O envolvimento de todos os Mestres ajuda a garantir que a lista atenda às expectativas de todos. Em caso de dúvida, não permita um item; é mais fácil adicioná-lo aos itens disponíveis em um momento posterior do que seria removê-lo do jogo, uma vez que foi distribuído.

Naturalmente, a lista de itens disponíveis é mais longa para aventuras nos níveis mais altos, e o custo do ponto desses itens de nível superior também aumenta. A tabela Itens Mágicos por Estágio fornece os detalhes.

Por exemplo, pontos de tesouro de uma aventura de nível 1 podem ser gastos em itens das tabelas A, B, C e F. Qualquer item nas três primeiras tabelas custa 4 pontos e um item da tabela F custa 8 pontos.

### ITENS MÁGICOS POR ESTÁGIO

| Tabela de Itens Mágicos | Disponíveis nos Estágios | Custo em Pontos |
|-------------------------|--------------------------|-----------------|
| A                       | 1—4                      | 4               |
| B                       | 1—4                      | 4               |
| C                       | 1—4                      | 4               |
| D                       | 2—4                      | 3               |
| E                       | 3—4                      | 3               |
| F                       | 1—4                      | 8               |
| G                       | 2—4                      | 10              |
| H                       | 3—4                      | 12              |

### GASTANDO PONTOS DE TESOUROS

Os jogadores devem gastar pontos de tesouro no final de uma sessão de jogo, imediatamente depois de determinar se seus personagens ganharam um nível. A ordem dessas etapas é importante, uma vez que um personagem pode entrar em outro estágio devido ao ganho de nível.

Os jogadores têm o direito de escolher qualquer item aprovado de uma das tabelas de itens mágicos disponíveis no nível atual.

Os pontos do tesouro podem ser espalhados por vários itens. Muitos itens custam mais pontos de tesouro do que um personagem pode ganhar em uma aventura de 2 horas ou 4 horas. Para comprar esse item, um personagem pode fazer um depósito, gastar pontos do tesouro no item até que seja pago, momento em que o personagem ganha o item.

### COMPRANDO E VENDENDO

Personagens podem usar seu tesouro monetário para comprar qualquer coisa das listas de equipamentos no capítulo 5 do *Livro do Jogador*. Além do que, a Liga dos Aventureiros permite que os personagens adquiram poções e *pergaminhos mágicos*, conforme detalhado abaixo. Um *pergaminho mágico* pode ser comprado apenas por um personagem que seja capaz de conjurar a magia em questão.

#### POÇÕES PARA VENDA

| Poção de...            | Custo  | Poção de...             | Custo    |
|------------------------|--------|-------------------------|----------|
| <i>Cura</i>            | 50 po  | <i>Respirar na água</i> | 100 po   |
| <i>Escalada</i>        | 75 po  | <i>Cura superior</i>    | 500 po   |
| <i>Cativar animais</i> | 100 po | <i>Cura suprema</i>     | 5,000 po |
| <i>Cura maior</i>      | 100 po | <i>Invisibilidade</i>   | 5,000 po |

#### PERGAMINHOS MÁGICOS PARA VENDA

| Nível da Magia | Custo  | Nível da Magia | Custo    |
|----------------|--------|----------------|----------|
| Truque         | 25 po  | 3ª             | 300 po   |
| 1ª             | 75 po  | 4ª             | 500 po   |
| 2ª             | 150 po | 5ª             | 1,000 po |

### VENDENDO ARTIGOS

Em uma campanha compartilhada, os personagens não têm direito a vender itens que encontrem em aventuras ou equipamentos que comprem com seus fundos pessoais. Armas, armaduras e outros equipamentos utilizados pelos inimigos são considerados muito danificados para ter qualquer valor monetário.

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



# APÊNDICE B: NOMES DE PERSONAGENS

Alguns jogadores e Mestres têm uma aptidão para desenvolver os nomes dos personagens em tempo real, enquanto outros acham essa tarefa mais que um desafio. As tabelas deste apêndice são projetadas para tornar a vida mais fácil para ambos os tipos de pessoas, esteja você nomeando um personagem de jogador, um personagem não jogador, um monstro ou mesmo lugar.

Cada tabela contém nomes associados a uma raça de personagens não-humanos no *Livro do Jogador* ou a um grupo étnico ou linguístico do mundo real, com foco em grupos da antiguidade e da Idade Média. Você pode

selecionar as possibilidades aqui, ou usar dados para determinar um nome.

Embora os nomes estejam associados a raças neste apêndice, um personagem pode não ter um nome de sua própria raça. Como instância, um meio-orc poderia ter crescido entre os anões e ter um nome de anão. Ou, como Mestre, você pode decidir que o draconato em sua campanha tem uma cultura que é remanescente da Roma antiga e, portanto, usar nomes romanos, em vez dos nomes dos draconatos aqui sugeridos.

## NOMES NÃO HUMANOS

### DRACONATO, FEMININO

#### d100 Nome

01–02 Akra  
03–04 Aasathra  
05–06 Antrara  
07–08 Arava  
09–10 Biri  
11–12 Blendaeth  
13–14 Burana  
15–16 Chassath  
17–18 Daar  
19–20 Dentratha  
21–22 Doudra  
23–24 Driindar  
25–26 Eggren  
27–28 Farideh  
29–30 Findex  
31–32 Furrele  
33–34 Gesrethe  
35–36 Gilkass  
37–38 Harann  
39–40 Havilar  
41–42 Hethress  
43–44 Hillanot  
45–46 Jaxi  
47–48 Jezean  
49–50 Jheri  
51–52 Kadana  
53–54 Kava  
55–56 Koflín  
57–58 Megren  
59–60 Mijira  
61–62 Mishann  
63–64 Nala  
65–66 Nuthra  
67–68 Perra

### DRACONATO, FEMININO

#### d100 Nome

69–70 Pogramix  
71–72 Pyxrin  
73–74 Quespa  
75–76 Raian  
77–78 Rezena  
79–80 Ruloth  
81–82 Saphara  
83–84 Savaran  
85–86 Sora  
87–88 Surina  
89–90 Synthrin  
91–92 Tatyán  
93–94 Thava  
95–96 Uadflit  
97–98 Vezera  
99–00 Zykrofl

### DRACONATO, MASCULINO

#### d100 Nome

01–02 Adrex  
03–04 Arjhan  
05–06 Azzakh  
07–08 Balasar  
09–10 Baradad  
11–12 Bharash  
13–14 Bidreked  
15–16 Dadalan  
17–18 Dazzazn  
19–20 Direcris  
21–22 Donaar  
23–24 Fax  
25–26 Gargax  
27–28 Ghesh  
29–30 Gorbundus

### DRACONATO, MASCULINO

#### d100 Nome

31–32 Greethen  
33–34 Heskan  
35–36 Hirrathak  
37–38 Ildrex  
39–40 Kaladan  
41–42 Kerkad  
43–44 Kiirith  
45–46 Kriv  
47–48 Maagog  
49–50 Medrash  
51–52 Mehen  
53–54 Mozikth  
55–56 Mreksh  
57–58 Mugrunden  
59–60 Nadarr  
61–62 Nithther  
63–64 Norkruuth  
65–66 Nykkan  
67–68 Pandjed  
69–70 Patrin  
71–72 Pijirik  
73–74 Quarethon  
75–76 Rathkran  
77–78 Rhogar  
79–80 Rivaan  
81–82 Sethrekar  
83–84 Shamash  
85–86 Shedinn  
87–88 Srothen  
89–90 Tarhun  
91–92 Torinn  
93–94 Trynnicus  
95–96 Valorean  
97–98 Vrondiss  
99–00 Zedaar

### DRACONATO, CLÁ

#### d100 Nome

01–02 Akambheryliiax  
03–04 Argenthrixus  
05–06 Baharoosh  
07–08 Beryntolthral  
09–10 Bhenkumbyrnaax  
11–12 Caavylteradyn  
13–14 Chumbyxirinnish  
15–16 Clethtinthiallor  
17–18 Daardendrian  
19–20 Delmirev  
21–22 Dhyrktelonis  
23–24 Ebynichtomonis  
25–26 Esstyrlynn  
27–28 Fharngrarthnost  
29–30 Ghaallixirn  
31–32 Grrrrmballhyt  
33–34 Gygazzylyshrift  
35–36 Hashphronyxadyn  
37–38 Hshhsstoroth  
39–40 Imbixtellrhyst  
41–42 Jerynomonis  
43–44 Jharthraxyn  
45–46 Kerrhylon  
47–48 Kimbatuul  
49–50 Lhamboldennish  
51–52 Linxakasendalor  
53–54 Mohradyllion  
55–56 Mystan  
57–58 Nemmonis  
59–60 Norixius  
61–62 Ophinshtalajir  
63–64 Orexijandilin  
65–66 Pfaphnyrennish  
67–68 Phrahdrandon  
69–70 Pyraxtallinost  
71–72 Qyxpahrg



## DRACONATO, CLÃ

### d100 Nome

|       |                   |
|-------|-------------------|
| 73—74 | Raghtroknaar      |
| 75—76 | Shestendeliath    |
| 77—73 | Skaarzborroosh    |
| 79—80 | Sumnarghthrysh    |
| 81—82 | Tiammanthylish    |
| 83—84 | Turnuroth         |
| 85—86 | Umbyrphrael       |
| 87—88 | Vangdondalor      |
| 89—90 | Verthisathurgiesh |
| 91—92 | Wiwyrholdalphiax  |
| 93—94 | Wystongjiir       |
| 95—96 | Xephyrbahnor      |
| 97—98 | Yarjerit          |
| 99—00 | Zzzxaaxthroth     |

## ANÃO, FEMININO

### d100 Nome

|       |          |
|-------|----------|
| 01—02 | Anbera   |
| 03—04 | Artin    |
| 05—06 | Audhild  |
| 07—08 | Balifra  |
| 09—10 | Barbena  |
| 11—12 | Bardryn  |
| 13—14 | Bolhild  |
| 15—16 | Dagnal   |
| 17—18 | Dariff   |
| 19—20 | Delre    |
| 21—22 | Diesa    |
| 23—24 | Hdeth    |
| 25—26 | Eridred  |
| 27—28 | Falkrunn |
| 29—30 | Fallthra |
| 31—32 | Finelien |
| 33—34 | Gillydd  |
| 35—36 | Gunnloda |
| 37—33 | Gurdis   |
| 39—40 | Helgret  |
| 41—42 | Helja    |
| 43—44 | Hlin     |
| 45—46 | Ilde     |
| 47—43 | Jarana   |
| 49—50 | Kathra   |
| 51—52 | Kilia    |
| 53—54 | Kristryd |
| 55—56 | Liftrasa |
| 57—58 | Marastyr |
| 59—60 | Mardred  |
| 61—62 | Morana   |
| 63—64 | Nalaed   |
| 65—66 | Nora     |
| 67—63 | Nurkara  |

## ANÃO, FEMININO

### d100 Nome

|       |          |
|-------|----------|
| 69—70 | Oriff    |
| 71—72 | Ovina    |
| 73—74 | Riswynn  |
| 75—76 | Sannl    |
| 77—78 | Therlin  |
| 79—80 | Thodris  |
| 81—82 | Torbera  |
| 83—84 | Tordrid  |
| 85—86 | Torgga   |
| 87—88 | Urshar   |
| 89—90 | Valida   |
| 91—92 | Vistra   |
| 93—94 | Vonana   |
| 95—96 | Werydd   |
| 97—93 | Whurdred |
| 99—00 | Yurgunn  |

## ANÃO, MASCULINO

### d100 Nome

|       |          |
|-------|----------|
| 01—02 | Adrik    |
| 03—04 | Alberich |
| 05—06 | Baern    |
| 07—08 | Barendd  |
| 09—10 | Beloril  |
| 11—12 | Brottor  |
| 13—14 | Dain     |
| 15—16 | Dalgal   |
| 17—18 | Darrak   |
| 19—20 | Delg     |
| 21—22 | Duergath |
| 23—24 | Dworic   |
| 25—26 | Eberk    |
| 27—28 | Einkil   |
| 29—30 | Elaim    |
| 31—32 | Erias    |
| 33—34 | Fallond  |
| 35—36 | Fargrim  |
| 37—38 | Gardain  |
| 39—40 | Gilthur  |
| 41—42 | Gimgen   |
| 43—44 | Gimurt   |
| 45—46 | Harbek   |
| 47—43 | Kildrak  |
| 49—50 | Kilvar   |
| 51—52 | Morgran  |
| 53—54 | Morkral  |
| 55—55 | Nalral   |
| 57—58 | Nordak   |
| 59—60 | Nuraval  |
| 61—62 | Oloric   |
| 63—64 | Olunt    |

## ANÃO, MASCULINO

### d100 Nome

|       |          |
|-------|----------|
| 65—66 | Orsik    |
| 67—68 | Oskar    |
| 69—70 | Rangrim  |
| 71—72 | Reirak   |
| 73—74 | Rurik    |
| 75—76 | Taklinn  |
| 77—78 | Thoradin |
| 79—80 | Thorin   |
| 81—82 | Thradal  |
| 83—84 | Tordek   |
| 85—86 | Traubon  |
| 87—88 | Travok   |
| 89—90 | Ulfgar   |
| 91—92 | Uraim    |
| 93—94 | Veit     |
| 95—96 | Vonbin   |
| 97—98 | Vondal   |
| 99—00 | Whurbin  |

## ANÃO, CLÃ

### d100 Nome

|       |              |
|-------|--------------|
| 01—02 | Aranore      |
| 03—04 | Balderk      |
| 05—06 | Battlehammer |
| 07—08 | Bigtoe       |
| 09—10 | Bloodkith    |
| 11—12 | Bofdann      |
| 13—14 | Brawnnavil   |
| 15—16 | Brazzik      |
| 17—18 | Broodfist    |
| 19—20 | Burrowfound  |
| 21—22 | Caebrek      |
| 23—24 | Daerdahk     |
| 25—26 | Dankil       |
| 27—28 | Daraln       |
| 29—30 | Deepdelver   |
| 31—32 | Durthane     |
| 33—34 | Eversharp    |
| 35—36 | Fallack      |
| 37—38 | Fireforge    |
| 39—40 | Foamtankard  |
| 41—42 | Frostbeard   |
| 43—44 | Glanhig      |
| 45—46 | Goblinbane   |
| 47—48 | Goldfinder   |
| 49—50 | Gorunn       |
| 51—52 | Graybeard    |
| 53—54 | Hammerstone  |
| 55—56 | Helcral      |
| 57—58 | Holderhek    |
| 59—60 | Ironfist     |

## ANÃO, CLÃ

### d100 Nome

|       |              |
|-------|--------------|
| 61—62 | Loderr       |
| 63—64 | Lutgehr      |
| 65—66 | Morigak      |
| 67—68 | Orcfoe       |
| 69—70 | Rakankrak    |
| 71—72 | Ruby-Eye     |
| 73—74 | Rumnaheim    |
| 75—76 | Silveraxe    |
| 77—78 | Silverstone  |
| 79—80 | Steelfist    |
| 81—82 | Stoutale     |
| 83—84 | Strakeln     |
| 85—86 | Strongheart  |
| 87—88 | Thrahak      |
| 89—90 | Torevir      |
| 91—92 | Torunn       |
| 93—94 | Trollbleeder |
| 95—96 | Trueanvil    |
| 97—98 | Trueblood    |
| 99—00 | Ungart       |

## ELFO, CRIANÇA

### d100 Nome

|       |       |
|-------|-------|
| 01—02 | Ael   |
| 03—04 | Ang   |
| 05—06 | Ara   |
| 07—03 | Ari   |
| 09—10 | Arn   |
| 11—12 | Aym   |
| 13—14 | Broe  |
| 15—16 | Bryn  |
| 17—18 | Cael  |
| 19—20 | Cy    |
| 21—22 | Dae   |
| 23—24 | Del   |
| 25—26 | Eli   |
| 27—28 | Eryn  |
| 29—30 | Faen  |
| 31—32 | Fera  |
| 33—34 | Gael  |
| 35—36 | Gar   |
| 37—38 | Innil |
| 39—40 | Jar   |
| 41—42 | Kan   |
| 43—44 | Koeth |
| 45—46 | Laef  |
| 47—48 | Lue   |
| 49—50 | Mai   |
| 51—52 | Mara  |
| 53—54 | Mella |
| 55—56 | Mya   |

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





## ELFO, CRIANÇA

### d100 Nome

57—58 Naeris  
59—60 Naill  
61—62 Nim  
63—64 Phann  
65—66 Py  
67—68 Rael  
69—70 Raer  
71—72 Ren  
73—74 Rinn  
75—76 Rua  
77—78 Sael  
79—80 Sai  
81—82 Sumi  
83—84 Syllin  
85—86 Ta  
87—88 Thia  
89—90 Tia  
91—92 Traki  
93—94 Vall  
95—96 Von  
97—98 Wil  
99—00 Za

## ELFO, FEMININO ADULTO

### d100 Nome

01—02 Adrie  
03—04 Ahinar  
05—06 Althaea  
07—08 Anastrianna  
09—10 Andraste  
11—12 Antinua  
13—14 Arara  
15—16 Baelitae  
17—18 Bethryнна  
19—20 Birel

## ELFO, FEMININO ADULTO

### d100 Nome

21—22 Caelynn  
23—24 Chaedi  
25—26 Clairia  
27—28 Dara  
29—30 Drusilia  
31—32 Elama  
33—34 Enna  
35—36 Faral  
37—38 Felosial  
39—40 Hatae  
41—42 Ielenia  
43—44 Ilanis  
45—46 Irann  
47—48 Jarsali  
49—50 Jeleneth  
51—52 Keyleth  
53—54 Leshanna  
55—56 Lia  
57—58 Maiathah  
59—60 Malquis  
61—62 Meriele  
63—64 Miale  
65—66 Myathethil  
67—68 Naivara  
69—70 Quelenna  
71—72 Quillathe  
73—74 Ridaro  
75—76 Sariel  
77—78 Shanairla  
79—80 Shava  
81—82 Silaqui  
83—84 Sumnes  
85—86 Theirastra  
87—88 Thiala  
89—90 Tiaathque  
91—92 Traulam

## ELFO, FEMININO ADULTO

### d100 Nome

93—94 Vadiana  
95—96 Valanthe  
97—98 Valna  
99—00 Xanaphia

## ELFO, MASCULINO ADULTO

### d100 Nome

01—02 Adran  
03—04 Aelar  
05—06 Aerdeth  
07—08 Ahvain  
09—10 Aramil  
11—12 Arannis  
13—14 Aust  
15—16 Azaki  
17—18 Beiro  
19—20 Berrian  
21—22 Caeldrim  
23—24 Carric  
25—26 Dayereth  
27—28 Dreali  
29—30 Efferil  
31—32 Eiravel  
33—34 Enialis  
35—36 Erdan  
37—38 Erevan  
39—40 Fivin  
41—42 Galinndan  
43—44 Gennal  
45—46 Hadarai  
47—48 Halimath  
49—50 Heian  
51—52 Himo  
53—54 Immeral  
55—56 Ivellios

## ELFO, MASCULINO ADULTO

### d100 Nome

57—58 Korfel  
59—60 Lamli  
61—62 Laucian  
63—64 Lucan  
65—66 Mindartis  
67—68 Naal  
69—70 Nutae  
71—72 Paelias  
73—74 Peren  
75—76 Quarion  
77—78 Riardon  
79—80 Rolan  
81—82 Sovelliss  
83—84 Suhnae  
85—86 Thamior  
87—88 Tharivol  
89—90 Theren  
91—92 Theriatis  
93—94 Thervan  
95—96 Uthemar  
97—98 Vanuath  
99—00 Varis

## ELFO, FAMÍLIA

### d100 Nome

01—02 Aloro  
03—04 Amakiir  
05—06 Amastacia  
07—08 Ariessus  
09—10 Arnuanna  
11—12 Berevan  
13—14 Caerdonel  
15—16 Caphaxath  
17—18 Casilltenirra  
19—20 Cithreth

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR FAN E É DESTINADO A FAN,  
SUA IMPRESSÃO E/OU REPRODUÇÃO EM QUALQUER MODO  
EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS DE AUTORIA SÃO  
PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.



## ELFO, FAMÍLIA

| d100  | Nome       |
|-------|------------|
| 21—22 | Dalanthan  |
| 23—24 | Eathalena  |
| 25—26 | Erenaeth   |
| 27—28 | Ethanasath |
| 29—30 | Fasharash  |
| 31—32 | Firahel    |
| 33—34 | Floshem    |
| 35—36 | Galanodel  |
| 37—38 | Goltorah   |
| 39—40 | Hanali     |
| 41—42 | Holimion   |
| 43—44 | Horineth   |
| 45—46 | Iathrana   |
| 47—48 | Ilphelkiir |
| 49—50 | Iranapha   |
| 51—52 | Koehlanna  |
| 53—54 | Lathalas   |
| 55—56 | Liadon     |
| 57—58 | Meliamne   |
| 59—60 | Mellerel   |
| 61—62 | Mystralath |
| 63—64 | Naïlo      |
| 65—66 | Netyoive   |
| 67—68 | Ofandrus   |
| 69—70 | Ostorothe  |
| 71—72 | Othronus   |
| 73—74 | Qualanthri |
| 75—76 | Raethran   |
| 77—78 | Rothenel   |
| 79—80 | Selevarun  |
| 81—82 | Siannodel  |
| 83—84 | Suithrasas |
| 85—86 | Sylvaranth |
| 87—88 | Teinithra  |
| 89—90 | Tiltathana |
| 91—92 | Wasanthi   |
| 93—94 | Withrethin |
| 95—96 | Xiloscient |
| 97—98 | Xistsrith  |
| 99—00 | Yaeldrin   |

## GNOMO, FEMININO

| d100  | Nome        |
|-------|-------------|
| 01—02 | Abalaba     |
| 03—04 | Bimpnottin  |
| 05—06 | Breena      |
| 07—08 | Buvvie      |
| 09—10 | Callybon    |
| 11—12 | Caramip     |
| 13—14 | Carlin      |
| 15—16 | Cumpen      |
| 17—18 | Dalaba      |
| 19—20 | Donella     |
| 21—22 | Duvamil     |
| 23—24 | Ella        |
| 25—26 | Ellyjoybell |
| 27—28 | Ellywick    |
| 29—30 | Enidda      |
| 31—32 | Lilli       |
| 33—34 | Loopmottin  |
| 35—36 | Lorilla     |
| 37—38 | Luthra      |
| 39—40 | Mardnab     |
| 41—42 | Meena       |
| 43—44 | Menny       |
| 45—46 | Mumpena     |
| 47—48 | Nissa       |
| 49—50 | Numba       |
| 51—52 | Nyx         |
| 53—54 | Oda         |
| 55—56 | Oppah       |
| 57—58 | Orla        |
| 59—60 | Panana      |
| 61—62 | Pyntle      |
| 63—64 | Quilla      |
| 65—66 | Ranala      |
| 67—68 | Reddlepop   |
| 69—70 | Roywyn      |
| 71—72 | Salanop     |
| 73—74 | Shamil      |
| 75—76 | Siffress    |
| 77—78 | Symma       |
| 79—80 | Tana        |
| 81—82 | Tenena      |
| 83—84 | Tervaround  |
| 85—86 | Tippletoe   |
| 87—88 | Ulla        |
| 89—90 | Unvera      |
| 91—92 | Veloptima   |
| 93—94 | Virra       |
| 95—96 | Waywocket   |
| 97—98 | Yebe        |
| 99—00 | Zanna       |

## GNOMO, MASCULINO

| d100  | Nome       |
|-------|------------|
| 01—02 | Alston     |
| 03—04 | Alvyn      |
| 05—06 | Anverth    |
| 07—08 | Arumawann  |
| 09—10 | Bilbron    |
| 11—12 | Boddynock  |
| 13—14 | Brocc      |
| 15—16 | Burgell    |
| 17—18 | Cockaby    |
| 19—20 | Crampenap  |
| 21—22 | Dabbledob  |
| 23—24 | Delebean   |
| 25—26 | Dimble     |
| 27—28 | Eberdeb    |
| 29—30 | Eldon      |
| 31—32 | Erky       |
| 33—34 | Fablen     |
| 35—36 | Fibblestib |
| 37—38 | Fonkin     |
| 39—40 | Frouse     |
| 41—42 | Frug       |
| 43—44 | Gerbo      |
| 45—46 | Gimble     |
| 47—48 | Glim       |
| 49—50 | Igden      |
| 51—52 | Jabble     |
| 53—54 | Jebeddo    |
| 55—56 | Kellen     |
| 57—58 | Kipper     |
| 59—60 | Namfoodle  |
| 61—62 | Oppeby     |
| 63—64 | Orryn      |
| 65—66 | Paggen     |
| 67—68 | Pallabar   |
| 69—70 | Pog        |
| 71—72 | Qualen     |
| 73—74 | Ribbles    |
| 75—76 | Rimple     |
| 77—78 | Roondar    |
| 79—80 | Sapply     |
| 81—82 | Seebo      |
| 83—84 | Senteq     |
| 85—86 | Sindri     |
| 87—88 | Umpen      |
| 89—90 | Warryn     |
| 91—92 | Wiggins    |
| 93—94 | Wobbles    |
| 95—96 | Wrenn      |
| 97—98 | Zaffrab    |
| 99—00 | Zook       |

## GNOMO, CLã

| d100  | Nome           |
|-------|----------------|
| 01—02 | Albaratie      |
| 03—04 | Bafflestone    |
| 05—06 | Beren          |
| 07—08 | Boondiggles    |
| 09—10 | Cobblelob      |
| 11—12 | Daergel        |
| 13—14 | Dunben         |
| 15—16 | Fabblestable   |
| 17—18 | Fapplestamp    |
| 19—20 | Fiddlefen      |
| 21—22 | Folkor         |
| 23—24 | Garrick        |
| 25—26 | Gimlen         |
| 27—28 | Glittergem     |
| 29—30 | Gobblefirn     |
| 31—32 | Gummen         |
| 33—34 | Horcusporcus   |
| 35—36 | Humblebump     |
| 37—38 | Ironhide       |
| 39—40 | Leffery        |
| 41—42 | Lingenhall     |
| 43—44 | Loofollue      |
| 45—46 | Maekkelfer     |
| 47—48 | Miggledy       |
| 49—50 | Munggen        |
| 51—52 | Murnig         |
| 53—54 | Musgraben      |
| 55—56 | Nackle         |
| 57—58 | Ningel         |
| 59—60 | Nopenstallen   |
| 61—62 | Nucklestamp    |
| 63—64 | Offund         |
| 65—66 | Oomtrowl       |
| 67—68 | Pilwicken      |
| 69—70 | Pingun         |
| 71—72 | Quillsharpener |
| 73—74 | Raulnor        |
| 75—76 | Reese          |
| 77—78 | Rofferton      |
| 79—80 | Scheppen       |
| 81—82 | Shadowcloak    |
| 83—84 | Silverthread   |
| 85—86 | Sympony        |
| 87—88 | Tarkelby       |
| 89—90 | Timbers        |
| 91—92 | Turen          |
| 93—94 | Umbodoben      |
| 95—96 | Waggletop      |
| 97—98 | Welber         |
| 99—00 | Wildwander     |



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



**HALFLING, FEMININO**

| d100  | Nome      |
|-------|-----------|
| 01—02 | Alain     |
| 03—04 | Andry     |
| 05—06 | Anne      |
| 07—08 | Bella     |
| 09—10 | Blossom   |
| 11—12 | Bree      |
| 13—14 | Callie    |
| 15—16 | Chenna    |
| 17—18 | Cora      |
| 19—20 | Dee       |
| 21—22 | Dell      |
| 23—24 | Eida      |
| 25—26 | Eran      |
| 27—28 | Euphemia  |
| 29—30 | Georgina  |
| 31—32 | Gynnie    |
| 33—34 | Harriet   |
| 35—36 | Jasmine   |
| 37—38 | Jillian   |
| 39—40 | Jo        |
| 41—42 | Kithri    |
| 43—44 | Lavinia   |
| 45—46 | Lidda     |
| 47—48 | Maegan    |
| 49—50 | Marigold  |
| 51—52 | Merla     |
| 53—54 | Myria     |
| 55—56 | Nedda     |
| 57—58 | Nikki     |
| 59—60 | Nora      |
| 61—62 | Olivia    |
| 63—64 | Paela     |
| 65—66 | Pearl     |
| 67—68 | Pennie    |
| 69—70 | Philomena |
| 71—72 | Portia    |
| 73—74 | Robbie    |
| 75—76 | Rose      |
| 77—78 | Saral     |
| 79—80 | Seraphina |
| 81—82 | Shaena    |
| 83—84 | Stacee    |
| 85—86 | Tawna     |
| 87—88 | Thea      |
| 89—90 | Trym      |
| 91—92 | Tyna      |
| 93—94 | Vani      |
| 95—96 | Verna     |
| 97—98 | Wella     |
| 99—00 | Willow    |

**HALFLING, MASCULINO**

| d100  | Nome     |
|-------|----------|
| 01—02 | Alton    |
| 03—04 | Ander    |
| 05—06 | Bernie   |
| 07—08 | Bobbin   |
| 09—10 | Cade     |
| 11—12 | Callus   |
| 13—14 | Corrin   |
| 15—16 | Dannad   |
| 17—18 | Danniel  |
| 19—20 | Eddie    |
| 21—22 | Egart    |
| 23—24 | Eldon    |
| 25—26 | Errich   |
| 27—28 | Fildo    |
| 29—30 | Finnan   |
| 31—32 | Franklin |
| 33—34 | Garret   |
| 35—36 | Garth    |
| 37—38 | Gilbert  |
| 39—40 | Gob      |
| 41—42 | Harol    |
| 43—44 | Igor     |
| 45—46 | Jasper   |
| 47—48 | Keith    |
| 49—50 | Kevin    |
| 51—52 | Lazam    |
| 53—54 | Lerry    |
| 55—56 | Lindal   |
| 57—58 | Lyle     |
| 59—60 | Merric   |
| 61—62 | Mican    |
| 63—64 | Milo     |
| 65—66 | Morrin   |
| 67—68 | Nebin    |
| 69—70 | Nevil    |
| 71—72 | Osborn   |
| 73—74 | Ostran   |
| 75—76 | Oswalt   |
| 77—78 | Perrin   |
| 79—80 | Poppy    |
| 81—82 | Reed     |
| 83—84 | Roscoe   |
| 85—86 | Sam      |
| 87—88 | Shardon  |
| 89—90 | Tye      |
| 91—92 | Ulmo     |
| 93—94 | Wellby   |
| 95—96 | Wendel   |
| 97—98 | Wenner   |
| 99—00 | Wes      |

**HALFLING, FAMÍLIA**

| d100  | Nome          |
|-------|---------------|
| 01—02 | Appleblossom  |
| 03—04 | Bigheart      |
| 05—06 | Brightmoon    |
| 07—08 | Brushgather   |
| 09—10 | Cherrycheeks  |
| 11—12 | Copperkettle  |
| 13—14 | Deephollow    |
| 15—16 | Elderberry    |
| 17—18 | Fastfoot      |
| 19—20 | Fatrabbit     |
| 21—22 | Glenfellow    |
| 23—24 | Goldfound     |
| 25—26 | Goodbarrel    |
| 27—28 | Goodearth     |
| 29—30 | Greenbottle   |
| 31—32 | Greenleaf     |
| 33—34 | High-hill     |
| 35—36 | Hilltopple    |
| 37—38 | Hogcollar     |
| 39—40 | Honeypot      |
| 41—42 | Jamjar        |
| 43—44 | Kettlewhistle |
| 45—46 | Leagallow     |
| 47—48 | Littlefoot    |
| 49—50 | Nimblefingers |
| 51—52 | Porridgepot   |
| 53—54 | Quickstep     |
| 55—56 | Reedfellow    |
| 57—58 | Shadowquick   |
| 59—60 | Silvereyes    |
| 61—62 | Smoothhands   |
| 63—64 | Stonebridge   |
| 65—66 | Stoutbridge   |
| 67—68 | Stoutman      |
| 69—70 | Strongbones   |
| 71—72 | Sunmeadow     |
| 73—74 | Swiftwhistle  |
| 75—76 | Tallfellow    |
| 77—78 | Tealeaf       |
| 79—80 | Tenpenny      |
| 81—82 | Thistletop    |
| 83—84 | Thorngage     |
| 85—86 | Tosscobble    |
| 87—88 | Underbough    |
| 89—90 | Underfoot     |
| 91—92 | Warmwater     |
| 93—94 | Whispermouse  |
| 95—96 | Wildcloak     |
| 97—98 | Wildheart     |
| 99—00 | Wiseacre      |

**MEIO-ORC, FEMININO**

| d100  | Nome     |
|-------|----------|
| 01—02 | Arha     |
| 03—04 | Baggi    |
| 05—06 | Bendoo   |
| 07—08 | Bilga    |
| 09—10 | Brakka   |
| 11—12 | Creega   |
| 13—14 | Drenna   |
| 15—16 | Ekk      |
| 17—18 | Emen     |
| 19—20 | Engong   |
| 21—22 | Fistula  |
| 23—24 | Gaaki    |
| 25—26 | Gorga    |
| 27—28 | Grai     |
| 29—30 | Greeba   |
| 31—32 | Grigi    |
| 33—34 | Gynk     |
| 35—36 | Hrathy   |
| 37—38 | Huru     |
| 39—40 | Ilga     |
| 41—42 | Kabbarg  |
| 43—44 | Kansif   |
| 45—46 | Lagazi   |
| 47—48 | Lezre    |
| 49—50 | Murgen   |
| 51—52 | Murook   |
| 53—54 | Myev     |
| 55—56 | Nagrette |
| 57—58 | Neega    |
| 59—60 | Nella    |
| 61—62 | Nogu     |
| 63—64 | Oolah    |
| 65—66 | Ootah    |
| 67—68 | Ovak     |
| 69—70 | Ownka    |
| 71—72 | Puyet    |
| 73—74 | Reeza    |
| 75—76 | Shautha  |
| 77—78 | Silgre   |
| 79—80 | Sutha    |
| 81—82 | Tagga    |
| 83—84 | Tawar    |
| 85—86 | Tomph    |
| 87—88 | Ubada    |
| 89—90 | Vanchu   |
| 91—92 | Vola     |
| 93—94 | Volen    |
| 95—96 | Vorka    |
| 97—98 | Yevelda  |
| 99—00 | Zagga    |

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



**MEIO-ORC, MASCULINO**

| d100  | Nome    |
|-------|---------|
| 01—02 | Argran  |
| 03—04 | Braak   |
| 05—06 | Brug    |
| 07—08 | Cagak   |
| 09—10 | Dench   |
| 11—12 | Dorn    |
| 13—14 | Dren    |
| 15—16 | Druuk   |
| 17—18 | Feng    |
| 19—20 | Gell    |
| 21—22 | Gnarsh  |
| 23—24 | Grumbar |
| 25—26 | Gubrash |
| 27—28 | Hagren  |
| 29—30 | Henk    |
| 31—32 | Hogar   |
| 33—34 | Holg    |
| 35—36 | Imsh    |
| 37—38 | Karash  |
| 39—40 | Karg    |
| 41—42 | Keth    |
| 43—44 | Korag   |
| 45—46 | Krusk   |
| 47—48 | Lubash  |
| 49—50 | Megged  |
| 51—52 | Mhurren |
| 53—54 | Mord    |
| 55—56 | Morg    |
| 57—58 | Nil     |
| 59—60 | Nybarg  |
| 61—62 | Odorr   |
| 63—64 | Ohr     |
| 65—66 | Rendar  |
| 67—68 | Resh    |
| 69—70 | Ront    |
| 71—72 | Rrath   |
| 73—74 | Sark    |
| 75—76 | Scrag   |
| 77—78 | Sheggen |
| 79—80 | Shump   |
| 81—82 | Tanglar |
| 83—84 | Tarak   |
| 85—86 | Thar    |
| 87—88 | Thokk   |
| 89—90 | Trag    |
| 91—92 | Ugarth  |
| 93—94 | Varg    |
| 95—96 | Vilberg |
| 97—98 | Yurk    |
| 99—00 | Zed     |

**TIEFLING, FEMININO**

| d100  | Nome       |
|-------|------------|
| 01—02 | Akta       |
| 03—04 | Anakis     |
| 05—06 | Armara     |
| 07—08 | Astaro     |
| 09—10 | Aym        |
| 11—12 | Azza       |
| 13—14 | Beleth     |
| 15—16 | Bryseis    |
| 17—18 | Bune       |
| 19—20 | Criella    |
| 21—22 | Damaia     |
| 23—24 | Decarabia  |
| 25—26 | Ea         |
| 27—28 | Gadreel    |
| 29—30 | Gomory     |
| 31—32 | Hecat      |
| 33—34 | Ishte      |
| 35—36 | Jezebeth   |
| 37—38 | Kali       |
| 39—40 | Kallista   |
| 41—42 | Kasdeya    |
| 43—44 | Lerissa    |
| 45—46 | Lilith     |
| 47—48 | Makaria    |
| 49—50 | Manea      |
| 51—52 | Markosian  |
| 53—54 | Mastema    |
| 55—56 | Naamah     |
| 57—58 | Nemeia     |
| 59—60 | Nija       |
| 61—62 | Orianna    |
| 63—64 | Osah       |
| 65—66 | Phelaia    |
| 67—68 | Prosperine |
| 69—70 | Purah      |
| 71—72 | Pyra       |
| 73—74 | Rieta      |
| 75—76 | Ronobe     |
| 77—78 | Ronwe      |
| 79—80 | Seddit     |
| 81—82 | Seere      |
| 83—84 | Sekhmet    |
| 85—86 | Semyaza    |
| 87—88 | Shava      |
| 89—90 | Shax       |
| 91—92 | Sorath     |
| 93—94 | Uzza       |
| 95—96 | Vapula     |
| 97—98 | Vepar      |
| 99—00 | Verin      |

**TIEFLING, MASCULINO**

| d100  | Nome    |
|-------|---------|
| 01—02 | Abad    |
| 03—04 | Ahrim   |
| 05—06 | Akmen   |
| 07—08 | Amnon   |
| 09—10 | Andram  |
| 11—12 | Astar   |
| 13—14 | Balam   |
| 15—16 | Barakas |
| 17—18 | Bathin  |
| 19—20 | Caim    |
| 21—22 | Chem    |
| 23—24 | Cimer   |
| 25—26 | Cressel |
| 27—28 | Damakos |
| 29—30 | Ekemon  |
| 31—32 | Euron   |
| 33—34 | Fenriz  |
| 35—36 | Forcas  |
| 37—38 | Habor   |
| 39—40 | Iados   |
| 41—42 | Kairon  |
| 43—44 | Leucis  |
| 45—46 | Mamnen  |
| 47—48 | Mantus  |
| 49—50 | Marbas  |
| 51—52 | Melech  |
| 53—54 | Merihim |
| 55—56 | Modean  |
| 57—58 | Mordai  |
| 59—60 | Mormo   |
| 61—62 | Morthos |
| 63—64 | Nicor   |
| 65—66 | Nirgel  |
| 67—68 | Oriax   |
| 69—70 | Paymon  |
| 71—72 | Pelaios |
| 73—74 | Purson  |
| 75—76 | Qemuel  |
| 77—78 | Raam    |
| 79—80 | Rimmon  |
| 81—82 | Sammal  |
| 83—84 | Skamos  |
| 85—86 | Tethren |
| 87—88 | Thamuz  |
| 89—90 | Therai  |
| 91—92 | Valafar |
| 93—94 | Vassago |
| 95—96 | Xappan  |
| 97—98 | Zepar   |
| 99—00 | Zephan  |

**TIEFLING, VIRTUDE**

| d100  | Nome         |
|-------|--------------|
| 01—02 | Abominação   |
| 03—04 | Acaso        |
| 05—06 | Aflição      |
| 07—08 | Ambição      |
| 09—10 | Amor         |
| 11—12 | Arte         |
| 13—14 | Assassinato  |
| 15—16 | Astúcia      |
| 17—18 | Audácia      |
| 19—20 | Cântico      |
| 21—22 | Carniça      |
| 23—24 | Condenação   |
| 25—26 | Crença       |
| 27—28 | Deboche      |
| 29—30 | Desonra      |
| 31—32 | Dor          |
| 33—34 | Dúvida       |
| 35—36 | Entropia     |
| 37—38 | Escárnio     |
| 39—40 | Esperança    |
| 41—42 | Excelência   |
| 43—44 | Êxtase       |
| 45—46 | Fadiga       |
| 47—48 | Glória       |
| 49—50 | Guia         |
| 51—52 | Ideal        |
| 53—54 | Inspiração   |
| 55—56 | Liberdade    |
| 57—58 | Lugar Nenhum |
| 59—60 | Luxúria      |
| 61—62 | Martírio     |
| 63—64 | Medo         |
| 65—66 | Missão       |
| 67—68 | Mistério     |
| 69—70 | Morte        |
| 71—72 | Música       |
| 73—74 | Ódio         |
| 75—76 | Paixão       |
| 77—78 | Pesar        |
| 79—80 | Poesia       |
| 81—82 | Repulsa      |
| 83—84 | Riso         |
| 85—86 | Tédio        |
| 87—88 | Terror       |
| 89—90 | Tragédia     |
| 91—92 | Tristeza     |
| 93—94 | Veneração    |
| 95—96 | Vício        |
| 97—98 | Violência    |
| 99—00 | Virtude      |

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



# NOMES HUMANOS

## ARÁBICO, FEMININO

| d100  | Nome    |
|-------|---------|
| 01—02 | Aaliyah |
| 03—04 | Aida    |
| 05—06 | Akilah  |
| 07—08 | Alia    |
| 09—10 | Amina   |
| 11—12 | Atefeh  |
| 13—14 | Chaima  |
| 15—16 | Dalia   |
| 17—18 | Ehsan   |
| 19—20 | Elham   |
| 21—22 | Farah   |
| 23—24 | Fatemah |
| 25—26 | Gamila  |
| 27—28 | Iesha   |
| 29—30 | Inbar   |
| 31—32 | Kamaria |
| 33—34 | Khadija |
| 35—36 | Layla   |
| 37—38 | Lupe    |
| 39—40 | Nabila  |
| 41—42 | Nadine  |
| 43—44 | Naima   |
| 45—46 | Najila  |
| 47—48 | Najwa   |
| 49—50 | Nakia   |
| 51—52 | Nashwa  |
| 53—54 | Nawra   |
| 55—56 | Nuha    |
| 57—58 | Nura    |
| 59—60 | Oma     |
| 61—62 | Qadira  |
| 63—64 | Qamar   |
| 65—66 | Qistina |
| 67—68 | Rahima  |
| 69—70 | Rihanna |
| 71—72 | Saadia  |
| 73—74 | Sabah   |
| 75—76 | Sada    |
| 77—78 | Saffron |
| 79—80 | Sahar   |
| 81—82 | Salma   |
| 83—84 | Shatha  |
| 85—86 | Tahira  |
| 87—88 | Takisha |
| 89—90 | Thana   |
| 91—92 | Yadira  |
| 93—94 | Zahra   |
| 95—96 | Zaida   |
| 97—98 | Zaina   |
| 99—00 | Zeinab  |

## ARÁBICO, MASCULINO

| d100  | Nome      |
|-------|-----------|
| 01—02 | Abbad     |
| 03—04 | Abdul     |
| 05—06 | Achmed    |
| 07—08 | Akeem     |
| 09—10 | Alif      |
| 11—12 | Amir      |
| 13—14 | Asim      |
| 15—16 | Bashir    |
| 17—18 | Bassam    |
| 19—20 | Fahim     |
| 21—22 | Farid     |
| 23—24 | Farouk    |
| 25—26 | Fayez     |
| 27—28 | Fayyaad   |
| 29—30 | Fazil     |
| 31—32 | Hakim     |
| 33—34 | Halil     |
| 35—36 | Hamid     |
| 37—38 | Hazim     |
| 39—40 | Heydar    |
| 41—42 | Hussein   |
| 43—44 | Jabari    |
| 45—46 | Jafar     |
| 47—48 | Jahid     |
| 49—50 | Jamal     |
| 51—52 | Kalim     |
| 53—54 | Karim     |
| 55—56 | Kazim     |
| 57—58 | Khadim    |
| 59—60 | Khalid    |
| 61—62 | Mahmud    |
| 63—64 | Mansour   |
| 65—66 | Musharraf |
| 67—68 | Mustafa   |
| 69—70 | Nadir     |
| 71—72 | Nazim     |
| 73—74 | Omar      |
| 75—76 | Qadir     |
| 77—78 | Qusay     |
| 79—80 | Rafiq     |
| 81—82 | Rakim     |
| 83—84 | Rashad    |
| 85—86 | Rauf      |
| 87—88 | Saladin   |
| 89—90 | Sami      |
| 91—92 | Samir     |
| 93—94 | Talib     |
| 95—96 | Tamir     |
| 97—98 | Tariq     |
| 99—00 | Yazid     |

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





**CÉLTICO, FEMININO**

| d100  | Nome      |
|-------|-----------|
| 01—02 | Aife      |
| 03—04 | Aina      |
| 05—06 | Alane     |
| 07—08 | Ardena    |
| 09—10 | Arienh    |
| 11—12 | Beatha    |
| 13—14 | Birgit    |
| 15—16 | Briann    |
| 17—18 | Caomh     |
| 19—20 | Cara      |
| 21—22 | Cinnia    |
| 23—24 | Cordelia  |
| 25—26 | Deheune   |
| 27—28 | Divone    |
| 29—30 | Donia     |
| 31—32 | Doreena   |
| 33—34 | Elsha     |
| 35—36 | Enid      |
| 37—38 | Ethne     |
| 39—40 | Evelina   |
| 41—42 | Fianna    |
| 43—44 | Genevieve |
| 45—46 | Gilda     |
| 47—48 | Gitta     |
| 49—50 | Grania    |
| 51—52 | Gwyndolin |
| 53—54 | Idelisa   |
| 55—56 | Isolde    |
| 57—58 | Keelin    |
| 59—60 | Kennocha  |
| 61—62 | Lavena    |
| 63—64 | Lesley    |
| 65—66 | Linnette  |
| 67—68 | Lyonesse  |
| 69—70 | Mabina    |
| 71—72 | Marvina   |
| 73—74 | Mavis     |
| 75—76 | Mirna     |
| 77—78 | Morgan    |
| 79—80 | Muriel    |
| 81—82 | Nareena   |
| 83—84 | Oriana    |
| 85—86 | Regan     |
| 87—88 | Ronat     |
| 89—90 | Rowena    |
| 91—92 | Selma     |
| 93—94 | Ula       |
| 95—96 | Venetia   |
| 97—98 | Wynne     |
| 99—00 | Yseult    |

**CÉLTICO, MASCULINO**

| d100  | Nome      |
|-------|-----------|
| 01—02 | Airell    |
| 03—04 | Airic     |
| 05—06 | Alan      |
| 07—08 | Anghus    |
| 09—10 | Aodh      |
| 11—12 | Bardon    |
| 13—14 | Bearacb   |
| 15—16 | Bevyn     |
| 17—18 | Boden     |
| 19—20 | Bran      |
| 21—22 | Brasil    |
| 23—24 | Bredon    |
| 25—26 | Brian     |
| 27—28 | Bricriu   |
| 29—30 | Bryant    |
| 31—32 | Cadman    |
| 33—34 | Caradoc   |
| 35—36 | Cedric    |
| 37—38 | Conalt    |
| 39—40 | Conchobar |
| 41—42 | Condon    |
| 43—44 | Darcy     |
| 45—46 | Devin     |
| 47—48 | Dillion   |
| 49—50 | Donaghy   |
| 51—52 | Donall    |
| 53—54 | Duer      |
| 55—56 | Eghan     |
| 57—58 | Ewyn      |
| 59—60 | Ferghus   |
| 61—62 | Galvyn    |
| 63—64 | Gildas    |
| 65—66 | Guy       |
| 67—68 | Harvey    |
| 69—70 | Iden      |
| 71—72 | Irlen     |
| 73—74 | Karney    |
| 75—76 | Kayne     |
| 77—78 | Kelvyn    |
| 79—80 | Kunsgnos  |
| 81—82 | Leigh     |
| 83—84 | Maccus    |
| 85—86 | Moryn     |
| 87—88 | Neale     |
| 89—90 | Owyn      |
| 91—92 | Pryderi   |
| 93—94 | Reaghan   |
| 95—96 | Taliesin  |
| 97—98 | Tiernay   |
| 99—00 | Turi      |

**CHINÊS, FEMININO**

| d100  | Nome       |
|-------|------------|
| 01—02 | Ai         |
| 03—04 | Anming     |
| 05—06 | Baozhai    |
| 07—08 | Bei        |
| 09—10 | Caixia     |
| 11—12 | Changchang |
| 13—14 | Chen       |
| 15—16 | Chou       |
| 17—18 | Chunhua    |
| 19—20 | Daianna    |
| 21—22 | Daiyu      |
| 23—24 | Die        |
| 25—26 | Ehuang     |
| 27—28 | Fenfang    |
| 29—30 | Ge         |
| 31—32 | Hong       |
| 33—34 | Huan       |
| 35—36 | Huifang    |
| 37—38 | Jia        |
| 39—40 | Jiao       |
| 41—42 | Jiaying    |
| 43—44 | Jingfei    |
| 45—46 | Jinjing    |
| 47—48 | Lan        |
| 49—50 | Li         |
| 51—52 | Lihua      |
| 53—54 | Lin        |
| 55—56 | Ling       |
| 57—58 | Liu        |
| 59—60 | Meili      |
| 61—62 | Ning       |
| 63—64 | Qi         |
| 65—66 | Qiao       |
| 67—68 | Rong       |
| 69—70 | Shu        |
| 71—72 | Shuang     |
| 73—74 | Song       |
| 75—76 | Ting       |
| 77—78 | Wen        |
| 79—80 | Xia        |
| 81—82 | Xiaodan    |
| 83—84 | Xiaoli     |
| 85—86 | Xingjuan   |
| 87—88 | Xue        |
| 89—90 | Ya         |
| 91—92 | Yan        |
| 93—94 | Ying       |
| 95—96 | Yuan       |
| 97—98 | Yue        |
| 99—00 | Yun        |

**CHINÊS, MASCULINO**

| d100  | Nome      |
|-------|-----------|
| 01—02 | Bingwen   |
| 03—04 | Bo        |
| 05—06 | Bolin     |
| 07—08 | Chang     |
| 09—10 | Chao      |
| 11—12 | Chen      |
| 13—14 | Cheng     |
| 15—16 | Da        |
| 17—18 | Dingxiang |
| 19—20 | Fang      |
| 21—22 | Feng      |
| 23—24 | Fu        |
| 25—26 | Gang      |
| 27—28 | Guang     |
| 29—30 | Hai       |
| 31—32 | Heng      |
| 33—34 | Hong      |
| 35—36 | Huan      |
| 37—38 | Huang     |
| 39—40 | Huiliang  |
| 41—42 | Huizhong  |
| 43—44 | Jian      |
| 45—46 | Jiayi     |
| 47—48 | Junjie    |
| 49—50 | Kang      |
| 51—52 | Lei       |
| 53—54 | Liang     |
| 55—56 | Ling      |
| 57—58 | Liwei     |
| 59—60 | Meilin    |
| 61—62 | Niu       |
| 63—64 | Peizhi    |
| 65—66 | Peng      |
| 67—68 | Ping      |
| 69—70 | Qiang     |
| 71—72 | Qiu       |
| 73—74 | Quan      |
| 75—76 | Renshu    |
| 77—78 | Rong      |
| 79—80 | Ru        |
| 81—82 | Shan      |
| 83—84 | Shen      |
| 85—86 | Tengfei   |
| 87—88 | Wei       |
| 89—90 | Xiaobo    |
| 91—92 | Xiaoli    |
| 93—94 | Xin       |
| 95—96 | Yang      |
| 97—98 | Ying      |
| 99—00 | Zhong     |

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





## EGÍPCIO, FEMININO

| d100  | Nome       |
|-------|------------|
| 01—02 | A'at       |
| 03—04 | Ahset      |
| 05—06 | Amunet     |
| 07—08 | Aneksi     |
| 09—10 | Atet       |
| 11—12 | Baketamon  |
| 13—14 | Betrest    |
| 15—16 | Bunefer    |
| 17—18 | Dedyet     |
| 19—20 | Hatshepsut |
| 21—22 | Hentie     |
| 23—24 | Herit      |
| 25—26 | Hetepheres |
| 27—28 | Intakaes   |
| 29—30 | Ipwet      |
| 31—32 | Itet       |
| 33—34 | Joba       |
| 35—36 | Kasmut     |
| 37—38 | Kemanub    |
| 39—40 | Khemut     |
| 41—42 | Kiya       |
| 43—44 | Maia       |
| 45—46 | Menhet     |
| 47—48 | Merit      |
| 49—50 | Meritamen  |
| 51—52 | Merneith   |
| 53—54 | Merseger   |
| 55—56 | Muyet      |
| 57—58 | Nebet      |
| 59—60 | Nebetah    |
| 61—62 | Nedjemmut  |
| 63—64 | Nefertiti  |
| 65—66 | Neferu     |
| 67—68 | Neithotep  |

## EGÍPCIO, FEMININO

| d100  | Nome      |
|-------|-----------|
| 69—70 | Nit       |
| 71—72 | Nofret    |
| 73—74 | Nubemiunu |
| 75—76 | Peseshet  |
| 77—78 | Pypuy     |
| 79—80 | Qalhata   |
| 81—82 | Rai       |
| 83—84 | Redji     |
| 85—86 | Sadeh     |
| 87—88 | Sadek     |
| 89—90 | Sitamun   |
| 91—92 | Sitre     |
| 93—94 | Takhat    |
| 95—96 | Tarset    |
| 97—98 | Taweret   |
| 99—00 | Werenro   |

## EGÍPCIO, MASCULINO

| d100  | Nome      |
|-------|-----------|
| 01—02 | Ahmose    |
| 03—04 | Akhom     |
| 05—06 | Amasis    |
| 07—08 | Amenemhet |
| 09—10 | Anen      |
| 11—12 | Banefre   |
| 13—14 | Bek       |
| 15—16 | Djedefre  |
| 17—18 | Djoser    |
| 19—20 | Hekaib    |
| 21—22 | Henenu    |
| 23—24 | Horemheb  |
| 25—26 | Horwedja  |
| 27—28 | Huya      |
| 29—30 | Ibebi     |
| 31—32 | Idu       |

## EGÍPCIO, MASCULINO

| d100  | Nome       |
|-------|------------|
| 33—34 | Imhotep    |
| 35—36 | Ineni      |
| 37—38 | Ipuki      |
| 39—40 | Irsu       |
| 41—42 | Kagemni    |
| 43—44 | Kawab      |
| 45—46 | Kenamon    |
| 47—48 | Kewap      |
| 49—50 | Khaemwaset |
| 51—52 | Khafra     |
| 53—54 | Khusebek   |
| 55—56 | Masaharta  |
| 57—58 | Meketre    |
| 59—60 | Menkhaf    |
| 61—62 | Merenre    |
| 63—64 | Metjen     |
| 65—66 | Nebamun    |
| 67—68 | Nebetka    |
| 69—70 | Nehi       |
| 71—72 | Nekure     |
| 73—74 | Nessumontu |
| 75—76 | Pakhom     |
| 77—78 | Pawah      |
| 79—80 | Pawero     |
| 81—82 | Ramose     |
| 83—84 | Rudjek     |
| 85—86 | Sabaf      |
| 87—88 | Sebek-khu  |
| 89—90 | Sebni      |
| 91—92 | Senusret   |
| 93—94 | Shabaka    |
| 95—96 | Somintu    |
| 97—98 | Thaneni    |
| 99—00 | Thethi     |





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

## INGLÊS, FEMININO

| d100  | Nome      |
|-------|-----------|
| 01—02 | Adelaide  |
| 03—04 | Agatha    |
| 05—06 | Agnes     |
| 07—08 | Alice     |
| 09—10 | Aline     |
| 11—12 | Anne      |
| 13—14 | Avelina   |
| 15—16 | Avice     |
| 17—18 | Beatrice  |
| 19—20 | Cecily    |
| 21—22 | Egelina   |
| 23—24 | Eleanor   |
| 25—26 | Elizabeth |
| 27—28 | Ella      |
| 29—30 | Eloise    |
| 31—32 | Elysande  |
| 33—34 | Emeny     |
| 35—36 | Emma      |
| 37—38 | Emmeline  |
| 39—40 | Ermina    |
| 41—42 | Eva       |
| 43—44 | Galiena   |
| 45—46 | Geva      |
| 47—48 | Giselle   |
| 49—50 | Griselda  |
| 51—52 | Hadwisa   |
| 53—54 | Helen     |
| 55—56 | Herleva   |
| 57—58 | Hugolina  |
| 59—60 | Ida       |
| 61—62 | Isabella  |
| 63—64 | Jacoba    |
| 65—66 | Jane      |
| 67—68 | Joan      |

## INGLÊS, FEMININO

| d100  | Nome       |
|-------|------------|
| 69—70 | Juliana    |
| 71—72 | Katherine  |
| 73—74 | Margery    |
| 75—76 | Mary       |
| 77—78 | Matilda    |
| 79—80 | Maynild    |
| 81—82 | Millicent  |
| 83—84 | Oriel      |
| 85—86 | Rohesia    |
| 87—88 | Rosalind   |
| 89—90 | Rosamund   |
| 91—92 | Sarah      |
| 93—94 | Susannah   |
| 95—96 | Sybil      |
| 97—98 | Williamina |
| 99—00 | Yvonne     |

## INGLÊS, MASCULINO

| d100  | Nome      |
|-------|-----------|
| 01—02 | Adam      |
| 03—04 | Adelard   |
| 05—06 | Aldous    |
| 07—08 | Anselm    |
| 09—10 | Arnold    |
| 11—12 | Bernard   |
| 13—14 | Bertram   |
| 15—16 | Charles   |
| 17—18 | Clerebold |
| 19—20 | Conrad    |
| 21—22 | Diggory   |
| 23—24 | Drogo     |
| 25—26 | Everard   |
| 27—28 | Frederick |
| 29—30 | Geoffrey  |
| 31—32 | Gerald    |

## INGLÊS, MASCULINO

| d100  | Nome      |
|-------|-----------|
| 33—34 | Gilbert   |
| 35—36 | Godfrey   |
| 37—38 | Gunter    |
| 39—40 | Guy       |
| 41—42 | Henry     |
| 43—44 | Heward    |
| 45—46 | Hubert    |
| 47—48 | Hugh      |
| 49—50 | Jocelyn   |
| 51—52 | John      |
| 53—54 | Lance     |
| 55—56 | Manfred   |
| 57—58 | Miles     |
| 59—60 | Nicholas  |
| 61—62 | Norman    |
| 63—64 | Odo       |
| 65—66 | Percival  |
| 67—68 | Peter     |
| 69—70 | Ralf      |
| 71—72 | Randal    |
| 73—74 | Raymond   |
| 75—76 | Reynard   |
| 77—78 | Richard   |
| 79—80 | Robert    |
| 81—82 | Roger     |
| 83—84 | Roland    |
| 85—86 | Rolf      |
| 87—88 | Simon     |
| 89—90 | Theobald  |
| 91—92 | Theodoric |
| 93—94 | Thomas    |
| 95—96 | Timm      |
| 97—98 | William   |
| 99—00 | Wymar     |



**FRANÇAIS, FEMININO**

| d100  | Nome        |
|-------|-------------|
| 01—02 | Aalis       |
| 03—04 | Agatha      |
| 05—06 | Agnez       |
| 07—08 | Alborea     |
| 09—10 | Alips       |
| 11—12 | Amée        |
| 13—14 | Amelot      |
| 15—16 | Anne        |
| 17—18 | Avelina     |
| 19—20 | Blancha     |
| 21—22 | Cateline    |
| 23—24 | Cecilia     |
| 25—26 | Claricia    |
| 27—28 | Collette    |
| 29—30 | Denisete    |
| 31—32 | Dorian      |
| 33—34 | Edelina     |
| 35—36 | Emelina     |
| 37—38 | Emmelot     |
| 39—40 | Ermentrudis |
| 41—42 | Gibelina    |
| 43—44 | Gila        |
| 45—46 | Gillette    |
| 47—48 | Guiburgis   |
| 49—50 | Guillemette |
| 51—52 | Guoite      |
| 53—54 | Hecelina    |
| 55—56 | Heloysis    |
| 57—58 | Helyoudis   |
| 59—60 | Hodeardis   |
| 61—62 | Isabellis   |
| 63—64 | Jaquette    |
| 65—66 | Jehan       |
| 67—68 | Johanna     |
| 69—70 | Juliete     |
| 71—72 | Katerine    |
| 73—74 | Luciana     |
| 75—76 | Margot      |
| 77—78 | Marguerite  |
| 79—80 | Maria       |
| 81—82 | Marie       |
| 83—84 | Melisende   |
| 85—86 | Odelina     |
| 87—88 | Perrette    |
| 89—90 | Petronilla  |
| 91—92 | Sedilia     |
| 93—94 | Stephana    |
| 95—96 | Sybilla     |
| 97—98 | Ysabeau     |
| 99—00 | Ysabel      |

**FRANÇAIS, MASCULINO**

| d100  | Nome      |
|-------|-----------|
| 01—02 | Ambroys   |
| 03—04 | Ame       |
| 05—06 | Andri     |
| 07—08 | Andriet   |
| 09—10 | Anthoine  |
| 11—12 | Bernard   |
| 13—14 | Charles   |
| 15—16 | Charlot   |
| 17—18 | Colin     |
| 19—20 | Denis     |
| 21—22 | Durant    |
| 23—24 | Edouart   |
| 25—26 | Eremon    |
| 27—28 | Ernault   |
| 29—30 | Ethor     |
| 31—32 | Felix     |
| 33—34 | Floquart  |
| 35—36 | Galleren  |
| 37—38 | Gaultier  |
| 39—40 | Gilles    |
| 41—42 | Guy       |
| 43—44 | Henry     |
| 45—46 | Hugo      |
| 47—48 | Imbert    |
| 49—50 | Jacques   |
| 51—52 | Jacquot   |
| 53—54 | Jean      |
| 55—56 | Jehannin  |
| 57—58 | Louis     |
| 59—60 | Louys     |
| 61—62 | Loys      |
| 63—64 | Martin    |
| 65—66 | Michel    |
| 67—68 | Mille     |
| 69—70 | Morelet   |
| 71—72 | Nicolas   |
| 73—74 | Nicolle   |
| 75—76 | Oudart    |
| 77—78 | Perrin    |
| 79—80 | Phillippe |
| 81—82 | Pierre    |
| 83—84 | Regnault  |
| 85—86 | Richart   |
| 87—88 | Robert    |
| 89—90 | Robine    |
| 91—92 | Sauvage   |
| 93—94 | Simon     |
| 95—96 | Talbot    |
| 97—98 | Tanguy    |
| 99—00 | Vincent   |

**ALEMÃO, FEMININO**

| d100  | Nome       |
|-------|------------|
| 01—02 | Adelhayt   |
| 03—04 | Affra      |
| 05—06 | Agatha     |
| 07—08 | Allet      |
| 09—10 | Agnes      |
| 11—12 | Anna       |
| 13—14 | Apell      |
| 15—16 | Applonia   |
| 17—18 | Barbara    |
| 19—20 | Brida      |
| 21—22 | Brigita    |
| 23—24 | Cecilia    |
| 25—26 | Clara      |
| 27—28 | Cristina   |
| 29—30 | Dorothea   |
| 31—32 | Duretta    |
| 33—34 | Ella       |
| 35—36 | Els        |
| 37—38 | Elsbeth    |
| 39—40 | Engel      |
| 41—42 | Enlein     |
| 43—44 | Enndlin    |
| 45—46 | Eva        |
| 47—48 | Fela       |
| 49—50 | Fronicka   |
| 51—52 | Genefe     |
| 53—54 | Geras      |
| 55—56 | Gerhauss   |
| 57—58 | Gertrudt   |
| 59—60 | Guttel     |
| 61—62 | Helena     |
| 63—64 | Irmel      |
| 65—66 | Jonata     |
| 67—68 | Katerina   |
| 69—70 | Kuen       |
| 71—72 | Kungund    |
| 73—74 | Lucia      |
| 75—76 | Madalena   |
| 77—78 | Magdalen   |
| 79—80 | Margret    |
| 81—82 | Marlein    |
| 83—84 | Martha     |
| 85—86 | Otilia     |
| 87—88 | Ottlig     |
| 89—90 | Peternella |
| 91—92 | Reusin     |
| 93—94 | Sibilla    |
| 95—96 | Ursel      |
| 97—98 | Vrsula     |
| 99—00 | Walpurg    |

**ALEMÃO, MASCULINO**

| d100  | Nome       |
|-------|------------|
| 01—02 | Albrecht   |
| 03—04 | Allexander |
| 05—06 | Baltasar   |
| 07—08 | Benedick   |
| 09—10 | Berhart    |
| 11—12 | Caspar     |
| 13—14 | Clas       |
| 15—16 | Cristin    |
| 17—18 | Cristoff   |
| 19—20 | Dieterich  |
| 21—22 | Engelhart  |
| 23—24 | Erhart     |
| 25—26 | Felix      |
| 27—28 | Frantz     |
| 29—30 | Fritz      |
| 31—32 | Gerhart    |
| 33—34 | Gotleib    |
| 35—36 | Hans       |
| 37—38 | Hartmann   |
| 39—40 | Heintz     |
| 41—42 | Herman     |
| 43—44 | Jacob      |
| 45—46 | Jeremias   |
| 47—48 | Jorg       |
| 49—50 | Karll      |
| 51—52 | Kilian     |
| 53—54 | Linhart    |
| 55—56 | Lorentz    |
| 57—58 | Ludwig     |
| 59—60 | Marx       |
| 61—62 | Melchor    |
| 63—64 | Mertin     |
| 65—66 | Michel     |
| 67—68 | Moritz     |
| 69—70 | Osswald    |
| 71—72 | Ott        |
| 73—74 | Peter      |
| 75—76 | Rudolff    |
| 77—78 | Ruprecht   |
| 79—80 | Sewastian  |
| 81—82 | Sigmund    |
| 83—84 | Steffan    |
| 85—86 | Symon      |
| 87—88 | Thoman     |
| 89—90 | Ulrich     |
| 91—92 | Vallentin  |
| 93—94 | Wendel     |
| 95—96 | Wilhelm    |
| 97—98 | Wolff      |
| 99—00 | Wolfgang   |

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



**GREGO, FEMININO**

| d100  | Nome       |
|-------|------------|
| 01—02 | Acantha    |
| 03—04 | Aella      |
| 05—06 | Alektos    |
| 07—08 | Alkippe    |
| 09—10 | Andromeda  |
| 11—12 | Antigone   |
| 13—14 | Ariadne    |
| 15—16 | Astraea    |
| 17—18 | Chloros    |
| 19—20 | Chryseos   |
| 21—22 | Daphne     |
| 23—24 | Despoina   |
| 25—26 | Dione      |
| 27—28 | Eileithyia |
| 29—30 | Elektra    |
| 31—32 | Euadne     |
| 33—34 | Eudora     |
| 35—36 | Eunomia    |
| 37—38 | Hekabe     |
| 39—40 | Helene     |
| 41—42 | Hermoione  |
| 43—44 | Hippolyte  |
| 45—46 | Ianthe     |
| 47—48 | Iokaste    |
| 49—50 | Iole       |
| 51—52 | Iphigenia  |
| 53—54 | Ismene     |
| 55—56 | Kalliope   |
| 57—58 | Kallisto   |
| 59—60 | Kalypso    |
| 61—62 | Karme      |
| 63—64 | Kassandra  |
| 65—66 | Kassiopeia |
| 67—68 | Kirke      |
| 69—70 | Kleio      |
| 71—72 | Klotho     |
| 73—74 | Klytië     |
| 75—76 | Kynthia    |
| 77—78 | Leto       |
| 79—80 | Megaera    |
| 81—82 | Melaina    |
| 83—84 | Melpomene  |
| 85—86 | Nausikaa   |
| 87—88 | Nemesis    |
| 89—90 | Niobe      |
| 91—92 | Ourania    |
| 93—94 | Phaenna    |
| 95—96 | Polymnia   |
| 97—98 | Semele     |
| 99—00 | Theia      |

**GREGO, MASCULINO**

| d100  | Nome        |
|-------|-------------|
| 01—02 | Adonis      |
| 03—04 | Adrastos    |
| 05—06 | Aeson       |
| 07—08 | Aias        |
| 09—10 | Aineias     |
| 11—12 | Aiolos      |
| 13—14 | Alekto      |
| 15—16 | Alkeides    |
| 17—18 | Argos       |
| 19—20 | Brontes     |
| 21—22 | Damazo      |
| 23—24 | Dardanos    |
| 25—26 | Deimos      |
| 27—28 | Diomedes    |
| 29—30 | Endymion    |
| 31—32 | Epimetheus  |
| 33—34 | Erebus      |
| 35—36 | Euandros    |
| 37—38 | Ganymedes   |
| 39—40 | Glaukos     |
| 41—42 | Hektor      |
| 43—44 | Heros       |
| 45—46 | Hippolytos  |
| 47—48 | Iacchus     |
| 49—50 | Iason       |
| 51—52 | Kadmos      |
| 53—54 | Kastor      |
| 55—56 | Kephalos    |
| 57—58 | Kepheus     |
| 59—60 | Koios       |
| 61—62 | Kreios      |
| 63—64 | Laios       |
| 65—66 | Leandros    |
| 67—68 | Linos       |
| 69—70 | Lykos       |
| 71—72 | Melanthios  |
| 73—74 | Menelaus    |
| 75—76 | Mentor      |
| 77—78 | Neoptolemus |
| 79—80 | Okeanos     |
| 81—82 | Orestes     |
| 83—84 | Pallas      |
| 85—86 | Patroklos   |
| 87—88 | Philandros  |
| 89—90 | Phoibos     |
| 91—92 | Phrixus     |
| 93—94 | Priamos     |
| 95—96 | Pyrros      |
| 97—98 | Xanthos     |
| 99—00 | Zephyros    |

**INDIANO, FEMININO**

| d100  | Nome         |
|-------|--------------|
| 01—02 | Abha         |
| 03—04 | Aishwarya    |
| 05—06 | Amala        |
| 07—08 | Ananda       |
| 09—10 | Ankita       |
| 11—12 | Archana      |
| 13—14 | Avani        |
| 15—16 | Chandana     |
| 17—18 | Chandrakanta |
| 19—20 | Chetan       |
| 21—22 | Darshana     |
| 23—24 | Devi         |
| 25—26 | Dipti        |
| 27—28 | Esha         |
| 29—30 | Gauro        |
| 31—32 | Gita         |
| 33—34 | Indira       |
| 35—36 | Indu         |
| 37—38 | Jaya         |
| 39—40 | Kala         |
| 41—42 | Kalpana      |
| 43—44 | Kamala       |
| 45—46 | Kanta        |
| 47—48 | Kashi        |
| 49—50 | Kishori      |
| 51—52 | Lalita       |
| 53—54 | Lina         |
| 55—56 | Madhur       |
| 57—58 | Manju        |
| 59—60 | Meera        |
| 61—62 | Mohana       |
| 63—64 | Mukta        |
| 65—66 | Nisha        |
| 67—68 | Nitya        |
| 69—70 | Padma        |
| 71—72 | Pratima      |
| 73—74 | Priya        |
| 75—76 | Rani         |
| 77—78 | Sarala       |
| 79—80 | Shakti       |
| 81—82 | Shanta       |
| 83—84 | Shobha       |
| 85—86 | Sima         |
| 87—88 | Sonal        |
| 89—90 | Sumana       |
| 91—92 | Sunita       |
| 93—94 | Tara         |
| 95—96 | Valli        |
| 97—98 | Vijaya       |
| 99—00 | Vimala       |

**INDIANO, MASCULINO**

| d100  | Nome       |
|-------|------------|
| 01—02 | Abhay      |
| 03—04 | Ahsan      |
| 05—06 | Ajay       |
| 07—08 | Ajit       |
| 09—10 | Akhil      |
| 11—12 | Amar       |
| 13—14 | Amit       |
| 15—16 | Ananta     |
| 17—18 | Aseem      |
| 19—20 | Ashok      |
| 21—22 | Bahadur    |
| 23—24 | Basu       |
| 25—26 | Chand      |
| 27—28 | Chandra    |
| 29—30 | Damodar    |
| 31—32 | Darhsan    |
| 33—34 | Devdan     |
| 35—36 | Dinesh     |
| 37—38 | Dipak      |
| 39—40 | Gopal      |
| 41—42 | Govind     |
| 43—44 | Harendra   |
| 45—46 | Harsha     |
| 47—48 | Ila        |
| 49—50 | Isha       |
| 51—52 | Johar      |
| 53—54 | Kalyan     |
| 55—56 | Kiran      |
| 57—58 | Kumar      |
| 59—60 | Lakshmana  |
| 61—62 | Mahavir    |
| 63—64 | Narayan    |
| 65—66 | Naveen     |
| 67—68 | Nirav      |
| 69—70 | Prabhakar  |
| 71—72 | Prasanna   |
| 73—74 | Raghu      |
| 75—76 | Rajanikant |
| 77—78 | Rakesh     |
| 79—80 | Ranjeet    |
| 81—82 | Rishi      |
| 83—84 | Sanjay     |
| 85—86 | Sekar      |
| 87—88 | Shandar    |
| 89—90 | Sumantra   |
| 91—92 | Vijay      |
| 93—94 | Vikram     |
| 95—96 | Vimal      |
| 97—98 | Vishal     |
| 99—00 | Yash       |

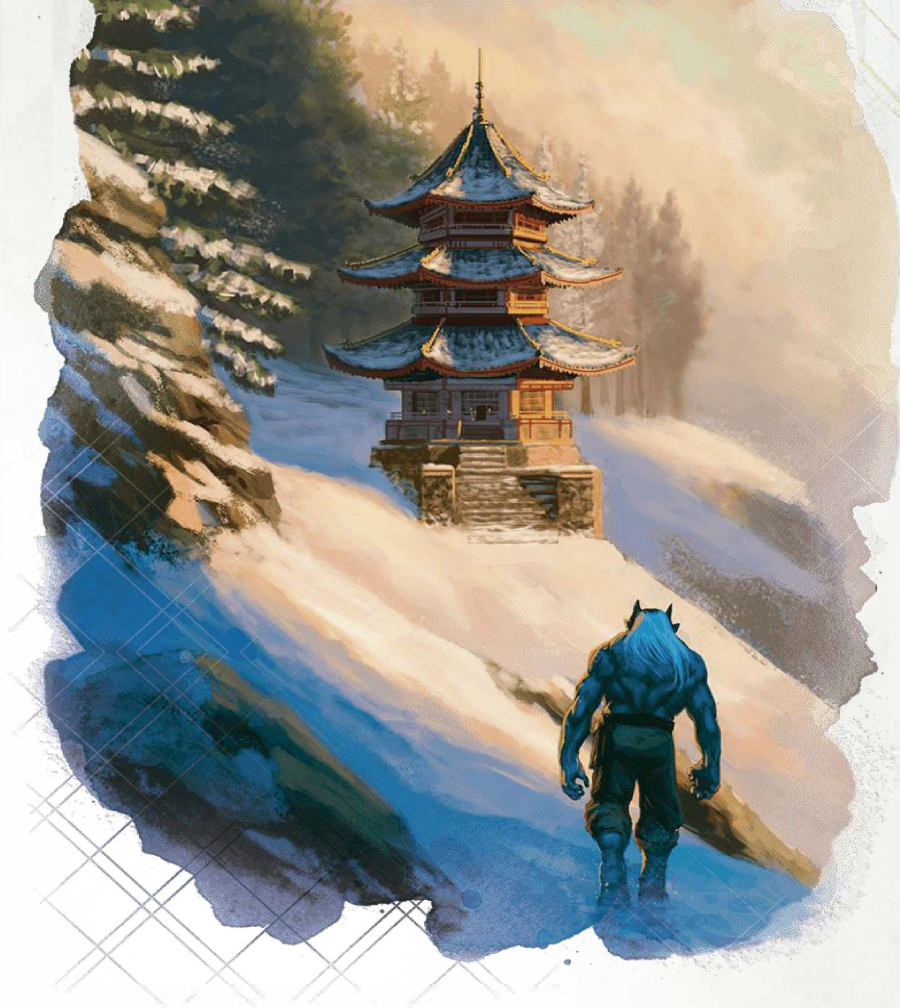
ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR F&S E É DESTINADO A F&S,  
SUA IMPRESSÃO E/OU VENDA SÃO  
EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO  
PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.



## JAPONÊS, FEMININO

### d100 Nome

|       |         |
|-------|---------|
| 01—02 | Aika    |
| 03—04 | Akemi   |
| 05—06 | Akiko   |
| 07—08 | Amaya   |
| 09—10 | Asami   |
| 11—12 | Ayumi   |
| 13—14 | Bunko   |
| 15—16 | Chieko  |
| 17—18 | Chika   |
| 19—20 | Chiyo   |
| 21—22 | Cho     |
| 23—24 | Eiko    |
| 25—26 | Emiko   |
| 27—28 | Eri     |
| 29—30 | Etsuko  |
| 31—32 | Gina    |
| 33—34 | Hana    |
| 35—36 | Haruki  |
| 37—38 | Hideko  |
| 39—40 | Hikari  |
| 41—42 | Hiroko  |
| 43—44 | Hisoka  |
| 45—46 | Hishi   |
| 47—48 | Hotaru  |
| 49—50 | Izumi   |
| 51—52 | Kameyo  |
| 53—54 | Kasumi  |
| 55—56 | Kimiko  |
| 57—58 | Kotone  |
| 59—60 | Kyoko   |
| 61—62 | Maiko   |
| 63—64 | Masako  |
| 65—66 | Mi      |
| 67—68 | Minori  |
| 69—70 | Mizuki  |
| 71—72 | Naoki   |
| 73—74 | Natsuko |
| 75—76 | Noriko  |
| 77—78 | Rei     |
| 79—80 | Ren     |
| 81—82 | Saki    |
| 83—84 | Shigeko |
| 85—86 | Shinju  |
| 87—88 | Sumiko  |
| 89—90 | Toshiko |
| 91—92 | Tsukiko |
| 93—94 | Ume     |
| 95—96 | Usagi   |
| 97—98 | Yasuko  |
| 99—00 | Yuriko  |



## JAPONÊS, MASCULINO

### d100 Nome

|       |         |
|-------|---------|
| 01—02 | Akio    |
| 03—04 | Atsushi |
| 05—06 | Daichi  |
| 07—08 | Daiki   |
| 09—10 | Daisuke |
| 11—12 | Eiji    |
| 13—14 | Fumio   |
| 15—16 | Hajime  |
| 17—18 | Haru    |
| 19—20 | Hideaki |
| 21—22 | Hideo   |
| 23—24 | Hikaru  |
| 25—26 | Hiro    |
| 27—28 | Hiroki  |
| 29—30 | Hisao   |
| 31—32 | Hitoshi |
| 33—34 | Isamu   |
| 35—36 | Isao    |
| 37—38 | Jun     |
| 39—40 | Katashi |
| 41—42 | Katsu   |
| 43—44 | Kei     |
| 45—46 | Ken     |
| 47—48 | Kenshin |
| 49—50 | Kenta   |
| 51—52 | Kiochi  |

## JAPONÊS, MASCULINO

### d100 Nome

|       |          |
|-------|----------|
| 53—54 | Makoto   |
| 55—56 | Mamoru   |
| 57—58 | Masato   |
| 59—60 | Masumi   |
| 61—62 | Noboru   |
| 63—64 | Norio    |
| 65—66 | Osamu    |
| 67—68 | Ryota    |
| 69—70 | Sadao    |
| 71—72 | Satoshi  |
| 73—74 | Shigeo   |
| 75—76 | Shin     |
| 77—78 | Sora     |
| 79—80 | Tadao    |
| 81—82 | Takehiko |
| 83—84 | Takeo    |
| 85—86 | Takeshi  |
| 87—88 | Takumi   |
| 89—90 | Tamotsu  |
| 91—92 | Tatsuo   |
| 93—94 | Toru     |
| 95—96 | Toshio   |
| 97—98 | Yasuo    |
| 99—00 | Yukio    |

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





## MESOAMERICANO, FEMININO

| d100  | Nome           |
|-------|----------------|
| 01—02 | Ahuilztl       |
| 03—04 | Atl            |
| 05—06 | Centehua       |
| 07—08 | Chalchiuitl    |
| 09—10 | Chipahua       |
| 11—12 | Cihuatón       |
| 13—14 | Citlali        |
| 15—16 | Citlalmina     |
| 17—18 | Coszcatl       |
| 19—20 | Cozamallotl    |
| 21—22 | Cuicatl        |
| 23—24 | Eleuia         |
| 25—26 | Eloxochitl     |
| 27—28 | Eztli          |
| 29—30 | Ichtaça        |
| 31—32 | Ichnoyotl      |
| 33—34 | Ihuicatl       |
| 35—36 | Ilhuitl        |
| 37—38 | Itotia         |
| 39—40 | Iuitl          |
| 41—42 | Ixcatzin       |
| 43—44 | Izel           |
| 45—46 | Malinalxochitl |
| 47—48 | Mecat          |
| 49—50 | Meztli         |
| 51—52 | Miyaoaxochitl  |
| 53—54 | Mizquixaua     |
| 55—56 | Moyolehuani    |
| 57—58 | Nahuatl        |
| 59—60 | Necahual       |
| 61—62 | Nenetl         |
| 63—64 | Nochtli        |
| 65—66 | Noxochicatzli  |
| 67—68 | Ohtli          |

## MESOAMERICANO, FEMININO

| d100  | Nome           |
|-------|----------------|
| 69—70 | Papan          |
| 71—72 | Patli          |
| 73—74 | Quetzalxochitl |
| 75—76 | Sacnite        |
| 77—78 | Teicui         |
| 79—80 | Tepin          |
| 81—82 | Teucui         |
| 83—84 | Teyacapan      |
| 85—86 | Tlaco          |
| 87—88 | Tlacoehua      |
| 89—90 | Tlacotl        |
| 91—92 | Tlalli         |
| 93—94 | Tlanextli      |
| 95—96 | Xihuitl        |
| 97—98 | Xiuhcoat       |
| 99—00 | Xiuhtonal      |

## MESOAMERICANO, MASCULINO

| d100  | Nome          |
|-------|---------------|
| 01—02 | Achcauhtli    |
| 03—04 | Amoxitli      |
| 05—06 | Chicahua      |
| 07—08 | Chimalli      |
| 09—10 | Cipactli      |
| 11—12 | Coaxoch       |
| 13—14 | Coyotl        |
| 15—16 | Cualli        |
| 17—18 | Cuauhtémoc    |
| 19—20 | Cuetlactilo   |
| 21—22 | Cuetzpalli    |
| 23—24 | Cuixtli       |
| 25—26 | Ehecatl       |
| 27—28 | Etalpalli     |
| 29—30 | Huemac        |
| 31—32 | Huitzilihuitl |

## MESOAMERICANO, MASCULINO

| d100  | Nome            |
|-------|-----------------|
| 33—34 | Iccauhtli       |
| 35—36 | Ilhicamina      |
| 37—38 | Itztli          |
| 39—40 | Ixtli           |
| 41—42 | Mahuizoh        |
| 43—44 | Manauia         |
| 45—46 | Matlal          |
| 47—48 | Matlaliuhitl    |
| 49—50 | Mazatl          |
| 51—52 | Mictlantecuhtli |
| 53—54 | Milintica       |
| 55—56 | Momoztli        |
| 57—58 | Namacuix        |
| 59—60 | Necalli         |
| 61—62 | Necumetl        |
| 63—64 | Nezahualcoyotl  |
| 65—66 | Nexahualpilli   |
| 67—68 | Nochehuatl      |
| 69—70 | Nopaltzin       |
| 71—72 | Ollin           |
| 73—74 | Quauhtli        |
| 75—76 | Tenoch          |
| 77—78 | Teoxihuitl      |
| 79—80 | Tepiltzin       |
| 81—82 | Tezcacoatl      |
| 83—84 | Tlacaoel        |
| 85—86 | Tlacaoel        |
| 87—88 | Tlaloc          |
| 89—90 | Tlanextic       |
| 91—92 | Tlazohtlaloni   |
| 93—94 | Tlazopillo      |
| 95—96 | Uetzayotl       |
| 97—98 | Xipilli         |
| 99—00 | Yaotl           |

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



## NIGERIANO-CONGOLES, FEMININO

### d100 Nome

|                |
|----------------|
| 01—02 Abebi    |
| 03—04 Abena    |
| 05—06 Abimbola |
| 07—08 Akoko    |
| 09—10 Akachi   |
| 11—12 Alaba    |
| 13—14 Anuli    |
| 15—16 Ayo      |
| 17—18 Bolanle  |
| 19—20 Bosede   |
| 21—22 Chiamaka |
| 23—24 Chidi    |
| 25—26 Chidimma |
| 27—28 Chinyere |
| 29—30 Chioma   |
| 31—32 Dada     |
| 33—34 Ebele    |
| 35—36 Efemena  |
| 37—38 Ejiro    |
| 39—40 Ekundayo |
| 41—42 Enitan   |
| 43—44 Funanya  |
| 45—46 Ifunanya |
| 47—48 Ige      |
| 49—50 Ime      |
| 51—52 Kunto    |
| 53—54 Lesedi   |
| 55—56 Lumusi   |
| 57—58 Mojisola |
| 59—60 Monifa   |
| 61—62 Nakato   |
| 63—64 Ndidi    |
| 65—66 Ngozi    |
| 67—68 Nkiruka  |
| 69—70 Nneka    |
| 71—72 Ogechi   |
| 73—74 Olamide  |
| 75—76 Oluchi   |
| 77—78 Omolara  |
| 79—80 Onyeka   |
| 81—82 Simisola |
| 83—84 Temitope |
| 85—86 Thema    |
| 87—88 Titlayo  |
| 89—90 Udo      |
| 91—92 Uduak    |
| 93—94 Ufuoma   |
| 95—96 Yaa      |
| 97—98 Yejide   |
| 99—00 Yewande  |

## NIGERIANO-CONGOLES, MASCULINO

### d100 Nome

|                    |
|--------------------|
| 01—02 Abebe        |
| 03—04 Abel         |
| 05—06 Abidemi      |
| 07—08 Abrafo       |
| 09—10 Adisa        |
| 11—12 Amadi        |
| 13—14 Amara        |
| 15—16 Anyim        |
| 17—18 Azubuike     |
| 19—20 Bapoto       |
| 21—22 Baraka       |
| 23—24 Bohlale      |
| 25—26 Bongani      |
| 27—28 Bujune       |
| 29—30 Buziba       |
| 31—32 Chakide      |
| 33—34 Chibuzo      |
| 35—36 Chika        |
| 37—38 Chimola      |
| 39—40 Chiratidzo   |
| 41—42 Dabulamanzi  |
| 43—44 Dumisa       |
| 45—46 Dwanh        |
| 47—48 Emeka        |
| 49—50 Folami       |
| 51—52 Gatura       |
| 53—54 Gebhuza      |
| 55—56 Gero         |
| 57—58 Isoba        |
| 59—60 Kagiso       |
| 61—62 Kamau        |
| 63—64 Katlego      |
| 65—66 Masego       |
| 67—68 Matata       |
| 69—70 Nthanda      |
| 71—72 Ogechi       |
| 73—74 Olwenyo      |
| 75—76 Osumare      |
| 77—78 Paki         |
| 79—80 Qinisela     |
| 81—82 Quanda       |
| 83—84 Samanya      |
| 85—86 Shanika      |
| 87—88 Sibonakaliso |
| 89—90 Tapiwa       |
| 91—92 Thabo        |
| 93—94 Themba       |
| 95—96 Uzoma        |
| 97—98 Zuberi       |
| 99—00 Zuri         |

## NÓRDICO, FEMININO

### d100 Nome

|                |
|----------------|
| 01—02 Alfhild  |
| 03—04 Arnbjorg |
| 05—06 Ase      |
| 07—08 Aslog    |
| 09—10 Astrid   |
| 11—12 Auda     |
| 13—14 Audhid   |
| 15—16 Bergljot |
| 17—18 Birghild |
| 19—20 Bodil    |
| 21—22 Brenna   |
| 23—24 Brynhild |
| 25—26 Dagmar   |
| 27—28 Eerika   |
| 29—30 Eira     |
| 31—32 Gudrun   |
| 33—34 Gunborg  |
| 35—36 Gunhild  |
| 37—38 Gunvor   |
| 39—40 Helga    |
| 41—42 Hertha   |
| 43—44 Hilde    |
| 45—46 Hillevi  |
| 47—48 Ingrid   |
| 49—50 Iona     |
| 51—52 Jorunn   |
| 53—54 Kari     |
| 55—56 Kenna    |
| 57—58 Magnhild |
| 59—60 Nanna    |
| 61—62 Olga     |
| 63—64 Ragna    |
| 65—66 Ragnhild |
| 67—68 Ranveig  |
| 69—70 Runa     |
| 71—72 Saga     |
| 73—74 Sigfrid  |
| 75—76 Signe    |
| 77—78 Sigrid   |
| 79—80 Sigrunn  |
| 81—82 Solveg   |
| 83—84 Svanhild |
| 85—86 Thora    |
| 87—88 Torborg  |
| 89—90 Torunn   |
| 91—92 Tove     |
| 93—94 Unn      |
| 95—96 Vigdis   |
| 97—98 Ylva     |
| 99—00 Yngvild  |

## NÓRDICO, MASCULINO

### d100 Nome

|                |
|----------------|
| 01—02 Agni     |
| 03—04 Alaric   |
| 05—06 Anvindr  |
| 07—08 Arvid    |
| 09—10 Asger    |
| 11—12 Asmund   |
| 13—14 Bjarte   |
| 15—16 Bjorg    |
| 17—18 Bjorn    |
| 19—20 Brandr   |
| 21—22 Brandt   |
| 23—24 Brynjar  |
| 25—26 Calder   |
| 27—28 Colborn  |
| 29—30 Cuyler   |
| 31—32 Egil     |
| 33—34 Einar    |
| 35—36 Eric     |
| 37—38 Erland   |
| 39—40 Fiske    |
| 41—42 Folkvar  |
| 43—44 Fritjof  |
| 45—46 Frode    |
| 47—48 Geir     |
| 49—50 Halvar   |
| 51—52 Hemming  |
| 53—54 Hjalmar  |
| 55—56 Hjortr   |
| 57—58 Ingimarr |
| 59—60 Ivar     |
| 61—62 Knud     |
| 63—64 Leif     |
| 65—66 Liuftr   |
| 67—68 Manning  |
| 69—70 Oddr     |
| 71—72 Olin     |
| 73—74 Ormr     |
| 75—76 Ove      |
| 77—78 Rannulfr |
| 79—80 Sigurd   |
| 81—82 Skari    |
| 83—84 Snorri   |
| 85—86 Sten     |
| 87—88 Stigandr |
| 89—90 Stigr    |
| 91—92 Sven     |
| 93—94 Trygve   |
| 95—96 Ulf      |
| 97—98 Vali     |
| 99—00 Vidar    |

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR F&S E SEU CONTÉÚDO NÃO  
SUA IMPRESSÃO E/OU VENDA SÃO  
EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO  
PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.



**POLINÉSIO, FEMININO**

| d100  | Nome       |
|-------|------------|
| 01—02 | Ahulani    |
| 03—04 | Airini     |
| 05—06 | Alani      |
| 07—08 | Aluala     |
| 09—10 | Anahera    |
| 11—12 | Anuheā     |
| 13—14 | Aolani     |
| 15—16 | Elenoa     |
| 17—18 | Emele      |
| 19—20 | Fetia      |
| 21—22 | Fiva       |
| 23—24 | Halona     |
| 25—26 | Hi'ilei    |
| 27—28 | Hina       |
| 29—30 | Hinatea    |
| 31—32 | Huali      |
| 33—34 | Inia       |
| 35—36 | Inina      |
| 37—38 | Iolani     |
| 39—40 | Isa        |
| 41—42 | Ka'ana'ana |
| 43—44 | Ka'ena     |
| 45—46 | Kaamia     |
| 47—48 | Kahula     |
| 49—50 | Kailani    |
| 51—52 | Kamaile    |
| 53—54 | Kamakani   |
| 55—56 | Kamea      |
| 57—58 | Latai      |
| 59—60 | Liona      |
| 61—62 | Lokelani   |
| 63—64 | Marva      |
| 65—66 | Mehana     |
| 67—68 | Millawa    |
| 69—70 | Moana      |
| 71—72 | Ngana      |
| 73—74 | Nohea      |
| 75—76 | Pelika     |
| 77—78 | Sanoe      |
| 79—80 | Satina     |
| 81—82 | Tahia      |
| 83—84 | Tasi       |
| 85—86 | Tiaho      |
| 87—88 | Tihani     |
| 89—90 | Toroa      |
| 91—92 | Ulanni     |
| 93—94 | Uluwehi    |
| 95—96 | Vaina      |
| 97—98 | Waiola     |
| 99—00 | Waitara    |

**POLINÉSIO, MASCULINO**

| d100  | Nome     |
|-------|----------|
| 01—02 | Afa      |
| 03—04 | Ahohako  |
| 05—06 | Aisake   |
| 07—08 | Aleki    |
| 09—10 | Anewa    |
| 11—12 | Anitelu  |
| 13—14 | Aputi    |
| 15—16 | Ariki    |
| 17—18 | Butat    |
| 19—20 | Enele    |
| 21—22 | Fef      |
| 23—24 | Fuifui   |
| 25—26 | Ha'aheo  |
| 27—28 | Hanohano |
| 29—30 | Haunui   |
| 31—32 | Hekili   |
| 33—34 | Hiapo    |
| 35—36 | Hikawera |
| 37—38 | Hanano   |
| 39—40 | Ho'onani |
| 41—42 | Hoku     |
| 43—44 | Hū'eu    |
| 45—46 | Ina      |
| 47—48 | Itu      |
| 49—50 | Ka'aukai |
| 51—52 | Ka'eo    |
| 53—54 | Kaelani  |
| 55—56 | Kahale   |
| 57—58 | Kaiea    |
| 59—60 | Kaikoā   |
| 61—62 | Kana'i   |
| 63—64 | Koamalu  |
| 65—66 | Ka       |
| 67—68 | Laki     |
| 69—70 | Makai    |
| 71—72 | Manu     |
| 73—74 | Manuka   |
| 75—76 | Nui      |
| 77—78 | Pono     |
| 79—80 | Popoki   |
| 81—82 | Ruru     |
| 83—84 | Tahu     |
| 85—86 | Taurau   |
| 87—88 | Tuala    |
| 89—90 | Turoa    |
| 91—92 | Tusitala |
| 93—94 | Uaine    |
| 95—96 | Waata    |
| 97—98 | Waipuna  |
| 99—00 | Zamar    |

**ROMANO, FEMININO**

| d100  | Nome      |
|-------|-----------|
| 01—02 | Aelia     |
| 03—04 | Aemilia   |
| 05—06 | Agrippina |
| 07—08 | Alba      |
| 09—10 | Antonia   |
| 11—12 | Aquila    |
| 13—14 | Augusta   |
| 15—16 | Aurelia   |
| 17—18 | Balbina   |
| 19—20 | Blandina  |
| 21—22 | Caelia    |
| 23—24 | Camilla   |
| 25—26 | Casia     |
| 27—28 | Claudia   |
| 29—30 | Cloelia   |
| 31—32 | Domitia   |
| 33—34 | Drusa     |
| 35—36 | Fabia     |
| 37—38 | Fabricia  |
| 39—40 | Fausta    |
| 41—42 | Flavia    |
| 43—44 | Floriana  |
| 45—46 | Fulvia    |
| 47—48 | Germana   |
| 49—50 | Glaucia   |
| 51—52 | Gratiana  |
| 53—54 | Hadriana  |
| 55—56 | Hermia    |
| 57—58 | Horatia   |
| 59—60 | Hortensia |
| 61—62 | Iovita    |
| 63—64 | Iulia     |
| 65—66 | Laelia    |
| 67—68 | Laurentia |
| 69—70 | Livia     |
| 71—72 | Longina   |
| 73—74 | Lucilla   |
| 75—76 | Lucretia  |
| 77—78 | Marcella  |
| 79—80 | Marcia    |
| 81—82 | Maxima    |
| 83—84 | Nona      |
| 85—86 | Octavia   |
| 87—88 | Paulina   |
| 89—90 | Petronia  |
| 91—92 | Porcia    |
| 93—94 | Tacita    |
| 95—96 | Tullia    |
| 97—98 | Verginia  |
| 99—00 | Vita      |

**ROMANO, MASCULINO**

| d100  | Nome         |
|-------|--------------|
| 01—02 | Aelius       |
| 03—04 | Aetius       |
| 05—06 | Agrippa      |
| 07—08 | Albanus      |
| 09—10 | Albus        |
| 11—12 | Antonius     |
| 13—14 | Appius       |
| 15—16 | Aquilinus    |
| 17—18 | Atilus       |
| 19—20 | Augustus     |
| 21—22 | Aurelius     |
| 23—24 | Avitus       |
| 25—26 | Balbus       |
| 27—28 | Blandus      |
| 29—30 | Blasius      |
| 31—32 | Brutus       |
| 33—34 | Caelius      |
| 35—36 | Caius        |
| 37—38 | Casian       |
| 39—40 | Cassius      |
| 41—42 | Cato         |
| 43—44 | Celsus       |
| 45—46 | Claudius     |
| 47—48 | Cloelius     |
| 49—50 | Cnaeus       |
| 51—52 | Crispus      |
| 53—54 | Cyprians     |
| 55—56 | Diocletianus |
| 57—58 | Egnatius     |
| 59—60 | Ennius       |
| 61—62 | Fabricius    |
| 63—64 | Faustus      |
| 65—66 | Gaius        |
| 67—68 | Germanus     |
| 69—70 | Gnaeus       |
| 71—72 | Horatius     |
| 73—74 | Iovianus     |
| 75—76 | Iulius       |
| 77—78 | Lucilius     |
| 79—80 | Manius       |
| 81—82 | Marcus       |
| 83—84 | Marius       |
| 85—86 | Maximus      |
| 87—88 | Octavius     |
| 89—90 | Paulus       |
| 91—92 | Quintilian   |
| 93—94 | Regulus      |
| 95—96 | Servius      |
| 97—98 | Tacitus      |
| 99—00 | Varius       |

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



## ESLAVO, FEMININO

| d100  | Nome       |
|-------|------------|
| 01—02 | Agripina   |
| 03—04 | Anastasiya |
| 05—06 | Bogdana    |
| 07—08 | Boleslava  |
| 09—10 | Bozhena    |
| 11—12 | Danica     |
| 13—14 | Darya      |
| 15—16 | Desislava  |
| 17—18 | Dragoslava |
| 19—20 | Dunja      |
| 21—22 | Efrosinia  |
| 23—24 | Ekaterina  |
| 25—26 | Elena      |
| 27—28 | Faina      |
| 29—30 | Galina     |
| 31—32 | Irina      |
| 33—34 | Iskra      |
| 35—36 | Jasna      |
| 37—38 | Katarina   |
| 39—40 | Katya      |
| 41—42 | Kresimira  |
| 43—44 | Lyudmila   |
| 45—46 | Magda      |
| 47—48 | Mariya     |
| 49—50 | Militsa    |
| 51—52 | Miloslava  |
| 53—54 | Mira       |
| 55—56 | Miroslava  |
| 57—58 | Mokosh     |
| 59—60 | Morana     |
| 61—62 | Natasha    |
| 63—64 | Nika       |
| 65—66 | Olga       |
| 67—68 | Rada       |
| 69—70 | Radoslava  |
| 71—72 | Raisa      |
| 73—74 | Slavitsa   |
| 75—76 | Sofiya     |
| 77—78 | Stanislava |
| 79—80 | Svetlana   |
| 81—82 | Tatyana    |
| 83—84 | Tomislava  |
| 85—86 | Veronika   |
| 87—88 | Vesna      |
| 89—90 | Vladimira  |
| 91—92 | Yaroslava  |
| 93—94 | Yelena     |
| 95—96 | Zaria      |
| 97—98 | Zarya      |
| 99—00 | Zoria      |

## ESLAVO, MASCULINO

| d100  | Nome       |
|-------|------------|
| 01—02 | Aleksandru |
| 03—04 | Berislav   |
| 05—06 | Blazh      |
| 07—08 | Bogumir    |
| 09—10 | Boguslav   |
| 11—12 | Borislav   |
| 13—14 | Bozhidar   |
| 15—16 | Bratomil   |
| 17—18 | Bratoslav  |
| 19—20 | Bronislav  |
| 21—22 | Chedomir   |
| 23—24 | Chestibor  |
| 25—26 | Chestirad  |
| 27—28 | Chestislav |
| 29—30 | Desilav    |
| 31—32 | Dmitrei    |
| 33—34 | Dobromil   |
| 35—36 | Dobroslav  |
| 37—38 | Dragomir   |
| 39—40 | Dragutin   |
| 41—42 | Drazhan    |
| 43—44 | Gostislav  |
| 45—46 | Kazimir    |
| 47—48 | Kyrlu      |
| 49—50 | Lyubomir   |
| 51—52 | Mechislav  |
| 53—54 | Milivoj    |
| 55—56 | Milosh     |
| 57—58 | Mstislav   |
| 59—60 | Nikola     |
| 61—62 | Ninoslav   |
| 63—64 | Premislav  |
| 65—66 | Radomir    |
| 67—68 | Radovan    |
| 69—70 | Ratimir    |
| 71—72 | Rostislav  |
| 73—74 | Slavomir   |
| 75—76 | Stanislav  |
| 77—78 | Svetoslav  |
| 79—80 | Tomislav   |
| 81—82 | Vasili     |
| 83—84 | Velimir    |
| 85—86 | Vladimir   |
| 87—88 | Vladislav  |
| 89—90 | Vlastimir  |
| 91—92 | Volodimeru |
| 93—94 | Vratislav  |
| 95—96 | Yarognev   |
| 97—98 | Yaromir    |
| 99—00 | Zbigneu    |

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







## ESPAÑHOL, FEMININO

### d100 Nome

|       |           |
|-------|-----------|
| 01—02 | Abella    |
| 03—04 | Adalina   |
| 05—06 | Adora     |
| 07—08 | Adriana   |
| 09—10 | Ana       |
| 11—12 | Antonia   |
| 13—14 | Basilia   |
| 15—16 | Beatriz   |
| 17—18 | Bonita    |
| 19—20 | Camila    |
| 21—22 | Cande     |
| 23—24 | Carmen    |
| 25—26 | Catlina   |
| 27—28 | Dolores   |
| 29—30 | Dominga   |
| 31—32 | Dorotea   |
| 33—34 | Elena     |
| 35—36 | Elicia    |
| 37—38 | Esmerelda |
| 39—40 | Felipina  |
| 41—42 | Francisca |
| 43—44 | Gabriela  |
| 45—46 | Imelda    |
| 47—48 | Ines      |
| 49—50 | Isabel    |
| 51—52 | Juana     |
| 53—54 | Leocadia  |
| 55—56 | Leonor    |
| 57—58 | Leta      |
| 59—60 | Lucinda   |
| 61—62 | Maresol   |
| 63—64 | Maria     |
| 65—66 | Maricela  |
| 67—68 | Matilde   |

## ESPAÑHOL, FEMININO

### d100 Nome

|       |          |
|-------|----------|
| 69—70 | Melania  |
| 71—72 | Monica   |
| 73—74 | Neva     |
| 75—76 | Nilda    |
| 77—78 | Petrona  |
| 79—80 | Rafaela  |
| 81—82 | Ramira   |
| 83—84 | Rosario  |
| 85—86 | Sofia    |
| 87—88 | Suelo    |
| 89—90 | Teresa   |
| 91—92 | Tomasa   |
| 93—94 | Valentia |
| 95—96 | Veronica |
| 97—98 | Ynes     |
| 99—00 | Ysabel   |

## ESPAÑHOL, MASCULINO

### d100 Nome

|       |           |
|-------|-----------|
| 01—02 | Alexandre |
| 03—04 | Alfonso   |
| 05—06 | Alonso    |
| 07—08 | Anthon    |
| 09—10 | Arcos     |
| 11—12 | Arnaut    |
| 13—14 | Arturo    |
| 15—16 | Bartoleme |
| 17—18 | Benito    |
| 19—20 | Bernat    |
| 21—22 | Blasco    |
| 23—24 | Carlos    |
| 25—26 | Damian    |
| 27—28 | Diego     |
| 29—30 | Domingo   |
| 31—32 | Enrique   |

## ESPAÑHOL, MASCULINO

### d100 Nome

|       |           |
|-------|-----------|
| 33—34 | Escobar   |
| 35—36 | Ettor     |
| 37—38 | Fernando  |
| 39—40 | Franciso  |
| 41—42 | Gabriel   |
| 43—44 | Garcia    |
| 45—46 | Gaspar    |
| 47—48 | Gil       |
| 49—50 | Gomes     |
| 51—52 | Goncalo   |
| 53—54 | Gostantin |
| 55—56 | Jayme     |
| 57—58 | Joan      |
| 59—60 | Jorge     |
| 61—62 | Jose      |
| 63—64 | Juan      |
| 65—66 | Machin    |
| 67—68 | Martin    |
| 69—70 | Mateu     |
| 71—72 | Miguel    |
| 73—74 | Nicolas   |
| 75—76 | Pascual   |
| 77—78 | Pedro     |
| 79—80 | Porico    |
| 81—82 | Ramiro    |
| 83—84 | Ramon     |
| 85—86 | Rodrigo   |
| 87—88 | Sabastian |
| 89—90 | Salvador  |
| 91—92 | Simon     |
| 93—94 | Tomas     |
| 95—96 | Tristan   |
| 97—98 | Valerio   |
| 99—00 | Vnigo     |

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