



TASHA'S CAULDRON OF EVERYTHING™



BEYOND



SUMÁRIO

Usando Este Livro.....	4	Mago.....	68
Capítulo 1: Opções de Personagens.....	6	Tradições Arcanas	
Customizando sua Origem		Lâmina Cantante	
Mudando sua Subclasse		Ordem dos Escribas	
Artífice.....	8	Monge.....	72
Especializações de Artífice		Tradições monásticas	
Alquimista		Caminho da misericórdia	
Armeiro		Caminho da Forma Astral	
Atirador		Paladino.....	76
Ferreiro de Batalha		Juramentos Sagrados	
Infusões de Artífice		Juramento da Glória	
Bárbaro.....	23	Juramento da Vigilância	
Trilhas primitivas		Talentos.....	80
Trilha da Besta		Capítulo 2 - Patronos de Grupo.....	85
Trilha da Magia Selvagem		Como os Patronos Funcionam	
Bardo.....	26	Assistenciando o Grupo	
Colégio de Bardos		Vantagens	
Colégio da Criação		Atribuições	
Colégio da Eloquência		Exemplos de Patronos	
Bruxo.....	30	Academia	
Opção de Dádiva do Pacto		Aristocrata	
Opções de Invocações Místicas		Força Militar	
Patronos Sobrenaturais		Guilda	
O Insondável		Ordem Religiosa	
O Gênio		Ser Antigo	
Clérigo.....	36	Sindicato Criminoso	
Domínios Divinos		Soberano	
Domínio da Ordem		Sendo seu Próprio Patrono	
Domínio da paz		Capítulo 3 - Miscelânea Mágica.....	104
Domínio do Crepúsculo		Feitiços	
Druida.....	41	Descrições de Magia	
Círculos Druídicos		Personalizando Magias	
Círculo dos Esporos		Itens Mágicos	
Círculo das Estrelas		Tatuagens Mágicas	
Círculo do Fogo Selvagem		Descrições de Artigos Mágicos	
Feiticeiro.....	46	Capítulo 4 - Ferramentas do Mestre.....	137
Origens Feiticeiras		Sessão Zero	
Mente Aberrante		Criação de Personagem e Partida	
Alma Cronométrica		Contrato Social	
Magia Cronométrica		Personalização do jogo	
Guardião.....	51	Ajudantes	
Arquétipos de Guardião		Criando um Ajudante	
Andarilho Feérico		Especialista	
Portador do Enxame		Conjurador	
Companheiros do Senhor das Feras		Combatente	
Guerreiro.....	57	Negociando com Monstros	
Opções de Manobra		Pesquisa de Monstros	
Arquétipos Marciais		Desejos dos Monstros	
Guerreiro Psiônico		Perigos Ambientais	
Cavaleiro Rúnico		Regiões Sobrenaturais	
Estilos de Mestres de Batalha		Fenômenos Mágicos	
Ladino.....	64	Riscos Naturais	
Arquétipos Ladinos			
Fantasma			
Alma Laminada			

USANDO ESTE LIVRO

Caldeirão de Tudo de Tasha oferece uma série de novas opções para DUNGEONS & DRAGONS, e nossa jornada através dessas opções é acompanhada pelas notas da assistente Tasha. Criadora do feitiço da *risada horrível de Tasha*, a vida de Tasha é uma das mais famosas no multiverso de D&D. Criada por Baba Yaga, A própria Mãe das Bruxas, Tasha se aventurou o mundo de Greyhawk e se tornou a amiga e às vezes inimiga de outros aventureiros famosos, como Mordenkainen. Com o tempo, ela governou como a *Bruxa Rainha* e mais tarde mudou seu nome para Iggwilv - a figura lendária que é sussurrada, temida, e admirado.

Escrito para jogadores e Mestres, este livro oferece opções para aprimorar personagens e campanhas em qualquer mundo de D&D, esteja você se aventurando em Greyhawk, outro cenário oficial de D&D, ou um mundo de sua própria criação.

O QUE VOCÊ ENCONTRARÁ AQUI

O livro está dividido em quatro capítulos, são eles:

Capítulo 1 transborda de novos recursos e subclasses para as classes do Livro do Jogador e apresenta a classe do artifice, um mestre da invenção mágica. O capítulo também oferece talentos para grupos que os usam.

Capítulo 2 contém patronos que podem se tornar uma das forças motrizes por trás das aventuras do seu grupo.

Capítulo 3 brilha com novas opções mágicas, incluindo feitiços, livros de feitiços mágicos, artefatos e tatuagens com infusão de magia - disponíveis para os personagens dos jogadores e monstros usarem.

Capítulo 4 contém várias regras que um Mestre pode incorporar em uma campanha, incluindo regras sobre ajudantes que sobem de nível com os personagens dos jogadores e em ambientes sobrenaturais. O capítulo termina com uma coleção de quebra-cabeças prontos para serem usados em qualquer aventura que o Mestre gostaria de apimentar com alguns quebra-cabeças.

TUDO É OPCIONAL!!

Tudo neste livro é opcional. Cada grupo, guiado pelo Mestre, decide qual dessas opções, se houver, incorporar em uma campanha. Você pode usar alguns, todos ou nenhum deles. Incentivamos você a escolher aqueles que melhor se adaptam à história de sua campanha e ao estilo de jogo de seu grupo.

Quaisquer que sejam as opções que você escolher, este livro se baseia nas regras do *Livro do Jogador*, do *Livro dos Monstros* e do *Guia do Mestre*, e pode ser combinado com as opções do *Guia para Tudo de Xanathar* e outros livros de D&D.

Unearthed Arcana.

Muito do material deste livro apareceu originalmente em Unearthed Arcana, uma série de artigos online que publicamos para explorar regras que podem se tornar oficialmente parte do jogo. Algumas ofertas de Unearthed Arcana não acabam ressoando com os fãs e são deixadas de lado.

O material Unearthed Arcana que inspirou as opções nos capítulos seguintes foi bem recebido e, graças ao feedback de milhares de fãs de D&D, foi refinado nas formas oficiais apresentadas aqui.

DEZ REGRAS PARA LEMBRAR

1. O MESTRE DECIDE AS REGRAS

As regras de D&D cobrem muitas das reviravoltas e voltas que surgem em jogo, mas as possibilidades são tão vastas que as regras não podem abranger tudo. Quando você encontra algo que as regras não cobrem ou se você não tiver certeza de como interpretar uma regra, o Mestre decide como proceder, visando um curso que traz o maior prazer para todo o grupo.

2. EXCEÇÕES SUBSTITUEM REGRAS GERAIS

Regras gerais governam cada parte do jogo. Por exemplo, as regras de combate dizem que os ataques com armas corpo-a-corpo usam Força e ataques com armas à distância usam Destreza. Essa é uma regra geral, e uma regra geral está em vigor desde que algo no jogo não diga explicitamente o contrário. O jogo também inclui recursos de classes de elementos, feitiços, itens mágicos, habilidades de monstros e coisas do tipo que às vezes contradizem uma regra geral. Quando uma exceção e uma regra geral discordam, a exceção vence. Por exemplo, se uma característica diz que você pode fazer ataques corpo a corpo usando seu Carisma, você pode fazer isso, mesmo que essa afirmação discorde da regra geral.

3. VANTAGEM E DESVANTAGEM

Mesmo se mais de um fator lhe der vantagem ou desvantagem em um teste, você terá apenas uma vez, e se você tiver vantagem e desvantagem no mesmo teste, eles cancelam um ao outro.

4. TEMPO DE REAÇÃO

Certos recursos do jogo permitem que você execute uma ação especial, chamada de reação, em resposta a um evento. Fazer ataques de oportunidade e lançar o feitiço *escudo* são dois usos típicos de reações. Se você não tiver certeza de quando uma reação ocorre em relação ao seu gatilho, aqui está a regra: a reação ocorre após o seu gatilho, a menos que a descrição diga explicitamente o contrário. Depois de tomar uma reação, você não pode pegar outro até o início de seu próximo turno.

Meu querido leitor sortudo,

Você me conhece, já ouviu falar de minhas façanhas, Você espalhou meus títulos: Natasha a Sombria, Hura de Ket, filha de Baba Yaga, bruxa por excelência, e, se você não está tentando impressionar, simplesmente Tasha.

Por mais tempo do que gostaria de confessar, tenho procurado mistérios e maravilhas aquela descrição miserável (Bem, maravilhas com a descrição miserável daqueles que não foram criados em uma cabana de dança de imortal, como eu fui). uma amostra das curiosidades que documentei durante minhas viagens, incluindo minhas façanhas com a infame Companhia dos Sete; meus estudos com o Arquimago Louco original, Zagig Yragerne; e minhas correspondências com luminas saltitantes (e hipócritas) como Mordekainen. Infelizmente, a pedido de Mordenkainen, um grupo de especialistas da Guilda da Magia de Greyhawk - que tenho certeza de que é um centro de aprendizado estimado e não um esquema elaborado para enganar os rubis nobres - recebeu a supervisão editorial deste trabalho. Como resultado, eu entendo que algumas de minhas descobertas "menos tradicionais" foram sobrecarregadas com várias regras, para a suposta "continuação segura das artes místicas e, de fato, de toda a vida no multiverso"

Não importa. Por meio de uma combinação de argumentos e feitiços irrefutáveis, convenci o conselho editorial a me fornecer esta cópia antecipada de seu trabalho.

Ao revisar, adicionei uma variedade de notas marginais úteis, espero, com a inclusão de minhas percepções, orientações, ameaças e críticas - as mentes inteligentes terão tudo de que precisam para avançar em sua contabilidade das infinitas audácias do multiverso. E mesmo se não, continue lendo e talvez você aprenda algo que meus semi-colegas arquimagos têm medo de que você aprenda.

Estou abrindo a cortina da realidade para você, querido leitor. Reúna sua coragem e dê uma olhada.

TASHA

5. BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

Se o seu bônus de proficiência se aplica a um teste, você pode adicionar o bônus apenas uma vez ao teste, mesmo que várias coisas no jogo digam que seu bônus se aplica. Além disso, se mais de uma coisa lhe diz para dobrar ou reduzir pela metade o seu bônus, você o duplica apenas uma vez ou reduz pela metade apenas uma vez antes de aplicá-lo. Se multiplicado, dividido ou deixado em seu valor normal, o bônus pode ser usado apenas uma vez por jogada.



6. FEITIÇOS DE AÇÃO DE BÔNUS

Se você quiser lançar um feitiço que tenha um tempo de lançamento de 1 ação bônus, lembre-se de que você não pode lançar nenhum outro feitiço antes ou depois dele no mesmo turno, exceto para truques com um tempo de lançamento de 1 ação.

7. CONCENTRAÇÃO

Assim que você começar a lançar um feitiço ou usar uma habilidade especial que requer concentração, sua concentração em outro efeito termina instantaneamente.

8. PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Os pontos de vida temporários não são cumulativos. Se você tiver pontos de vida temporários e receber mais pontos, não os some, a menos que um recurso do jogo diga que você pode. Em vez disso, você decide quais pontos de vida temporários manter.

9. ARREDONDAR PARA BAIXO

Sempre que você dividir ou multiplicar um número no jogo, arredonde para baixo se terminar com uma fração, mesmo que a fração seja metade ou mais.

10. DIVIRTA-SE

Você não precisa saber todas as regras para desfrutar D&D, e cada grupo tem seu próprio estilo - maneiras diferentes de contar histórias e usar as regras. Abrace o que seu grupo mais gosta. Resumindo, siga a sua diversão!

CAPÍTULO 1: OPÇÕES DE PERSONAGENS

Quando você cria o seu personagem em D&D, você tem um leque de opções no Livro do Jogador para montar o tipo de aventureiro que você deseja. Esse capítulo é uma adição a essas opções, tornando possível de conceber ainda mais conceitos de personagens. Se você combinar essas opções com aquelas no Guia de Xanathar para todas as coisas, as possibilidades para os seus personagens se tornam enormes. Aqui estão as opções apresentadas nesse capítulo:

- Um modo de customizar a origem de seu personagem modificando algumas de suas características raciais
- Orientações para mudança de subclasse
- A classe Artífice, um mestre das invenções mágicas
- Características de classes e novas subclasses para cada classe do Livro do Jogador
- Talentos para todos que utilizam essa regra opcional

CUSTOMIZANDO SUA ORIGEM

No 1º nível, você escolhe vários aspectos de seu personagem, incluindo valores de atributo, raça, classe, e antecedente. Juntos, esses elementos ajudam a delinear a origem do seu personagem e lhe dão a habilidade de criar muitos tipos diferentes de aventureiro. Apesar dessa versatilidade, uma raça típica de personagem no D&D inclui pouca ou nenhuma escolha – uma falha que torna difícil desenvolver certos conceitos. A seguinte subseção é voltada para consertar isso, adicionando escolha à sua raça, permitindo que você customize valores de atributo, idiomas, e certas proficiências para se encaixarem melhor à origem que você tem em mente para o seu personagem. A raça de personagem no jogo representa a espécie fantástica a qual você pertence, combinada com certas suposições culturais. As seguintes opções fogem dessas suposições para pavimentar o caminho de personagens verdadeiramente únicos.

AUMENTO NO VALOR DE ATRIBUTO

Independente de qual raça você escolha para o seu personagem em D&D, você ganha uma característica chamada Aumento no Valor de Atributo. Esse aumento reflete um pouco do estereótipo da excelência desse tipo de aventureiro no passado do D&D. Por exemplo, se você é um anão, sua Constituição aumenta em 2, porque heróis anões em D&D frequentemente são muito resistentes. Esse aumento não se aplica a todo anão, apenas a anões aventureiros, e isso existe para reforçar um estereótipo. Esse reforço é apropriado se você deseja seguir com o estereótipo, mas não auxilia caso o seu personagem fuja disso.

Se você quer que seu personagem siga seu próprio caminho, você pode ignorar sua característica de Aumento no Valor de Atributo e determinar um valor de atributo que se encaixe melhor ao seu personagem. Aqui como fazer isso: pegue qualquer Aumento no Valor de Atributo que você ganha por sua raça ou sub-raça e aplique em um atributo a sua escolha. Se você ganha mais de um aumento, você não pode aplicá-los no mesmo valor de atributo, e você não pode aumentar um atributo acima de 20.

Por exemplo: se o Aumento no Valor de Atributo de sua raça ou sub-raça aumenta a sua Constituição em 2 e sua Sabedoria em 1, você poderia em vez disso aumentar sua inteligência em 2 e seu Carisma em 1.

IDIOMAS

A raça do seu personagem inclui idiomas que se supõe que seu personagem conheça, normalmente o Comum e a linguagem de seus ancestrais. Por exemplo, é esperado que um aventureiro Pequenino conheça o idioma Comum e Diminuto. Esse é o ponto: aventureiros em D&D são extraordinários, e seu personagem pode ter crescido falando linguagens diferentes daquelas listadas em sua característica de Idiomas.

Para customizar as linguagens que você conhece você pode substituir cada linguagem que você conhece através de sua característica de idiomas por um dos idiomas a seguir: Abissal, Anão, Celestial, Comum, Dialeto Obscuro, Diminuto, Dracônico, Élfico, Gigante, Gnômico, Goblin, Infernal, Orc, Primordial, Silvestre ou Subcomum. Seu DM pode adicionar ou remover idiomas dessa lista, dependendo de quais idiomas são apropriados para sua campanha.

PROFICIÊNCIAS

Algumas raças e sub-raças fornecem proficiências. Essas proficiências geralmente são culturais, e seu personagem pode não ter nenhuma conexão com a cultura em questão ou pode ter se dedicado a um treinamento diferente. Você pode substituir cada uma dessas proficiências por uma diferente a sua escolha, seguindo as restrições da Tabela de Troca de Proficiência.

TROCA DE PROFICIÊNCIA

Proficiência	Proficiência Substituta
Perícia	Perícia
Armadura	Arma simples/ Marcial ou Ferramenta
Arma simples	Arma Simples ou Ferramenta
Arma Marcial	Arma simples/ Marcial ou ferramenta
Ferramenta	Ferramenta ou Arma simples



Customizando Linhagens

Em vez de escolher uma das raças do jogo para o seu personagem de 1º nível, você pode utilizar as seguintes características para representar a linhagem do seu personagem, dando a você o controle total sobre como a origem do seu personagem o moldou:

Tipo de criatura. Você é um humanóide. Você determina sua aparência e de que forma você se assemelha aos outros de seu povo.

Tamanho. Você é Pequeno ou Médio (a sua escolha).

Deslocamento. Seu deslocamento básico é de 9m.

Aumento no Valor de Atributo. Um valor de atributo a sua escolha é ampliado em 2.

Talento. Você ganha um talento a sua escolha para o qual você tenha os requisitos.

Características variáveis. Você adquire uma das seguintes opções a sua escolha: (a) Visão no escuro com o alcance de 18m ou (b) proficiência em uma perícia a sua escolha.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever em Comum e mais um outro idioma que o seu Mestre concorde que seja apropriado para o seu personagem

Por exemplo, Alto elfos aventureiros possuem proficiência com espada longa, que são armas marciais. Consultando a tabela de Troca de Proficiência, nós vemos que seu alto elfo pode trocar essa proficiência por uma proficiência em outra arma ou em uma ferramenta. Seu elfo pode ser um músico, que escolheu a proficiência com um instrumento musical – um tipo de ferramenta – em vez de espadas longas. De forma semelhante, elfos começam com a proficiência na perícia de Percepção. Seu elfo pode não ter os sentidos aguçados associados ao seu povo e pode ter a proficiência em outra perícia, como Atuação. O capítulo “Equipamento” no *Livro do Jogador* inclui armas e ferramentas adequadas para essa troca, e seu Mestre pode permitir opções adicionais.

PERSONALIDADE

A descrição de uma raça pode sugerir várias coisas sobre o comportamento e personalidade dos estereótipos de aventureiros desse povo. Você pode ignorar essas sugestões, sejam elas sobre alinhamento, humor, interesses, ou qualquer outra característica de personalidade. A personalidade do seu personagem e seu comportamento cabe inteiramente a você determinar.

MUDANDO UMA PERÍCIA

Às vezes você escolhe uma proficiência em perícia que acaba não sendo tão útil na campanha ou que não combina mais com a história de seu personagem. Nesses casos, fale com seu Mestre sobre a substituição dessa proficiência em perícia por outra oferecida pela sua classe no 1º nível. Um momento conveniente para esta mudança é quando você alcança um nível que fornece a característica de Aumento no Valor de Atributo, representando que seu personagem passou um nível ou dois estudando a nova perícia e deixando a outra se atrofiar.

MUDANDO SUA SUBCLASSE

Cada classe de personagem envolve a escolha de uma subclasse no 1º, 2º ou 3º nível. A subclasse representa uma área de especialização e oferece diferentes características de classe conforme você avança de nível. Com a aprovação de seu Mestre, você pode mudar sua subclasse quando você normalmente ganharia uma nova característica da sua subclasse atual. Se você decidir realizar essa mudança, escolha outra subclasse que pertença a sua classe e substitua todas as características de sua antiga subclasse pelas da nova que sejam de seu nível atual e dos níveis anteriores.

TEMPO DE TREINAMENTO

Para mudar sua subclasse, seu Mestre pode exigir que você gaste um tempo dedicando-se à transição, conforme você estuda os caminhos da nova especialização. Essa transição exige um número de dias igual ao dobro do seu novo nível na classe; um nível mais alto significa mais para aprender. O Mestre pode também exigir um investimento em dinheiro para pagar por treinamento, reagentes mágicos, ou outros bens necessários para essa transição. O custo é normalmente de 100po vezes o seu novo nível. Esse custo pode ser acompanhado por uma missão de algum tipo. Por exemplo, um feiticeiro que queira adotar a Linhagem Dracônica pode necessitar receber o sangue, uma benção, ou ambos, de um dragão ancestral. Se você retornar a uma subclasse que você previamente utilizou, você dispensa o custo em ouro, e o tempo de treinamento exigido cai pela metade.

MUDANÇA SÚBITA

Às vezes um personagem passa por uma transformação dramática em suas crenças e habilidades. Quando um personagem passa por uma profunda auto realização ou se depara com uma entidade ou local de poder, beleza ou terror avassalador, o Mestre pode permitir uma mudança imediata de subclasse. Seguem alguns exemplos:

- Uma paladina do Juramento da Devoção falha em impedir uma horda demoníaca de devastar sua terra natal. Depois de passar a noite em uma oração enlutada, ela se levanta na próxima manhã com as características do Juramento da Vingança, pronta para dizimar a horda.
- Um mago adormece debaixo de um carvalho cujas raízes alcançam Faéria. Em seus sonhos, ele tem visões de múltiplas possibilidades futuras. Quando ele acorda, suas características de subclasse foram substituídas por aquelas da Escola de Adivinhação.
- Uma clériga do Domínio da Guerra passou anos em conflito com os inimigos de seu templo. Mas, um dia, ela encontrou uma clareira banhada pelo sol, onde seu deus uma vez derramou uma lágrima de misericórdia pelos sofrimentos do mundo. Bebendo do riacho que cortava a clareira, a clériga é preenchida por tal compaixão por todas as pessoas que agora ela carrega o poder do Domínio da Vida, pronta para curar em vez de fazer guerra.

ARTÍFICE

Mestres da invenção, os artífices utilizam engenhosidade e magia para desbloquear capacidades extraordinárias em objetos. Eles veem a magia como um sistema complexo esperando para ser decodificado e então atrelado a suas magias conjuradas e invenções. Você vai encontrar tudo que precisa para interpretar um desses inventores nas próximas seções. Os artífices se utilizam de uma variedade de ferramentas para canalizar seu poder arcano. Para conjurar uma magia, um artífice pode usar suprimentos de alquimia para criar um elixir potente, suprimentos de caligrafia para escrever um selo de poder, ou ferramentas de funileiro para criar um amuleto temporário. A magia dos artífices está ligada a suas ferramentas e aos seus talentos, e poucos outros personagens podem produzir a ferramenta certa para o trabalho tão bem quanto um artífice.

ARTÍFICES EM MUITOS MUNDOS

Por todo o Multiverso do D&D, artífices criam invenções e itens mágicos de guerra e de paz. Muitas vidas foram iluminadas ou salvas pelo trabalho de artífices gentis, mas incontáveis vidas também foram perdidas pela destruição em massa liberada pela criação de alguns deles.

Nos Reinos Esquecidos, a ilha de Lantan é o lar de diferentes artífices, e no mundo de Dragonlance, gnomos engenheiros são frequentemente membros dessa classe. As tecnologias estranhas nos Picos da Barreira no mundo de Greyhawk inspiraram alguns povos a trilhar o caminho dos artífices, e, em Mystara, várias nações empregam artífices para manter seus navios voadores e outros dispositivos maravilhosos em operação.

Artífices na Cidade de Sigil compartilham descobertas através do multiverso e, de lá, a gnoma artífice Vi comanda um negócio de abrangência cósmica que contrata aventureiros para resolver problemas que outros consideram insolúveis. No mundo natal de Vi, Eberron, magia é tratada como uma forma de ciência, espalhada por toda a sociedade, em grande parte pelo resultado das maravilhosas engenharias dos artífices.

CRIANDO UM ARTÍFICE

"Artífices inventam problemas inovadores, então tentam resolvê-los – de forma ensurdecadora e frequentemente com danos colaterais". Tasha.



O ARTÍFICE

Nível	Bonus de Proficiência	Características de Classe	Infusões Conhecidas	Itens Infundidos	Truques Conhecidos	1°	2°	3°	4°	5°
1°	+2	Engenharia Mágica, Conjuração	—	—	2	2	—	—	—	—
2°	+2	Infundir Item	4	2	2	2	—	—	—	—
3°	+2	Especialização de Artífice, A ferramenta certa para o trabalho	4	2	2	3	—	—	—	—
4°	+2	Aumento no Valor de Atributo	4	2	2	3	—	—	—	—
5°	+3	Característica de Especialização de Artífice	4	2	2	4	2	—	—	—
6°	+3	Maestria em Ferramenta	6	3	2	4	2	—	—	—
7°	+3	Lampejo de Genialidade	6	3	2	4	3	—	—	—
8°	+3	Aumento no Valor de Atributo	6	3	2	4	3	—	—	—
9°	+4	Característica de Especialização de Artífice	6	3	2	4	3	2	—	—
10°	+4	Perito em Itens Mágicos	8	4	3	4	3	2	—	—
11°	+4	Item de Armazenar Magia	8	4	3	4	3	3	—	—
12°	+4	Aumento no Valor de Atributo	8	4	3	4	3	3	—	—
13°	+5	—	8	4	3	4	3	3	1	—
14°	+5	Versado em Itens Mágicos	10	5	4	4	3	3	1	—
15°	+5	Característica de Especialização de Artífice	10	5	4	4	3	3	2	—
16°	+5	Aumento no Valor de Atributo	10	5	4	4	3	3	2	—
17°	+6	—	10	5	4	4	3	3	3	1
18°	+6	Maestria em Itens Mágic	12	6	4	4	3	3	3	1
19°	+6	Aumento no Valor de Atributo	12	6	4	4	3	3	3	2
20°	+6	Alma do Artífice	12	6	4	4	3	3	3	2

Para criar um artífice, consulte as seções a seguir, que lhe informarão os pontos de vida, proficiências e equipamento inicial. Então olhe na tabela O Artífice para ver quais características você adquire em cada nível. A descrição dessas características encontra-se na seção "Características do Artífice".

CONSTRUÇÃO RÁPIDA

Você pode fazer um artífice rapidamente seguindo estas sugestões. Primeiro, coloque o seu atributo de maior valor em Inteligência, seguido por Constituição ou Destreza. A seguir, escolha o antecedente de artesão da guilda.

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d8 por nível de artífice.

Pontos de Vida no 1° nível: 8 + seu modificador de Constituição.

Pontos de Vida a partir do 2° nível: 1d8 (or 5) + seu modificador de Constituição por nível de Artífice após o 1°.

PROFICIÊNCIAS

Armaduras: Armaduras leves, armaduras médias, escudos.

Armas: Armas Simples.

Ferramentas: Ferramentas de ladrão, ferramentas de funileiro e um tipo de ferramenta de artesão a sua escolha.

Salvaguardas: Constituição, Inteligência.

Perícias: Escolha duas dentre Arcanismo, História, Investigação, Medicina, Natureza, Percepção e Prestidigitação.

Se os segredos das armas de pólvora foram descobertos em vários cantos do multiverso de D&D. Se o seu mestre usa as regras de armas de fogo do Guia do Mestre e seu artífice teve contato com a operação de tais armas, seu artífice é proficiente com elas.

EQUIPAMENTO INICIAL

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedido pelo seu antecedente:

- Duas armas simples a sua escolha
- Uma besta leve e 20 virotes
- Você escolhe entre uma armadura de couro batido ou uma brunea
- Ferramentas de ladrão e um pacote de explorador

Se você dispensar esse equipamento inicial, bem como os itens oferecidos pelo seu antecedente, você começa com 5d4 x 10po para comprar seu equipamento.

Multiclasse e o Artífice

Se o seu grupo utilizar a regra opcional de multiclasse do Livro do Jogador, aqui está o que você precisa saber se escolher o artífice como uma de suas classes.

Valor mínimo de atributo. Como um personagem com multiclasse, você deve ter um valor de Inteligência de no mínimo 13 para adquirir um nível nessa classe, ou para adquirir um nível em outra classe se você já for um artífice.

Proficiências ganhas. Se artífice não for a sua classe inicial, essas são as proficiências que você ganha quando adquire o seu primeiro nível nessa classe: armaduras leves, armaduras médias, escudos, ferramentas de ladrão, ferramentas de funileiro.

Espaços de Magia. Adicione metade dos seus níveis (arredondado para cima) na classe do artífice aos níveis apropriados de outras classes para determinar seus slots de magia disponíveis.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Como um artífice, você adquire as seguintes características de classe, que estão listadas na tabela *O Artífice*.

ENGENHARIA MÁGICA

Característica de 1º nível de artífice.

Você aprendeu como aplicar uma centelha de magia em objetos mundanos. Para usar esta característica, você deve ter ferramentas de ladrão ou ferramentas de artesanato em mãos. Você então toca um objeto não mágico Minúsculo como uma ação e dá a ele uma das seguintes propriedades mágicas a sua escolha:

- O objeto emite luz plena em um raio de 1,5 metros e meia-luz por mais 1,5 metros.
- Sempre que tocado por uma criatura, o objeto emite uma mensagem gravada que pode ser ouvida a até 3 metros de distância. Você pronuncia a mensagem quando concede esta propriedade ao objeto, e a gravação não pode ter mais do que 6 segundos de duração.
- O objeto emite continuamente a sua escolha de um odor ou um som não verbal (vento, ondas, farfalhar ou semelhantes). O fenômeno escolhido é perceptível a até 3 metros de distância.

A propriedade escolhida dura indefinidamente. Com uma ação, você pode tocar o objeto e encerrar a propriedade. Você pode aplicar magia a vários objetos, tocando um objeto cada vez que você utiliza esta característica, embora cada objeto possa conter apenas uma propriedade por vez. O número máximo de objetos que você pode afetar dessa maneira ao mesmo tempo é igual a seu modificador de Inteligência (mínimo de um objeto). Se você tentar exceder o seu máximo, a propriedade mais antiga é imediatamente encerrada, e então a nova propriedade se aplica.

CONJURAÇÃO

Característica de 1º nível de artífice

Você estudou o funcionamento da magia e de como conjurá-la, canalizando a magia através de objetos. Para os observadores, você não parece conjurar magias de forma convencional; você parece produzir maravilhas a partir de itens mundanos e estranhas invenções.

FERRAMENTAS EXIGIDAS

Você produz seus efeitos mágicos de artífice através de suas ferramentas. Você deve ter um foco de conjuração – especificamente ferramentas de ladrão ou algum tipo de *ferramenta de artesanato* – em mãos quando você conjurar qualquer magia com esta característica de Conjuração (o que significa que a magia tem um componente “M” quando você

A MAGIA DO ARTÍFICE

Como um artífice, você utiliza ferramentas quando você conjura magias. Quando descrever sua conjuração, pense sobre como você está utilizando uma ferramenta. Por exemplo, se você conjura *Curar Ferimentos* utilizando suplementos de alquimista, você poderia produzir rapidamente uma pomada. Se você conjura essa magia com *ferramentas de funileiro*, você pode ter a miniatura de uma aranha mecânica que enfaixa os ferimentos. O efeito da magia será o mesmo de qualquer forma.

Tais detalhes não o limitam de forma alguma nem fornecem nenhum benefício além dos efeitos do feitiço. Você não precisa justificar como está usando as ferramentas para lançar um feitiço. Mas descrever seu lançamento de feitiços de forma criativa é uma maneira divertida de se diferenciar de outros conjuradores.

a conjura). Você deve ser proficiente com a ferramenta para usá-la desta forma. Veja o capítulo de equipamentos no Livro do Jogador para as descrições dessas ferramentas.

Depois de ganhar a característica Infundir Item no 2º nível, você também pode usar qualquer item que contenha uma de suas infusões como um foco de conjuração.

TRUQUES (MAGIAS DE CÍRCULO 0)

Você conhece dois truques à sua escolha da lista de magias do artifice. Em níveis mais altos, você aprende truques de artifice adicionais, conforme mostrado na coluna Truques Conhecidos da tabela O Artifice. Quando você ganha um nível nesta classe, você pode substituir um dos truques de artifice que você conhece por outro da mesma lista.

PREPARANDO E CONJURANDO MAGIAS

A tabela O Artifice mostra quantos espaços de magia você tem para conjurar suas magias de artifice. Para conjurar uma de suas magias de artifice de 1º círculo ou superior, você deve gastar um espaço do círculo da magia ou superior. Você recupera todos os espaços de magia gastos quando termina um descanso longo.

Você prepara a lista de magias de artifice que estão disponíveis para você conjurar escolhendo a partir da lista de magias do artifice. Ao fazer isso, escolha um número de magias de artifice igual ao seu modificador de Inteligência + metade do seu nível de artifice, arredondado para baixo (mínimo de uma magia). As magias devem ser de um círculo para o qual você tenha espaços de magia.

Por exemplo, se você é um artifice de 5ª nível, você tem quatro espaços de magia de primeiro círculo e dois de segundo círculo. Com Inteligência 14, sua lista de magias preparadas pode incluir quatro magias de primeiro ou segundo círculo, em qualquer combinação. Se você preparar a magia de primeiro círculo Curar Ferimentos, você pode conjurá-la usando um espaço de magia de 1º ou 2º círculo. Conjurando uma magia não a remove de sua lista de magias preparadas.

Você pode alterar sua lista de magias preparadas quando terminar um descanso longo. Preparar uma nova lista de

magias de artifice requer tempo gasto ajustando seu foco de conjuração: pelo menos 1 minuto por círculo de magia para cada magia em sua lista

PREPARANDO E CONJURANDO MAGIAS

Inteligência é o seu atributo de conjuração para magias de artifice; sua compreensão da teoria por trás da magia permite que você a domine com uma habilidade avançada. Você usa sua inteligência sempre que uma magia de artifice se referir a seu atributo de conjuração. Adicionalmente, você usa seu modificador de Inteligência para definir a CD das salvaguardas para as magias de artifice que você conjurar e ao fazer uma jogada de ataque com magia.

CD para suas magias = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência.

Modificador de ataque de magia = seu bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência.

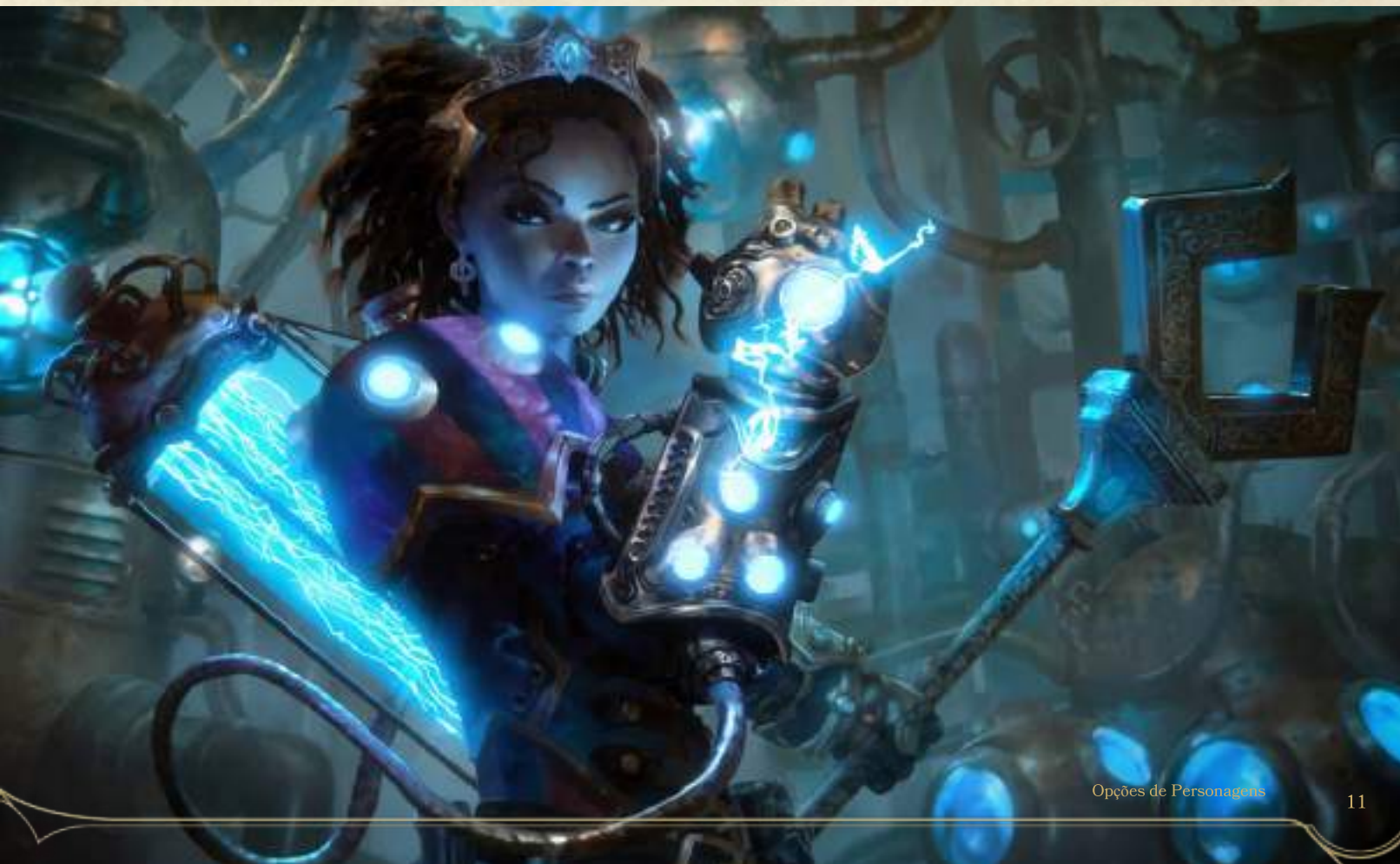
CONJURAÇÃO DE RITUAL

Você pode conjurar qualquer magia de artifice como um ritual se ela possuir o descritor ritual e você tiver a magia preparada.

LISTA DE MAGIA DO ARTÍFICE

Aqui está a lista de magias para você consultar quando você aprender uma magia de artifice. A lista está organizada pelo círculo das magias, não por nível de personagem. Se uma magia puder ser conjurada como ritual, ela terá esse descritor após o seu nome.

Toda magia está no Livro do Jogador, a menos que esteja em *itálico* (uma magia no capítulo 3) ou em **negrito** (uma magia no Guia de Xanathar para todas as coisas).



TRUQUES (CÍRCULO 0)

Acudir os Moribundos
Bolha Ácida
Chicote de Espinhos
Chicote Elétrico
Criar Fogueira
Golpe Trovejante
Lâmina da Chama esverdeada
Lâmina Estrondosa
Luz
Luzes Dançantes
Mãos Mágicas
Mensagem
Orientação
Pedra Encantada
Picada Congelante
Prestidigitação
Raio de Fogo
Raio de Gelo
Rajada Venenosa
Reparar
Resistência
Rompante de Espadas
Toque Chocante

1º CÍRCULO

Absorver Elementos

Alarme (ritual)
Beberagem Cáustica de Tasha
Catapulta
Curar ferimentos
Detectar magia (ritual)
Disfarçar-se
Fogo das Fadas
Graxa
Identificar (ritual)
Laço
Passos Largos
Purificar Alimentos e Bebidas
Queda Suave
Retirada Acelerada
Salto
Santuário
Vitalidade Vazia

2º CÍRCULO

Alterar-se
Aprimorar Atributo
Arma Mágica
Aumentar/ Reduzir
Auxílio
Boca Encantada (ritual)
Chama Contínua
Corda Extradimensional

Escalada de Aranha
Escrita celeste (ritual)
Esquentar Metal
Invisibilidade
Levitação
Pirotecnia
Proteção Contra Veneno
Restauração Menor
Teia
Tranca Arcana
Turvar
Ver o Invisível
Visão no Escuro

3º CÍRCULO

Arma Elemental
Caminhar Sobre as Águas (ritual)
Celeridade
Criar Comida e Água
Dissipar Magia
Flechas Flamejantes
Fortaleza Intelectual
Glifo de Proteção
Pequeno Servo
Piscar
Proteção Contra Energia
Respirar na Água (ritual)

Revivificar
Soneca
Voo

4º CÍRCULO

Arca secreta de Leomund
Cão fiel de Mordenkainen
Destruição Elemental
Esfera Resiliente de Otiluke
Fabricar
Invocar construto
Moldar rochas
Movimentação livre
Olho arcano
Pele-rocha
Santuário Particular de Mordenkainen

5º CÍRCULO

Animar Objetos
Aprimorar Perícia
Criação
Mão de Bigby
Muralha de Pedra
Restauração Maior
Transmutar Pedra

INFUNDIR ITEM

Característica de 2º nível de artífice.

Você ganha a habilidade de imbuir itens mundanos com certas infusões mágicas, transformando esses objetos em itens mágicos.

INFUSÕES CONHECIDAS

Quando você adquire essa característica, escolha quatro infusões de artífice para aprender, selecionando entre aquelas na seção "*Infusões do Artífice*" ao final da descrição da classe. Você aprende infusões adicionais a sua escolha quando você alcança certos níveis nesta classe, conforme mostrado na coluna Infusões Conhecidas da tabela *O Artífice*.

Sempre que você ganha um nível nesta classe você pode substituir uma das infusões de artífice que você conhece por uma nova.

INFUNDINDO UM ITEM

Sempre que terminar um descanso longo, você pode tocar um objeto não mágico e infundi-lo com uma de suas infusões de artífice, transformando-o em um item mágico. Uma infusão funciona apenas em certos tipos de objetos, como especificado na descrição da infusão. Se o item requer sintonização, você pode sintonizar-se com ele no instante em que você infunde esse item. Se você decidir se sintonizar com o item mais tarde, você deve fazer isso através do processo normal para a sintonização (veja as regras de sintonização no Guia do Mestre).

Sua infusão permanece em um item indefinidamente, mas quando você morre, a infusão desaparece após um número de dias igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo de 1 dia). A infusão também desaparece se você substituir o seu conhecimento daquela infusão.

Você pode infundir mais de um objeto não mágico no final de um descanso longo; o número máximo de objetos encontra-se na coluna Itens infundidos da tabela *O Artífice*. Você deve tocar cada um dos objetos, e cada uma de suas infusões pode estar em apenas um objeto de uma vez. Além disso, nenhum objeto pode suportar mais do que uma de suas infusões de cada vez. Se você tentar exceder seu número máximo de infusões, a infusão mais antiga se encerra, e então a nova infusão é aplicada.

Se uma infusão tem seu efeito encerrado em um item que contém outras coisas, como uma mochila de carga, seu conteúdo aparece inofensivamente dentro e ao redor de seu espaço.

ESPECIALIZAÇÃO DE ARTÍFICE

Característica de 3º nível de artífice.

Escolha o tipo de especialista que você é: Alquimista, Armeiro, Atirador, ou Ferreiro de Batalha, cada uma delas sendo detalhada depois da descrição da classe. Sua escolha concede a você características no 5º nível e novamente no 9º nível e no 15º nível.

A FERRAMENTA CERTA PARA O TRABALHO

Característica de 3º nível de artífice.

Você aprendeu como produzir exatamente a ferramenta que você precisa: com ferramentas de ladrão ou de artesão em mãos, você pode criar magicamente um conjunto de ferramentas de artesão em um espaço desocupado a até de 1,5 metros de você. Esta criação requer 1 hora de trabalho ininterrupto, que pode coincidir com um descanso curto ou longo. Embora sejam produzidas a partir de magia, as ferramentas não são mágicas e desaparecem quando você utiliza essa característica novamente.

AUMENTO NO VALOR DE ATRIBUTO

Característica de 4º nível de artífice.

Quando você alcança o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º nível, você pode aumentar um valor de atributo a sua escolha em 2, ou você pode aumentar dois valores de atributo a sua escolha em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de atributo acima de 20 com essa característica.

MAESTRIA EM FERRAMENTA

Característica de 6º nível de artífice.

O seu bônus de proficiência agora é dobrado para qualquer teste de habilidade que você faça que utilize sua proficiência com uma ferramenta.

LAMPEJO DE GENIALIDADE

Característica de 7º nível de artífice.

No 7º nível você ganha a habilidade de encontrar soluções sob pressão. Quando você ou outra criatura em seu campo de visão a até 9 metros de você faz um teste de habilidade ou uma salvaguarda, você pode usar sua reação para adicionar seu modificador de Inteligência ao resultado. Você pode usar esta característica um número de vezes igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo de uma vez). Você recupera todos os usos dessa habilidade ao terminar um descanso longo.

PERITO EM ITENS MÁGICOS

Característica de 10º nível de artífice

Você alcançou uma compreensão profunda de como utilizar e criar itens mágicos:

- Você pode se sintonizar com até quatro itens mágicos de uma vez.
- Se você criar um item mágico com uma classificação de raridade de comum ou incomum, isso demora um quarto do tempo normal, e custa a metade do valor em ouro do que seria habitual.

ITEM DE ARMAZENAR MAGIA

Característica de 11º nível de artífice

Agora você pode armazenar uma magia em um objeto. Sempre que terminar um descanso longo, você pode tocar uma arma simples ou marcial ou um item que você pode usar como um foco de conjuração, e você armazena uma magia nele, escolhendo uma magia de primeiro ou segundo círculo da lista de magias do artífice que tenha tempo de conjuração de 1 ação (você não precisa ter essa magia preparada).

Enquanto segura o objeto, uma criatura pode gastar uma ação para produzir o efeito da magia a partir dele, usando o modificador de atributo de conjuração do artífice. Se a magia exigir concentração, a criatura deve se concentrar. A magia permanece no objeto até que seja usada um número de vezes igual ao dobro do seu modificador de inteligência (mínimo de duas vezes) ou até que você use esta característica novamente para armazenar uma magia em um objeto.

VERSADO EM ITENS MÁGICOS

Característica de 14º nível de artífice

Sua habilidade com itens mágicos se aprofunda:

- Você pode se sintonizar com até cinco itens mágicos de uma vez.
- Você ignora todos os requisitos de classe, raça, magia e nível para sintonizar ou para utilizar um item mágico.

MASTRIA EM ITENS MÁGICOS

Característica de 14º nível de artífice

A partir desse nível você pode se sintonizar com até seis itens mágicos de uma vez

ALMA DO ARTÍFICE

Característica de 20º nível de artífice

Você desenvolveu uma conexão mística com os seus itens mágicos, da qual você pode se valer para sua proteção:

- Você ganha um bônus de +1 em todas as salvaguardas para cada item mágico com o qual você esteja sintonizado.
- Se você for reduzido a 0 pontos de vida, mas não morrer imediatamente, você pode utilizar sua reação para encerrar o efeito de uma de suas infusões de artífice, fazendo com que você seja reduzido a 1 ponto de vida em vez disso.

ESPECIALIZAÇÕES DE ARTÍFICE

Artífices seguem muitas disciplinas. Aqui estão as opções de especialização que você pode escolher no 3º nível.

ALQUIMISTA

“A magia tanto dos alquimistas quanto das bruxas baseia-se em uma poderosa verdade do multiverso: mortais não resistem a nada com bolhas.” Tasha

Um Alquimista é um especialista em combinar reagentes para produzir efeitos místicos. Alquimistas usam suas criações para dar vida e para drená-la. A alquimia é a mais antiga das tradições do artífice, e sua versatilidade há muito tem sido valorizada em tempos de guerra e de paz.

PROFICIÊNCIA COM FERRAMENTAS

Característica de 3º nível de Alquimista

Você adquire proficiência com suprimentos de alquimista. Se você já tem essa proficiência, você ganha proficiência com outro tipo de ferramentas de artesão a sua escolha.

MAGIAS DE ALQUIMISTA

Característica de 3º nível de Alquimista

Você sempre tem certas magias preparadas depois de alcançar alguns níveis específicos nesta classe, conforme mostrado na tabela Magias de Alquimista. Essas magias contam como magias de artífice para você, mas elas não são consideradas entre o número de magia de artífice que você prepara.

MAGIAS DE ALQUIMISTA

Nível de Artífice Magias

3º	Palavra Curativa, Raio Nauseante
5º	Esfera Flamejante, Flecha Ácida de Melf
9º	Forma Gasosa, Palavra Curativa em Massa
13º	Malogro, Proteção Contra a Morte
17º	Névoa Mortal, Reviver os Mortos

ELIXIR EXPERIMENTAL

Característica de 3º nível de alquimista

Sempre que terminar um descanso longo, você pode magicamente produzir um elixir experimental em um frasco vazio que você tocar. Role na tabela Elixir Experimental para o efeito do elixir, que é desencadeado quando alguém o bebe. Usando uma ação, uma criatura pode beber o elixir ou administrá-lo a uma criatura incapacitada.

Você pode criar elixires experimentais adicionais gastando um espaço de magia de 1º círculo ou superior para cada um. Ao fazer isso, você usa sua ação para criar o elixir em um frasco vazio que você tocar, e você escolhe o efeito do elixir da tabela Elixir Experimental.

Criar um elixir experimental requer que você tenha suprimentos de alquimista com você, e qualquer elixir que você cria com este recurso dura até que seja consumido ou até o fim do seu próximo descanso longo.

Quando você atinge níveis específicos nesta classe, você pode criar mais elixires no final de um descanso longo: dois no 6º nível e três no 15º nível. Role para cada efeito do elixir separadamente. Cada elixir precisa ter seu próprio frasco.

ELIXIR EXPERIMENTAL

D6 Efeito do Elixir

- 1 Cura. O consumidor recupera pontos de vida igual a 2d4 + o modificador de Inteligência do Artífice.
- 2 Celeridade. O deslocamento do consumidor é ampliado em 3m por 1 hora.
- 3 Resiliência. O consumidor ganha +1 de CA por 10 minutos.
- 4 Ousadia. O consumidor pode rolar um d4 e adicionar o número rolado para toda jogada de ataque e salvaguarda que fizer durante o próximo minuto.
- 5 Voo. O consumidor adquire deslocamento de voo de 3 metros por 10 minutos.
- 6 Transformação. O corpo do consumidor é transformado como se estivesse sob efeito da magia Alterar-se. O usuário determina a transformação causada pela magia, cujos efeitos duram 10 minutos.

SÁBIO ALQUÍMICO

Característica de 5º nível de alquimista

Você desenvolveu um domínio magistral de substâncias químicas mágicas, aprimorando a cura e o dano que você causa através delas. Sempre que você conjura uma magia usando os suprimentos de alquimista como foco de conjuração, você ganha um bônus em uma rolagem daquela magia. Esta rolagem deve restaurar pontos de vida ou ser uma rolagem que provoca dano ácido, ígneo, necrótico ou venenoso e o bônus é igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo de +1).

REAGENTES RESTAURADORES

Característica de 9º nível de alquimista

Você pode incorporar reagentes restauradores em alguns de seus trabalhos:

- Sempre que uma criatura beber um elixir que você criou, a criatura ganha pontos de vida temporários iguais a 2d6 + seu modificador de Inteligência (mínimo de 1 ponto de vida temporário).
- Você pode conjurar Restauração Menor sem gastar espaços de magia e sem preparar a magia, desde que você use suprimentos de alquimista como o foco de conjuração. Você pode fazer isso uma quantidade de vezes igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo de uma vez), e você recupera todos os usos dessa habilidade ao finalizar um descanso longo.

MAESTRIA QUÍMICA

Característica de 15º nível de alquimista

Você foi exposto a tantos produtos químicos que eles representam pouco risco para você, que agora pode utilizá-los para remover certos malefícios rapidamente:

- Você ganha resistência a dano ácido e venenoso, e você é imune à condição envenenado.
- Você pode conjurar Restauração Maior e Cura Completa sem gastar um espaço de magia, sem preparar a magia, e sem componentes materiais, desde que você use suprimentos de alquimista como o foco de conjuração. Depois de conjurar qualquer uma das magias com esta característica, você não pode conjurar aquela magia dessa maneira novamente até que você termine um descanso longo.

ARMEIRO

“A magia tanto dos alquimistas quanto das bruxas baseia-se em uma poderosa verdade do multiverso: mortais não resistem a nada com bolhas.” Tasha

Um artífice que se especializou como um Armeiro modifica sua armadura para funcionar quase como uma segunda pele. A armadura é aprimorada para aguçar a magia do artífice, desencadear ataques potentes e gerar uma defesa formidável. O artífice se liga a esta armadura, tornando-se uno com ela mesmo enquanto a testa e refina suas capacidades mágicas.

FERRAMENTAS IDEAIS

Característica de 3º nível de armeiro

Você ganha proficiência com armaduras pesadas. Você também ganha proficiência com ferramentas de ferreiro. Se você já tem proficiência com essa ferramenta, você ganha proficiência com outro tipo de ferramenta de artesão a sua escolha.

MAGIAS DE ARMEIRO

Característica de 3º nível de armeiro

Você sempre tem certas magias preparadas depois de alcançar alguns níveis específicos nesta classe, conforme mostrado na tabela Magias de Armeiro. Essas magias contam como magias de artífice para você, mas elas não são consideradas entre o número de magia de artífice que você pode preparar.

MAGIAS DE ARMEIRO

Nível de Artífice Magias

3º	Mísseis Mágicos, Onda Trovejante
5º	Reflexos, Despedaçar
9º	Padrão Hipnótico, Relâmpago
13º	Escudo Ardente, Invisibilidade Maior
17º	Criar Passagem, Muralha de Energia

ARMADURA ARCANA

Característica de 3º nível de armeiro

Suas explorações metalúrgicas levaram você a fazer de sua armadura um canal para sua magia. Usando uma ação, você pode transformar uma armadura que esteja vestindo em uma Armadura Arcana, desde que você tenha ferramentas de ferreiro em mãos. Você ganha os seguintes benefícios ao usar esta armadura:

- Se a armadura normalmente tem um requisito de Força, a Armadura Arcana não tem esse requisito para você.
- Você pode usar a Armadura Arcana como um foco de conjuração para suas magias de artífice.
- A armadura se prende a você e não pode ser removida contra sua vontade. Ela também se expande para cobrir todo o seu corpo, embora você possa retrainar ou implantar o elmo como uma ação bônus. A armadura substitui qualquer membro ausente, funcionando de forma idêntica ao membro que ela substitui.
- Você pode tirar ou vestir a armadura como uma ação. A armadura continua a ser uma Armadura Arcana até você vestir outra armadura ou morrer.

MODELO DE ARMADURA

Característica de 3º nível de armeiro

Você pode personalizar sua Armadura Arcana. Quando você faz isso, escolha um dos seguintes modelos de armadura: Guardião ou Infiltrador.

O modelo que você escolhe fornece benefícios especiais enquanto você o usa. Cada modelo inclui uma arma especial. Quando você ataca com essa arma, você pode adicionar seu modificador de inteligência, em vez do de Força ou Destreza, para as jogadas de ataque e dano. Você pode trocar o modelo da armadura sempre que terminar um descanso curto ou longo, desde que você tenha ferramentas de ferreiro em mãos.

- **Guardião.** Você projeta sua armadura para estar na linha de frente do conflito. Ela possui os seguintes recursos:

Manoplas Trovejantes. Cada uma das manoplas da armadura conta como uma arma simples corpo a corpo, enquanto você não estiver segurando nada com ela, e ela provoca 1d8 de dano trovejante em um acerto. Uma criatura atingida pela manopla tem desvantagem nas jogadas de ataque contra outros alvos exceto você até o início de seu próximo turno, uma vez que a armadura emite magicamente um pulso de distração quando a criatura ataca outra pessoa.

Campo Defensivo. Com uma ação bônus, você pode ganhar pontos de vida temporários iguais ao seu nível nesta classe, substituindo quaisquer pontos de vida temporários que você já tenha. Você perde esses pontos de vida temporários se tirar a armadura. Você pode usar esta ação bônus um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, e você recupera todos os usos gastos quando terminar um descanso longo.

- **Infiltrador.** Você personaliza sua armadura para ações mais sutis. Ela possui os seguintes recursos:

Lança-Relâmpagos. Um nódulo semelhante a uma gema aparece em um de seus punhos armadurados ou em seu peito (a sua escolha). Ele conta como uma arma simples de ataque à distância, com um alcance normal de 27 metros e um alcance longo de 90 metros, e provoca 1d6 de dano elétrico em um acerto. Uma vez em cada um de seus turnos, ao acertar uma criatura com essa arma, você pode causar 1d6 de dano elétrico extra a esse alvo.

Passos Energizados. Seu deslocamento aumenta em 1,5m. Campo de Amortecimento. Você tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade). Se a armadura normalmente impõe desvantagem em tais testes, a vantagem e desvantagem cancelam uma a outra, como ocorre normalmente.

ATAQUE EXTRA

Característica de 5º nível de armeiro

Você pode atacar duas vezes em vez de uma sempre que você executa a ação de Ataque no seu turno.

MODIFICAÇÕES DA ARMADURA

Característica de 9º nível de armeiro

Você aprende como utilizar suas infusões de artífice especificamente para modificar sua Armadura Arcana. Essa armadura agora conta como itens separados para os propósitos de sua característica Infundir Itens: armadura (a peça do peito), botas, elmo e a arma especial da armadura. Cada um desses itens pode conter uma de suas infusões, e as infusões são transferidas se você modificar o modelo da armadura através da característica Modelo de Armadura. Adicionalmente, o número máximo de itens que você pode ter infuso por vez aumenta em 2, mas esses itens extras devem ser parte de sua Armadura Arcana.

ARMADURA PERFEITA

Característica de 15º nível de armeiro

Sua Armadura Arcana adquire benefícios adicionais com base em seu modelo, conforme listado abaixo.

- **Guardião.** Quando uma criatura Enorme ou menor dentro do seu campo de visão termina o turno a até 9 metros de você, você pode usar sua reação para magicamente obrigar a criatura a realizar uma salvaguarda de Força contra sua CD para magias, puxando a criatura por até 9 metros em direção a você para um espaço desocupado. Se você puxar o alvo para um espaço a menos de 1,5 metros de você, você poderá fazer um ataque corpo a corpo com arma contra ele como parte dessa reação. Você pode usar esta reação um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, e recupera todos os usos quando terminar um descanso longo.
- **Infiltrador.** Qualquer criatura que sofrer dano elétrico de seu Lança-Relâmpago brilha com luz mágica até o início de seu próximo turno. A criatura cintilante emite meia-luz em um raio de 1,5 metros, e tem desvantagem nas jogadas de ataque contra você, uma vez que a eletricidade o sacode se ele o atacar. Adicionalmente, a próxima jogada de ataque contra a criatura tem vantagem, e se esse ataque acertar, ela recebe 1d6 de dano elétrico extra.

ATIRADOR

"Alguns artífices formulam a difícil questão: "Pode haver ainda mais dano colateral?" Tasha

Um atirador é especialista em usar magia para disparar energia, projéteis e explosões em um campo de batalha. Este poder destrutivo é valorizado pelos exércitos em guerras de muitos mundos diferentes. E quando a guerra passa, alguns membros desta especialidade procuram construir um mundo mais pacífico usando seus poderes para lutar contra as retomadas de conflitos. A viajante gnomia artífice Vi já falou claramente sobre fazer as coisas certas: "Já era hora de consertarmos as coisas em vez de explodir tudo para o inferno."

PROFICIÊNCIA COM FERRAMENTAS

Característica de 3º nível de atirador

Você adquire proficiência com ferramentas de carpinteiro. Se você já tem essa proficiência, você ganha proficiência com outro tipo de ferramentas de artesão a sua escolha.

MAGIAS DE ATIRADOR

Característica de 3º nível de atirador

Você sempre tem certas magias preparadas depois de alcançar níveis específicos nesta classe, conforme mostrado na tabela de Magias de atirador. Essas magias contam como magias de artífice para você, mas eles não contam para o número de magias de artífice que você prepara.

MAGIAS DE ATIRADOR

Nível de Artífice Magias

3º	Escudo, Onda Trovejante
5º	Raio Ardente, Despedaçar
9º	Bola de Fogo, Muralha de Vento
13º	Tempestade Glacial, Muralha de Fogo
17º	Cone de Frio, Muralha de Energia

CANHÃO MÍSTICO

Característica de 3º nível de atirador

Você aprendeu como criar um canhão mágico. Usando ferramentas de carpinteiro ou ferramentas de ferreiro, você pode realizar uma ação para criar magicamente um canhão pequeno ou minúsculo sobrenatural em um espaço desocupado em uma superfície horizontal a menos de 1,5 m de você. Um pequeno canhão sobrenatural ocupa seu espaço, e um minúsculo pode ser segurado em uma das mãos.

Depois de criar um canhão, você não pode fazê-lo novamente até terminar um longo descanso ou até gastar um espaço de feitiço para criar um. Você pode ter apenas um canhão por vez e não pode criar um enquanto seu canhão estiver presente.

O canhão é um objeto mágico. Independentemente do tamanho, o canhão tem uma CA de 18 e um número de pontos de vida igual a cinco vezes o seu nível de artífice. É imune a danos por veneno e danos psíquicos. Se ele for forçado a fazer um teste de habilidade ou teste de resistência, trate todos os seus valores de habilidade como 10 (+ 0). Se o feitiço *consertar* for lançado sobre ele, ele recupera 2d6 pontos de vida. Ele desaparece se for reduzido a 0 pontos de vida ou após 1 hora. Você pode descartá-lo logo como uma ação.

Ao criar o canhão, você determina sua aparência e se ele tem pernas. Você também decide qual é o tipo, escolhendo entre as opções na tabela Canhões Místicos. Em cada um de seus turnos, você pode realizar uma ação bônus para fazer com que o canhão seja ativado se você estiver a menos de 18 metros dele. Como parte da mesma ação bônus, você pode direcionar o canhão para caminhar ou subir até 15 pés para um espaço desocupado, desde que tenha pernas.



CANHÕES MÍSTICOS

Canhão Ativação

Lança-Chamas O canhão exala fogo em uma área adjacente em Cone de 4,5 metros que você designar. Cada criatura naquela área deve fazer um teste de resistência de Destreza contra seu teste de magia CD, levando 2d8 de dano de fogo em uma falha ou metade do dano em um teste bem-sucedido. O fogo acende qualquer objeto inflamável na área que não esteja sendo usado ou carregado.

Força de Balista Faça um ataque mágico de longo alcance, originando-se do canhão, em uma criatura ou objeto a 36 metros dele. Em um acerto, o alvo sofre 2d8 de dano de força e, se o alvo for uma criatura, ele é empurrado a até 1,5 metro de distância do canhão.

Protetor O canhão emite uma explosão de energia positiva que concede a si mesma e a cada criatura de sua escolha a 3 metros dele um número de pontos de vida temporários igual a 1d8 + seu modificador de inteligência (mínimo + 1).

ARMA DE FOGO ARCANA

Característica de 5º nível de atirador

Você sabe como transformar uma varinha, cajado ou vara em um arma de fogo arcana, um canal para seus feitiços destrutivos. Quando terminar um descanso longo, você pode usar as ferramentas do carpinteiro para esculpir símbolos especiais em uma varinha, cajado, ou vara e assim transformá-lo em sua arma de fogo arcana. Os símbolos desaparecem do objeto se você mais tarde esculpi-los em um item diferente. Caso não o faça os símbolos duram indefinidamente.

Você pode usar sua arma de fogo arcana como um foco de feitiço para seus feitiços de artifice. Quando você lança um feitiço de artifice através da arma de fogo, role 1d8, e você ganhe um bônus igual a uma das jogadas de dano do feitiço para o número rolado.

CANHÃO EXPLOSIVO

Característica de 9º nível de atirador

Cada canhão antigo que você cria é agora mais destrutivo:

- Todas as jogadas de dano do canhão aumentam em 1d8.
- Como uma ação, você pode comandar o canhão para detonar se você estiver a menos de 18 metros dele. Fazendo assim destrói o canhão e força cada criatura dentro de 20 pés para fazer um teste de resistência de Destreza jogue contra o seu feitiço save CD, sofrendo 3d8 de dano de força em uma falha ou metade do dano em um sucesso.

POSIÇÃO FORTIFICADA

Característica de 15º nível de atirador

Você é um mestre em formar posições bem protegidas usando seu Canhão Místico:

- Você e seus aliados têm meia cobertura enquanto estiverem à 3 metros de um canhão que você cria com Canhão Místico, como resultado de um campo cintilante de magia proteção que o canhão emite.

- Agora você pode ter dois canhões ao mesmo tempo. Você pode criar dois com a mesma ação (mas não o mesmo slot de magia), e você pode ativar ambos eles com a mesma ação bônus. Você determina se os canhões são idênticos entre si ou diferentes. Você não pode criar um terceiro canhão enquanto você tem dois.

FERREIRO DE BATALHA

Comandando nada menos do que o poder de criar vida, muitos ferreiros usam seu gênio para forjar cachorros e gatinhos tecnologicamente notáveis. Talvez eu os tenha subestimado. Tasha

Os exércitos exigem proteção e alguém tem que consertar as coisas se as defesas falharem. Uma combinação de protetor e médico, um ferreiro de batalha é um especialista em defender os outros e em consertar material e pessoal. Para ajudar em seu trabalho, ferreiros de batalha são acompanhados por um defensor de aço, um companheiro protetor de sua própria criação. Muitos soldados contam histórias de quase morte antes de serem salvos por um ferreiro de batalha e seu defensor de aço.

PROFICIÊNCIA COM FERRAMENTAS

Característica de 3º nível de ferreiro de batalha

Você adquire proficiência com ferramentas de ferreiro. Se você já tem essa proficiência, você ganha proficiência com outro tipo de ferramentas de artesão a sua escolha.

MAGIAS DE FERREIRO DE BATALHA

Característica de 3º nível de ferreiro de batalha

Você sempre tem certas magias preparadas depois de atingir níveis específicos nesta classe, conforme mostrado na tabela de Magias do Ferreiro de Batalha. Essas magias contam como magias de artifice para você, mas eles não contam para o número de magias de artifice que você prepara.

MAGIAS DE FERREIRO DE BATALHA

Nível de Artífice	Magias
3º	Escudo, Heroísmo
5º	Marca da Punição, Vínculo de Proteção
9º	Aura de Vitalidade, Invocar Barragem
13º	Aura de Pureza, Escudo de Fogo
17º	Banimento Destruidor, Curar Ferimentos em Massa

PRONTO PARA A BATALHA

Característica de 3º nível de ferreiro de batalha

Seu treinamento de combate e seus experimentos com magia valeram a pena de duas maneiras:

- Você ganha proficiência com armas marciais.
- Quando você ataca com uma arma mágica, você pode usar seu modificador de Inteligência, em vez do Modificador de Força ou Destreza, para jogadas de ataque e de dano.

DEFENSOR DE AÇO

Característica de 3º nível de ferreiro de batalha

Sua engenharia lhe trouxe um companheiro, um defensor de aço. Ele é amigável com você e seus companheiros, e obedece aos seus comandos. Veja as estatísticas de jogo dele no bloco de estatísticas Defensor de Aço, que usa seu bônus de proficiência (BP) em vários lugares. Você determina a aparência da criatura e se ele tem duas ou quatro pernas; sua escolha não tem efeito sobre as estatísticas de jogo.

Em combate, o defensor compartilha sua contagem de iniciativa, mas o turno dele é imediatamente após o seu. Ele pode se mover e usar sua reação por conta própria, mas a única ação que realiza em seu turno é a ação de Esquiva, a menos que você utilize sua ação bônus para comandá-lo a realizar outra ação. Essa ação pode ser uma em seu bloco de estatísticas ou qualquer outra. Se você estiver incapacitado, o defensor pode realizar qualquer ação a sua escolha, não apenas a Esquiva.

Se a magia Reparar for conjurada no defensor, ele recupera 2d6 pontos de vida. Se ele morreu dentro da última hora, você pode usar ferramentas de ferreiro como uma ação para revivê-lo, desde que você esteja a menos de 1,5 metros dele e gaste um espaço de magia de 1º círculo ou superior. O defensor retorna à vida após 1 minuto com todos os seus pontos de vida restaurados.

No final de um descanso longo, você pode criar um novo defensor de aço se você tiver ferramentas de ferreiro com você. Se você já tiver um defensor de aço através dessa característica, o primeiro perece imediatamente. O defensor também perece se você morrer.



DEFENSOR DE AÇO

Construto Médio

Classe de Armadura 15 (Armadura Natural)

Pontos de Vida 2 + seu modificador de inteligência + 5 vezes seu nível de artífice (o defensor tem um número de dados de vida, [d8s] igual ao seu nível nesta classe)

Deslocamento 12m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	4 (-3)	10 (+0)	6 (-2)

Salvaguardas DES 1 + BP, CON 2 + BP

Perícias Atletismo 2 + BP, Percepção 0 + BP x 2

Imunidade a Dano Venenoso

Imunidade a Condições Enfeitiçado, Exausto, Envenenado

Sentidos Visão no escuro 18 m, Percepção Passiva 10 + (BP x 2)

Idiomas Entende os idiomas que você fala

Nível de Desafio — **Bônus de Proficiência [BP]** Igual ao seu bônus

Vigilante O defensor não pode ser surpreso.

Ações

- **Laceração de Energia.** Ataque com Arma Corpo a Corpo: seu modificador de ataques com magia para acertar, alcance 1,5 m, um alvo que você possa ver. Acerto: 1d8 + BP de dano de energia
- **Reparar** (3/dia). Os mecanismos mágicos dentro do defensor restauram 2d8 + BP pontos de vida para ele mesmo ou para um construto ou objeto a até 1,5m dele.

Reações

- **Defletir Ataque.** O defensor impõe desvantagem na jogada de ataque de uma criatura a até 1,5m de distância que ele possa ver, desde que a jogada de ataque seja contra outra criatura que não o defensor.

ATAQUE EXTRA

Característica de 5º nível de ferreiro de batalha

Você pode atacar duas vezes em vez de uma sempre que você executa a ação de Ataque no seu turno.

PULSO ARCANO

Característica de 9º nível de ferreiro de batalha

Você aprendeu novas formas de canalizar energia arcana para ferir ou curar. Quando você atinge um alvo com um ataque com arma mágica ou seu defensor de aço atinge um alvo, você pode canalizar energia mágica através do ataque para criar um dos seguintes efeitos:

- O alvo sofre 2d6 de dano extra de energia.
- Escolha uma criatura ou objeto que você possa ver a até de 9 metros do alvo. A energia de cura flui para o destinatário escolhido, restaurando 2d6 pontos de vida dele.

Você pode usar essa energia um número de vezes igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo de uma vez), mas você não pode fazer isso mais do que uma vez por turno. Você recupera todos os usos quando termina um descanso longo.

DEFENSOR APRIMORADO

Característica de 15º nível de ferreiro de batalha

Seu Pulso Arcano e seu Defensor de Aço tornam-se mais poderosos:

- O dano extra e a cura do seu Pulso Arcano aumentam para 4d6.
- Seu defensor de aço ganha um bônus de +2 na CA.
- Sempre que seu defensor de aço usa seu Defletir Ataque, o atacante recebe dano de energia igual a 1d4 + seu modificador de Inteligência.

INFUSÕES DE ARTÍFICE

As infusões de artífice são processos extraordinários que transformam rapidamente um objeto não mágico em um item mágico. A descrição de cada uma das seguintes infusões informa o tipo de objeto que pode recebê-la, bem como se o item mágico resultante requer sintonização. Algumas infusões especificam um nível mínimo de artífice. Você não pode aprender essas infusões até que esteja pelo menos nesse nível. A menos que a descrição de uma infusão diga o contrário, você não pode aprender uma infusão mais de uma vez.

AFIADOR MENTAL

Item: Uma armadura ou manto.

O item infundido pode enviar um pulso para o usuário para reorientar sua mente. O item tem 4 cargas. Quando o usuário falha em uma salvaguarda de Constituição para manter a concentração em uma magia, o usuário pode usar sua reação para gastar 1 das cargas do item para ser bem sucedido ao invés disso. O item recupera 1d4 cargas diariamente ao amanhecer.

ANEL DE REABASTECIMENTO DE MAGIA

Pré-requisito: 6º nível de artífice.

Item: Um anel (requer sintonização).

Enquanto usa este anel, a criatura pode recuperar um espaço de magia gasto com uma ação. O espaço recuperado pode ser de terceiro círculo ou inferior. Uma vez usado, o anel não pode ser utilizado novamente até o próximo amanhecer.

ARMA APRIMORADA

Item: Uma arma simples ou marcial.

Esta arma mágica concede um bônus de +1 para jogadas de ataque e de dano feitas com ela. O bônus aumenta para +2 quando você atinge o 10º nível nesta classe.

ARMA BUMERANGUE

Item: Uma arma simples ou marcial com a propriedade arremesso.

Esta arma mágica concede um bônus de +1 nas jogadas de ataque e de danos feitas com ela, e ela retorna para a mão do usuário imediatamente após ser usada para fazer um ataque à distância.

ARMA RADIANTE

Pré-requisito: 6º nível de artífice

Item: Uma arma simples ou marcial (requer sintonização).

Esta arma mágica concede um bônus de +1 para jogadas de ataque e de dano feitas com ela. Enquanto a segura, o portador pode usar uma ação bônus para gerar luz plena em um raio de 9m e meia-luz por 9m adicionais. O portador pode extinguir a luz como uma ação bônus. A arma possui 4 cargas. Como uma reação imediata depois de ser atingido por um ataque, o portador pode gastar 1 carga para fazer com que o atacante fique cego até o final do próximo turno do atacante, a menos que ele seja bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição contra sua CD de magia. A arma recupera 1d4 cargas gastas todos diariamente ao amanhecer.

ARMADURA DA FORÇA MÁGICA

Item: Uma armadura (requer sintonização)

Esta armadura possui 6 cargas. O usuário pode gastar as cargas da armadura das seguintes maneiras:

- Quando o usuário faz um teste de habilidade ou uma salvaguarda de Força, ele pode gastar 1 carga para adicionar um bônus ao teste igual ao seu modificador de Inteligência.
- Se a criatura seria derrubada, ela pode usar sua reação para gastar 1 carga e evitar isso.

A armadura recupera 1d6 das cargas gastas diariamente ao amanhecer.

ARMADURA DA RESISTÊNCIA

Pré-requisito: 6º nível de artífice

Item: Uma armadura (requer sintonização)

Enquanto usa esta armadura, uma criatura tem resistência a um dos seguintes tipos de danos, que você escolhe quando infundir o item: gélido, ígneo, energia, elétrico, necrótico, venenoso, psíquico, ácido, radiante, ou trovejante.

ARMADURA DE PROPULSÃO ARCANA

Pré-requisito: 14º nível de artífice

Item: Uma armadura (requer sintonização)

O portador desta armadura ganha estes benefícios:

- O deslocamento do usuário aumenta em 1,5m.
- A armadura inclui manoplas, e cada uma delas é uma arma mágica que só pode ser empunhada se estiver com a mão livre. O portador é proficiente com as manoplas, e cada uma provoca 1d8 de dano de energia em um acerto e tem a propriedade arremessável, com um alcance normal de 6 metros e um alcance longo de 18 metros. Quando arremessada, a manopla se desprende e voa em direção ao alvo do ataque, e então imediatamente retorna ao usuário e se reconecta.
- A armadura não pode ser removida contra a vontade do usuário.
- Se o usuário não tiver algum dos membros, a armadura pode substituir esses membros – mãos, braços, pés, pernas ou apêndices semelhantes. A função dessas peças é idêntica à dos membros substituídos.

BOTAS DO CAMINHO SINUOSO

Pré-requisito: 6º nível de artífice

Item: Um par de botas (requer sintonização)

Enquanto usa essas botas, uma criatura pode se teletransportar a até 4,5m com uma ação bônus para um espaço desocupado que ela possa ver. A criatura deve ter ocupado esse espaço em algum momento do turno atual.

DEFESA APRIMORADA

Item: Uma armadura ou escudo

Uma criatura ganha +1 de bônus na Classe de Armadura enquanto vestindo (armadura) ou empunhando (escudo) o item com a infusão. O bônus aumenta para +2 quando você atinge o 10º nível nesta classe.

DISPARO RECORRENTE

Item: Uma arma simples ou marcial com a propriedade de munição (requer sintonização)

Esta arma mágica concede um bônus de +1 para jogadas de ataque e de danos feitas com ela quando é utilizada para fazer um ataque à distância, e ela ignora a propriedade de munição se tiver.

Se você não carregar munição na arma, ela produz a sua própria, criando automaticamente uma peça de munição mágica quando você faz um ataque à distância com ela. A munição criada pela arma desaparece no instante após o ataque, atingindo ou errando o alvo.

ELMO DA PRONTIDÃO

Pré-requisito: 10º nível de artífice

Item: Um elmo (requer sintonização)

Enquanto usa este elmo, uma criatura tem vantagem nos testes de iniciativa. Além disso, o usuário não pode ser surpreendido, desde que não esteja incapacitado.

ESCUDO DE REPULSÃO

Pré-requisito: 6º nível de artífice

Item: Um escudo (requer sintonização)

Uma criatura ganha um bônus de +1 na Classe de Armadura enquanto empunha este escudo. O escudo possui 4 cargas. Enquanto o segura, o portador pode usar sua reação imediatamente após ser atingido por um ataque corpo a corpo para gastar 1 das cargas do escudo e empurrar o atacante para até 4,5 metros de distância. O escudo recupera 1d4 cargas gastas diariamente ao amanhecer.

FOCO ARCANO APRIMORADO

Item: Um cajado, bastão ou varinha (requer sintonização)

Enquanto segura este item, uma criatura ganha um bônus de +1 para jogadas de ataque com magia. Além disso, a criatura ignora meia cobertura ao fazer um ataque com magia. O bônus aumenta para +2 quando você atinge o 10º nível nesta classe.

REPLICAR ITEM MÁGICO

Usando esta infusão, você replica um item mágico específico. Você pode aprender esta infusão várias vezes; cada vez que você fizer isso, escolha um item mágico que você pode fazer com ela, escolhendo entre os itens das tabelas Itens

Replicáveis. Os títulos das tabelas informam o nível que você deve ter na classe para escolher um item delas. Alternativamente, você pode escolher um item mágico entre os itens mágicos comuns no jogo, não incluindo poções ou pergaminhos.

Nas tabelas, a entrada de um item informa se o item requer sintonização. Veja a descrição do item no Guia do Mestre para mais informações sobre ele, incluindo o tipo de objeto necessário para sua fabricação.

ITENS REPLICÁVEIS (2º NÍVEL DE ARTÍFICE)

Item Mágico	Sintonização
Capa de Respirar na Água	Não
Corda de Escalada	Não
Jarra de Alquimia	Não
Mochila de Carga	Não
Óculos Noturnas	Não
Pedras de Mensagens	Não
Varinha de Detectar Magia	Não
Varinha de Segredos	Não

ITENS REPLICÁVEIS (6º NÍVEL DE ARTÍFICE)

Item Mágico	Sintonização
Anel de Andar na Água	Não
Botas Élficas	Não
Flauta Assombrada	Não
Lanterna de Revelação	Não
Luvas do Ladrão	Não
Manto da Arraia	Não
Manto Élfico	Sim
Olhos de Encantamento	Sim





ITENS REPLICÁVEIS (10º NÍVEL DE ARTÍFICE)

Item Mágico	Sintonização
Aljava de Ehlonna	Não
Anel de Escudo Mental	Sim
Anel de Saltar	Sim
Botas Aladas	Sim
Botas de Caminhar e Saltar	Sim
Botas de Inverno	Sim
Braceletes de Arquearia	Sim
Broche do Escudo	Sim
Chapéu de Disfarce	Sim
Elmo de Telepatia	Sim
Flauta dos Esgotos	Sim
Luvas de Apanhar Projéteis	Sim
Luvas de Nadas e Escalar	Sim
Manoplas de Força do Ogro	Sim
Manto de Proteção	Sim
Medalhão de Pensamentos	Sim
Olhos de Água	Sim
Periápto de Adaptação	Sim
Periápto da Cricatrização	Sim
Sandálias de Pata de Aranha	Sim
Tiara do Intelecto	Sim

ITENS REPLICÁVEIS (14º NÍVEL DE ARTÍFICE)

Item Mágico	Sintonização
Algemas Dimensionais	Não
Amuleto da Saúde	Sim
Anel de Ação Livre	Sim
Anel de Proteção	Sim
Anel do Ariete	Sim
Braceletes de Defesa	Sim
Botas de Levitação	Sim
Botas de Velocidade	Sim
Cinturão de Força do Gigante da Colina	Sim
Gema de Visão	Sim
Manto do Morcego	Sim
Trombeta da Destruição	Sim



SERVO HOMÚNCULO

Item: Uma gema ou cristal com valor mínimo de 100po

Você aprende métodos complexos para criar magicamente um homúnculo especial que lhe serve. O item que você infundir serve como o coração da criatura, em torno do qual o corpo da criatura se forma instantaneamente.

Você determina a aparência do homúnculo. Alguns artífices preferem pássaros de aparência mecânica, enquanto outros preferem algo como frascos alados ou caldeirões animados em miniatura.

O homúnculo é amigável com você e seus companheiros, e obedece aos seus comandos. Veja as estatísticas de jogo da criatura no bloco de estatísticas do Servo Homúnculo, que usa seu bônus de proficiência (BP) em vários locais.

Em combate, o homúnculo compartilha sua iniciativa, mas o turno dele acontece imediatamente após o seu. Ele pode se mover e usar sua reação por conta própria, mas a única ação que realiza em seu turno é a ação de Esquiva, a menos que você utilize uma ação bônus no seu turno para comandá-lo a realizar outra ação. Essa ação pode ser uma do seu bloco de estatísticas ou alguma outra ação. Se você está incapacitado, o homúnculo pode realizar qualquer ação que ele quiser, não apenas a Esquiva. O homúnculo recupera 2d6 pontos de vida se a magia Reparar for conjurada sobre ele. Se você ou o homúnculo morrer, ele desaparece, deixando o coração em seu lugar.



SERVO HOMÚNCULO

Construto Minúsculo

Classe de Armadura 13 (Armadura Natural)

Pontos de Vida 1 + seu modificador de inteligência + 5 vezes seu nível de artífice (o homúnculo tem um número de dados de vida, [d4s] igual ao seu nível nesta classe)

Deslocamento 6m, Voo 9m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (-3)	15 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

Salvaguardas DES 2 + BP

Perfícias Percepção 0 + BP x 2, Furtividade 2 + (BP x 2).

Imunidade a Dano Venenoso.

Imunidade a Condições Exausto, Envenenado.

Sentidos Visão no escuro 18 m, Percepção Passiva 10 + (BP x >2).

Idiomas Entende os idiomas que você fala.

Nível de Desafio —

Bônus de Proficiência [BP] Igual ao seu bônus

Evasão Se o homúnculo é submetido a um efeito que o permita realizar uma salvaguarda de Destreza para receber apenas metade do dano, em vez disso, ele não sofre dano se for bem-sucedido na salvaguarda, e apenas metade do dano se falhar. Ele não pode usar essa característica se estiver incapacitado.

Ações

- **Disparo de Energia.** Ataque à distância com arma: seu modificador de ataques de magia para acertar, alcance 9 m, um alvo que você possa ver. Acerto: 1d4 + BP de dano de energia.

Reações

- **Canalizar Magia.** O homúnculo transmite uma magia que você conjurar com o alcance de toque. O homúnculo deve estar a até 36 metros de você para isso.



BÁRBARO

A classe do Bárbaro recebe novas características e subclasses nessa seção.

CARACTERÍSTICAS OPCIONAIS DE CLASSE

No livro do jogador, você ganha características de classe ao alcançar certos níveis em sua classe. Essa seção oferece características adicionais que você pode adquirir como um bárbaro. Diferente das características do Livro do Jogador, você não recebe as características aqui presentes de forma automática.

Consultando seu mestre, você decide se deseja obter uma característica desta seção se você atender ao requisito de nível observado na descrição dela. Essas características podem ser selecionadas separadamente uma da outra; você pode utilizar uma, ambas, ou nenhuma delas.

CONHECIMENTO PRIMITIVO

Característica de bárbaro de 3º nível

Quando você alcança o 3º nível e novamente no 10º nível, você adquire proficiência em uma perícia a sua escolha da lista de perícias do bárbaro de 1º nível.

INSTINTO AGRESSIVO

Característica de bárbaro de 7º nível

Como parte de uma ação bônus que você utilizar para entrar em fúria, você pode se mover até metade de seu deslocamento.



TRILHAS PRIMITIVAS

No 3º nível, um bárbaro adquire a característica da *Trilha primitiva*, que lhe fornece a escolha de sua subclasse. As seguintes opções estão disponíveis para você quando for realizar essa escolha: Trilha da Besta e Trilha da Magia Selvagem.

TRILHA DA BESTA

"Você tem que respeitar qualquer um que deixe sua besta interna sair para uma corridinha animada e uma saudável rasgação de gargantas." Tasha

Bárbaros que caminham pela Trilha da Besta tiram sua fúria de uma centelha bestial que queima em suas almas. Essa besta irrompe no auge da fúria, transformando fisicamente o bárbaro.

Tais bárbaros podem ser possuídos por um espírito primitivo ou serem descendentes de metamorfos. Você pode escolher a origem de seu poder feral ou determinar isso rolando na tabela de Origem da Besta.

ORIGEM DA BESTA

d4 Origem

- 1 Um de seus pais é um licantropo, e você herdou parte de sua maldição.
- 2 Você é descendente de um arquidruída e herdou a habilidade de mudar de forma parcialmente.
- 3 Um espírito feérico o apresentou com a habilidade de adotar diferentes aspectos bestiais.
- 4 O espírito de um animal ancestral vive dentro de você, permitindo que trilhe esse caminho.

FORMA DA BESTA

Característica de 3º nível da Trilha da Besta

Quando você entra em fúria, você pode se transformar, revelando o poder bestial que há dentro de você. Até que a fúria se encerre, você manifesta uma arma natural. Ela conta como uma arma simples de ataque corpo a corpo para você, e você adiciona seu modificador de Força às rolagens de ataque e dano quando ataca com ela, como normalmente. Você escolhe a forma da arma cada vez que entra em fúria:

Mordida. Sua boca se transforma em um focinho bestial ou em grandes mandíbulas (a sua escolha). Isso provoca 1d8 de dano perfurante em um acerto. Uma vez por turno, quando você causa dano em uma criatura com essa mordida, você recupera uma quantia de pontos de vida igual ao seu modificador de proficiência, desde que você esteja com metade ou menos de seus pontos de vida totais no momento do acerto.

Garras. Cada uma de suas mãos se transforma em uma pata com garras que você pode utilizar como arma caso suas mãos estejam livres. Isso provoca 1d6 de dano cortante em caso de acerto. Uma vez por turno, quando você atacar com suas garras usando a ação de Ataque, você pode realizar um ataque de garra adicional como parte da mesma ação.

Cauda. Cresce uma cauda chicoteante e espinhosa em você, que causa 1d8 de dano perfurante em um acerto e que possui a propriedade de alcance. Se uma criatura a até 3m de você e que esteja em seu campo de visão o acerta com uma jogada de ataque, você pode utilizar a sua reação para golpear com sua cauda e rolar um d8, aplicando um bônus em sua CA equivalente ao valor rolado e fazendo com que o ataque potencialmente o erre.

ALMA BESTIAL

Característica de 6º nível da Trilha da Besta

O poder feral dentro de você aumenta, fazendo com que a arma natural da sua Forma Bestial conte como mágica para o propósito de superar resistências e imunidades a ataques e danos não-mágicos. Você também pode alterar sua forma para se adaptar aos seus arredores. Quando você finalizar um descanso curto ou longo, escolha um dos seguintes benefícios, que durará até que você termine seu próximo descanso, seja ele curto ou longo:

- Você adquire deslocamento de natação igual ao seu deslocamento terrestre, e você pode respirar debaixo da água
- Você ganha deslocamento de escalada igual ao seu deslocamento terrestre e você pode escalar superfícies difíceis, incluindo ficar de cabeça para baixo em tetos, sem a necessidade de realizar testes de habilidade.
- Quando você salta, você pode realizar um teste de Força (Atletismo) e ampliar seu salto por uma quantia de metros igual a um terço do resultado total. Você pode realizar esse teste especial apenas uma vez por turno

FÚRIA CONTAGIOSA

Característica de 10º nível da Trilha da Besta

Quando você acerta uma criatura com suas armas naturais enquanto em fúria, a besta dentro de você pode amaldiçoar seu alvo com uma raiva descontrolada. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria (CD igual a 8 + seu modificador de Constituição + seu bônus de proficiência) ou sofrer um dos seguintes efeitos (a sua escolha):

- O alvo deve usar sua reação para realizar um ataque corpo a corpo contra outra criatura a sua escolha que você possa ver.
- O alvo recebe 2d12 de dano psíquico. Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, e você recupera todos os usos quando você terminar um descanso longo.

CHAMADO DE CAÇA

Característica de 14º nível da Trilha da Besta

A besta dentro de você torna-se tão poderosa que você pode espalhar sua ferocidade para os outros e adquirir resiliência através daqueles que se juntarem a sua caçada. Quando você entrar em fúria, você pode escolher uma quantia de outras criaturas voluntárias dentro da sua visão a até 9m de você igual ao seu modificador de Constituição (mínimo de uma criatura). Você ganha 5 pontos de vida temporários para cada criatura que aceitar essa característica. Até que a fúria se encerre, cada uma das criaturas escolhidas pode utilizar o seguinte benefício uma vez em cada um dos seus turnos:

Quando a criatura acertar um alvo com uma jogada de ataque e provocar dano nele, a criatura pode rolar um d6 e ganhar um bônus no dado igual ao valor rolado. Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, e você recupera todos os usos ao terminar um descanso longo.

TRILHA DA MAGIA SELVAGEM

“Eu não recomendo deixar a magia tomar as rédeas, mas eu não sou sua mãe. Divirta-se.” Tasha

Muitos lugares no multiverso fervilham com beleza, emoção intensa e rompantes de magia; Faéria, os Planos Superiores, e outros mundos de poder sobrenatural irradiam com tais forças e podem influenciar profundamente as pessoas. Como seres intensos, bárbaros são especialmente suscetíveis a essas influências imprevisíveis, com alguns deles sendo transformados pela magia. Estes bárbaros inundados pela magia seguem a Trilha da Magia Selvagem. Bárbaros elfos, tiferinos, aasimares, e genasi frequentemente seguem esse caminho, ansiosos por manifestar a magia transcendental de seus ancestrais.



SURTO SELVAGEM

Característica de 3º nível da Trilha da Magia Selvagem

A energia mágica remexendo-se dentro de você às vezes irrompe de seu corpo. Quando você entra em fúria, role na tabela de Magia Selvagem para determinar o efeito mágico produzido. Se o efeito exigir uma salvaguarda, a CD é igual a 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Constituição.

MAGIA SELVAGEM

1d8 Efeito

- 1 Tentáculos sombrios chicoteiam ao seu redor. Cada criatura a sua escolha em seu campo de visão e que esteja a até 9m de você deve realizar uma salvaguarda de Constituição ou sofre 1d12 de dano necrótico. Você também ganha 1d12 de pontos de vida temporários.
- 2 Você se teleporta a até 9m para um espaço desocupado que você possa ver. Até que sua fúria termine, você pode utilizar esse efeito novamente em cada um dos seus turnos com uma ação bônus.
- 3 Um espírito intangível, parecido com um flumph ou uma pixie (a sua escolha), aparece a até 1,5m de distância de uma criatura a sua escolha em seu campo de visão a até 9m de você. No final do turno atual, o espírito explode, e cada criatura a até 1,5m dele deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza ou sofre 1d6 de dano de energia. Até que sua fúria acabe você pode utilizar esse efeito novamente em cada um de seus turnos, invocando outro espírito com uma ação bônus.
- 4 A magia infiltra-se em uma arma a sua escolha que você esteja empunhando. Até que sua fúria termine, o tipo de dano da arma muda para energia e ela adquire as propriedades leve e arremesso, com um alcance normal de 6m e um alcance longo de 18m. Se a arma deixar a sua mão, ela reaparecerá empunhada no final do turno atual.
- 5 Sempre que uma criatura o acertar com uma jogada de ataque antes que sua fúria se encerre, essa criatura sofre 1d6 de dano de energia, conforme a magia chicoteia em retribuição.
- 6 Até que sua fúria acabe, você é cercado por luzes protetoras multicoloridas; você ganha um bônus de +1 na CA, e enquanto estiverem a até 3m de você seus aliados também recebem o mesmo bônus.
- 7 Flores e vinhas temporariamente crescem ao seu redor; até que sua fúria acabe, o terreno a até 4,5m de você é considerado terreno difícil para os seus inimigos.
- 8 Um raio de luz é disparado a partir de seu peito. Outra criatura a sua escolha em seu campo de visão e que esteja a até 9m de você deve realizar uma salvaguarda de Constituição ou sofrerá 1d6 de dano radiante e ficará cega até o começo do seu próximo turno. Até que sua fúria se encerre, você pode utilizar este efeito novamente em cada um de seus turnos com uma ação bônus.

PERCEPÇÃO MÁGICA

Característica de 3º nível da Trilha da Magia Selvagem Com uma ação, você pode ampliar seus sentidos para notar a presença de concentração de magia. Até o final de seu próximo turno, você sabe a localização de qualquer magia ou item mágico a até 18m de você que não esteja sob cobertura total. Quando você sente uma magia, você também descobre de que escola ela é. Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, e você recupera todos os usos quando você terminar um descanso longo.

FORTALECIMENTO MÁGICO

Característica de 6º nível da Trilha da Magia Selvagem

Você pode domar sua magia selvagem para fortalecer a si mesmo ou a um companheiro. Usando uma ação, você pode tocar uma criatura (que pode ser você mesmo) e conferir um dos seguintes benefícios a sua escolha para a criatura tocada:

- Por 10 minutos, a criatura pode rolar um d3 sempre que fizer uma jogada de ataque ou teste de habilidade e adicionar o número rolado na jogada do d20.
- Role um d3. A criatura recupera um espaço de magia gasto de círculo igual ou menor ao valor rolado (a escolha da criatura). Uma vez que receba esse benefício, a criatura não poderá ser afetada por ele novamente até que termine um descanso longo. Você pode realizar essa ação um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, e você recupera todos os usos quando você terminar um descanso longo.

RETALIAÇÃO INSTÁVEL

Característica de 10º nível da Trilha da Magia Selvagem

Quando você estiver ameaçado durante a sua fúria, a mágica dentro de você pode escapar; imediatamente após você receber dano ou falhar em uma salvaguarda enquanto estiver em fúria, você pode utilizar a sua reação para jogar na tabela de Magia Selvagem e imediatamente produzir o efeito rolado. Esse efeito substitui seu efeito de Magia Selvagem atual.

SURTO CONTROLADO

Característica de 14º nível da Trilha da Magia Selvagem

Sempre que rolar na tabela de Magia Selvagem, você pode jogar duas vezes e escolher qual dos dois efeitos liberar. Se você rolar o mesmo número em ambos os dados, você pode ignorar o resultado e escolher qualquer efeito na tabela.

BARDO

A classe Bardo recebe novas características e subclasses nesta seção.

CARACTERÍSTICAS OPCIONAIS DE CLASSE

No livro do jogador, você ganha características de classe ao alcançar certos níveis em sua classe. Essa seção oferece características adicionais que você pode adquirir como um bardo. Diferente das características do Livro do Jogador, você não recebe as características aqui presentes de forma automática.

Consultando seu mestre, você decide se deseja obter uma característica desta seção se você atender ao requisito de nível observado na descrição dela. Essas características podem ser selecionadas separadamente uma da outra; você pode utilizar algumas, todas, ou nenhuma delas.

MAGIAS ADICIONAIS DE BARDO

Característica de 1º nível de bardo

As magias na lista a seguir ampliam a lista de magias do bardo que consta no Livro do Jogador. A lista está organizada por círculo de magia, não nível de personagem. Se uma magia puder ser conjurada como ritual, o descritor de ritual aparecerá depois do nome da magia. As magias estão no Livro do Jogador, exceto por aquelas que estejam em itálico (uma magia no capítulo 3). O Guia de Xanathar para todas as coisas também oferece mais magias.

1º Círculo

Comando
Leque Cromático

2º Círculo

Aumentar/ Reduzir
Auxílio
Reflexos

3º Círculo

Fortaleza Intelectual
Lentidão
Palavra Curativa em Massa

4º Círculo

Assassino
Fantasmagórico

5º Círculo

Ligação Telepática De Rary (ritual)

6º Círculo

Banquete de Heróis

7º Círculo

Rajada Prismática
Sonho do Véu Azul

8º Círculo

Antipatia/ Simpatia

9º Círculo

Muralha Prismática

INSPIRAÇÃO MÁGICA

Característica de 2º nível de bardo

Se uma criatura possui um dado de Inspiração de Bardo concedido por você e conjura uma magia que restaura pontos de vida ou provoca dano, a criatura pode rolar esse dado e escolher um alvo afetado pela magia. Adicione o número rolando como um bônus à quantidade de pontos de vida recuperados ou ao dano causado. O dado de Inspiração de Bardo é gasto.

VERSATILIDADE BÁRDICA

Característica de 4º nível de bardo

Sempre que você alcançar um nível nessa classe que forneça a característica de Aumento do Valor de Atributo você pode fazer uma das coisas a seguir, representando uma mudança de foco à medida que você usa suas perícias e magia:

- Transferir a aplicação da característica de classe Especialista, trocando o bônus de especialização de uma perícia beneficiada por ela para outra perícia na qual você seja proficiente (mas que não tenha o bônus de especialização).
- Substituir um truque que você tenha aprendido pela característica de conjuração da classe de bardo por outro truque da lista de bardo.

COLÉGIO DE BARDOS

No 3º nível, um bardo adquire a característica de Colégio de Bardo, que oferece a ele a escolha de uma subclasse. As seguintes opções estão disponíveis a você quando fizer essa escolha: o Colégio da Criação e o Colégio da Eloquência.

COLÉGIO DA CRIAÇÃO

A canção da criação de um bardo é a partitura do pesadelo de outra pessoa. *Tasha

Os bardos acreditam que o cosmos é uma obra de arte – a criação dos primeiros dragões e deuses. Esse trabalho criativo incluiu harmonias que continuam a ressoar pela existência nos dias de hoje, um poder conhecido como Canção da Criação. Os bardos do Colégio da Criação recorrem a essa canção primordial por meio da dança, da música e da poesia, e seus professores compartilham esta lição: “Antes do sol e da lua, havia a Canção, e sua música despertou o primeiro amanhecer. Suas melodias encantaram as pedras e árvores de tal modo que algumas delas ganharam voz própria. E agora elas cantam também. Aprendam a Canção, alunos, e vocês também poderão ensinar as montanhas a cantar e dançar”.

Anões e gnomos frequentemente incentivam seus bardos a se tornarem estudantes da Canção da Criação. E entre draconatos, a Canção da Criação é reverenciada, pois as lendas retratam Bahamut e Tiamat – os maiores dos dragões – como dois dos primeiros cantores da música.

PARTÍCULA DE POTENCIAL

Característica de 3º nível do colégio da criação

Sempre que você dá uma Inspiração de Bardo para uma criatura, você pode emitir uma nota da Canção da Criação para gerar partícula de potencial minúscula, que orbita a até 1,5m dessa criatura. A partícula é intangível e invulnerável, e dura até que o dado de Inspiração de Bardo seja perdido. Essa partícula se parece com uma nota musical, uma estrela, uma flor, ou outro símbolo de arte ou de vida a sua escolha. Quando a criatura utiliza o dado de Inspiração de Bardo, a partícula fornece um efeito adicional baseando-se se o dado beneficia um teste de habilidade, uma jogada de ataque, ou uma salvaguarda, como detalhado abaixo:

Teste de Habilidade. Quando uma criatura rolar o dado de inspiração de Bardo para adicioná-lo a um teste de habilidade, a criatura pode fazer uma segunda rolagem desse dado de inspiração e escolher qual resultado deseja usar, conforme a partícula explode e emite centelhas multicoloridas e inofensivas por um instante.

Jogada de Ataque. Imediatamente após a criatura rolar o dado de Inspiração de Bardo para adicioná-lo à sua jogada de ataque contra um alvo, a partícula de rompe estrondosamente. O alvo e cada criatura a até 1,5m dele que o bardo possa ver, a escolha do bardo, devem ser bemsucedidos em uma salvaguarda de Constituição contra a sua CD de magia ou sofrem dano trovejante equivalente ao número rolando no dado de Inspiração de Bardo.

Salvaguarda. Imediatamente após a criatura rolar o dado de Inspiração de Bardo e adicioná-lo a sua salvaguarda, a partícula desvanece com o som de uma música suave, fazendo com que a criatura ganhe pontos de vida temporários igual ao número rolando no dado de Inspiração de Bardo, mais o modificador de Carisma do bardo (mínimo de 1 ponto de vida temporários).

EXECUÇÃO DA CRIAÇÃO

Característica de 3º nível do colégio da criação

Como uma ação, você pode canalizar a magia da Música da Criação para criar um item não-mágico de sua escolha em um espaço desocupado a até 3m de você. O item deve surgir sobre uma superfície ou em um líquido capaz de contê-lo. O valor do item em peças de ouro não pode ser superior a 20 vezes o seu nível de bardo, e o item deve ser Médio ou menor. O item cintila suavemente, e uma criatura pode ouvir uma música tênue ao tocá-lo. O item criado desaparece após um número de horas igual ao bônus de proficiência do bardo. Para exemplo de itens que você pode criar, veja o capítulo sobre equipamentos no Livro do Jogador.

Uma vez que tenha criado um item utilizando essa característica, você não pode fazer isso novamente até que termine um descanso longo, a menos que gaste um espaço de magia de 2º círculo ou superior para usar essa característica de novo. Você pode ter apenas um item criado por esta característica por vez; se você utilizar essa ação já tendo um item criado por esta habilidade, o primeiro desaparece imediatamente.

O tamanho do item que você pode criar com essa característica aumenta em uma categoria de tamanho quando você chega no 6º nível (Grande) e novamente no 14º nível (Enorme).

ESPETÁCULO ANIMADO

Característica de 6º nível do colégio da criação

Como uma ação, você pode focar em um item não mágico Grande ou menor que você possa ver a até 9m de distância de você e animá-lo. O item animado utiliza o bloco de estatística do Item Dançante, que utiliza o seu bônus de proficiência (BP). O item é amigável a você e seus companheiros e obedece aos seus comandos. Ele vive por uma hora, até que seja reduzido a 0 pontos de vida, ou até que você morra.

Em combate, o item compartilha a sua contagem de iniciativa, mas realiza o turno imediatamente após o seu. Ele pode se mover e usar sua reação por conta própria, mas a única ação que ele realiza em seu turno é a ação de Esquiva, a menos que você utilize a sua ação bônus em seu turno para ordenar que ele faça outra ação. Essa ação pode ser uma em seu bloco de estatísticas ou qualquer outra. Se você estiver incapacitado, o item pode realizar qualquer ação a sua escolha, e não apenas a Esquiva.

Quando você utilizar sua característica de Inspiração de Bardo, você pode comandar o item como parte da mesma ação bônus utilizada para ela.

Uma vez que tenha animado um item com essa característica, você não pode fazer isso novamente até que termine um descanso longo, a menos que gaste um espaço de magia de 3º círculo ou superior para isso. Você pode ter apenas um item animado por esta característica por vez; se você usar essa ação e já tiver um item dançante por esta habilidade, o primeiro imediatamente se torna inanimado.



CRESCENDO CRIATIVO

Característica de 14º nível do colégio da criação

Quando você usa a sua característica de Execução da Criação, você pode criar mais de um item por vez. O número de itens é equivalente ao seu modificador de Carisma (mínimo de 2). Se você criar um item que faça esse número ser excedido, você escolhe qual dos itens criados previamente desaparece. Apenas um desses itens pode ser do tamanho máximo que você pode criar; o restante deve ser Pequeno ou Miúdo.

Você não fica mais limitado ao valor em ouro ao criar itens com a característica de Execução da Criação.



ITEM DANÇANTE

Construto Grande ou Menor

Classe de Armadura 16 (Armadura Natural)

Pontos de Vida 10 + 5 vezes seu nível de bardo

Deslocamento 9m, Voo 9m (levitação)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	4 (-3)	10 (+0)	6 (-2)

Imunidade a Dano Venenoso, Psíquico.

Imunidade a Condições Amedrontado, Enfeitiçado, Exausto, Envenenado.

Sentidos Visão no escuro 18 m, Percepção Passiva 10

Idiomas Entende os idiomas que você fala

Nível de Desafio —

Bônus de Proficiência [BP] Igual ao seu bônus.

Forma Imutável. O item é imune a qualquer magia ou efeito que alteraria sua forma.

Dança Irresistível. Quando uma criatura inicia seu turno a até 3m do item, o item pode ampliar ou reduzir (a sua escolha) o deslocamento dessa criatura em 3m até o final do turno, desde que o item não esteja incapacitado.

Ações

Batida energizada. Ataque corpo a corpo com arma: seu modificador de ataque de magia para acertar, alcance 1,5m, um alvo que você possa ver. Acerto: 1d10 + BP de dano de energia.

COLÉGIO DA ELOQUÊNCIA

Lembrete: voltar a trabalhar em uma magia de negação de fala.
Nível de necessidade: de estourar os ouvidos.
Tasha

Adeptos do Colégio da Eloquência dominam a arte da oratória. Esses bardos usam uma mistura de lógica e jogos de palavras teatrais, conquistando céticos e detratores com argumentos lógicos e dedilhando as cordas do coração para apelar às emoções do público.

LÍNGUA PRATEADA

Característica de 3º nível do Colégio da Eloquência

Você é o mestre em dizer a coisa certa no momento certo. Quando você realiza um teste de Carisma (Persuasão) ou Carisma (Enganação), você pode tratar um resultado de 9 ou menos no d20 como um 10.

PALAVRAS DESCONCERTANTES

Característica de 3º nível do Colégio da Eloquência

Você pode tecer palavras emaranhadas com magia que desconcertam uma criatura e faz com que duvide de si mesma. Como uma ação bônus, você pode gastar o uso de uma Inspiração de Bardo e escolher uma criatura a até 18m de você que você possa ver. Role o dado de Inspiração de Bardo. A criatura deve subtrair o valor dessa rolagem na próxima salvaguarda que fizer antes do começo do próximo turno do bardo.

INSPIRAÇÃO INFALÍVEL

Característica de 6º nível do Colégio da Eloquência

Suas palavras inspiradoras são tão persuasivas que os outros se sentem compelidos ao sucesso. Quando uma criatura adiciona seu dado de Inspiração de Bardo em um teste de habilidade, jogada de ataque ou salvaguarda, e a rolagem falha, a criatura pode manter o dado de Inspiração.

LÍNGUA UNIVERSAL

Característica de 6º nível do Colégio da Eloquência

Você adquire a capacidade de fazer com que seu discurso seja compreensível para qualquer criatura. Como uma ação, escolha uma ou mais criaturas a até 18m de você, em uma quantia até o seu modificador de Carisma (mínimo de uma criatura). As criaturas escolhidas podem compreendê-lo magicamente, independente do idioma que você falar, por 1 hora.

Uma vez que use essa característica, você não pode utilizá-la novamente até que termine um descanso longo, a menos que gaste um espaço de magia de qualquer círculo para ativá-la novamente.

INSPIRAÇÃO CONTAGIANTE

Característica de 14º nível do Colégio da Eloquência

Quando você for bem-sucedido em inspirar alguém, o poder da sua eloquência agora pode se espalhar para outras pessoas. Quando uma criatura a até 18m de você adiciona um de seus dados de Inspiração de Bardo a um de seus testes de habilidade, jogada de ataque, ou salvaguarda e a rolagem é bem-sucedida, você pode usar sua reação para encorajar uma criatura diferente (que não seja você mesmo), que possa ouvi-lo e esteja a até 18m de você, dando um dado de inspiração de Bardo a ela sem gastar nenhum uso de sua característica de Inspiração de Bardo.

Você pode usar essa reação um número de vezes igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de um), e você recupera todos os usos dessa habilidade quando termina um descanso longo.



BRUXO

A classe Bruxo recebe novas características e subclasses nesta seção.

CARACTERÍSTICAS OPCIONAIS DE CLASSE

No livro do jogador, você ganha características de classe ao alcançar certos níveis em sua classe. Essa seção oferece características adicionais que você pode adquirir como um bruxo. Diferente das características do Livro do Jogador, você não recebe as características aqui presentes de forma automática.

Consultando seu mestre, você decide se deseja obter uma característica desta seção se você atender ao requisito de nível observado na descrição dela. Essas características podem ser selecionadas separadamente uma da outra; você pode utilizar algumas, todas, ou nenhuma delas.

MAGIAS ADICIONAIS DE BRUXO

Característica de 1º nível de bruxo As magias na lista a seguir ampliam a lista de magias do bruxo que consta no Livro do Jogador. A lista está organizada por círculo de magia, não nível de personagem. As magias estão no Livro do Jogador, exceto por aquelas em *itálico> (uma magia no capítulo 3). O Guia de Xanathar para todas as coisas também oferece mais magias.*

Truques (Círculo 0)

Chicote Elétrico
Farpa Mental
Lâmina da Chama Esverdeada
Lâmina Estrondosa
Rompante de Espadas

3º Círculo

Fortaleza Intelectual
Invocar Fada
Invocar Morto-Vivo
Invocar Prole Sombria
Mortalha Espiritual

4º Círculo

Invocar Aberração

5º Círculo

Âncora Planar
Círculo de Teleporte
Despitar

6º Círculo

Invocar Corruptor
Disfarce Sobrenatural de Tasha

7º Círculo

Sonho do Véu Azul

9º Círculo

Encarnação Fantasmagórica
Lâmina do Desastre
Portal

OPÇÃO DE DÁDIVA DO PACTO

Característica de 3º nível de bruxo

Quando você escolhe a característica da sua Dádiva do Pacto, a seguinte opção está disponível para você.

PACTO DO TALISMÃ

Seu patrono dá a você um amuleto, um talismã que pode auxiliar seu portador quando a necessidade assim exigir. Quando o portador falhar em um teste de habilidade, ele pode adicionar um d4 ao resultado, potencialmente transformando a jogada em um sucesso. Esse benefício pode ser usado um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, e todos os usos são recuperados com um descanso longo.

Se você perder o talismã, você pode realizar uma cerimônia de 1 hora de duração para receber de seu patrono um substituto. A cerimônia pode ser realizada durante um descanso curto ou longo, e destrói o amuleto anterior. O talismã transforma-se em cinzas quando você morre.

VERSATILIDADE MÍSTICA

Característica de 4º nível de bruxo

Sempre que você alcançar um nível nessa classe que forneça a característica de Aumento do Valor de Atributo você pode fazer uma das coisas a seguir, representando uma mudança de foco em seus estudos de ocultismo:

- Substituir um truque que você tenha aprendido pela característica de Magia do Pacto dessa classe por outro truque da lista de bruxo.
- Substituir a opção escolhida para a característica de Dádiva do Pacto por uma das outras opções disponíveis.
- Se você for de 12º nível ou superior, substituir uma magia e sua característica de Arcana Mística por outra magia de bruxo de mesmo círculo.

Se essa mudança tornar você inelegível para qualquer uma de suas Invocações Místicas, você também terá que substituir essa invocação, trocando-a por alguma para a qual cumpra os requisitos.



OPÇÕES DE INVOCÇÕES MÍSTICAS

Quando você escolher suas invocações místicas, você tem acesso a essas opções adicionais.

LIGADO AO TALISMÃ

Pré-requisito: 12º nível de bruxo, característica de Pacto do Talismã

Enquanto outra pessoa estiver vestindo seu talismã, você pode usar sua ação para se teletransportar para um espaço desocupado próximo a ela, desde que ambos estejam no mesmo plano de existência. O portador do seu talismã pode fazer a mesma coisa, usando a ação dele para se teletransportar até você. O teletransporte pode ser usado um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, e todos os usos são recuperados quando você termina um descanso longo.

MENTE MÍSTICA

Você tem vantagem nas salvaguardas de Constituição realizadas para manter a sua concentração em uma magia.

ESCRITA LONGÍNQUA

Pré-requisito: 5º nível de bruxo, característica de Pacto do Tomo

Uma nova página aparece em seu Livro das Sombras. Com sua permissão, uma criatura pode usar sua ação para escrever o nome dela nessa página, que pode conter um número de nomes igual ao seu bônus de proficiência. Você pode conjurar a magia Remeter, visando a criatura cujo nome esteja na página, sem usar um espaço de magia e sem a utilização de componentes materiais. Para isso, você deve escrever a mensagem na página. O alvo escuta a mensagem em sua mente, e se ele responder, sua mensagem aparece na página, em vez de na sua mente. A escrita desaparece após 1 minuto. Com uma ação, você pode apagar magicamente um nome na página ao tocá-lo.

DÁDIVA DOS PROTETORES

Pré-requisito: 9º nível de bruxo, característica de Pacto do Tomo

Uma nova página aparece em seu Livro das Sombras. Com sua permissão, uma criatura pode usar sua ação para escrever o nome dela nessa página, que pode conter um número de nomes igual ao seu bônus de proficiência. Quando uma criatura cujo nome esteja na página é reduzida a 0 pontos de vida mas não morre imediatamente, a criatura magicamente cai para 1 ponto de vida em vez disso. Uma vez que essa magia é desengatilhada, nenhuma criatura pode se beneficiar novamente disso até que você termine um descanso longo. Com uma ação, você pode apagar magicamente um nome na página ao tocá-lo.

IMPLEMENTO DO MESTRE DA CORRENTE

Pré-requisito: característica de Pacto da Corrente

Quando você conjura Convocar Familiar, você imbui o familiar invocado com uma parcela de seu poder místico, fornecendo à criatura os seguintes benefícios:

- O familiar adquire um deslocamento de voo ou natação (a sua escolha) de 12m

- Com uma ação bônus, você pode comandar que seu familiar realize a ação de Ataque
- Os ataques com arma do familiar são considerados mágicos para o propósito de superar resistências e imunidades a ataques não-mágicos * Se o familiar obrigar uma criatura a realizar uma salvaguarda, ela usará a sua CD de magias • Quando o familiar sofre dano, você pode usar sua reação para fornecer a ele resistência contra esse dano.

PROTEÇÃO DO TALISMÃ

Pré-requisito: 7º nível de bruxo, característica de Pacto do Talismã

Quando o portador do seu talismã falhar em uma salvaguarda, ele pode adicionar um d4 a essa jogada, potencialmente transformando essa jogada em um sucesso. Esse benefício pode ser utilizado um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, e todos os usos gastos são recuperados quando você termina um descanso longo.

REPREENSÃO DO TALISMÃ

Pré-requisito: característica de Pacto do Talismã

Quando o portador do seu talismã for acertado por um atacante que esteja a até 9m de você e em seu campo de visão, você pode usar sua reação para causar dano psíquico ao atacante igual ao seu bônus de proficiência e empurrá-lo para até 3m de distância do portador do talismã.

SERVIDÃO ETERNA

Pré-requisito: 5º nível de bruxo

Você pode conjurar Animar Mortos sem utilizar um espaço de magia. Assim que fizer isso, não poderá conjurar essa magia dessa forma novamente até terminar um descanso longo.



PATRONOS SOBRENATURAIS

No 1º nível, o bruxo adquire a característica do Patrono Sobrenatural, que lhe oferece a escolha de uma subclasse. As seguintes opções estão disponíveis a você ao realizar essa escolha: o Insondável e o Gênio.

O INSONDÁVEL

"Eu nunca entendi por quê algumas pessoas ficam tão agitadas com tentáculos. Você já viu nigiri de polvo? Um dos poucos traços de evidência da benevolência do multiverso." Tasha

Você mergulhou em um pacto com as profundezas. Uma entidade do oceano, do Plano Elemental da Água, ou de outro mar sobrenatural agora permite que você se utilize de seus poderes talássicos. Ele está somente te usando para aprender sobre os reinos terrestres, ou ele quer que você abra os portões do dilúvio e afogue o mundo?

Talvez você tenha nascido em um culto geracional que venera o Insondável e sua prole. Ou você sofreu um naufrágio e estava à beira do afogamento quando o abraço de seu patrono ofereceu a você uma chance de viver. Qualquer que seja a razão do seu pacto, o mar e suas profundezas desconhecidas o chamam.

Entidades das profundezas que podem ter empoderado o bruxo incluem krakens, elementais da água ancestrais, alucinações quase divinas sonhadas pelos kuo-toa, semideuses do povo do mar, e laias de megeras do mar.

LISTA EXPANDIDA DE MAGIAS

Característica de 1º nível do Insondável

Quando você aprende uma magia de bruxo, o Insondável permite a escolha a partir de uma lista expandida de magias.

As magias a seguir são adicionadas à sua lista de magias de bruxo.

LISTA EXPANDIDA DE MAGIAS DO INSONDÁVEL

Círculo da Magia	Magias
1º	Criar ou Destruir Água, Onda Trovejante
2º	Lufada de Vento, Silêncio
3º	Nevasca, Relâmpago
4º	Controlar Água, Invocar Elemental (apenas água)
5º	Cone de Frio, Mão de Bigby (com a aparência de um tentáculo)

TENTÁCULO DAS PROFUNDEZAS

Característica de 1º nível do Insondável

Você pode invocar magicamente um tentáculo espectral que golpeia seus inimigos. Com uma ação bônus, você cria um tentáculo de 3m de comprimento em um ponto dentro da sua visão a até 18m de você. O tentáculo dura 1 minuto ou até que você use essa característica para criar outro tentáculo.

Quando você cria um tentáculo, você pode realizar um ataque corpo a corpo com magia contra uma criatura a até 3m dele. Em um acerto, o alvo sofre 1d8 de dano gelido, e o deslocamento dele é reduzido em 3m até o começo do seu próximo turno.

Quando você chega ao 10º nível nessa classe, o dano aumenta para 2d8. Com uma ação bônus em seu turno, você pode mover o tentáculo por até 9m e repetir o ataque. Você pode invocar o tentáculo um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, e recupera todos os usos ao terminar um descanso longo.

DOM DO MAR

Característica de 1º nível do Insondável

Você adquire um deslocamento de natação de 12m, e você pode respirar debaixo da água.

ALMA OCEÂNICA

Característica de 6º nível do Insondável

Você se sente ainda mais em casa nas profundezas. Você adquire resistência a dano gelido. Adicionalmente, quando você estiver completamente submerso, qualquer criatura que também estiver na mesma condição pode entender sua fala, e você pode entender a deles.

ESPIRAL GUARDIÃ

Característica de 6º nível do Insondável

Seu tentáculo das profundezas pode defender a você e a outros, se posicionando entre vocês e a ameaça. Quando você ou uma criatura em seu campo de visão toma dano enquanto a até 3m do tentáculo, você pode usar sua reação para escolher uma dessas criaturas e reduzir o tano sofrido por ela em 1d8. Quando você chegar ao 10º nível nessa classe, o dano reduzido aumenta para 2d8.

TENTÁCULOS ENREDANTES

Característica de 10º nível do Insondável

Você aprende a magia *Tentáculos Negros de Evard*. Ela é considerada uma magia de bruxo para você, mas ela não conta contra o número de magias que você sabe. Você também pode conjurá-la uma vez sem necessitar de um espaço de magia, recuperando essa habilidade após terminar um descanso longo. Sempre que você conjura essa magia, a magia de seu patrono o inunda, fornecendo a você um número de pontos de vida temporários igual ao seu nível de bruxo. Além disso, nenhum dano pode quebrar sua concentração nessa magia.

MERGULHO NO INSONDÁVEL

Característica de 14º nível do Insondável

Você pode abrir magicamente canais temporários para destinos aquáticos. Como uma ação, você pode se teletransportar e a até cinco outras criaturas dispostas em seu campo de visão que estejam a até 9m de você. Em meio a um turbilhão de tentáculos, todos vocês desaparecem e reaparecem a até 1,5km de distância em um corpo de água que você viu (do tamanho de uma lagoa ou maior) ou a até 9m dele, cada um de vocês aparecendo em um espaço desocupado a até 9m uns dos outros. Assim que usar essa característica, você não poderá usá-lo novamente até terminar um descanso curto ou longo.

O GÊNIO

Eu sei que encontrar uma casa em Greyhawk é complicado, mas quando gênios ou bruxos te oferecerem aluguel barato, corra. Tasha

Você fez um pacto com um dos mais raros tipos de gênios, um nobre. Tais entidades comandam vastos territórios nos Planos Elementais e possuem grande influência sobre gênios menores e criaturas elementais. Gênios nobres são diversos em suas motivações, mas a maioria é arrogante e detêm poderes que rivalizam com divindades menores. Eles se deleitam em virar o jogo contra os humanos, que às vezes vinculam os gênios em servidão, e rapidamente entram em pactos que expandem sua atuação.

Você escolhe o tipo do seu patrono ou determina isso aleatoriamente, usando a tabela de Tipo de Gênio.

TIPO DE GÊNIO

d4	Tipo de Gênio	Elemento
1	Dao	Terra
2	Djinni	Ar
3	Ifriti	Fogo
4	Marid	Água

RECEPTÁCULO DO GÊNIO

Característica de 1º nível do Gênio

Seu patrono o presenteia com um receptáculo mágico que lhe dá uma parcela do poder do gênio. O receptáculo é um objeto Minúsculo, e você pode usar isso como um foco de conjuração para suas magias de grupo. Você decide o que o objeto é, ou você pode determinar isso aleatoriamente jogando na tabela de Receptáculo do Gênio.

RECEPTÁCULO DO GÊNIO

d6	Receptáculo
1	Lâmpada de óleo
2	Urna
3	Anel com compartimento
4	Garrafa com rolha
5	Estatueta oca
6	Lanterna ornamentada

Enquanto estiver tocando o receptáculo, você pode usá-lo das seguintes maneiras:

Descanso Engarrafado. Com uma ação, você pode desaparecer magicamente e entrar em seu receptáculo, que permanece no espaço que você deixou. O interior do receptáculo é um espaço extradimensional na forma de um cilindro de 6m de raio e 6m de altura, e lembra o objeto. O interior é mobiliado com almofadas e mesas baixas e fica em uma temperatura confortável. Enquanto dentro, você pode ouvir a área ao redor do receptáculo como se estivesse em seu espaço. Você pode permanecer dentro do receptáculo por uma quantia de horas igual a duas vezes seu bônus de proficiência. Você pode sair do receptáculo antes desse tempo se usar uma ação bônus para isso, se você morrer, ou se o receptáculo for destruído. Quando você sai desse receptáculo, você aparece no espaço desocupado mais próximo dele. Qualquer objeto deixado no receptáculo permanece lá até ser carregado para fora, e se o receptáculo for destruído, todo objeto contido por ele reaparece sem danos nos espaços desocupados mais próximos à antiga localização do receptáculo. Uma vez que entre no receptáculo, você não pode fazer isso novamente até terminar um descanso longo.

Ira do Gênio. Uma vez por turno, quando você acerta uma rolagem de ataque, você pode causar dano extra ao alvo igual ao seu bônus de proficiência. O tipo desse dano é determinado por seu patrono: contundente (dao), trovejante (djinni), ígneo (ifriti), ou gélido (marid).

A CA do receptáculo é igual à sua CD de magia. Ele tem pontos de vida igual ao seu nível de bruxo mais seu bônus de proficiência, e ele é imune a dano venenoso e psíquico.

Se o receptáculo for destruído, você pode realizar uma cerimônia de 1 hora para receber um substituto de seu patrono. Essa cerimônia pode ser realizada durante um descanso curto ou longo, e o receptáculo anterior é destruído caso ainda exista. O receptáculo desaparece em um clarão de poder elemental quando você morre.

LISTA EXPANDIDA DE MAGIAS

Característica de 1º nível do Gênio

O Gênio permite que você escolha a partir de uma lista expandida de magias quando você aprende uma magia de bruxo. A tabela de Lista Expandida de Magias do Gênio mostra as magias que são adicionadas à lista de magia de bruxo para você, bem como as magias associadas ao seu tipo de patrono: dao, djinni, ifrit ou marid.





LISTA DE MAGIAS EXPANDIDAS DE GÊNIO

Círculo de Magias	Magias de Gênio	Magias de Dao	Magias de Djinni	Magias de Ifriti	Magias de Marid
1°	Detectar Bem e Mal	Santuário	Onda Trovejante	Mãos Flamejantes	Névoa Obscurecente
2°	Força Espectral	Crescer Espinhos	Lufada de Vento	Raio Ardente	Turvar
3°	Criar Comida e Água	Mesclar-se às Rochas	Muralha de Vento	Bola de Fogo	Nevasca
4°	Assassino Fantasmagórico	Moldar Rochas	Invisibilidade Maior	Escudo Ardente	Controlar Água
5°	Criação	Muralha de Pedra	Similaridade	Coluna de Chamas	Cone de Frio
9°	Desejo	—	—	—	—

DOM ELEMENTAL

Característica de 6° nível de Gênio

Você começa a desenvolver características do seu tipo de patrono. Você agora tem resistência a um tipo de dano determinado por seu tipo de patrono: contundente (dao), trovejante (djinni), ígneo (ifriti), ou gélido (marid). Adicionalmente, com uma ação bônus, você pode conceder a si mesmo um deslocamento de voo de 9m com duração de 10 minutos, durante os quais você pode planar. Você pode usar essa ação bônus uma quantia de vezes igual ao seu bônus de proficiência, e você recupera todos os usos quando termina um descanso longo.

RECEPTÁCULO PROTETOR

Característica de 10° nível de Gênio

A partir de agora, quando você entra em seu Receptáculo do Gênio usando a habilidade do Descanso Engarrafado, você pode levar até 5 criaturas voluntárias que você pode escolher dentro do seu campo de visão, desde que estejam a até 9m de você, para que entrem no receptáculo junto com você. Com uma ação bônus, você pode ejetar qualquer número de criaturas do receptáculo, e todos são ejetados se você sair ou morrer, ou se o item for destruído.



Em adição, qualquer um (incluindo você) que se mantenha dentro do receptáculo por pelo menos 10 minutos adquire os mesmos benefícios de se terminar um descanso curto, e qualquer um pode adicionar seu bônus de proficiência ao número de pontos de vida que eles recuperam ao gastar qualquer Dado de Vida como parte de um descanso curto ali.

DESEJO RESTRITO

Característica de 14º nível de Gênio

Você roga a seu patrono para que lhe forneça um pequeno desejo. Com uma ação, você pode formular seu desejo para o seu Receptáculo do Gênio, solicitando o efeito de uma magia que seja de 6º círculo ou menor e que tenha um tempo de conjuração de 1 ação. A magia pode ser de qualquer lista de classe, e você não precisa atingir os requerimentos dessa magia, incluindo o custo de componentes; a magia simplesmente faz efeito como parte dessa ação. Assim que usa essa característica, você não pode fazer isso novamente até que finalize 1d4 descansos longos.



CLÉRIGO

A classe do Clérigo recebe novas características e subclasses nessa seção. Características opcionais de classe No livro do jogador, você ganha características de classe ao alcançar certos níveis em sua classe. Essa seção oferece características adicionais que você pode adquirir como um clérigo. Diferente das características do Livro do Jogador, você não recebe as características aqui presentes de forma automática. Consultando seu mestre, você decide se deseja obter uma característica desta seção se você atender ao requisito de nível observado na descrição dela. Essas características podem ser selecionadas separadamente uma da outra; você pode utilizar alguma, todas, ou nenhuma delas. Se você selecionar uma característica que substitua outra, você não ganha os benefícios da característica dispensada e não é qualificado para nada no jogo que tenha ela como exigência.

MAGIAS ADICIONAIS DE CLÉRIGO

Característica de 1º nível de clérigo

As magias na lista a seguir ampliam a lista de magias do clérigo que consta no Livro do Jogador. A lista está organizada por círculo de magia, não nível de personagem. Se uma magia puder ser conjurada como ritual, o descritor de ritual aparecerá depois do nome da magia. As magias estão no Livro do Jogador, exceto por aquelas em itálico (uma magia no capítulo 3). O Guia de Xanathar para todas as coisas também oferece mais magias.

3º Círculo

Aura de Vitalidade
Mortalha Espiritual

4º Círculo

Aura de Pureza
Aura de Vida

5º Círculo

Invocar Celestial

6º Círculo

Raio Solar

8º Círculo

Explosão Solar

9º Círculo

Palavra de Poder Curar

EXPLORAR O PODER DIVINO

Característica de 2º nível de clérigo

Você pode gastar um uso de seu Canalizar Divindade para alimentar suas magias. Como uma ação bônus, você toca o seu símbolo sagrado, faz uma prece, e recupera um espaço de magia gasto, cujo círculo não pode ser maior do que metade do seu bônus de proficiência (arredondado para cima). O número de vezes que você pode utilizar essa característica é baseado no nível que você possui nessa classe: uma vez no 2º nível, duas no 6º e 3 no 18º. Você recupera todos os usos dessa habilidade quando você termina um descanso longo.

VERSATILIDADE EM TRUQUES

Característica de 4º nível de clérigo

Sempre que você alcançar um nível nessa classe que forneça a característica de Aumento no Valor de Atributo, você pode substituir um truque que você aprendeu através da habilidade de Conjuração dessa classe por outro truque da lista de magias do clérigo.

GOLPES ABENÇOADOS

Característica de 8º nível de clérigo que substitui as características de Golpe Divino ou Conjuração Poderosa

Você é abençoado com o poder divino em combate. Quando uma criatura sofre dano de um de seus truques ou ataques com arma, você pode causar 1d8 de dano radiante adicional a essa criatura. Uma vez que você provoque esse dano, você não pode utilizar essa característica novamente até o início de seu próximo turno.

DOMÍNIOS DIVINOS

No 1º nível, um clérigo ganha a característica de Domínio Divino, o que oferece a você a escolha de uma subclasse. As seguintes opções estão disponíveis para você quando dor fazer essa escolha: Domínio da Ordem, Domínio da Paz e Domínio do Crepúsculo.

DOMÍNIO DA ORDEM

Finalmente, uma crença inteira sobre seguir as regras. Tasha

O Domínio da Ordem representa a disciplina, bem como a devoção às leis que governam a sociedade, a uma instituição ou filosofia. Clérigos da Ordem ponderam sobre a ordem e a justiça enquanto servem seus deuses, alguns dos quais exemplificados na tabela de Divindades da Ordem.

Clérigos da Ordem acreditam que leis bem formuladas estabelecem hierarquias legítimas, e aqueles selecionados pela lei para liderar devem ser obedecidos. Aqueles que obedecem devem se esforçar ao máximo, e se aqueles que lideram falharem em proteger a lei, eles devem ser substituídos. Dessa forma, a lei tece uma rede de obrigações que criam ordem e segurança em um multiverso caótico.

DIVINDADES DA ORDEM

Exemplo de Divindade	Panteão
Aureon	Eberron
Bane	Reinos Esquecidos
Majere	Dragonlance
Pholtus	Greyhawk
Tyr	Reinos Esquecidos

MAGIAS DE DOMÍNIO

Característica de 1º Nível do Domínio da Ordem

Você ganha magias de domínio nos níveis de clérigo listados na tabela de Magias do Domínio da Ordem. Consulte as características do Domínio Divino no Livro do Jogador para ver como as magias de domínio funcionam.

MAGIAS DO DOMÍNIO DA ORDEM

Nível de Clérigo	Magias
1º	Comando, Heroísmo
3º	Imobilizar Pessoa, Zona da Verdade
5º	Palavra Curativa em Massa, Lentidão
7º	Greyhawk
9º	Reinos Esquecidos

PROFICIÊNCIA BÔNUS

Característica de 1º Nível do Domínio da Ordem

Você adquire proficiência com armadura pesada. Você também ganha proficiência na perícia de Intimidação ou Persuasão (a sua escolha)

VOZ DE AUTORIDADE

Característica de 1º Nível do Domínio da Ordem

Você pode invocar o poder da lei para encorajar um aliado a atacar. Se você conjurar uma magia com um espaço de magia de 1º círculo ou superior e tiver como alvo um aliado, esse aliado pode utilizar sua reação imediatamente depois da magia para realizar um ataque com arma contra uma criatura a sua escolha que você possa ver. Se a magia tiver mais de um aliado como alvo, você escolhe qual aliado pode realizar esse ataque.

CANALIZAR DIVINDADE: DEMANDA DA ORDEM

Característica de 2º Nível do Domínio da Ordem Você pode utilizar o seu Canalizar Divindade para exercer uma presença intimidadora sobre os outros. Como uma ação, você exibe seu símbolo sagrado e cada criatura a sua escolha a até 9m que possa ver ou ouvir você deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria ou ficará enfeitiçada por você até o final do seu próximo turno ou até receber dano. Você também pode fazer com que qualquer uma das criaturas enfeitiçadas solte o que estiver segurando quando falhar nessa salvaguarda.

PERSONIFICAÇÃO DA LEI

Característica de 6º Nível do Domínio da Ordem

Você se tornou notavelmente hábil em canalizar energia mágica para compelir os outros. Se você conjurar uma magia da escola de encantamento utilizando um espaço de magia de 1º círculo ou superior, você pode mudar o tempo de conjuração dessa magia para 1 ação bônus para essa conjuração, desde que o tempo normal da conjuração da magia seja de 1 ação. Você pode usar essa característica um número de vezes equivalente ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de 1 vez), e recupera todos os usos quando termina um descanso longo.



GOLPE DIVINO

Característica de 8º Nível do Domínio da Ordem Você ganha a habilidade de infundir os golpes da sua arma com energia divina. Uma vez por turno, sempre que atingir uma criatura com um ataque armado, o seu ataque causa 1d8 pontos de dano psíquico adicional. Ao alcançar o 14º nível, o dano adicional aumenta para 2d8.

IRA DA ORDEM

Característica de 17º Nível do Domínio da Ordem Os inimigos que você designar para destruição definham perante os esforços combinados de você e seus aliados. Se você causar dano com o seu Golpe Divino a uma criatura em seu turno, você pode amaldiçoar aquela criatura até o início de seu próximo turno. Na próxima vez que um de seus aliados acertar a criatura amaldiçoada com um ataque o alvo também sofrerá 2d8 de dano psíquico e a maldição acaba. Você pode amaldiçoar uma criatura desta forma apenas uma vez por turno.

DOMÍNIO DA PAZ

Será que esses pacíficos clérigos já consideraram que estão subvertendo um dos sistemas mais sagrados, um em que más decisões coincidem com o poder de ensinar da dor? Tasha

O bálsamo da paz nasce no coração de comunidades saudáveis, entre nações amigas e nas almas dos de coração gentil. Os deuses da paz inspiram pessoas de todos os tipos para resolver conflitos e para se posicionarem contra aquelas forças que tentam impedir a paz de florescer. Veja a tabela de Divindades da Paz para uma lista de alguns deuses associados a esse domínio.

Clérigos do Domínio da Paz atuam na assinatura de tratados e são frequentemente solicitados a arbitrar em disputas. As bênçãos desses clérigos unem as pessoas e as ajudam a carregar os fardos umas das outras, e a magia dos clérigos ajuda aqueles que são levados a lutar pelo caminho da paz.

DIVINDADES DA PAZ

Exemplo de Divindade	Panteão
Angharradh	Élfico
Berronar	Prata-Verdadeira Anão
Boldrei	Eberron
Cyrrollalee	Pequenino
Eldath	Reinos Esquecidos
Gaerdal	Mão-de-Ferro Gnômico
Paladine	Dragonlance
Rao	Greyhawk

MAGIAS DE DOMÍNIO

Característica de 1º Nível do Domínio da Paz Você ganha magias de domínio nos níveis de clérigo listados na tabela de Magias do Domínio da Paz. Consulte as características do Domínio Divino no Livro do Jogador para ver como as magias de domínio funcionam.

MAGIAS DO DOMÍNIO DA PAZ

Nível de Clérigo	Magias
1º	Heroísmo, Santuário
3º	Auxílio, Vínculo de Proteção
5º	Remeter, Sinal de Esperança
7º	Aura de Pureza, Esfera Resiliente de Otiluke
9º	Restauração Maior, Ligação Telepática De Rary

IMPLEMENTO DA PAZ

Característica de 1º Nível do Domínio da Paz

Você ganha proficiência na perícia de Atuação, Intuição ou Persuasão (a sua escolha).

VÍNCULO ENCORAJADOR

Característica de 1º Nível do Domínio da Paz

Você pode criar uma ligação energética entre pessoas que estão em paz entre si. Como uma ação, você escolhe um número de criaturas voluntárias igual ao seu bônus de proficiência (podendo incluir você mesmo). Essas criaturas devem estar a até 9m de você. Você cria um vínculo mágico entre elas que dura por 10 minutos ou até que você use essa característica novamente. Enquanto qualquer criatura vinculada estiver a até 9m de outra criatura do vínculo, ela pode jogar um d4 e adicionar o resultado em uma rolagem de ataque, teste de habilidade ou salvaguarda que fizer. Cada criatura vinculada pode adicionar o d4 não mais do que uma vez por turno.

CANALIZAR DIVINDADE: BÁLSAMO DA PAZ

Característica de 2º Nível do Domínio da Paz Você pode usar o seu Canalizar Divindade para tornar a sua presença um bálsamo calmante. Como uma ação, você pode se mover até o seu deslocamento, sem provocar ataques de oportunidade, e quando você se mover a até 1,5m de qualquer criatura durante essa ação, você pode restaurar um número de pontos de vida dessa criatura igual a 2d"+ seu modificador de Sabedoria (mínimo de 1 ponto de vida). Uma criatura pode receber essa cura apenas uma vez sempre que você realiza essa ação.

VÍNCULO DE PROTEÇÃO

Característica de 6º Nível do Domínio da Paz

O vínculo que você cria entre as pessoas auxilia elas a protegerem-se umas às outras. Quando uma criatura afetada por seu Vínculo encorajador estiver prestes a receber dano, uma segunda criatura vinculada que esteja a até 9m da primeira criatura pode usar sua reação para se teleportar para um espaço desocupado a até 1,5m da primeira criatura. A segunda criatura então recebe todo o dano em seu lugar.

CONJURAÇÃO PODEROSA

Característica de 8º Nível do Domínio da Paz

Você adiciona o seu modificador de Sabedoria ao dano que você causa com qualquer truque de clérigo.

VÍNCULO EXPANDIDO

Característica de 17º Nível do Domínio da Paz

Os benefícios do seu Vínculo encorajador e do seu Vínculo de proteção agora funcionam quando as criaturas estiverem a até 18m umas das outras. Além disso, quando uma criatura utilizar o Vínculo de proteção para receber dano no lugar de outra pessoa, a criatura ganhará resistência a esse dano.

DOMÍNIO DO CREPÚSCULO

Eu nem acredito que estou escrevendo isso, mas eu acho que eu poderia me envolver com uma fé focada na iluminação ambiente e roupas noturnas.
Tasha

A transição crepuscular da luz para a escuridão muitas vezes traz calma e até alegria, conforme o dia de trabalho se encerra e as horas de descanso começam. A escuridão também pode trazer terrores, mas os deuses do crepúsculo protegem contra os horrores da noite.

Clérigos que servem a essas divindades - exemplificadas na tabela Divindades do Crepúsculo - trazem conforto para aqueles que buscam descanso e protegê-los aventurando-se na escuridão invasora para garantir que a escuridão seja um conforto, não um terror.

DIVINDADES DO CREPÚSCULO

Exemplo de Divindade	Panteão
Boldrei	Eberron
Celestian	Greyhawk
Dol Arrah	Eberron
Helm	Reinos Esquecidos
Ilmater	Reinos Esquecidos
Mishakal	Dragonlance
Sêlune	Reinos Esquecidos
Yondalla	Pequenino

MAGIAS DE DOMÍNIO

Característica de 1º nível do Domínio do Crepúsculo

Você ganha magias de domínio nos níveis de clérigo listados na tabela de Magias do Domínio do Crepúsculo. Consulte as características do Domínio Divino no Livro do Jogador para ver como as magias de domínio funcionam.



MAGIAS DO DOMÍNIO DO CREPÚSCULO

Nível de Clérigo	Magias
1º	Fogo das Fadas, Sono
3º	Raio Lunar, Ver o Invisível
5º	Aura de Vitalidade, Pequena Cabana De Leomund
7º	Aura de Devoção, Invisibilidade Maior
9º	Círculo do Poder, Despistar

PROFICIÊNCIA BÔNUS

Característica de 1º Nível do Domínio do Crepúsculo

Você adquire proficiência com armas marciais e armaduras pesadas.

OLHOS DA NOITE

Característica de 1º Nível do Domínio do Crepúsculo

Você pode ver através da escuridão mais profunda. Você tem visão no escuro a um alcance de 90m. Nesse raio, você pode ver na penumbra como se estivesse em luz plena e na escuridão como se estivesse na penumbra.

Com uma ação, você pode compartilhar magicamente a visão no escuro desta característica com criaturas voluntárias que você possa ver a até 3 metros de você, até um número de criaturas igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de uma criatura). A visão no escuro compartilhada dura 1 hora. Depois de compartilhá-la, você não pode fazê-lo novamente até terminar um descanso longo, a menos que gaste um espaço de magia de qualquer círculo para compartilhá-lo novamente.

BENÇÃO DA VIGILÂNCIA

Característica de 1º Nível do Domínio do Crepúsculo

A noite ensinou você a ser vigilante. Como uma ação, você dá vantagem a uma criatura em que tocar (podendo escolher a si mesmo) na próxima jogada de iniciativa que a criatura fizer. Este benefício termina imediatamente após a jogada ou se você usar essa característica novamente.

CANALIZAR DIVINDADE: SANTUÁRIO CREPUSCULAR

Característica de 2º Nível do Domínio do Crepúsculo

Você pode utilizar a sua característica de Canalizar Divindade para revigorar os seus aliados com um crepúsculo calmanete.

Como uma ação, você exibe seu símbolo sagrado, e uma esfera de crepúsculo emana a partir de você. A esfera é centrada em você, possui 9m de raio, e é preenchida com iluminação de penumbra. A esfera move-se com você, a dura por 1 minuto ou até que você fique incapacitado ou morra. Sempre que uma criatura (incluindo você) encerra seu turno dentro da esfera, você pode fornecer a essa criatura um desses benefícios:

- Você fornece a essa criatura uma quantia de pontos de vida temporários equivalente a 1d6 mais seu nível de clérigo.
- Você encerra um efeito sobre o alvo que estivesse deixando-o amedrontado ou enfeitiçado.

PASSOS DA NOITE

Característica de 6º Nível do Domínio do Crepúsculo

Você pode se valer do poder místico da noite para elevar-se no ar. Como uma ação bônus, quando você estiver em um local com iluminação de penumbra ou escuridão, você pode magicamente conceder a si mesmo um deslocamento de voo igual ao seu deslocamento terrestre por 1 minuto. Você pode usar essa ação bônus um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, e você recupera todos os usos ao final de um descanso longo.

GOLPE DIVINO

Característica de 8º Nível do Domínio do Crepúsculo

Você ganha a habilidade de infundir os golpes da sua arma com energia divina. Uma vez por turno, sempre que atingir uma criatura com um ataque armado, o seu ataque causa 1d8 pontos de dano radiante adicional. Ao alcançar o 14º nível, o dano adicional aumenta para 2d8.



DRUIDA

A classe Druida recebe novas características e subclasses nessa seção.

CARACTERÍSTICAS OPCIONAIS DE CLASSE

No livro do jogador, você ganha características de classe ao alcançar certos níveis em sua classe. Essa seção oferece características adicionais que você pode adquirir como druida. Diferente das características do Livro do Jogador, você não recebe as características aqui presentes de forma automática.

Consultando seu mestre, você decide se deseja obter uma característica desta seção se você atender ao requisito de nível observado na descrição dela. Essas características podem ser selecionadas separadamente uma da outra; você pode utilizar algumas, todas, ou nenhuma delas.

MAGIAS ADICIONAIS DE DRUIDA

Característica de 1º nível de druida

As magias na lista a seguir ampliam a lista de magias do druida que consta no Livro do Jogador. A lista está organizada por círculo de magia, não nível de personagem. Se uma magia puder ser conjurada como ritual, o descritor de ritual aparecerá depois do nome da magia. As magias estão no Livro do Jogador, exceto por aquelas em *itálico* (uma magia no capítulo 3). O Guia de Xanathar para todas as coisas também oferece mais magias.

1º Círculo

Proteção Contra o Bem e Mal

2º Círculo

Augúrio (ritual)
Chama Contínua
Aumentar/ Reduzir

3º Círculo

Aura de Vitalidade
Arma Elemental
Revivificar
Invocar Fada

4º Círculo

Presságio (ritual)
Escudo Ardente
Invocar Elemental

5º Círculo

Cone de Frio

6º Círculo

De Carne para Pedra

7º Círculo

Símbolo

8º Círculo

Nuvem Incendiária

COMPANHEIRO ANIMAL

Característica de 2º Nível de Druida

Você adquire a habilidade de invocar um espírito que assume uma forma animal: como uma ação, você pode gastar um uso de sua Forma Selvagem para conjurar a magia Convocar familiar, sem componentes materiais. Quando você conjura essa magia dessa forma, o familiar é uma fada em vez de uma fera, e ele desaparece após um número de horas igual a metade do seu nível de druida.

VERSATILIDADE EM TRUQUES

Característica de 4º Nível de druida

Sempre que você alcançar um nível nessa classe que forneça a característica de Aumento no Valor de Atributo você pode substituir um truque que tenha aprendido através da habilidade de Conjuração dessa classe por outro truque da lista de magias do druida.

CÍRCULOS DRUÍDICOS

No 2º nível, um druida ganha a característica de Círculo Druídico, que oferece a você a escolha de uma subclasse. As seguintes opções estão disponíveis para você quando fizer essa escolha: Círculo dos Esporos, Círculo das Estrelas e Círculo do Fogo Selvagem.

CÍRCULO DOS ESPOROS

Eu sou uma ávida coletora de esporos, bolores e fungos - sendo o meu mais preciosos um zuggmata senciente das profundezas do Monte Zogon. Mas eu não quero isso movimentando um corpo por aí e tocando minhas coisas. Tasha

Druidas do Círculo dos Esporos encontram a beleza na decadência. Eles veem dentro dos bolores e outros fungos a habilidade de transformar matéria morta em abundante, ainda que de alguma forma estranha, vida. Estes druidas acreditam que vida e morte são parte de um grande ciclo, com um levando ao outro, sempre retornando. A morte não é o fim da vida, em vez disso, é uma mudança de estado que vê a mudança de vida em uma nova forma.

Druidas desse círculo possuem uma relação complexa com mortos-vivos. Eles não veem nada inerentemente errado com os mortos-vivos, que eles consideram como um companheiro para a vida e para a morte. Mas estes druidas acreditam que o ciclo natural é mais saudável quando cada parte dele é vibrante e mutável. Mortos-vivos que buscam substituir toda a vida pela morte, ou tentam evitar a passagem para seu descanso final, violam esse ciclo e devem ser combatidos.



MAGIAS DE CÍRCULO

Característica de 2º Nível do Círculo dos Esporos

Sua ligação simbólica com os fungos e sua habilidade de transitar entre o ciclo da vida e da morte fornece a você acesso a certas magias. No 2º Nível, você aprende o truque Toque Necrótico.

No 3º, 5º, 7º e 9º níveis, você ganha acesso às magias listadas na tabela de Magias do círculo dos Esporos. Assim que você ganha acesso a essas magias, elas sempre serão consideradas como preparadas por você, e não contam dentro do número de magias que você pode preparar por dia. Se através disso você adquirir uma magia que não esteja na lista de magias de druida, agora ela passa a ser considerada uma magia de druida para você.

MAGIAS DO CÍRCULO DOS ESPOROS

Nível de Druida
Magias

2º	Toque Necrótico
3º	Cegueira/ Surdez, Repouso Tranquilo
5º	Animar Mortos, Forma Gasosa
7º	Malogro, Confusão
9º	Névoa Mortal, Praga

AURA DE ESPOROS

Característica de 2º Nível do Círculo dos Esporos

Você é cercado por esporos necróticos invisíveis, que são inofensivos até que você os libere em uma criatura próxima. Quando uma criatura que você possa ver se move para um espaço a 3m ou menos de você ou começa seu turno nessa distância, você pode usar sua reação para causar 1d4 de dano necrótico para essa criatura, a menos que ela seja bemsucedida em uma salvaguarda de Constituição contra sua CD de magia. O dano necrótico aumenta para 1d6 no 6º nível, 1d8 no 10º nível, e 1d10 no 14º nível.

ENTIDADE SIMBIÓTICA

Característica de 2º Nível do Círculo dos Esporos

Você ganha a habilidade de canalizar a magia em seus esporos. Como uma ção, você pode gastar um uso de sua Forma selvagem para despertar esses esporos, em vez de se transformar em uma criatura do tipo fera, e você ganha 4 pontos de vida temporários para cada nível nessa classe. Enquanto esta característica estiver ativa, você ganha os seguintes benefícios:

- Quando você provoca dano com a Aura de Esporos, jogue o dado de dano uma segunda vez e adicione esse valor ao total de dano.
- Seus ataques corpo a corpo provocam 1d6 de dano necrótico extra a qualquer alvo que você acertar.

Esses benefícios duram por 10 minutos, até que você perca todos esses pontos de vida temporários, ou até que use sua Forma Selvagem novamente.

INFESTAÇÃO FÚNGICA

Característica de 6º Nível do Círculo dos Esporos

Seus esporos ganham a habilidade de infestar um corpo e animá-lo. Se uma fera ou humanoides de tamanho Pequeno ou Médio a até 3m de você morrer, você pode usar sua reação para animá-la, fazendo com que imediatamente se levante com 1 Ponto de Vida. A criatura utiliza o bloco de estatísticas do zumbi do Manual dos Monstros. Ela permanece animada por 1 hora, tempo após o qual ela colapsa e morre. Em combate, o turno do zumbi é realizado logo após o seu. Ele obedece seus comandos mentais, e a única ação que ele pode realizar é a de Ataque, realizando um ataque corpo-acorpo. Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (Mínimo de 1), e você recupera todos os usos ao terminar um descanso longo.

EXPANSÃO DE ESPOROS

Característica de 10º Nível do Círculo dos Esporos

Você adquire a habilidade de semear uma área com esporos mortais. Como uma ação bônus enquanto sua Entidade simbiótica estiver ativa, você pode espalhar esporos a até 9m de distância, onde eles pairam em um cubo de 3m por 1 minuto. Os esporos desaparecem antes se você usar essa característica novamente, se dissipá-los com uma ação bônus, ou se sua Entidade simbiótica não estiver mais ativa.



Sempre que uma criatura mover-se para esse cubo ou começar seu turno lá, a criatura recebe o dano de sua Aura de Esporos, a menos que seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição contra sua CD de magia. Uma criatura não pode receber esse dano mais do que uma vez por turno.

Enquanto o cubo de esporos durar, você não pode utilizar a reação da Aura de esporos.

CORPO FÚNGICO

Característica de 14º Nível do Círculo dos Esporos

Os esporos fúngicos em seu corpo o alteram: você não pode mais ser cegado, ensurdecido, amedrontado, ou envenenado, e qualquer acerto crítico conta você será considerado um acerto normal, exceto se você estiver incapacitado.

CÍRCULO DAS ESTRELAS

"E o que dizer sobre os lugares obscuros entre as estrelas? Percebe que é onde as coisas boas estão?" - Tasha

O Círculo das Estrelas permite que os druidas retirem seus poderes da luz estelar. Estes druidas tem rastreado padrões celestiais desde tempos imemoriais, descobrindo segredos escondidos entre as constelações. Ao revelar e entender esses segredos, o Círculo das Estrelas procura controlar o poder do Cosmo.

Muitos druidas deste círculo mantêm registros das constelações e dos efeitos das estrelas no mundo. Alguns grupos documentam essas observações em zonas megalíticas que servem como bibliotecas enigmáticas de conhecimento. Estes receptáculos podem tomar a forma de círculos de pedra, pirâmides, petróglifos, e templos subterrâneos - qualquer construção durável o suficiente para proteger os conhecimentos sagrados do círculo até mesmo de um grande cataclisma.

MAPA ESTELAR

Característica de 2º nível do Círculo das Estrelas

Você criou uma carta estelar como parte de seus estudos celestiais. Ela é um objeto minúsculo e pode servir como foco de conjuração para suas magias de druida. Você determina a forma desse item rolando na tabela de Mapa Estelar ou escolhendo uma. Enquanto segurando esse mapa, você tem os seguintes benefícios:

- Você conhece o truque Orientação.
- Você tem a magia Raio Guia preparada. Ela é considerada uma magia de druida para você, e não conta no número de magias que você pode preparar.
- Você pode conjurar Raio Guia sem gastar um espaço de magia. Você pode fazer isso um número de vezes igual ao seu modificador de proficiência, e recupera os usos ao terminar um descanso longo.

Se você perder o mapa, você pode realizar uma cerimônia mágica com duração de 1 hora para criar um substituto. Essa cerimônia pode ser realizada durante um descanso curto ou longo, e destrói o mapa anterior.

MAPA ESTELAR

d6

Forma do Mapa

- | | |
|---|--|
| 1 | Um pergaminho coberto de representações de constelações. |
| 2 | Uma placa de pedra com pequenos buracos perfurados nela. |
| 3 | Uma pele de urso-coruja entalhada com marcas em relevo. |
| 4 | Uma coleção de mapas encadernada em uma capa de ébano. |
| 5 | Um cristal que projeta padrões estelares quando posicionado diante da luz. |
| 6 | Discos de vidro que representam constelações. |

FORMA ESTELAR

Característica de 2º nível do Círculo das Estrelas

Com uma ação bônus, você pode gastar um uso da sua Forma Selvagem para assumir uma forma estelar em vez de se transformar em uma besta.

Enquanto em sua forma estelar, você mantém as suas estatísticas de jogo, mas seu corpo se torna luminoso; suas juntas cintilam como estrelas, e linhas brilhantes as conectam como em uma carta estelar. Essa forma emite luz plena em um raio de 3m e penumbra por mais 3m adicionais. A forma dura 10 minutos. Ela se encerra antecipadamente se você dissipá-la (nenhuma ação é necessária), fica incapacitado, morrer ou utilizar essa habilidade novamente.

Sempre que você assume a sua forma estelar, escolha qual das constelações a seguir brilham em seu corpo; sua escolha fornece a você certos benefícios enquanto nessa forma.

Arqueiro. Uma constelação de um arqueiro aparece em você. Quando ativa essa forma, e como uma ação bônus em cada um de seus turnos subsequentes enquanto ela durar, você pode realizar um ataque com magia à distância, atirando uma flecha luminosa que tenha como alvo uma criatura a até 18m de você. Em um acerto, o ataque provoca dano radiante igual a 1d8 + seu modificador de Sabedoria.

Cálce. Uma constelação de um cálice doador de vida aparece em você. Sempre que gastar um espaço de magia para conjurar uma magia que restaure pontos de vida de uma criatura, você ou outra criatura a até 9m de você pode recuperar pontos de vida em uma quantia igual a 1d8 + seu modificador de Sabedoria.

Dragão. Uma constelação de um dragão sagaz aparece em você. Quando você realizar um teste de Inteligência ou de Sabedoria ou uma salvaguarda de Constituição para manter a concentração em uma magia, você pode considerar um resultado de 9 ou menos no d20 como um 10.

PRESSÁGIO CÓSMICO

Característica de 6º nível do Círculo das Estrelas

Sempre que encerrar um descanso longo, você pode consultar seu Mapa Estelar por presságios. Quando fizer isso, jogue um dado. Até o fim do seu próximo descanso longo, você ganha acesso a uma reação especial baseada se você tirou um número par ou ímpar no dado.

Prosperidade (Par). Sempre que uma criatura a até 9m de você que você possa ver estiver prestes a fazer uma jogada de ataque, salvaguarda ou teste de habilidade, você pode usar sua reação para rolar um d6 e adicionar o número rolado ao total.

Infórtunio (Ímpar). Sempre que uma criatura a até 9m de você que você possa ver estiver prestes a fazer uma jogada de ataque, salvaguarda ou teste de habilidade, você pode usar sua reação para rolar um d6 e subtrair o número rolado do total.

Você pode usar esta reação um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, e você recupera todos os usos ao final de um descanso longo.

CONSTELAÇÕES CINTILANTES

Característica de 10º nível do Círculo das Estrelas

A constelação de sua Forma Estelar é aprimorada. O 1d8 da constelação do Arqueiro e do Cálice se tornam 2d8, e enquanto a constelação do Dragão estiver ativa, você adquire um deslocamento de voo de 6m e pode flutuar.

Além disso, no começo de cada um de seus turnos enquanto estiver na Forma estelar, você poderá trocar qual constelação brilhará em seu corpo.

TOTALMENTE ESTRELADO

Característica de 14º nível do Círculo das Estrelas

Enquanto em sua Forma Estelar você se torna parcialmente incorpóreo, ganhando resistência a dano contundente, cortante e perfurante.

CÍRCULO DO FOGO SELVAGEM

"Eu não seria capaz de lhe contar quantas vezes eu queimei tudo até o chão e comecei de novo."
Tasha

Druidas dentro do Círculo do Fogo Selvagem compreendem que a destruição às vezes é precursora da criação, tal como quando um fogo florestal promove o crescimento posterior.

Esses druidas se ligam a um espírito primitivo que carrega tanto a destruição quanto o poder criativo, permitindo aos druidas criarem chamas controladas que queimam uma coisa para dar vida a outra.

MAGIAS DE CÍRCULO

Característica de 2º nível do Círculo do Fogo Selvagem

Você criou um vínculo com um espírito de fogo selvagem, uma criatura primitiva de criação e destruição. Sua ligação com esse espírito fornece a você acesso a algumas magias quando você alcança certos níveis nessa classe, conforme mostrado na tabela de Magias do Círculo do Fogo Selvagem.

Assim que você ganha acesso a essas magias, elas sempre serão consideradas como preparadas por você, e não contam dentro do número de magias que você pode preparar por dia.

Se através disso você adquirir uma magia que não esteja na lista de magias de druida, agora ela passa a ser considerada uma magia de druida para você.

MAGIAS DO CÍRCULO DO FOGO SELVAGEM

Nível de Druida	Magias
2º	Mãos Flamejantes, Curar Ferimentos
3º	Esfera Flamejante, Raio Ardente
5º	Crescimento de Plantas, Revivificar
7º	Aura de Devoção, Escudo Ardente
9º	Coluna de Chamas, Curar Ferimentos em Massa

INVOCAR ESPÍRITO DO FOGO SELVAGEM

Característica de 2º nível do Círculo do Fogo Selvagem

Você pode invocar o espírito primitivo conectado a sua alma. Como uma ação, você pode gastar um uso de sua Forma Selvagem para invocar seu espírito do fogo selvagem, em vez de assumir a forma de uma fera.

O espírito aparece em um espaço desocupado a sua escolha que você possa ver a até 9m de você. Quando o espírito aparece, cada criatura a até 3m dele (exceto você) deve se bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza contra sua CD de magia ou sofre 2d6 de dano ígneo.

O espírito é amigável a você e seus companheiros e obedece aos seus comandos. Veja as estatísticas de jogo dessa criatura no bloco de estatísticas do Espírito do Fogo Selvagem, que usa seu bônus de proficiência (BP) em várias coisas. Você determina a aparência do seu espírito. Alguns espíritos assumem uma forma humanóide feita de galhos retorcidos envolvidos em chamas, enquanto outros parecem como feras feitas de chamas.

Em combate, o espírito compartilha sua contagem de iniciativa, mas ela executa seu turno logo após o seu. A única ação que ele faz em seu turno é a ação de Esquiva, a menos que você o comande com sua ação bônus em seu turno para que ele realize outra ação. Essa ação pode ser uma do seu bloco de estatísticas ou qualquer outra. Se você estiver incapacitado, o espírito pode executar qualquer ação a sua escolha, não apenas a de Esquiva.

O espírito manifesta-se por 1 hora, até ser reduzido a 0 pontos de vida, até que você utilize essa característica para invocar o espírito novamente, ou até que você morra.

VÍNCULO APRIMORADO

Característica de 6º nível do Círculo do Fogo Selvagem

O vínculo com seu espírito do fogo selvagem aprimora suas magias de restauração e destruição. Sempre que você conjurar uma magia que provoca dano de fogo, ou que restaure pontos de vida enquanto seu espírito do fogo selvagem estiver invocado, jogue 1d8, e você ganha um bônus igual ao número rolado para uma jogada de dano ou de cura dessa magia.

Em adição, quando você conjura uma magia com um alcance que não seja pessoal, a magia pode se originar do seu espírito do fogo selvagem.

CAUTERIZAR CHAMAS

Característica de 10º nível do Círculo do Fogo Selvagem

Você ganha a habilidade de transformar a morte em chamas mágicas que podem curar ou incinerar. Quando uma criatura Pequena ou maior morre a até 9m de você ou de seu espírito do fogo selvagem, uma chama espectral inofensiva brota do espaço da criatura morta e brilha ali por 1 minuto. Quando uma criatura que você possa ver entra nesse espaço, você pode usar sua reação para extinguir a chama espectral ali e curar ou dar dano de fogo nessa criatura. O valor dessa cura ou dano é igual 2d10 + seu modificador de Sabedoria.

Você pode usar essa reação um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, e você recupera todos os seus usos em quando você termina um descanso longo.

ESPÍRITO DO FOGO SELVAGEM

Elemental Pequeno

Classe de Armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 5 + cinco vezes seu nível de druida

Deslocamento 9m, Voo 9m (levitação).

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	15 (+2)

Imunidade a dano Ígneo.

Imunidade a condições enfeitiçado, amedrontado, agarrado, caído, impedido.

Sentidos Visão no Escuro 18m, Percepção passiva 12.

Idiomas Compreende os idiomas que você fala.

Nível de Desafio —

Bônus de Proficiência (BP) Igual ao seu.

Semente de fogo. Ataque com arma à distância: seu modificador de ataque com magia para acertar, alcance de 18m, um alvo que você possa ver. Acerto 1d6 + BP de dano de fogo.

Teletransporte feérico. O espírito e cada criatura voluntária a sua escolha a até 1,5m dele se teletransporta a até 4,5m para um espaço desocupado que você possa ver. Então cada criatura a até 1,5m do espaço que o espírito deixou deve ser bem sucedida em uma salvaguarda de Destreza contra sua CD de magia ou sofre 1d6 + BP de dano de fogo.

RENOVAÇÃO ARDENTE

Característica de 14º nível do Círculo do Fogo Selvagem

O vínculo com seu espírito do fogo selvagem pode salvar você da morte. Se o espírito estiver a até 36m de você quando você for reduzido a 0 pontos de vida e cair inconsciente, você pode fazer com que o espírito caia a 0 pontos de vida. Você então recupera metade dos seus pontos de vida e imediatamente se levanta. Assim que usar essa característica, você não pode utilizá-la novamente até terminar um descanso longo.



FEITICEIRO

A classe Feiticeiro recebe novas características e subclasses nesta seção.

CARACTERÍSTICAS OPCIONAIS DE CLASSE

No livro do jogador, você ganha características de classe ao alcançar certos níveis em sua classe. Essa seção oferece características adicionais que você pode adquirir como um feiticeiro. Diferente das características do Livro do Jogador, você não recebe as características aqui presentes de forma automática.

Consultando seu mestre, você decide se deseja obter uma característica desta seção se você atender ao requisito de nível observado na descrição dela. Essas características podem ser selecionadas separadamente uma da outra; você pode utilizar algumas, todas, ou nenhuma delas.

MAGIAS ADICIONAIS DE FEITICEIRO

Característica de 1º nível de feiticeiro

As magias na lista a seguir ampliam a lista de magias do feiticeiro que consta no Livro do Jogador. A lista está organizada por círculo de magia, não nível de personagem. Se uma magia puder ser conjurada como ritual, o descritor de ritual aparecerá depois do nome da magia. As magias estão no Livro do Jogador, exceto por aquelas em itálico (uma magia no capítulo 3). O Guia de Xanathar para todas as coisas também oferece mais magias.

Truque (0º Círculo)

Chicote Elétrico
Farpa Mental
Lâmina da Chama Esverdeada
Lâmina Estrondosa
Rompante de Espadas

1º Círculo

Graxa
Beberagem Cáustica de Tasha

2º Círculo

Arma Mágica
Chicote Mental de Tasha
Esfera Flamejante
Lâmina Flamejante

3º Círculo

Fortaleza Intelectual
Toque Vampírico

4º Círculo

Escudo Ardente

5º Círculo

Mão de Bigby

6º Círculo

De Carne Para Pedra
Esfera Congelante de Otiluke
Disfarce Sobrenatural de Tasha

7º Círculo

Sonho do véu azul

8º Círculo

Semiplano

9º Círculo

Lâmina do Desastre

OPÇÕES DE METAMAGIA

Característica de 3º nível de feiticeiro

Quando você escolher as opções de Metamagia, você tem acesso as seguintes opções adicionais.

MAGIA PERSEGUIDORA

Se você realizar uma jogada de ataque para uma magia e errar, você pode gastar 2 pontos de feitiçaria para jogar novamente o d20, e você deve ficar com o novo resultado.

Você pode utilizar a Magia Perseguidora mesmo se já estiver usando outra opção de Metamagia durante a conjuração de uma magia.

MAGIA TRANSMUTADA

Quando você conjura uma magia que causa um tipo de dano da lista a seguir, você pode gastar 1 ponto de feitiçaria para mudar o tipo de dano para outro dentre os listados: ácido, gélido, ígneo, elétrico, venenoso ou trovejante.

VERSATILIDADE FEITICEIRA

Característica de 4º nível de feiticeiro

Sempre que você alcançar um nível nessa classe que forneça a característica de Aumento do Valor de Atributo você pode fazer uma das coisas a seguir, representando uma mudança no seu fluxo de magia interior:

- Substituir uma de suas opções escolhidas de Metamagia por outra que esteja disponível para você.
- Substituir um truque que você tenha aprendido pela característica de conjuração da classe de feiticeiro por outro truque da lista de classe.

ORIENTAÇÃO MÁGICA

Característica de 5º nível de feiticeiro

Você pode acessar sua fonte interna de magia para tentar evocar o sucesso do fracasso. Quando você faz um teste de habilidade que falha, você pode gastar 1 ponto de feitiçaria para rolar novamente o d20 e deve usar o novo resultado, potencialmente transformando a falha em um sucesso.

ORIGENS FEITICEIRAS

No 1º nível, um feiticeiro adquire a característica de Origem Feiticeira, que oferece a escolha de uma subclasse. As seguintes opções estão disponíveis para você ao realizar essa escolha: o Mente Aberrante e a Alma Cronometrada.



MENTE ABERRANTE

"Tentáculos, poderes psíquicos, seres de além das estrelas - o pesadelo de uma pessoa é a felicidade de outra." Tasha

Uma influência alienígena envolveu seus tentáculos em sua mente, lhe dando poderes psiônicos. Agora você pode tocar outras mentes com esse poder e alterar o mundo ao seu redor ao utilizar isso para controlar a energia mágica do multiverso. Esse poder ilumina você como um farol de esperança para os outros? Ou você seria uma fonte de terror para aqueles que sentem as investidas de sua mente e testemunham as estranhas manifestações de seu poder?

Como um feiticeiro da Mente Aberrante, você decide como você adquiriu esses poderes. Você nasceu com eles? Ou algum evento posterior em sua vida fez com que você se iluminasse com a prontidão psíquica? Consulte a tabela de Origem Aberrante para a possível origem de seu poder.

ORIGEM ABERRANTE

d6

Origem

- 1 Você foi exposto à influência distorcida dos Reinos Distantes. Você está convencido de que há um tentáculo nascendo em você, mas ninguém mais pode ver isso.
- 2 Um vento psíquico do Plano Astral carregou energia psiônica até você. Quando utiliza seus poderes, partículas tênues de luz brilham ao seu redor.
- 3 Você uma vez foi submetido aos poderes de dominação de um abolete, deixando um resíduo psíquico em sua mente.
- 4 Você foi implantado com um girino devorador de mentes, mas a ceremorfose nunca se completou. E agora o poder psiônico da criatura é seu. Quando você o usa, sua carne brilha com um muco estranho.
- 5 Quando criança, você tinha um amigo imaginário que se parecia como um flumph ou uma estranha criatura parecida com um ornitorrinco. Um dia, ele o presenteou com seus poderes psiônicos, o que acabou não sendo tão imaginário assim.
- 6 Seus pesadelos sussurram a verdade a você: seus poderes psiônicos não são realmente seus. Você os drena de seu gêmeo parasita!

MAGIAS PSIÔNICAS

Característica de 1º nível de Mente Aberrante

Você aprende uma magia adicional ao alcançar certos níveis nesta classe, como mostrado na tabela de Magias Psiônicas. Essas magias são consideradas magias de feiticeiro para você, mas não contam contra o número de magias de feiticeiro que você conhece. As magias em *itálico* são apresentadas no capítulo 3 deste livro.

Sempre que ganhar um nível de feiticeiro, você pode substituir uma magia adquirida por esta característica por outra magia de mesmo círculo. A nova magia deve ser de adivinhação ou encantamento das listas de bruxo, feiticeiro ou mago.

MAGIAS PSIÔNICAS

Nível de Feiticeiro	Magias
1º	Braços de Hadar, Farpa Mental, Sussurros Dissonantes
3º	Acalmar Emoções, Detectar Pensamentos
5º	Fome de Hadar, Remeter
7º	Invocar Aberração, Tentáculos Negros de Evard
9º	Ligação Telepática de Rary, Telecinese

DISCURSO TELEPÁTICO

Característica de 1º nível de Mente Aberrante

Você pode estabelecer uma conexão telepática entre sua mente e a de outra pessoa. Com uma ação bônus, escolha uma criatura a até 9m que você possa ver. Você e a criatura escolhida podem falar telepaticamente enquanto estiverem a uma distância de até 1,5 km x seu modificador de Carisma (mínimo de 1,5 km). Para entenderem um ao outro, ambos devem ser capazes de se comunicar mentalmente em um idioma que o outro compreenda.

A conexão telepática dura por um número em minutos igual ao seu nível de feiticeiro. Ela se encerra antes se você for incapacitado ou morto, ou se utilizar essa habilidade para formar uma conexão com uma criatura diferente.

FEITIÇARIA PSIÔNICA

Característica de 6º nível de Mente Aberrante

Quando você conjura qualquer magia de 1º círculo ou maior de sua característica de Magias Psiônicas, você pode conjurá-la gastando um espaço de magia normalmente ou gastando uma quantia de pontos de feitiçaria igual ao círculo da magia. Se você conjurar gastando pontos de feitiçaria, ela não necessitará de componentes verbais ou somáticos, e nem de componentes materiais, a menos que sejam consumidos pela magia.

DEFESAS PSÍQUICAS

Característica de 6º nível de Mente Aberrante

Você ganha resistência a dano psíquico, e você possui vantagem em salvaguardas contra ser amedrontado ou enfeitiçado.

REVELAÇÃO NA CARNE

Característica de 14º nível de Mente Aberrante

Você pode libertar a verdadeira aberração oculta dentro de si. Com uma ação bônus, você pode gastar 1 ou mais pontos de feitiçaria para transformar seu corpo magicamente por 10 minutos. Para cada ponto de feitiçaria gasto dessa forma, você ganha um dos seguintes benefícios a sua escolha, cujos efeitos duram até que a transformação se encerre.

- Você pode ver qualquer criatura invisível a até 18m de você, desde que ela não esteja sob cobertura total. Seus olhos também se tornam negros ou transformam-se em gavinhas sensoriais se contorcendo.
- Você ganha deslocamento de voo igual ao seu deslocamento terrestre, e pode planar. Conforme você voa, sua pele cintila com muco ou brilha com uma luz sobrenatural.
- Você ganha um deslocamento de natação igual a duas vezes seu deslocamento terrestre, e você pode respirar embaixo da água. Além disso, brânquias surgem de seu pescoço ou se abrem por trás de suas orelhas, seus dedos se tornam palmados ou você desenvolve cílios se contorcendo que se estendem por sua roupa.
- Seu corpo, junto com qualquer equipamento que esteja vestindo ou carregando se torna viscoso e elástico. Você pode se mover através de qualquer espaço tão estreito quanto 2,5cm sem se espremer, e pode gastar 1,5m de deslocamento para escapar de amarras não mágicas ou de ser agarrado.

IMPLOÇÃO ANÔMALA

Característica de 18º nível de Mente Aberrante

Você pode liberar seu poder aberrante como uma anomalia de distorção espacial. Usando uma ação, você pode se teletransportar para um espaço desocupado que possa ver a até 36m de você. Imediatamente após você desaparecer, todas as criaturas a até 9m do espaço que você deixou devem realizar uma salvaguarda de Força. Em caso de falha, uma criatura recebe 3d10 de dano de energia e é puxado diretamente para o espaço que você deixou, acabando em um espaço desocupado tão perto do seu espaço anterior quanto possível. Em caso de sucesso, a criatura recebe metade do dano e não é puxada.

Assim que usar essa característica, você não poderá utilizá-la novamente até terminar um descanso longo, a menos que gaste 5 pontos de feitiçaria para ativá-lo.



ALMA CRONOMÉTRICA

"Eu raramente digo às pessoas que eu falo Modron porque, invariavelmente, elas apenas querem aprender a como xingar, então vão tirar isso do caminho agora. Lição um: "beep boop" e outros palavrões." Tasha

A força cósmica da ordem inundou você com magia. Esse poder vem de Mecânos ou um lugar como esse – um plano de existência um plano de existência moldado completamente com uma eficiência cronométrica. Você, ou alguém de sua linhagem, pode ter sido envolvido nas maquinações dos modrons, os seres da ordem que habitam Mecânos. Talvez seus ancestrais tenham até mesmo tomado parte na Grande Marcha Modron. Independente de como isso surgiu dentro de você, o poder da ordem pode parecer estranho aos olhos alheios, mas, para você, é parte de um grande e glorioso sistema.



MAGIA CRONOMÉTRICA

Característica de 1º nível de Alma Cronométrica

Você aprende uma magia adicional ao alcançar certos níveis nesta classe, como mostrado na tabela de Magias Cronométricas. Essas magias são consideradas magias de feiticeiro para você, mas não contam contra o número de magias de feiticeiro que você conhece. As magias com um asterisco são apresentadas no capítulo 3 deste livro. Sempre que ganhar um nível de feiticeiro, você pode substituir uma magia adquirida por esta característica por outra magia de mesmo círculo. A nova magia deve ser de abjuração ou transmutação das listas de bruxo, feiticeiro ou mago.

MAGIAS CRONOMÉTRICAS

Nível de Feiticeiro	Magias
1º	<i>Alarme, Proteção Contra o Bem e o Mal</i>
3º	<i>Auxílio, Restauração Menor</i>
5º	<i>Dissipar Magia, Proteção Contra Energia</i>
7º	<i>Invocar Construto, Movimentação Livre</i>
9º	<i>Muralha de Energia, Restauração Maior</i>

Em adição, consulte a tabela de Manifestações da Ordem e escolher ou determinar aleatoriamente a forma como sua conexão com a ordem se manifesta enquanto você está conjurando suas magias de feiticeiro.

MANIFESTAÇÕES DA ORDEM

d6	Manifestação
1	Engrenagens espectrais pairam às suas costas.
2	Os ponteiros de um relógio giram em seus olhos.
3	Sua pele brilha em um tom de bronze metalizado.
4	Equações flutuantes e objetos geométricos recobrem seu corpo.
5	Seu foco de conjuração temporariamente toma a forma de um mecanismo de relojoeiro Minúsculo.
6	O som das engrenagens ou o soar de um relógio podem ser ouvidos por você e por aqueles afetados por sua magia.

RESTAURAR O EQUILÍBRIO

Característica de 1º nível de Alma Cronométrica

Sua conexão com o plano da ordem absoluta permite que você uniformize os momentos caóticos. Quando uma criatura que você possa ver a até 18m de você estiver prestes a fazer uma rolagem do d20 com vantagem ou desvantagem, você pode usar sua reação para impedir que a jogada seja afetada por essas condições.

Você pode usar essa característica uma quantia de vezes igual ao seu bônus de proficiência, e recupera todos os usos ao terminar um descanso longo.

BASTIÃO DA ORDEM

Característica de 6º nível de Alma Cronométrica

Você pode acessar a grande equação da existência para imbuir uma criatura com um escudo cintilante da ordem. Com uma ação, você pode gastar de 1 a 5 pontos de feitiçaria para criar uma proteção mágica ao redor de si mesmo ou de outra criatura em seu campo de visão a até 9m de você.

A proteção dura até que você termine um descanso longo ou use essa característica novamente. A proteção é representada por uma quantia de d8s igual ao número de pontos de feitiçaria gastos para criá-la. Quando uma criatura protegida sofre dano, ela pode gastar uma quantia desses dados, jogando-os e reduzindo o dano de acordo com o resultado obtido nesses dados.

ARREBATAMENTO DA ORDEM

Característica de 14º nível de Alma Cronométrica

Você adquire a habilidade de alinhar sua consciência aos infinitos cálculos de Mecânos. Com uma ação bônus, você entra nesse estado de transe por 1 minuto. Durante esse período, jogadas de ataque realizadas contra você não podem se beneficiar de vantagens, e sempre que você fizer uma jogada de ataque, um teste de habilidade ou salvaguarda, você pode considerar qualquer valor abaixo de 9 tirado no d20 como um 10.

Assim que usar essa ação bônus, você não pode ativá-la novamente até que termine um descanso longo ou que gaste 5 pontos de feitiçaria para usá-la de novo.

MARCHA CRONOMETRADA

Característica de 18º nível de Alma Cronométrica

Você invoca espíritos da ordem para expurgar a desordem ao seu redor. Com uma ação, você invoca os espíritos em um cubo de 9m originando-se a partir de você. Os espíritos assemelham-se a modrons ou outros construtos a sua escolha. Eles são intangíveis e invulneráveis, e criam os seguintes efeitos dentro do cubo antes de desaparecerem.

- Os espíritos restauram até 100 pontos de vida, divididos da forma que você escolher entre qualquer número de criaturas dentro do cubo.
- Quaisquer objetos danificados que fiquem completamente dentro da área do cubo são reparados instantaneamente.
- Toda magia de 6º círculo ou menor tem seu efeito encerrado em criaturas e objetos a sua escolha dentro do cubo.

Assim que usar essa ação, você não pode ativá-la novamente até que termine um descanso longo, a menos que gaste 7 pontos de feitiçaria para isso.



GUARDIÃO

A classe Guardião recebe novas características e subclasses nessa seção.

CARACTERÍSTICAS OPCIONAIS DE CLASSE

No livro do jogador, você ganha características de classe ao alcançar certos níveis em sua classe. Essa seção oferece características adicionais que você pode adquirir como um guardião. Diferente das características do Livro do Jogador, você não recebe as características aqui presentes de forma automática.

Consultando seu mestre, você decide se deseja obter uma característica desta seção se você atender ao requisito de nível observado na descrição dela. Essas características podem ser selecionadas separadamente uma da outra; você pode utilizar algumas, todas, ou nenhuma delas.

Se você selecionar uma característica que substitua outra, você não ganha os benefícios da característica dispensada e não é qualificado para nada no jogo que tenha ela como exigência.

HÁBIL

Característica de 1º nível de guardião que substitui a característica Explorador Natural

Você é um explorador e sobrevivente inigualável, tanto na natureza quanto ao lidar com outras pessoas em suas viagens. Você adquire o benefício Astuto abaixo, e ganha os outros benefícios adicionais ao alcançar o 6º e o 10º níveis nesta classe.

ASTUTO

Característica de 1º nível de guardião

Escolha uma de suas proficiências em perícia. Seu bônus de proficiência passa a ser dobrado para qualquer teste de habilidade que você faça utilizando esta perícia. Você também pode falar, ler e escrever em dois idiomas adicionais a sua escolha.

PEREGRINO

Característica de 6º nível de guardião

Seu deslocamento de caminhada é ampliado em 1,5m, e você adquire deslocamento de escalada e natação igual ao total desse deslocamento.

INCANSÁVEL

Característica de 10º nível de guardião

Como uma ação, você pode se conceder uma quantia de pontos de vida temporários igual a 1d8 + seu modificador de Sabedoria 9 (mínimo de 1 ponto de vida temporário). Você pode usar essa ação um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, e recupera todos os usos ao terminar um descanso longo.

Adicionalmente, sempre que finalizar um descanso curto, caso tenha algum nível de exaustão ele será reduzido em 1.

INIMIGO ELEITO

Característica de 1º nível de guardião que substitui a característica Inimigo Favorito e interage com a característica de Matador de Inimigos

Quando você acerta uma criatura com uma jogada de ataque, você pode invocar seu vínculo místico com a natureza para marcar o alvo como sendo seu inimigo favorito por 1 minuto ou até que você perca a concentração (como se estivesse se concentrando em uma magia).

A primeira vez em cada um de seus turnos em que você acertar seu inimigo favorito e provocar dano nele, incluindo quando o marcar, você pode aumentar esse dano em 1d4. Você pode utilizar essa característica para marcar um inimigo favorito por um número igual ao seu bônus de proficiência, e recupera todos os usos ao terminar um descanso longo.

O dano extra desta característica aumenta conforme você avança nessa classe: para 1d6 no 6º nível, e para 1d8 no 14º nível.



MAGIAS ADICIONAIS DE GUARDIÃO

Característica de 2º nível de Guardiã

As magias na lista a seguir ampliam a lista de magias do guardião que consta no Livro do Jogador. A lista está organizada por círculo de magia, não nível de personagem. As magias estão no Livro do Jogador, exceto por aquelas em itálico (uma magia no capítulo 3). O Guia de Xanathar para todas as coisas também oferece mais magias.

1º Círculo

Destruição Cauterizante
Emaranhar

2º Círculo

Aprimorar Atributo
Arma ática
Auxílio
Invocar fera
Lufada de Vento

3º Círculo

Arma Elemental
Invocar Fada
Mesclar-se às Rochas
Revivificar

4º Círculo

Dominar Fera
Invocar Elemental

5º Círculo

Restauração Maior

OPÇÕES DE ESTILO DE LUTA

Característica de 2º Nível de Guardiã

Quando você escolher um estilo de luta, as seguintes opções serão adicionadas a sua lista de opções. Luta às cegas: Você tem percepção às cegas com um alcance de 3m. Dentro desse alcance, você pode efetivamente ver qualquer coisa que não esteja sob cobertura total, mesmo se você estiver cego ou na escuridão. Além disso, você pode ver uma criatura invisível nessa área, a menos que a criatura se esconda de você com sucesso.

GUERREIRO DRUÍDICO

Você aprende dois truques a sua escolha da lista de magias do druida. Eles são considerados como magia de guardião para você, e Sabedoria é o seu atributo de conjuração para eles. Sempre que você adquirir um nível nessa classe, você poderá substituir um desses truques por outro truque da lista de druida.

ARREMESSO DE ARMAS

Você pode sacar uma arma que possua a propriedade de arremesso como parte de sua ação de ataque com essa arma. Adicionalmente, quando você acerta um ataque à distância usando uma arma de arremesso, você ganha um bônus de +2 na jogada de dano.

FOCO DE CONJURAÇÃO

Característica de 2º Nível de Guardiã

Você pode utilizar um foco druídico como foco de conjuração para as suas magias de guardião. Um foco druídico pode ser um ramo de visco ou azevinho, uma varinha ou cetro feito de teixo ou outra madeira especial, um

cajado retirado inteiramente de uma árvore viva ou um objeto totêmico que possua penas, peles, ossos e dentes de animais sagrados incorporados.

CONSCIÊNCIA PRIMORDIAL

Característica de 3º nível de guardião que substitui a característica Consciência Primitiva

Você pode focar sua consciência através das conexões da natureza: você aprende novas magias quando alcança certos níveis nessa classe, caso você não as possua ainda, conforme mostrado na tabela de Magias da Consciência Primordial. Essas magias não contam contra seu número de magias de guardião conhecidas.

MAGIAS DA CONSCIÊNCIA PRIMORDIAL

Nível de Guardiã	Magias
3º	Falar com Animais
5º	Sentido Feral
9º	Falar com Plantas
13º	Localizar Criatura
17º	Comunhão com a Natureza

Você pode conjurar cada uma dessas magias uma vez sem gastar espaços de magia. Assim que conjurar a magia dessa forma, você só poderá fazer isso novamente até o fim de um descanso longo.

VERSATILIDADE MARCIAL

Característica de guardião de 4º nível

Sempre que você alcança um nível nessa classe que forneça a característica de Aumento no Valor de Atributo, você pode substituir um estilo de combate que você conhece por outro da lista disponível para guardiões. Essa substituição representa a mudança de foco em seu treinamento marcial.

VÉU NATURAL

Característica de guardião de 10º nível, que substituiu a característica Sumir de Vista Você utiliza dos poderes da natureza para se esconder brevemente. Como uma ação bônus, você pode se tornar magicamente invisível, junto com qualquer equipamento que esteja vestindo ou carregando, até o começo do seu próximo turno.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, e você recupera todos os usos ao terminar um descanso longo.

ARQUÉTIPOS DE GUARDIÃO

No 3º nível, um guardião ganha uma característica de Arquétipo de Guardiã, que lhe oferece a escolha de uma subclasse. As seguintes opções estão disponíveis a você ao realizar essa escolha: O Andarilho Feérico e o Portador do Enxame.

ANDARILHO FEÉRICO

"Você acha que o kilt é uma parte vital da estética de um andarilho feérico? E, se não, como você pode estar tão errado?" Tasha

Um misticismo feérico o cerca, graças às dádivas de uma arquifada, de uma fruta brilhante que você comeu, proveniente de uma árvore que falava, do córrego mágico em que você nadou, ou de algum outro evento auspicioso. Independente de como adquiriu sua magia feérica, você agora é um Andarilho Feérico, um guardião que representa tanto o reino mortal quanto o reino das fadas. Conforme você vaga pelo multiverso, sua risada contagiante alegra os corações dos oprimidos, e seu poder marcial provoca terror em seus oponentes, pois grande é o júbilo das fadas, e aterrorizante a sua fúria.

GOLPES ATERRORIZANTES

Característica de 3º nível de Andarilho Feérico

Você pode ampliar os golpes de suas armas com uma magia assustadora, provinda das profundezas melancólicas de Faéria. Quando você acerta uma criatura com uma arma, você pode provocar um dano psíquico extra de 1d4 ao alvo, que pode ser afetado por esse dano adicional apenas uma vez por turno.

O dano extra aumenta para 1d6 quando você chega ao 11º nível desta classe.

MAGIA DO ANDARILHO FEÉRICO

Característica de 3º nível de Andarilho Feérico

Você aprende uma magia adicional ao alcançar certos níveis nesta classe, como mostrado na tabela de Magias de Andarilho Feérico. Essas magias são consideradas magias de guardião para você, mas não contam contra o número de magias de guardião que você conhece.

MAGIAS DO ANDARILHO FEÉRICO

Nível de Guardião	Magia
3º	Enfeitiçar Pessoa
5º	Passo Nebuloso
9º	Dissipar Magia
13º	Porta Dimensional
17º	Despistar

Você também possui uma benção sobrenatural adquirida através de um local ou aliado feérico. escolha sua benção da tabela Dons de Faéria ou determine isso aleatoriamente.

DONS DE FAÉRIA

d6	Dom
1	Borboletas ilusórias adejam ao seu redor enquanto você realiza um descanso curto ou longo.
2	Flores sazonais frescas brotam de seus cabelos a cada amanhecer.
3	Você possui um aroma leve de canela, lavanda, noz moscada ou de outra erva ou tempero reconfortante
4	Sua sombra dança quando ninguém estiver olhando diretamente para ela.
5	Chifres ou antenas nascem em sua cabeça.
6	Sua pele e cabelo mudam de cor para combinar com o clima a cada amanhecer.

GLAMOUR SOBRENATURAL

Característica de 3º nível de Andarilho Feérico

Suas qualidades feéricas dão a você um charme sobrenatural. Como resultado, sempre que realiza um teste de Carisma, você ganha um bônus igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de +1).

Adicionalmente, você ganha proficiência em uma das seguintes perícias a sua escolha: Atuação, Enganação, ou Persuasão.

DISTORCER ENGODO

Característica de 7º nível de Andarilho Feérico

A magia feérica protege sua mente. Você possui vantagem em salvaguardas contra ser amedrontado ou enfeitiçado.

Além disso, sempre que você ou uma criatura que você possa ver a até 36m de você for bem-sucedida em uma salvaguarda contra ser amedrontada ou enfeitiçada, você pode usar sua reação para obrigar uma criatura diferente dentro dessa mesma distância de visão a realizar uma salvaguarda de Sabedoria contra sua CD de magia. Se falhar, o alvo ficará amedrontado ou enfeitiçado por você (a sua escolha) por 1 minuto. O alvo pode repetir a salvaguarda no final de cada um dos turnos dele, encerrando o efeito em caso de sucesso.

REFORÇO FEÉRICO

Característica de 11º nível de Andarilho Feérico

As cortes reais de Faéria o abençoaram com o auxílio de seres feéricos: você conhece a magia Invocar Fada (uma magia do capítulo 3). Ela não conta contra o número de magias de guardião que você conhece, e você pode conjurá-la sem um componente material. Você também pode conjurá-la uma vez sem gastar um espaço de magia, e recupera a habilidade de fazer isso assim que finalizar um descanso longo. Sempre que começar a conjurar essa magia, você pode modificá-la para que não exija concentração. Caso o faça, a duração da magia passa a ser de 1 minuto para essa conjuração.

ANDARILHO DA NÉVOA

Característica de 15º nível de Andarilho Feérico

Você pode saltar para dentro e para fora de Faéria para se mover em um piscar de olhos: você pode conjurar Passo Nebuloso sem gastar um espaço de magia. Você pode fazer isso um número de vezes igual ao seu Modificador de Sabedoria (mínimo de 1 vez), e recupera todos os usos quando termina um descanso longo.

Adicionalmente, sempre que conjurar Passo Nebuloso, você pode levar consigo uma criatura que você possa ver a até 1,5m de você. Essa criatura se teletransporta para um espaço desocupado a sua escolha a até 1,5m do seu espaço de destino.

PORTADOR DO ENXAME

"Eu amo insetos – organizados, implacáveis, pequenos campeões especializados. E alinhando sua mente coletiva a sua própria: lindo. Apenas mantenha-os fora do meu laboratório." Tasha

Sentindo uma conexão profunda com o ambiente ao seu redor, alguns guardiões infiltram-se através dessa conexão mágica e vinculam-se com um enxame de espíritos da natureza. Esse enxame torna-se uma força poderosa em batalha, bem como uma companhia útil ao guardião. Alguns Portadores do Enxame são forasteiros ou eremitas, mantendo-se apenas com sua companhia e de seu prestativo enxame em vez de lidar com o desconforto das outras pessoas. Outros alegram-se em construir comunidades vibrantes que funcionam para benefício mútuo de todos aqueles que eles consideram como parte de seus enxames.

ENXAME REUNIDO

Característica de 3º Nível de Portador do Enxame

Um enxame de espíritos da natureza intangíveis se vinculou a você e pode ajudá-lo em batalha. Até que você morra, a enxame permanece em seu espaço, rastejando em você ou voando e adejando ao seu redor dentro do seu espaço. Você determina sua aparência rolando na tabela de Aparência do Enxame.

APARÊNCIA DO ENXAME

d4	Aparência
1	Enxame de insetos
2	Inço-pragas ramo em miniatura
3	Pássaros esvoaçantes
4	Pixies brincalhonas

Uma vez por turno, você pode fazer com que o enxame o auxilie em combate de uma das seguintes maneiras, imediatamente após você acertar uma criatura com um ataque:

- O alvo do ataque sofre 1d6 de dano perfurante do enxame.
- O alvo do ataque deve ser bem sucedido em uma salvaguarda de Força contra sua CD de magia ou será movido pelo enxame por até 4,5m horizontalmente em uma direção à sua escolha.
- Você é movido pelo enxame por 1,5m horizontalmente em uma direção à sua escolha.

MAGIA DO PORTADOR DO ENXAME

Característica de 3º Nível de Portador do Enxame

Você aprende o truque Mãos Mágicas caso ainda não o conheça. Quando o conjura, amão toma a forma do seu enxame de espíritos da natureza. Você também aprende uma magia adicional de 1º círculo ou maior ao alcançar certos níveis nessa classe, conforme mostrado na tabela de Magias de Portador do Enxame. Essas magias são consideradas como magias de guardião para você, mas não contam contra o número de magias de guardião que você pode conhecer.

MAGIAS DO PORTADOR DO ENXAME

Nível de Guardiã Magias

3º	Fogo das Fadas, Mãos Mágicas
5º	Teia
9º	Forma Gasosa
13º	Olho Arcano
17º	Praga de Insetos

É O SEU ENXAME!

O enxame e as magias de um portador do Enxame são reflexos do vínculo do personagem com os espíritos da natureza. Aproveite a oportunidade de descrever o enxame e as magias de seu guardião em jogo. Por exemplo, quando seu guardião conjura Forma Gasosa, ele pode aparentar ter se fundido ao enxame, em vez de se transformar em uma forma de névoa, ou o Olho Arcano criado pode ser uma extensão de seu enxame que espiona para ele. Tais descrições não modificam o efeito das magias, mas elas são uma oportunidade animadora para explorar a narrativa do seu personagem através de suas habilidades de classe. Para mais orientações sobre como customizar magias, veja a seção "Personalizando Magias" no capítulo 3.

Além disso, lembre-se de que a aparência do enxame é sua para que a altere como desejar, e não sinta-se preso a uma aparência única. Talvez o visual dos espíritos mude com o humor do guardião ou por conta das estações. Você decide!

MARÉ ONDULANTE

Característica de 7º Nível de Portador do Enxame

Você pode condensar parte de seu enxame em uma massa focalizada que o levanta. Como uma ação bônus, você adquire deslocamento de voo de 3m e pode levitar. Esse efeito dura por 1 minuto ou até que você esteja incapacitado. Você pode utilizar essa característica um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, e você recupera todos os usos ao final de um descanso longo.

ENXAME PODEROSO

Característica de 11º Nível de Portador do Enxame

Seu Enxame Reunido torna-se mais forte das seguintes formas:

- O dano do Enxame Reunido aumenta para 1d8.
- Se uma criatura falhar em sua salvaguarda para não ser movida pelo Enxame Reunido, você também pode fazer com que o enxame derrube a criatura.
- Quando você for movido pelo Enxame Reunido, ele lhe fornece meia cobertura até o começo do seu próximo turno.

DISPERSÃO DO ENXAME

Característica de 15º Nível de Portador do Enxame

Você pode se desincorporar dentro de seu enxame, evitando o perigo. Quando você receber dano, você pode usar sua reação para conceder a si mesmo resistência a esse tipo de dano. Você desaparece dentro do seu enxame e então se teletransporta para um espaço desocupado que você possa ver a até 9m de você, onde você reaparece com o enxame.

Você pode usar essa característica uma quantia de vezes igual ao seu bônus de proficiência, e recupera todos os usos ao terminar um descanso longo.

COMPANHEIROS DO SENHOR DAS FERAS

O Senhor das Feras no Livro do Jogador cria um vínculo místico com um animal. Como uma alternativa, um Senhor das Feras pode escolher a característica abaixo para formar um vínculo com uma espécie de fera primitiva em vez disso.

COMPANHEIRO PRIMITIVO

Característica de 3º nível de Senhor das Feras, que substitui a característica Fera Companheira.

Você invoca magicamente uma fera primitiva que tira sua força do seu vínculo com a natureza. A fera é amigável a você e seus companheiros e obedece aos seus comandos. Escolha seu bloco de estatísticas – Ferra da Terra, Ferra do Mar ou Ferra do Céu – que utiliza o seu bônus de Proficiência (BP) em vários pontos. Você também determina que tipo de animal a fera é, escolhendo uma forma apropriada ao bloco de estatísticas. Independente do tipo que escolha, a fera possui marcas primitivas, indicando sua origem mística.

Em combate, a fera age durante o seu turno. Ela pode se mover e usar sua reação por conta própria, mas a única ação que pode realizar é a ação de Esquiva, a menos que você utilize sua ação bônus em seu turno para ordenar que ele faça outra ação. Essa ação pode ser uma em seu bloco de estatísticas ou qualquer outra. Você também pode sacrificar sua ação de Ataque em seu turno para comandar a fera a realizar a ação de Ataque em seu lugar, adicionalmente. Se você estiver incapacitado, a fera pode realizar qualquer ação a sua escolha, não apenas a Esquiva.

Se a fera morrer dentro da última hora, você pode usar sua ação para tocá-la e gastar um espaço de magia de 1º círculo ou superior. A fera retorna à vida após 1 minuto, com todos os seus pontos de vida restaurados.

Quando você termina um descanso longo, você pode invocar um tipo diferente de fera primitiva. A nova fera aparece em um espaço desocupado a até 1,5m de você, e você escolhe seu bloco de estatística e sua aparência. Se você já tiver uma fera invocada por esta característica, ela desaparece quando a nova fera surge. A fera também desaparece caso você morra.

FERA DA TERRA

Fera Média

Classe de Armadura 13 + BP (armadura natural)

Pontos de Vida 5 + cinco vezes o seu nível de guardião (a fera tem uma quantia de dados de vida [d8s] igual ao seu nível de guardião).

Deslocamento 12m, escalada 12m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	8 (-1)	14 (+2)	11 (+0)

Sentidos Visão no escuro 18m, Percepção passiva 12

Idiomas Compreende os idiomas que você fala

Nível de Desafio —

Bônus de Proficiência Igual ao seu bônus

Carga Se a fera se mover pelo menos 6m em linha reta em direção a um alvo e então acertá-lo com um ataque de Pancada no mesmo turno, o alvo sofre um dano cortante extra de 1d6. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Força contra sua CD de magia ou fica caído.

Laço primitivo. Você pode adicionar seu bônus de proficiência a qualquer teste de habilidade ou Salvaguarda que a fera realizar

Ações

Pancada. *Ataque corpo a corpo com arma:* seu modificador de ataque com magia para acertar, alcance de 1,5m, um alvo. Acerto: 1d8 + 2 + BP de dano cortante.

FERA DO MAR

Fera Média

Classe de Armadura 13 + BP (armadura natural)
Pontos de Vida 5 + cinco vezes o seu nível de guardião (a fera tem uma quantia de dados de vida [d8s] igual ao seu nível de guardião).
Deslocamento 12m, natação 18m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	8 (-1)	14 (+2)	11 (+0)

Sentidos Visão no escuro 18m, Percepção passiva 12

Idiomas Compreende os idiomas que você fala

Nível de Desafio —

Bônus de Proficiência Igual ao seu bônus

Anfíbio. A fera pode respirar tanto ar quanto na água.

Laço primitivo. Você pode adicionar seu bônus de proficiência a qualquer teste de habilidade ou Salvaguarda que a fera realizar

Ações

Golpe aprisionador. *Ataque corpo a corpo com arma:* seu modificador de ataque com magia para acertar, alcance de 1,5m, um alvo. Acerto: 1d6 + 2 + BP de dano perfurante ou contundente (a sua escolha), e o alvo fica agarrado (CD para escapar igual a sua CD de magias). Até que o agarrão acabe, a fera não pode utilizar esse ataque em outro alvo.

FERA DO CÉU

Fera Média

Classe de Armadura 13 + BP (armadura natural)
Pontos de Vida 5 + cinco vezes o seu nível de guardião (a fera tem uma quantia de dados de vida [d8s] igual ao seu nível de guardião).
Deslocamento 12m, voo 18m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	8 (-1)	14 (+2)	11 (+0)

Sentidos Visão no escuro 18m, Percepção passiva 12

Idiomas Compreende os idiomas que você fala

Nível de Desafio —

Bônus de Proficiência Igual ao seu bônus

Sobrevoo. A fera não provoca ataques de oportunidade quando voa para fora do alcance de um inimigo.

Laço primitivo. Você pode adicionar seu bônus de proficiência a qualquer teste de habilidade ou Salvaguarda que a fera realizar

Ações

Rasgar. *Ataque corpo a corpo com arma:* seu modificador de ataque com magia para acertar, alcance de 1,5m, um alvo. Acerto: 1d4 + 3 + BP de dano cortante.



GUERREIRO

A classe Guerreiro recebe novas características e subclasses nessa seção.

CARACTERÍSTICAS OPCIONAIS DE CLASSE

No livro do jogador, você ganha características de classe ao alcançar certos níveis em sua classe. Essa seção oferece características adicionais que você pode adquirir como um guerreiro. Diferente das características do Livro do Jogador, você não recebe as características aqui presentes de forma automática.

Consultando seu mestre, você decide se deseja obter uma característica desta seção se você atender ao requisito de nível observado na descrição dela. Essas características podem ser selecionadas separadamente uma da outra; você pode utilizar algumas, todas, ou nenhuma delas.

OPÇÕES DE ESTILO DE LUTA

Característica de 1º Nível de Guerreiro

Quando você escolher um estilo de luta, as seguintes opções serão adicionadas a sua lista de opções.

LUTA ÀS CEGAS

Você tem percepção às cegas com um alcance de 3m. Dentro desse alcance, você pode efetivamente ver qualquer coisa que não esteja sob cobertura total, mesmo se você estiver cego ou na escuridão. Além disso, você pode ver uma criatura invisível nessa área, a menos que a criatura se esconda de você com sucesso.

INTERCEPTADOR

Quando uma criatura que você possa ver acerta um alvo que não seja você, a até 1,5m de distância de você com um ataque, você pode usar sua reação para reduzir o dano recebido por esse alvo em 1d10 + seu bônus de proficiência (até um mínimo de 0 de dano). Você deve estar empunhando um escudo ou uma arma simples ou marcial para usar essa reação.

TÉCNICA SUPERIOR

Você aprende uma manobra a sua escolha dentre aquelas disponíveis para o arquétipo do Mestre de Batalha. Se uma manobra que você utilizar exigir que o alvo realize uma jogada de salvaguarda para resistir ao efeito dela, a CD da salvaguarda será igual a 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Força ou Destreza (o que você preferir).

Você ganha um dado de superioridade, que é um d6 (esse dado é adicionado a quaisquer dados de superioridade que você tenha de outra fonte). Esse dado é usado para abastecer suas manobras. Um dado de superioridade é gasto quando você o utiliza. Você recupera os dados gastos quando você termina um descanso curto ou longo.

ARREMESSO DE ARMAS

Você pode sacar uma arma que possua a propriedade de arremesso como parte de sua ação de ataque com essa arma.

Adicionalmente, quando você acerta um ataque à distância usando uma arma de arremesso, você ganha um bônus de +2 na jogada de dano.



ATAQUE DESARMADO

Seus ataques desarmados podem provocar dano contundente igual a 1d6 + seu modificador de Força em caso de acerto. Se você não estiver empunhando nenhuma arma ou escudo ao realizar a jogada de ataque, esse d6 se transforma em um d8.

No começo de cada um de seus turnos, você pode causar 1d4 de dano contundente a uma criatura agarrada por você.

VERSATILIDADE MARCIAL

Característica de guerreiro de 4º nível

Sempre que você alcança um nível nessa classe que forneça a característica de Aumento no Valor de Atributo, você pode fazer uma das coisas a seguir, conforme você muda o foco do seu treino marcial:

- Substituir um estilo de combate que você conhece por outro da lista disponível para guerreiros.
- Se você sabe qualquer manobra do arquétipo do Mestre de Batalha, você pode substituir uma manobra que você conheça por outra disponível.

OPÇÕES DE MANOBRA

Se você tem acesso à manobras, as seguintes manobras serão adicionadas à lista de opções disponíveis para você. As manobras estão disponíveis para Mestres de Batalha, mas também para personagens que possuem características especiais como o estilo de *Técnica Superior* ou o talento de *Adepto Marcial*.

EMBOSCADA

Quando você realizar um teste de Destreza (Furtividade) ou uma jogada de iniciativa, você pode gastar um dado de superioridade e adicionar o valor do dado na rolagem, desde que você não esteja incapacitado.

ENGODO

Quando você estiver a até 1,5m de uma criatura em seu turno, você pode gastar um dado de superioridade e trocar de lugar com essa criatura, desde que você gaste pelo menos 1,5m de movimento e a criatura seja voluntária e não esteja incapacitada. Esse movimento não provoca ataques de oportunidade.

Jogue o dado de superioridade. Até o começo do seu próximo turno, você ou a outra criatura (a sua escolha) ganha um bônus na CA igual ao número rolado.

ENGANCHAR

Quando uma criatura que você possa ver se move dentro do alcance que você possui com uma arma corpo a corpo que você está empunhando, você pode usar sua reação para gastar um dado de superioridade e realizar um ataque contra essa criatura, usando essa arma. Se o ataque acertar, adicione o dado de superioridade à jogada de dano da arma.

PRESENÇA DOMINANTE

Quando você realizar um teste de Carisma (Intimidação, Performance ou Persuasão), você pode gastar um dado de superioridade e adicionar o resultado dele a esse teste.

GOLPE IMOBILIZADOR

Imediatamente após acertar uma criatura com um ataque corpo a corpo em seu turno, você pode gastar um dado de superioridade e então tentar agarrar o alvo como uma ação bônus (veja o Livro do Jogador para as regras sobre Agarrar). Adicione o dado de superioridade ao seu teste de Força (Atletismo).

LANÇAMENTO RÁPIDO

Como uma ação bônus, você pode gastar um dado de superioridade e realizar um ataque com uma arma que tenha a propriedade de arremesso. Você pode sacar a arma como parte dessa ação de ataque. Se você acertar, adicione o dado de superioridade na jogada de dano da arma.

AValiação TÁTICA

Quando você fizer um teste de Inteligência (Investigação), Inteligência (História) ou Sabedoria (Intuição), você pode gastar um dado de superioridade e adicioná-lo a esse teste.

ARQUÉTIPOS MARCIAIS

GUERREIRO PSIÔNICO

Cérebros sobre os músculos? Mente sobre matéria? Esses astutos guerreiros certamente responderiam "Por quê não ambos?" Tasha

Desperto para o poder mental dentro de si, um Guerreiro Psiônico é um guerreiro que aumenta seu poder físico com golpes de arma infundidos por energia psíquica, chicotadas telecinéticas e barreiras de força mental. Muitos githyanki treinam para se tornarem tais guerreiros, bem como alguns dos mais disciplinados alto elfos. No mundo de Eberron, muitos jovens kalashtar sonham em se tornarem guerreiros psiônicos.



Como um guerreiro psiônico, você pode ter afiado suas habilidades psíquicas através de disciplina solitária, desbloqueado isso sob a tutela de um mestre, ou refinado isso em uma academia dedicada a manejar o poder mental tanto como uma arma quanto como um escudo.

PODER PSÍQUICO

Característica de 3º Nível do Guerreiro Psiônico

Você abriga uma fonte de energia psíquica dentro de você. Essa energia é representada por seu dado de Energia Psíquica, que são d6. Você possui um número de dados de Energia Psíquica equivalente ao dobro de seu bônus de proficiência, e eles alimentam vários de seus poderes psiônicos, que são detalhados abaixo.

Alguns de seus poderes gastam os dados de Energia Psíquica que eles utilizam, conforme especificado em sua descrição, e você não pode utilizar um poder se ele exigir que você use um dado, mas você não tiver nenhum disponível. Você recupera todos os dados de Energia Psíquica gastos quando termina um descanso longo. Adicionalmente, como uma ação bônus, você pode recuperar um dado de Energia Psíquica gasto, mas só poderá fazer isso novamente após um descanso curto ou longo. Quando você alcança certos níveis nessa classe, o valor do seu dado de Energia Psíquica aumenta: no 5º nível (d8), no 11º nível (d10), e no 17º nível (d12).

Os poderes abaixo utilizam o seu dado de Energia Psíquica.

Campo protetor. Quando você ou uma criatura que você possa ver a até 9m de você receber dano, você pode usar sua reação para gastar um dado de Energia Psíquica e reduzir a quantidade de dano sofrido pelo resultado mais o seu modificador de Inteligência (mínimo de 1), conforme você cria um escudo de energia telecinética momentâneo.

Golpe Psiônico. Você pode impulsionar suas armas com energia psíquica. Uma vez por turno, imediatamente após você acertar um alvo a até 9m de você com um ataque e provocar dano nele com uma arma, você pode gastar um dado de Energia Psíquica, rolando ele e provocando uma quantidade de dano de energia ao alvo igual ao resultado do dado mais o valor do seu modificador de Inteligência.

Movimento Telecinético. Você pode mover um objeto ou uma criatura com sua mente. Como uma ação, você foca em um objeto solto que seja de tamanho Grande ou menor, ou uma criatura voluntária que não seja você mesmo. Se você puder ver o alvo e ele estiver a até 9m de você, você pode movê-lo por até 9m para um espaço desocupado dentro da sua visão. Alternativamente, se for um objeto Minúsculo, você pode movê-lo para ou a parir de sua mão. De qualquer maneira, você pode mover o alvo horizontalmente, verticalmente, ou ambos. Uma vez que realize essa ação, você não pode repeti-la até que termine um descanso curto ou longo, a menos que gaste um dado de Energia Psíquica para isso.

ADEPTO TELECINÉTICO

Característica de 7º Nível do Guerreiro Psiônico Você dominou novas formas de usar suas habilidades telecinéticas, descritas abaixo.

Salto telecinético. Como uma ação bônus, você pode impulsionar seu corpo com sua mente. Você ganha um deslocamento de vôo igual ao dobro do seu deslocamento terrestre até o final do turno atual. Uma vez que realize essa ação bônus, você não pode repeti-la até que termine um descanso curto ou longo, a menos que gaste um dado de Energia Psíquica para isso.

Empurrão telecinético. Quando você provoca dano a um alvo com seu Golpe Psiônico, você pode forçar o alvo a fazer uma salvaguarda de Força com CD igual a 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência. Se a salvaguarda falhar, você pode derrubar o alvo, ou movê-lo por até 3m horizontalmente em qualquer direção.

MENTE PROTEGIDA

Característica de 10º Nível do Guerreiro Psiônico

A energia psíquica fluindo através de você reforçou sua mente. Você tem resistência a dano psíquico. Além disso, se você iniciar seu turno amedrontado ou enfeitiçado, você pode gastar um dado de Energia Psíquica e encerrar todo efeito sobre você que se encaixe nessas condições.

BALUARTE TELECINÉTICO

Característica de 15º Nível do Guerreiro Psiônico

Você pode proteger a si mesmo e aos outros com energia telecinética. Como uma ação bônus, você pode escolher criaturas que você possa ver a até 9m de você (incluindo você), até uma quantia de criaturas igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo de uma criatura). Cada uma das criaturas escolhidas é protegida por meia cobertura por 1 minuto ou até que você esteja incapacitado. Uma vez que você realize essa ação bônus, você não pode fazer isso novamente até que você termine um descanso curto ou longo, a menos que gaste um dado de Energia Psíquica para isso.

MESTRE TELECINÉTICO

Característica de 18º Nível do Guerreiro Psiônico

Sua habilidade para mover criaturas e objetos com sua mente é igualada por todos. Você pode conjurar a magia Telecinésia, sem a necessidade de componentes, e seu atributo de conjuração para essa habilidade é Inteligência. Em cada um dos seus turnos enquanto você se concentra na magia, incluindo o turno em que a conjura, você pode realizar um ataque com arma como uma ação bônus. Uma vez que você conjura a magia através dessa característica, você não poderá fazer isso novamente até terminar um descanso longo, a menos que gaste um dado de Energia Psíquica para isso.

CAVALEIRO RÚNICO

Você está pesquisando artes ancestrais e desenhando runas. Não tem problema em apenas admitir que você quer ser uma bruxa! Tasha

Cavaleiros Rúnicos aprimoram sua proeza marcial utilizando o poder sobrenatural das runas, uma prática ancestral que se originou com os gigantes. Entalhadores de runas podem ser encontrados entre todas as famílias de gigantes e você provavelmente aprendeu suas técnicas direta ou indiretamente de um desses artesões místicos. Quer você tenha descoberto o trabalho de um gigante esculpido em uma colina ou caverna, aprendido sobre runas com um sábio, ou encontrado um gigante pessoalmente, você estudou o ofício dos gigantes e aprendeu como aplicar runas para fortalecer seu equipamento.

PROFICIÊNCIAS BÔNUS

Característica de 3º Nível de Cavaleiro Rúnico

Você ganha proficiência com ferramentas de artesanato e aprende a falar, ler e escrever em gigante.

ENTALHADOR DE RUNAS

Habilidade de 3º Nível de Cavaleiro Rúnico

Você pode usar runas mágicas para aprimorar seu equipamento. Ao ganhar essa habilidade você aprende a inscrever duas runas à sua escolha dentre as runas descritas abaixo, e cada vez que você ganhar um nível nesta classe, você pode substituir uma runa que conheça por uma diferente advinda desta característica. Quando você alcança certos níveis nessa classe, você aprende runas adicionais, conforme mostrado na tabela de Runas Conhecidas.

RUNAS CONHECIDAS

Nível de Guerreiro	Número de Runas
3º	2
7º	3
10º	4
15º	5

Sempre que terminar um descanso longo você pode tocar uma quantidade de objetos igual ao número de runas que você conhece e gravar uma runa diferente em cada um deles. Para que isso seja possível, este objeto deve ser uma arma, armadura, escudo ou uma joia, ou alguma outra coisa que você possa vestir ou carregar em uma mão. Sua runa permanece em um objeto até você terminar outro descanso longo, e um objeto pode conter apenas uma runa por vez.

As seguintes runas estão disponíveis quando você aprender uma runa. Se uma runa possuir algum requisito de nível, você deve estar pelo menos no nível mínimo exigido para aprendê-la. Se uma runa pedir por uma salvaguarda, a CD de magia da runa será 8 + bônus de proficiência + modificador de Constituição.

Runa da Nuvem. A magia desta runa simula a magia enganadora utilizada por alguns gigantes das nuvens. Enquanto estiver usando ou carregando um item com essa runa gravada, você tem vantagem nos testes de Destreza (Prestidigitação) e Carisma (Enganação).

Adicionalmente, quando você ou uma criatura a até 9 metros for acertada por um ataque, você pode usar sua reação para invocar a runa e escolher outra criatura a até 9m de você, que não seja o atacante. A criatura escolhida se torna o alvo do ataque, utilizando a mesma jogada. Essa magia pode transferir o efeito do ataque independente do alcance original dele. Ao invocar esta runa você não poderá fazer isso novamente até terminar um descanso curto ou longo.

Runa do Fogo. A magia desta runa canaliza a maestria da perícia dos ferreiros gigantes de fogo. Enquanto estiver usando ou carregando um item com uma runa dessas gravada seu bônus de proficiência é dobrado para qualquer teste que utilizar ferramentas.

Além disso, ao acertar um ataque com arma em uma criatura, você pode invocar a runa para conjurar grilhões incandescentes: o alvo recebe 2d6 de dano de fogo e deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Força ou ficará impedido por 1 minuto. Enquanto estiver impedido pelas correntes, o alvo sofre 2d6 de dano de fogo no começo de cada um dos turnos dele. O alvo pode repetir a salvaguarda no final de cada um dos turnos dele, e os grilhões desaparecem caso ele seja bem-sucedido. Ao invocar esta runa você não poderá fazer isso novamente até terminar um descanso curto ou longo.



Runa do Gelo. A magia desta runa evoca o poder daqueles que vivem na vastidão invernal, como os gigantes do gelo. Enquanto estiver usando ou carregando um item com uma runa dessas gravada você tem vantagem nos testes de Sabedoria (Lidar com Animais) e Carisma (Intimidação).

Além disso, você pode invocar a runa como uma ação bônus para aumentar sua resistência. Por 10 minutos, você ganha um bônus de +2 para todos os testes de habilidade e salvaguarda que utilizem Força ou Constituição. Ao invocar esta runa você não poderá fazer isso novamente até terminar um descanso curto ou longo.

Runa da Pedra. A magia desta runa canaliza a introspecção associada aos gigantes de pedra. Enquanto estiver usando ou carregando um item com uma dessas runas gravada você tem vantagem nos testes de Sabedoria (Intuição) e adquire visão no escuro com alcance de 36m.

Adicionalmente, quando uma criatura que você possa ver termina o turno dela a até 9 metros de você, você pode usar sua reação para invocar a runa e forçar a criatura a fazer uma salvaguarda de Sabedoria. A menos que seja bem-sucedida, a criatura fica enfeitiçada por você por 1 minuto. Enquanto estiver enfeitiçada desta forma, a criatura tem deslocamento 0 e fica incapacitada, caindo em um coma estupor cheio de sonhos. A criatura repete a salvaguarda ao final de cada um dos turnos dela, encerrando o efeito em caso de sucesso. Ao invocar esta runa você não poderá fazer isso novamente até terminar um descanso curto ou longo.

Runa da Colina. (7º nível ou superior) A magia desta runa confere uma resistência semelhante à de um gigante da colina. Enquanto estiver usando ou carregando um item com uma dessas runas gravada você tem vantagem em salvaguardas contra ser envenenado e tem resistência contra dano venenoso.

Além disso, você pode invocar a runa com uma ação bônus, ganhando resistência a dano cortante, perfurante e contundente por 1 minuto. Ao invocar esta runa você não poderá fazer isso novamente até terminar um descanso curto ou longo.

Runa da Tempestade. (7º nível ou superior) Ao usar esta runa você pode vislumbrar o futuro como um vidente dos gigantes da tempestade. Enquanto estiver usando ou carregando um item com uma dessas runas gravada você tem vantagem nos testes de Inteligência (Arcanismo) e não pode ser surpreendido, desde que não esteja incapacitado.

Além disso, você pode invocar a runa com uma ação bônus para entrar em um estado profético por 1 minuto ou até ser incapacitado. Enquanto estiver neste estado, quando você ou outra criatura que você possa ver a até 18m da sua posição fizer uma jogada de ataque, salvaguarda ou teste de habilidade, você pode usar sua reação para dar vantagem ou desvantagem nesta rolagem. Ao invocar esta runa você não poderá fazer isso novamente até terminar um descanso curto ou longo.

PODERIO GIGANTE

Característica de 3º Nível de Cavaleiro Rúnico

Você aprendeu como imbuir a si mesmo com o poder dos gigantes. Como uma ação bônus, você magicamente ganha os seguintes benefícios, que duram por 1 minuto:

- Caso seu tamanho seja menor do que Grande, você se torna Grande, junto com qualquer coisa que estiver vestindo.



Se não houver espaço para crescer, seu tamanho não muda. *Você tem vantagem em testes de Força e salvaguardas de Força.* Uma vez por turno, um de seus ataques com arma ou um ataque desarmado podem provocar 1d6 de dano adicional ao alvo em um acerto.

Você pode usar esta habilidade um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, e recupera todos os seus usos ao terminar um descanso longo.

ESCUDO RÚNICO

Característica de 7º Nível de Cavaleiro Rúnico

Você aprende a invocar sua magia rúnica para proteger seus aliados. Quando outra criatura que você possa ver a até 18m de você for atingida por um ataque, você pode usar sua reação para forçar o atacante a jogar novamente o d20 e ficar com o novo resultado. Você pode usar esta habilidade um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, e recupera todos os seus usos ao terminar um descanso longo.

GRANDE ESTATURA

Característica de 10º Nível de Cavaleiro Rúnico

A magia das runas o afetou permanentemente. Quando ganhar esta característica, role 3d4. Você cresce em altura o resultado total x 2,5 em centímetros.

Além disso, o dano extra provocado pelo seu Poderio Gigante aumenta para 1d8.

MESTRE DAS RUNAS

Característica de 15º Nível de Cavaleiro Rúnico

Você agora pode invocar cada runa que conhece duas vezes ao invés de uma e recupera todos os seus usos com um descanso curto ou longo.

COLOSSO RÚNICO

Característica de 18º Nível de Cavaleiro Rúnico

Você aprendeu como amplificar sua transformação motivada pelas runas. Como resultado, o dano extra que você provoca com o Poderio Gigante aumenta para 1d10.

Adicionalmente, quando você utilizar essa característica, seu tamanho pode aumentar para Enorme e, enquanto neste tamanho, seu alcance é ampliado em 1,5m.

ESTILOS DE MESTRES DE BATALHA

Uma opção de Arquétipo Marcial do Livro do Jogador, o mestre de batalha exemplifica o quão versátil um guerreiro pode ser. O conjunto de manobras que você escolhe, quando combinado com o estilo de luta e talentos, permite que você crie uma grande variedade de guerreiros, cada qual com sua própria assinatura e estilo de jogo. Abaixo estão algumas recomendações de como construir um Mestre de Batalha para refletir esses vários tipos de guerreiros.

Cada um desses estilos contém sugestões a partir do material do Livro do Jogador, exceto por aqueles em itálico, indicando uma opção introduzida neste livro.

ARQUEIRO

Estilo de Luta: Arquearia.

Manobras: Ataque para Distrair, Ataque preciso, Desarme.

Talento: Mestre-Atirador.

Você prefere lidar com seus inimigos de longe, confiando em uma flecha, azagaia ou bala de funda bem colocada, para encerrar uma luta sem retaliação. Você confia em sua mira e provavelmente é adepto do provérbio de que "quem vive pela espada morre pelo arco".

GUARDA-COSTAS

Estilo de Luta: Interceptador, Protetivo.

Manobras: Engodo, Ataque para Desarmar, Ataque imobilizante.

Talentos: Alerta, Analítico, Sentinela, Vigoroso.

Amor, dinheiro ou alguma outra obrigação motivou você a colocar seu próprio corpo entre o perigo e aquele que jurou proteger. Você desenvolveu a habilidade de farejar possíveis ameaças e proteger outros através de situações perigosas.

BRIGÃO

Estilo de luta: Luta às cegas, Combate com duas armas, Combate desarmado. **Manobras:** Emboscar, Ataque para desarmar, Finta, Encontrão, Derrubar. **Talentos:** Atleta, Imobilizador, Valentão de Taverna, Resiliente, Vigoroso, Mestre em Escudos.

Quando garrafas começam a ser quebradas e cadeiras voam, você está em seu ambiente. Você ama uma boa briga, e você provavelmente vai tomar partido nela. Você pode ter ou não um treinamento formal, e enquanto os outros dizem que você joga sujo, você permanece vivo.



DUELISTA

Estilo de luta: Duelismo, Combate com duas armas.

Manobras: Ataque Preciso, Contra-ataque, Finta, Movimentação evasiva, Aparar, Ataque estendido.

Talentos: Duelista defensivo, Atacante selvagem, Especialista ambidestro, Analítico, Mestre das armas.

Você leva o duelo como uma tradição orgulhosa, um teste de perícia e raciocínio que traz honra para aqueles que derrotam um inimigo enquanto respeitam a arte. Sua busca por aprimoramento é uma paixão consumidora, e você bebe da maestria daqueles que vieram antes de você enquanto trabalha para aperfeiçoar sua forma.

GLADIADOR

Estilo de luta: Defensivo, Combate com duas armas.

Manobras: Ataque provocante, Ataque ameaçador, Derrubar, Ataque de Varredura.

Talentos: Atleta, Especialista ambidestro, Atacante selvagem, Resistente, Mestre das Armas, Imobilizador, Agressor, Vigoroso.

Você luta para entreter multidões, seja por esporte ou por uma punição. Ao longo do caminho, você aprendeu a usar todos os tipos de armas para enfrentar todos os tipos de adversários. Você é prático, ainda que teatral, e sabe como usar o medo como uma ferramenta efetiva em combate.

HOPLITA

Estilo de Luta: Defensivo, Arremesso de armas.

Manobras: Enganchar, Ataque estendido, Aparar, Ataque preciso.

Talentos: Atleta, Imobilizador, Sentinela, Mestre dos Escudos, mestre em armas de haste.

Com lança e escudo, você segue os passos dos grandes heróis do passado. Você confia na disciplina e no atletismo para superar obstáculos improváveis. Seja lutando em fileiras com seus companheiros ou vagando como um guerreiro solitário, você é a pessoa ideal para a missão.

LANCEIRO

Estilo de luta: Duelismo.

Manobras: Ataque estendido, Ataque ameaçador, Ataque preciso, Encontrão.

Talentos: Combate montado, Atacante selvagem, Mestre em Armaduras pesadas.

Quando falam em chamar a cavalaria, isso significa que é você. Você cavalga rapidamente para cumprimentar o inimigo com a ponta de sua lança. Em sua corrida, o chão treme e apenas os golpes mais fortes poderiam lhe deter.

SALTEADOR

Estilo de luta: Arquearia.

Manobras: Emboscada, Ataque para distrair, Ataque provocante, Ataque preciso, Lançamento rápido.

Talentos: Atleta, Analítico, Especialista em Besta, Combate montado, Mestre-atirador.

Você encontrou a liberdade em uma sela e um companheiro em sua montaria. Mergulhar diretamente no combate é para trouxas. Você prefere a mobilidade e a distância, optando por encontrar uma posição vantajosa que o permita lidar com os oponentes à galope enquanto desvia das ameaças mais perigosas.

PUGILISTA

Estilo de luta: Combate desarmado.

Manobras: Desarme, Passo evasivo, Golpe imobilizador, Ataque ameaçador, Encontrão, Contra-ataque, Derrubar.

Talentos: Atleta, resistente, Imobilizador, Atacante Selvagem, Valentão de taverna.

Enquanto os outros confiam no aço, você tem os seus punhos. Seja através de treino ou experiência, você desenvolveu uma técnica superior que o auxilia a superar um inimigo em uma luta mano a mano.

TROPA DE CHOQUE

Estilo de Luta: Combate com armas grandes.

Manobras: Ataque ameaçador, Encontrão, Ataque de Varredura.

Talentos: Agressor, Mestre de armas grandes, Mestre de armadura pesada.

Sutileza não faz seu estilo. Você é treinado para entrar diretamente em combate, rompendo entre as linhas inimigas e aplicando uma grande pressão rapidamente. Aqueles que o ignoram em combate o fazem por seu próprio risco.

INFILTRADOR

Estilo de Luta: Arquearia, Arremesso de armas.

Manobras: Emboscada, Engodo, Ataque para distrair, Lançamento rápido.

Talentos: Alerta, Especialista ambidestro, Mobilidade, Sorrateiro.

Você circula por entre o caos da batalha. Você usa sua mobilidade e versatilidade em combate para cansar seus adversários e quebrar suas formações. Um plano inimigo raramente sobrevive ao seu contato.

ESTRATEGISTA

Estilo de luta: Defensivo.

Manobras: Golpe do Comandante, Presença Dominante, Avaliação Tática, Manobrar, Recuperar Energia.

Talentos: Líder Inspirador, linguista, Mente Aguçada.

Para você, batalhas desenrolam-se como um jogo de xadrez. Você compreende que a força e o deslocamento são importante em uma luta, mas que demanda inteligência e experiência para saber como aplicá-los. E é aí que você entra.



LADINO

A classe Ladino recebe novas características e subclasses nesta seção.

CARACTERÍSTICAS OPCIONAIS DE CLASSE

No livro do jogador, você ganha características de classe ao alcançar certos níveis em sua classe. Essa seção oferece características adicionais que você pode adquirir como um ladino. Diferente das características do Livro do Jogador, você não recebe as características aqui presentes de forma automática.

Consultando seu mestre, você decide se deseja obter uma característica desta seção se você atender ao requisito de nível observado na descrição dela. Essas características podem ser selecionadas separadamente uma da outra; você pode utilizar algumas, todas, ou nenhuma delas.

MIRA FIRME

Característica de Ladino de 3º nível

Como uma ação bônus, você pode se conceder vantagem em sua próxima jogada de ataque no turno atual. Você pode utilizar essa ação bônus apenas se você não se moveu durante esse turno, e após o uso dela seu deslocamento é 0 até o turno atual acabar.

ARQUÉTIPOS LADINOS

No 3º turno, um ladino adquire a característica de Arquétipo Ladino, que oferece a você a escolha de uma subclasse. As seguintes opções estão disponíveis para você ao realizar essa escolha: o Fantasma e o Lâmina d'Alma.

FANTASMA

Coletar as almas dos seus inimigos derrotados em objetos do dia a dia - que boa ideia. Conturdo, eu provavelmente precisaria de uma enciclopédia para manter todos os meus anti-admiradores. Tasha

Muitos ladinos caminham por uma linha tênue entre a vida e a morte, arriscando suas próprias vidas e tirando a vida de outros. Enquanto se aventurando nessa linha, alguns ladinos descobrem uma conexão mística com a própria morte. Esses ladinos tomam conhecimento da morte e tornam-se imersos em energia negativa, eventualmente transformando-se em algo próximo a fantasmas. Guildas de ladrões valorizam esses ladinos altamente eficientes como coletores de informação e espiões.



Muitos Shadar-Kai do Sombrial são mestres destas técnicas macabras, e alguns estão dispostos a ensinar esse caminho. Em lugares como Thay, nos Reinos Esquecidos, e Karrnath, em Eberron, aonde muitos necromantes praticam seus ofícios, um Fantasma pode se tornar o confidente e mão direita de um mago. Nos templos de deuses da morte, o Fantasma pode servir como um agente para rastrear aqueles que tentam enganar a morte e para recuperar o conhecimento que de outra forma poderia ser perdido para o túmulo.

Como você descobriu esse poder macabro? Você dormiu em um cemitério e acordou com suas novas habilidades? Ou você os cultivou em um templo ou guilda de ladrões dedicado a uma divindade da morte?

SUSSURROS DA MORTE

Característica de 3º nível de Fantasma

Ecoss daqueles que morreram se prendem a você. Sempre que você termina um descanso curto ou longo, você pode escolher uma proficiência com ferramenta ou perícia que você não possua e adquirir isso, conforme uma presença fantasma compartilha seu conhecimento com você. Você perde essa proficiência quando utilizar essa característica para escolher outra proficiência que não possua.

LAMENTOS DA SEPULTURA

Característica de 3º nível de Fantasma

Conforme você empurra alguém para próximo do túmulo, você pode canalizar o poder da morte para ferir a alguma outra pessoa. Imediatamente após causar dano com seu Ataque Furtivo a uma criatura em seu turno, você pode focar uma segunda criatura que você possa ver a até 9m de distância da primeira criatura. Jogue metade do número de dados de Ataque Furtivo (arredondado para cima), e a segunda criatura recebe dano necrótico igual ao valor total da jogada, conforme os lamentos da sepultura soam ao seu redor por um momento.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, e você recupera todos os usos ao finalizar um descanso longo.

SÍMBOLOS DOS MORTOS

Característica de 9º nível de Fantasma

Quando uma vida se encerra em sua presença, você é capaz de arrebatrar um símbolo da alma partida, um fragmento de sua essência vital que toma uma forma física: como uma reação, quando uma criatura que você possa ver morre a até 9m de você, você pode abrir sua mão livre e fazer com que uma bugiganga minúscula apareça nela, um berloque da alma. O Mestre determina a forma do berloque ou joga na tabela de Bugigangas no Livro do Jogador para gerá-lo.

Você pode ter um número máximo de berloques da alma igual ao seu bônus de proficiência, e você não pode criar um enquanto estiver nesse limite.

Você pode usar berloques da alma da seguinte forma:

- Enquanto estiver com um berloque da alma, você tem vantagem em salvaguardas de Constituição e testes de morte, uma vez que sua vitalidade é aprimorada pela essência da vida nesses objetos.

- Quando você provoca dano pelo Ataque Furtivo em seu turno, você pode destruir um de seus berloques da alma que esteja em sua posse e então imediatamente provocar dano com o seu Lamentos da Sepultura, sem gastar um uso dessa característica.
- Com uma ação, você pode destruir um de seus berloques da alma, independente de onde ele se encontre. Quando você faz isso, você pode perguntar uma questão ao espírito associado a esse item. O espírito aparece para você e responde em um idioma que conhecia em vida. Ele não tem a obrigação de ser confiável, e sua resposta é o mais curta possível, ansiando por ser livre. O espírito sabe apenas o que conhecia em vida, conforme determinado pelo Mestre.

PASSO FANTASMA

Característica de 13º nível de Fantasma

Você pode passar parcialmente para o reino dos mortos, transformando-se em uma espécie de fantasma. Como uma ação bônus, você assume uma forma espectral. Enquanto nesse forma, você tem um deslocamento de voo de 3m, você pode planar, e jogadas de ataque possuem desvantagem contra você. Você também pode se mover através de criaturas e objetos como se eles fossem terreno difícil, mas você sofre 1d10 de dano de energia se terminar seu turno dentro deles.

Você permanece nessa forma por 10 minutos ou até que a encerre como uma ação bônus. Para usar essa característica novamente, você deve finalizar um descanso longo ou destruir um de seus berloques da alma como parte da ação bônus utilizada para ativar o Passo Fantasma.



AMIGO DA MORTE

Característica de 17º nível de Fantasma

Sua associação com a morte se tornou tão próxima que você adquire os seguintes benefícios.

- Quando você utiliza o seu Lamentos da Sepultura, você pode provocar o dano necrótico tanto na primeira quanto na segunda criatura.
- No final de um descanso longo, um berloque da alma aparece em sua mão se você não tiver nenhum desses itens, conforme os espíritos dos mortos são atraídos para você.

ALMA LAMINADA

Eu também tenho a habilidade de manifestar meus pensamentos de maneira a machucar pessoas. Eu chamo esse poder de... palavras. Tasha

Muitos assassinos golpeiam com armas físicas, e muitos invasores e espiões utilizam ferramentas de ladrão para se infiltrarem em locais seguros. Contrastando com eles, uma Alma Laminada golpeia e se infiltra com a mente, cortando através de barreiras tanto físicas quanto psíquicas. Esses ladinos descobriram o poder psiônico dentro de si mesmos e canalizam isso em seu serviço ladinesco. Eles encontram uma aplicação fácil como membros de guildas de ladrões, ainda que sejam frequentemente tratados com suspeita por ladinos desconfiados de qualquer um utilizando estranhos poderes mentais para conduzir seus negócios. Muitos governos também ficariam bem felizes em empregar um Alma Laminada como espião.

Por entre as árvores ancestrais do Plano Material e em Faéria, alguns elfos das florestas trilham o caminho do Alma Laminada, agindo como guardiões silenciosos e letais das suas florestas. Na guerra infinita entre os gith, um githzerai é encorajado a se tornar um Alma Laminada quando a furtividade é exigida contra os inimigos githyanki.

Como um Alma Laminada, suas habilidades psiônicas podem tê-lo assombrado desde a infância, apenas revelando seu verdadeiro potencial conforme você vivenciava a adrenalina da aventura. Ou você pode ter procurado uma ordem reclusa de adeptos psíquicos e passou anos aprendendo como manifestar o seu poder.

PODER PSÍQUICO

Característica de 3º Nível do Alma Laminada

Você abriga uma fonte de energia psíquica dentro de você. Essa energia é representada por seus dados de Energia Psíquica, que são d6. Você possui um número de dados de Energia Psíquica equivalente ao dobro de seu bônus de proficiência, e eles alimentam vários de seus poderes psiônicos, que são detalhados abaixo.

Alguns de seus poderes gastam os dados de Energia Psíquica que eles utilizam, conforme especificado em sua descrição, e você não pode utilizar um poder se ele exigir que você use um dado, mas você não tiver nenhum disponível. Você recupera todos os dados de Energia Psíquica gastos quando termina um descanso longo. Adicionalmente, como uma ação bônus, você pode recuperar um dado de Energia Psíquica gasto, mas só poderá fazer isso novamente após um descanso curto ou longo.

Quando você alcança certos níveis nessa classe, o valor do seu dado de Energia Psíquica aumenta: no 5º nível (d8), no 11º nível (d10), e no 17º nível (d12).

Os poderes abaixo utilizam o seu dado de Energia Psíquica.

Auxílio Psiônico. Quando seu treinamento não psiônico falha, sua energia psíquica pode ajudar: se você falhar em um teste de habilidade utilizando uma perícia ou ferramenta na qual seja proficiente, você pode jogar um dado de Energia Psíquica e adicionar o seu resultado ao valor do teste, potencialmente transformando uma falha em sucesso. Você gasta o dado apenas se a rolagem for bem sucedida.



Sussurros psíquicos. Você pode estabelecer uma comunicação telepática entre si mesmo e os outros - perfeito para uma infiltração silenciosa. Usando uma ação, escolha uma ou mais criaturas em seu campo de visão, até um número máximo igual o seu bônus de proficiência, e então jogue o dado de Energia Psíquica. Pelo número de horas igual ao resultado desse dado, as criaturas escolhidas podem falar telepaticamente com você, e você com elas. Para enviar ou receber uma mensagem (não consome ações), você e a outra criatura devem estar a até 1,5km um do outro. Uma criatura não pode utilizar essa telepatia se não souber falar nenhum idioma, e uma criatura pode encerrar a conexão telepática a qualquer momento, sem o gasto de ações. Você e a criatura não precisam falar o mesmo idioma para se entenderem.

A primeira vez que utiliza esse poder após um descanso longo, você não gasta dados de Energia psíquica. Todas as outras vezes que utilizar o poder, você gastará um dado no momento de sua ativação.

LÂMINAS PSÍQUICAS

Característica de 3º Nível do Alma Laminada

Você pode manifestar seu poder psiônico como lâminas cintilantes de energia psíquica. Sempre que realizar a ação de Ataque, você pode manifestar uma lâmina psíquica em uma mão livre e realizar o ataque com ela. Ela lâmina mágica é uma arma de combate corpo a corpo simples, com as propriedades de Acuidade e Arremesso. Seu alcance normal atributo utilizado que você utilizou no ataque. A lâmina desaparece imediatamente após o ataque, tendo acertado ou errado o alvo, e não deixa nenhuma marca no alvo caso tenha provocado dano. Após você atacar com a lâmina, você pode realizar um ataque com arma corpo a corpo ou à distância com uma segunda lâmina psíquica com uma ação bônus no mesmo turno, desde que a outra mão esteja livre para criar a lâmina. O dado de dano para esse segundo ataque é um d4, em vez do d6.

LÂMINAS DA ALMA

Característica de 9º Nível do Alma Laminada

Suas Lâminas Psíquicas são agora uma expressão de sua alma infusa em energia psiônica, concedendo a você as seguintes habilidades que utilizam os seus dados de Energia psíquica:

Golpe Teleguiado. Se você realizar uma jogada de ataque com suas Lâminas psíquicas e errar, você pode jogar um dado de Energia Psíquica e adicionar o número rolado ao resultado de seu ataque. Se isso fizer o ataque acertar, você gasta esse dado de Energia psíquica.

Teletransporte Psíquico. Com uma ação bônus, você manifesta uma de suas Lâminas Psíquicas, gastando e rolando um dado de Energia Psíquica. Você atira essa Lâmina em um espaço desocupado que você possa ver a até uma quantia em metros equivalente a 3 vezes o resultado do dado. Você pode se teletransportar para esse espaço, e a Lâmina desaparece.

VÉU PSÍQUICO

Característica de 13º Nível do Alma Laminada

Você pode utilizar um véu de energia psíquica para mascarar a si mesmo. Com uma ação, você pode magicamente ficar invisível, junto com qualquer coisa que esteja vestindo ou carregando, por 1 hora ou até você dissipar o efeito (sem o gasto de ações para tal). Essa invisibilidade acaba antes caso você cause dano a uma criatura ou a obrigue a realizar uma salvaguarda. Assim que utilizar esta habilidade, você não poderá fazer isso novamente até que termine um descanso longo, a menos que gaste um dado de Energia Psíquica para ativá-la novamente.

MENTE PURA

Característica de 17º Nível do Alma Laminada

Você pode direcionar as suas Lâminas Psíquicas diretamente para a mente de uma criatura. Quando você utiliza as suas Lâminas Psíquicas para dar dano de Ataque Furtivo em uma criatura, você pode forçar o alvo a realizar uma salvaguarda de Sabedoria (CD igual a 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Destreza). Se falhar, o alvo fica atordoado por 1 minuto. O alvo atordoado pode repetir a salvaguarda no final de cada um de seus turnos, encerrando o efeito sobre si em caso de sucesso. Assim que utilizar esta habilidade, você não poderá fazer isso novamente até que termine um descanso longo, a menos que gaste um dado de Energia Psíquica para ativá-la novamente.



MAGO

A classe Mago recebe novas características e subclasses nessa seção.

CARACTERÍSTICAS OPCIONAIS DE CLASSE

No livro do jogador, você ganha características de classe ao alcançar certos níveis em sua classe. Essa seção oferece características adicionais que você pode adquirir como um mago. Diferente das características do Livro do Jogador, você não recebe as características aqui presentes de forma automática.

Consultando seu mestre, você decide se deseja obter uma característica desta seção se você atender ao requisito de nível observado na descrição dela. Essas características podem ser selecionadas separadamente uma da outra; você pode utilizar algumas, todas, ou nenhuma delas.

MAGIAS ADICIONAIS DE MAGO

Característica de 1º Nível de Mago

As magias na lista a seguir expandem a lista de magias de mago do Livro do jogador. A lista está organizada por círculo de magia, não por nível de personagem. A escola de magia está descrita, e se alguma magia puder ser conjurada como ritual, esse descritor também aparece depois do nome dela. Todas as magias estão no Livro do Jogador, a menos que estejam em itálico (uma magia no capítulo 3). O Guia de Xanathar para todas as coisas também oferece mais magias.

Truque (0º Círculo)

Chicote Elétrico (evocação)
Farpa Mental (encantamento)
Lâmina da Chama Esverdeada (evocação)
Lâmina
Estrondosa (evocação)
Rompante de Lâminas (invocação)

1º Círculo

Beberagem Cáustica de Tasha (evocação)

2º Círculo

Augúrio (adivinhação, ritual)
Aprimorar Atributo (transmutação)
Chicote Mental de Tasha (encantamento)

3º Círculo

Fortaleza Intelectual (abjuração)
Falar com Mortos (necromancia)
Invocar Fada (invocação)

Invocar Morto-Vivo (invocação)
Invocar Prole Sombria (invocação)
Mortalha Espiritual (necromancia)

4º Círculo

Invocar Aberração (invocação)
Invocar Construto (invocação)
Invocar Elemental (invocação)
Presságio (adivinhação, ritual)

6º Círculo

Disfarce Sobrenatural de Tasha (transmutação)
Invocar Corruptor (invocação)

7º Círculo

Sonho de Véu Azul (invocação)

9º Círculo

Lâmina do Desastre (invocação)

FORMULAÇÃO DE TRUQUES

Característica de 3º nível de Mago

Você escreveu um conjunto de fórmulas arcanas em seu livro de magias que você pode usar para elaborar um truque em sua mente. Sempre que termina um descanso longo e consulta essas fórmulas, você pode substituir um truque que você conheça por outro truque da lista de magias do mago.

TRADIÇÕES ARCANAS

No 2º Nível, um mago ganha a característica de Tradição Arcana, o que oferece a você a escolha de uma subclasse. As seguintes opções estão disponíveis a você nesse momento: a Lâmina Cantante e a Ordem dos Escribas.

LÂMINA CANTANTE

Quando confrontados com a investida infinita das possibilidades mágicas, muitos magos sofrem uma crise de identidade. Alguns a superam, alguns quebram, e alguns de tornam um bardo com espadas. Tasha

Lâminas Cantantes dominam a tradição da magia que incorpora o manejo das espadas e a dança. Originalmente criada pelos elfos, essa tradição foi adotada por praticantes de outras raças, que honram e expandem os métodos élficos.

Em combate, um Lâmina Cantante utiliza uma série de manobras intrincadas e elegantes que repelem danos e permitem a ele canalizar a magia em ataques devastadores e defesas astuciosas. Muitos que já observaram um lâmina cantante em ação lembram-se dessa demonstração como uma das experiências mais bonitas de suas vidas, uma dança gloriosa acompanhada por uma canção laminada.

TREINAMENTO NA GUERRA E NA MÚSICA

Característica de 2º nível de Lâmina Cantante

Você adquire proficiência com armaduras leves, e você ganha proficiência com um tipo de arma de ataque corpo a corpo de uma mão, a sua escolha. Você também ganha proficiência na perícia Atuação, caso ainda não a possua.

CANÇÃO DA LÂMINA

Característica de 2º nível de Lâmina Cantante

Você pode invocar uma magia élfica secreta chamada de Canção da Lâmina, desde que você não esteja vestindo uma armadura média ou pesada, ou usando um escudo. Essa magia lhe abençoa com uma velocidade, agilidade e foco sobrenaturais.

Você pode usar uma ação bônus para iniciar a Canção da Lâmina, que dura por 1 minuto. Ela termina antes se você ficar incapacitado, vestir uma armadura média ou pesada, usar um escudo, ou se você fizer uso das duas mãos para atacar com uma arma. Você também pode dissipar a Canção da Lâmina quando desejar (nenhuma ação é necessária).

Enquanto sua Canção da Lâmina estiver ativa, você tem os seguintes benefícios:

- Você ganha um bônus em sua CA igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo de +1).
- Seu deslocamento aumenta em 3 metros.
- Você tem vantagem nos testes de Destreza (Acrobacia).
- Você ganha um bônus em qualquer salvaguarda de Constituição que você fizer para manter sua concentração em uma magia. O bônus é igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo de +1).

Você pode usar essa característica uma quantia de vezes igual ao seu bônus de proficiência, e você recupera todos os usos após terminar um descanso curto ou longo.

ATAQUE EXTRA

Característica de 6º nível de Lâmina Cantante

Você pode atacar duas vezes, em vez de uma, sempre que você realizar de uma ação de Ataque no seu turno. Além disso, você pode conjurar um de seus truques no lugar de um desses ataques.

CANÇÃO DA DEFESA

Característica de 10º nível de Lâmina Cantante

Você pode direcionar sua magia para absorver dano enquanto sua Canção da Lâmina estiver ativa. Quando receber dano, você pode usar sua reação para gastar um espaço de magia e reduzir o dano recebido por você em uma quantia igual a cinco vezes o círculo do espaço de magia gasto.

CANÇÃO DA VITÓRIA

Característica de 14º nível de Lâmina Cantante Você pode adicionar o seu modificador de Inteligência (mínimo de +1) ao dano dos ataques de sua arma corpo a corpo enquanto sua Canção da Lâmina estiver ativa.





ORDEM DOS ESCRIBAS

Magia é incrível e tudo o mais, mas você já cheirou um livro? Tasha

Magia do livro – é o que muitas pessoas chamam de feitiçaria. O nome é adequado, considerando quanto tempo magos gastam debruçados em tomos e escrevendo teorias sobre a natureza da magia. É raro ver magos viajando sem livros e pergaminhos brotando de suas mochilas, e um mago percorreria longas distâncias para examinar um acervo de conhecimento antigo.

Entre os magos, a Ordem dos Escribas é a mais estudiosa. Ela assume muitas formas em mundos diferentes, mas sua missão principal é a mesma em todos os lugares: registrar descobertas mágicas para que a magia possa florescer. E embora todo mago valorize seu livro de magia, um mago da Ordem dos Escribas desperta magicamente o seu, transformando-o em um companheiro confiável. Todos os magos estudam livros, mas um mago escriba fala com os dele!

PENA MÁGICA

Característica de 2º nível da Ordem dos Escribas

Como uma ação bônus, você pode magicamente criar uma pena Minúscula em sua mão livre. A pena mágica possui as seguintes propriedades:

- A pena não requer tinta. Quando você a utiliza, ela produz tinta em uma cor de sua escolha sobre a superfície de escrita.

- O tempo utilizado para copiar uma magia para seu livro de magia é igual a 2 minutos por círculo de magia se você usar a pena para a transcrição.
- Usando uma ação bônus você pode apagar qualquer coisa que você escreva com a pena se balançar a pluma sobre o texto, desde que esse texto esteja a até 1,5m de você.

A pena desaparece se você criar outra ou se você morrer.

LIVRO DE MAGIA DESPERTO

Característica de 2º nível da Ordem dos Escribas

Usando tintas especialmente preparadas e encantamentos antigos passados por sua ordem de magia, você pode despertar uma consciência arcana dentro do seu livro de magia.

Enquanto estiver segurando o livro, ele lhe fornece os seguintes benefícios:

- Você pode usar o livro como foco de conjuração para suas magias de mago.
- Quando você conjurar uma magia de mago com um espaço de magia, você pode temporariamente substituir o tipo de dano dessa magia para um tipo de dano de outra magia no seu grimório, o que magicamente altera a fórmula da magia para esta única conjuração. A magia usada como base para o tipo de dano substituto precisa ser de mesmo círculo do espaço de magia que você utilizou.
- Quando você conjurar uma magia de mago como ritual, você pode usar o tempo de conjuração normal da magia em vez de adicionar 10 minutos para a conjuração. Assim que usar este benefício, você não poderá fazer isso novamente até que termine um descanso longo.

Se necessário, você pode substituir o livro durante um descanso curto usando sua Pena Mágica para escrever selos arcanos em outro livro em branco ou um grimório mágico ao qual você esteja sintonizado. Ao fim desse descanso, a consciência do seu grimório é transportada para o novo livro, o transformando em seu novo livro de magia, junto a todas as suas magias. Se o grimório anterior ainda existe em algum lugar, todas as magias desaparecem de suas páginas.

MANIFESTAR MENTE

Característica de 6º nível da Ordem dos Escribas

Você pode invocar a mente do seu Livro de Magia Desperto. Usando uma ação bônus enquanto estiver portando o livro, você pode fazer com que a mente dele se manifeste como um objeto espectral Minúsculo, pairando sobre um espaço desocupado a sua escolha a até 18m de você. A mente espectral é intangível e não ocupa esse espaço, e irradia meialuz em um raio de 3m. Ela se parece com um tomo fantasmagórico, uma cascata de texto, ou um estudioso do seu passado (a sua escolha).

Enquanto manifesta, a mente espectral pode ver e ouvir, e possui visão no escuro de 18m. A mente pode compartilhar telepaticamente com você o que ela percebe (nenhuma ação é necessária).

Sempre que você conjurar uma magia de mago em seu turno, você pode fazer isso como se estivesse no espaço da mente espectral, em vez de no seu próprio, usando os sentidos da mente. Você pode fazer isso um número de vezes por dia igual ao seu bônus de proficiência, e você recupera todos os usos ao terminar um descanso longo.

Com uma ação bônus, você pode fazer com que a mente espectral se mova a até 9m para um espaço desocupado que você possa ver. Ela pode passar através de criaturas, mas não por objetos.

A mente espectral para de se manifestar se estiver a mais de 90m de você, se alguém conjurar “dissipar magia” sobre ela, se o Livro de Magia Desperto for destruído, se você morrer, ou se você usar sua ação bônus para dispensá-la. Uma vez que tenha conjurado a mente, você não pode fazer isso de novo até terminar um descanso longo, a menos que gaste um espaço de magia de qualquer círculo para tal.

MESTRE ESCRIBA

Característica de 10º nível da Ordem dos Escribas

Sempre que finalizar um descanso longo, você pode criar um pergaminho de magia apenas tocando sua Pena Mágica em um papel ou pergaminho em branco e fazendo que a magia do seu Livro de Magia Desperto seja copiada para ele. O grimório deve estar a até 1,5m de você quando você criar esse pergaminho de magia.

A magia escolhida deve ser de 1º ou 2º círculo e deve ter o tempo de conjuração de 1 ação. Uma vez no pergaminho, o poder da magia é aprimorado, contando como um círculo acima do que o normal. Você pode conjurar a magia pelo pergaminho de magia usando uma ação para sua leitura. O pergaminho de magia é ininteligível para todos os outros, e a magia desaparece do pergaminho quando você a conjurar ou quando você terminar seu próximo descanso longo.

Você é também apto na criação de pergaminhos de magia, que são descritos no capítulo sobre tesouros do “Guia do Mestre”. O ouro e o tempo gastos para criar um pergaminho são diminuídos pela metade se você utilizar sua Pena Mágica.

UM COM A PALAVRA

Característica de 14º nível da Ordem dos Escribas

Sua conexão com seu Livro de Magias Desperto se tornou tão profunda que sua alma entrelaçou-se a ele. Enquanto o livro estiver com você, você possui vantagem em todos os testes de Inteligência (Arcanismo), conforme o livro o ajuda a se lembrar dos conhecimentos mágicos.

Além disso, se você receber dano enquanto o livro estiver com sua Mente Manifesta, você pode prevenir todo esse dano usando sua reação para fazer a mente espectral desaparecer, usando sua magia para se salvar. Então role 3d6. O livro de magias temporariamente perde uma quantia de magias a sua escolha que devem possuir um valor de círculo de magia igual a rolagem ou maior. Por exemplo, se o valor total da rolagem for 9, as magias que desaparecem do livro devem possuir um valor de círculo de no mínimo 9; o que pode significar uma única magia de 9º círculo, 3 de 3º círculo, ou qualquer outra combinação que totalize 9. Se não houver magias suficientes no livro de magias para cobrir esse custo, você cai a 0 pontos de vida.

Até você terminar 1d6 descansos longos, você é incapaz de conjurar as magias perdidas, mesmo se você encontrá-las em um pergaminho de magia ou em outro livro de magias. Após terminar o número de descansos exigidos, as magias reaparecem no seu grimório.

Uma vez que use essa reação, você não pode fazer isso novamente até terminar um descanso longo.



MONGE

A classe monge recebe novas características e subclasses nessa seção.

CARACTERÍSTICAS OPCIONAIS DE CLASSE

No livro do jogador, você ganha características de classe ao alcançar certos níveis em sua classe. Essa seção oferece características adicionais que você pode adquirir como um monge. Diferente das características do Livro do Jogador, você não recebe as características aqui presentes de forma automática.

Consultando seu mestre, você decide se deseja obter uma característica desta seção se você atender ao requisito de nível observado na descrição dela. Essas características podem ser selecionadas separadamente uma da outra; você pode utilizar algumas, todas, ou nenhuma delas.

ARMA DEDICADA

Característica de 2º nível de monge

Você treinou para que pudesse utilizar uma variedade de armas como armas de monge, não apenas armas de ataque corpo a corpo simples e espadas curtas. Sempre que terminar um descanso curto ou longo, você pode tocar uma arma, concentrar o seu ki nela, e então considerar essa arma como uma arma de monge até que você utilize essa característica novamente.

A arma escolhida deve atender aos seguintes critérios:

- A arma deve ser uma arma simples ou marcial.
- Você deve ter proficiência com ela.
- Ela não pode possuir as propriedades pesada ou especial.

ATAQUE COM KI

Característica de 3º nível de monge

Se você gastar 1 ponto de ki ou mais como parte de sua ação em seu turno, você pode fazer um ataque com um golpe desarmado ou arma de monge como uma ação bônus antes do final do turno.

CURA ACELERADA

Característica de 4º nível de monge

Como uma ação, você pode gastar 2 pontos de ki e rolar um dado de Artes Marciais. Você recupera uma quantia de pontos de vida igual ao resultado dessa jogada mais o seu bônus de proficiência.

MIRA FOCALIZADA

Característica de 5º nível de monge

Quando você errar uma jogada de ataque, você pode gastar de 1 a 3 pontos de ki para melhorar sua rolagem de ataque em 2 para cada ponto gasto dessa maneira, potencialmente transformando um erro em um acerto.



TRADIÇÕES MONÁSTICAS

No 3º nível, um monge adquire a característica de sua Tradição Monástica, que lhe oferece a escolha de uma subclasse. As seguintes opções estão disponíveis para você quando for realizar esta escolha: Caminho da Misericórdia, Caminho do Eu-Astral

CAMINHO DA MISERICÓRDIA

Doutor da Praga - Algumas roupas nunca saem de moda. Tasha

Monges do Caminho da Misericórdia aprendem a manipular a força vital dos outros para auxiliar aqueles em necessidade. Eles são médicos ambulantes para os pobres e feridos. Contudo, para aqueles além de sua ajuda, eles trazem um fim rápido, como um ato de misericórdia.

Aqueles que seguem o Caminho da Misericórdia podem ser membros de uma ordem religiosa, administrada a favor dos necessitados e fazendo escolhas amargas baseadas na realidade em vez de no idealismo. Alguns podem ser curadores de fala mansa, amados por seus companheiros, enquanto outros podem ser mascarados portadores de uma macabra misericórdia.

Os caminhantes desta senda normalmente vestem mantos com capuzes pesados, e frequentemente escondem seus rostos com uma máscara, apresentando a si mesmos como portadores sem face da vida e da morte.

IMPLEMENTOS DA MISERICÓRDIA

Característica de 3º nível do caminho da misericórdia

Você adquire proficiência nas perícias de Intuição e Medicina, além de ganhar proficiência com o kit de herbalismo. Você também recebe uma máscara especial, que você frequentemente veste quando está utilizando as características dessa subclasse. Você determina sua aparência, ou a gera aleatoriamente jogando na tabela de Máscara Misericordiosa.

MÁSCARA MISERICORDIOSA

d6	Aparência da Máscara
1	Corvo
2	Preta e Branca
3	Rosto Chorando
4	Rosto Gargalhando
5	Caveira
6	Borboleta

MÃOS CURATIVAS

Característica de 3º nível do caminho da misericórdia

Seu toque místico pode curar ferimentos. Como uma ação, você pode gastar 1 ponto de ki para tocar uma criatura e restaurar uma quantia de pontos de vida igual ao resultado da jogada de um dado de Artes Marciais + seu modificador de Sabedoria. Quando você utilizar sua torrente de golpes, você pode substituir um dos ataques desarmados por um uso dessa característica sem gastar um ponto de ki pela cura.

MÃOS DA INJÚRIA

Característica de 3º nível do caminho da misericórdia

Você pode usar o seu ki para causar ferimentos. Quando você acerta uma criatura com um ataque desarmado, você pode gastar 1 ponto de ki para causar dano necrótico extra igual a uma jogada do seu dado de Artes Marciais + seu modificador de Sabedoria. Você pode utilizar essa característica apenas uma vez por turno.

TOQUE DO CURANDEIRO

Característica de 6º nível do caminho da misericórdia

Você pode administrar até mesmo grandes curas com seu toque e, se achar necessário, você pode usar seu conhecimento para causar dano.

Quando você utilizar suas Mãos curativas em uma criatura, você também pode remover uma doença ou uma das seguintes condições que esteja afetando a criatura: atordoado, cego, ensurdecido, envenenado ou paralisado.

Quando você utilizar suas Mãos da injúria em uma criatura, você pode sujeitar o alvo à condição de envenenado até o final do seu próximo turno.

TORRENTE DE CURA E DOR

Característica de 11º nível do caminho da misericórdia

Você agora pode propagar uma torrente de cura e dor. Quando você usar sua Torrente de golpes, você agora pode substituir cada um de seus ataques desarmados por um uso de suas mãos curativas sem gastar pontos de ki para curar.

Adicionalmente, quando você realizar um ataque desarmado com a Torrente de golpes, você pode utilizar a característica Mãos da injúria com esse golpes sem gastar o ponto de ki por ela. Você ainda pode utilizar a Mãos da injúria apenas uma vez por turno.

MÃO DA MISERICÓRDIA FINAL

Característica de 17º nível do caminho da misericórdia

Seu domínio sobre a energia da vital abriu a porta para a misericórdia final. Como uma ação, você pode tocar o corpo de uma criatura que morreu dentro das últimas 24 horas e gastar 5 pontos de ki. A criatura então retorna à vida, recuperando uma quantia de pontos de vida igual a 4d10 + seu modificador de Sabedoria. Se a criatura morreu enquanto sob o efeito de uma dessas condições, ela a terá removida ao ser trazida de volta: cega, ensurdecida, paralisada, envenenada ou atordoada.

Uma vez que use essa característica, você não poderá fazê-lo novamente até que termine um descanso longo.

CAMINHO DA FORMA ASTRAL

Lembrete: criar uma magia que permita socar as pessoas com o seu fantasma. Tasha

Um monge que segue o Caminho da Forma Astral acredita que seu corpo é uma ilusão. Eles enxergam seu ki como a representação de sua forma verdadeira, sua forma astral. Essa forma astral possui a capacidade de ser uma força da ordem ou da desordem, com alguns monastérios treinando estudantes para usarem seus poderes para proteger os fracos e outros instruindo aspirantes em como manifestar seu eu verdadeiro em serviço do poder.

BRAÇOS DA FORMA ASTRAL

Característica de 3º Nível do Caminho da Forma Astral

Seu domínio sobre o ki permite que você manifeste uma parte de sua forma astral. Como uma ação bônus, você pode gastar 1 ponto de ki para invocar os braços de sua forma astral. Ao fazê-lo, cada criatura a sua escolha que você possa ver a até 3m de você deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza ou sofrerá dano de energia equivalentes à rolagem de dois dados de Artes Marciais.

Durante 10 minutos, esses braços espectrais pairam perto de seus ombros ou cercam seus braços (conforme desejar). Você determina a aparência desses braços, e eles desaparecem assim que você for incapacitado ou morto.

Enquanto os braços espectrais estiverem presentes, você ganha os seguintes benefícios:

- Você pode utilizar o seu modificador de Sabedoria em vez do modificador de força para testes de habilidade e salvaguardas de Força.
- Você pode utilizar os braços espectrais para realizar ataques desarmados.
- Quando realizar um ataque desarmado com esses braços em seu turno, seu alcance para eles é superior em 1,5m ao seu alcance normal.
- Os ataques desarmados que você faz com os braços espectrais podem utilizar seu modificador de Sabedoria em vez do modificador de Força ou Destreza para as rolagens de ataque e de dano, e seu tipo de dano é de energia.

SEMBLANTE DA FORMA ASTRAL

Característica de 6º Nível do Caminho da Forma Astral

Você pode invocar o semblante de sua forma astral. Como uma ação bônus, ou como parte da ação bônus utilizada para ativar os Braços da forma Astral, você pode gastar 1 ponto de ki para invocar essa aparência por 10 minutos. Ela desaparece assim que você for incapacitado ou morto.

Enquanto esse semblante espectral estiver presente, você adquire os seguintes benefícios.

Visão Astral. Você pode enxergar normalmente na escuridão, tanto mágica quanto não-mágica, a uma distância de até 36m.

Sabedoria espiritual. Você possui vantagem nos testes de Sabedoria (Intuição) e Carisma (Intimidação).

Palavra espiritual. Quando você fala, você pode direcionar as suas palavras a uma criatura a sua escolha que você possa ver a até 18m de você, fazendo com que apenas essa criatura possa ouvi-lo. Alternativamente, você pode amplificar sua voz de forma que todas as criaturas a até 180m possam escutá-lo.

CORPO ASTRAL

Característica de 11º Nível do Caminho da Forma Astral

Quando você tiver tanto seus braços quanto seu semblante da forma astral ativos, você pode fazer com que o corpo de sua forma astral apareça (nenhuma ação é necessária). Esse corpo espectral recobre sua forma física como uma armadura, conectando seus braços e seu semblante. Você determina sua aparência. Enquanto o corpo astral está ativo, você ganha os seguintes benefícios.

- **Defletir energia.** Quando você sofre dano ácido, gélido, ígneo, elétrico, trovejante ou de energia, você pode usar sua reação para defletir isso. Ao fazê-lo, o dano que você sofreria é reduzido em 1d10 + seu modificador de Sabedoria (com a redução mínima de 1 ponto).
- **Braços aprimorados.** Uma vez em cada um dos seus turnos, quando você acertar um alvo com os Braços da Forma Astral, você pode provocar dano extra ao alvo equivalente ao valor de seu dado de Artes Marciais.

FORMA ASTRAL DESPERTA

Característica de 17º Nível do Caminho da Forma Astral

Sua conexão com sua forma astral está completa, permitindo que você libere todo o seu potencial. Como uma ação bônus, você pode gastar 5 pontos de ki para invocar os braços, o semblante e o corpo de sua forma astral e despertá-las por 10 minutos. Essa forma desaparece se você for incapacitado ou morto.





Enquanto sua forma astral estiver desperta, você ganha os seguintes benefícios:

- Armadura espiritual. Você ganha +2 de bônus em sua CA.
- Barreira astral. Sempre que usar a característica de ataque extra para atacar duas vezes, você poderá atacar uma terceira vez se todos os seus ataques forem realizados com os braços da forma astral.

APARÊNCIA DA SUA FORMA ASTRAL

A forma astral é uma personificação translúcida da alma do monge. Como resultado, uma forma astral pode refletir aspectos dos antecedentes, ideais, vínculos e defeitos do monge, e a forma astral não necessariamente se parece de alguma forma com ele. Por exemplo, a forma astral de um humano esguio pode lembrar um minotauro - a força que o monge sente que tem dentro de si. De maneira semelhante, um monge orc pode manifestar braços diáfanos e um semblante delicado, representando a beleza gentil da alma do orc. Cada forma astral é única, e alguns dos monges dessa tradição monástica são mais conhecidos pela aparência de sua forma astral do que por sua aparência física real. Ao escolher esse caminho, considere os pontos que definem seu monge. Ele é obcecado com algo? Ele é guiado pela justiça ou por um desejo egoísta? Alguma dessas motivações poderia se manifestar na aparência de sua forma astral.

PALADINO

A classe Paladino recebe novas características e subclasses nessa seção.

CARACTERÍSTICAS OPCIONAIS DE CLASSE

No livro do jogador, você ganha características de classe ao alcançar certos níveis em sua classe. Essa seção oferece características adicionais que você pode adquirir como um paladino. Diferente das características do Livro do Jogador, você não recebe as características aqui presentes de forma automática.

Consultando seu mestre, você decide se deseja obter uma característica desta seção se você atender ao requisito de nível observado na descrição dela. Essas características podem ser selecionadas separadamente uma da outra; você pode utilizar algumas, todas, ou nenhuma delas.

MAGIAS ADICIONAIS DE PALADINO

Característica de 2º Nível de Paladino

As magias na lista a seguir ampliam a lista de magias do paladino do Livro do Jogador. A lista está organizada por círculo de magia, não por nível de personagem. As magias estão no Livro do Jogador, com exceção daquelas em itálico (uma magia do capítulo 3). O Guia de Xanathar para todas as coisas também oferece mais magias.

2º Círculo

Oração Curativa
Repouso Tranquilo
Vínculo de Proteção

3º Círculo

Mortalha Espiritual

5º Círculo

Invocar Celestial

OPÇÕES DE ESTILO DE LUTA

Característica de 2º Nível de Paladino

Quando você escolher um estilo de luta, as seguintes opções serão adicionadas a sua lista de opções.

GUERREIRO ABENÇOADO

Você aprende dois truques à sua escolha da lista de magia do Clérigo. Eles são considerados como magias de Paladino para você, e Carisma é seu atributo de Conjuração para eles. Sempre que você adquirir um nível nesta classe, você pode substituir um desses truques por outro truque presente na lista de magias do clérigo.

LUTA ÀS CEGAS

Você tem percepção às cegas com um alcance de 3m. Dentro desse alcance, você pode efetivamente ver qualquer coisa que não esteja sob cobertura total, mesmo se você estiver cego ou na escuridão.

Além disso, você pode ver uma criatura invisível nessa área, a menos que a criatura se esconda de você com sucesso.



INTERCEPTADOR

Quando uma criatura que você possa ver acerta um alvo que não seja você, a até 1,5m de distância de você com um ataque, você pode usar sua reação para reduzir o dano recebido por esse alvo em 1d10 + seu bônus de proficiência (até um mínimo de 0 de dano). Você deve estar empunhando um escudo ou uma arma simples ou marcial para usar essa reação.

EXPLORAR O PODER DIVINO

Característica de 3º Nível de Paladino

Você pode gastar um uso de seu Canalizar Divindade para alimentar suas magias. Como uma ação bônus, você toca o seu símbolo sagrado, faz uma prece, e recupera um espaço de magia gasto, cujo círculo não pode ser maior do que metade do seu bônus de proficiência (arredondado para cima).

O número de vezes que você pode utilizar essa característica é baseado no nível que você possui nessa classe: uma vez no 3º nível, duas no 7º e 3 no 15º. Você recupera todos os usos dessa habilidade quando você termina um descanso longo.

VERSATILIDADE MARCIAL

Característica de paladino de 4º nível

Sempre que você alcança um nível nessa classe que forneça a característica de Aumento no Valor de Atributo, você pode substituir um estilo de combate que você conhece por outro da lista disponível para paladinos. Essa troca representa uma mudança de foco em sua prática marcial.

JURAMENTOS SAGRADOS

No 3º nível, um paladino ganha a característica do Juramento Sagrado, que oferece a você a escolha de uma subclasse. As seguintes opções estão disponíveis quando você fizer essa escolha: Juramento da Glória e Juramento da Vigilância.

JURAMENTO DA GLÓRIA

Você. Você mesmo! Você é o vencedor da loteria da fortuna cósmica. Oh, e você vai anunciar para todo mundo absolutamente tudo sobre isso? Incrível. Tasha

Paladinos que tomam o Juramento da Glória acreditam que eles e seus companheiros estão destinados a alcançar a glória através de seus atos de heroísmo. Eles treinam diligentemente e encorajam seus companheiros para que todos estejam prontos quando o destino chamar.

PRINCÍPIOS DA GLÓRIA

Os princípios do Juramento da Glória direcionam o paladino a executar atos heroicos para um dia figurar nas lendas.

Ações antes das palavras. Esforce-se para ser conhecido pelos seus atos gloriosos, não por palavras.

Desafios são testes. Enfrente os tempos difíceis com coragem, e encoraje seus aliados a enfrentar isso com você.

Aprimore o corpo. Assim como a pedra bruta, seu corpo deve ser trabalhado para desenvolver todo o seu material.

Discipline a alma. Você deve empregar a disciplina para superar as falhas internas que ameaçam obscurecer sua glória e a de seus amigos.

MAGIAS DE JURAMENTO

Característica de 3º nível do Juramento da Glória

Você adquire magias de juramento nos níveis de paladino listados na tabela de Magias do Juramento da Glória. Veja a característica de Juramento Sagrado para ver como as magias funcionam.

MAGIAS DO JURAMENTO DA GLÓRIA

Nível de Paladino	Magias
3º	Raio Guia, Heroísmo
5º	Aprimorar Atributo, Arma Mágica
9º	Celeridade, Proteção Contra Energia
13º	Compulsão, Movimentação Livre
17º	Comunhão, Coluna de Chamas

CANALIZAR DIVINDADE

Característica de 3º nível do Juramento da Glória

Você adquire as duas opções a seguir de Canalizar Divindade. Veja a característica do Juramento Sagrado sobre como o Canalizar Divindade funciona.

Atleta Inigualável. Como uma ação bônus, você pode usar o seu Canalizar Divindade para aprimorar o seu atletismo. Pelos próximos 10 minutos, você adquire vantagem nos testes de Força (Atletismo) e Destreza (Acrobacia); você pode carregar, empurrar, arrastar e levantar o dobro de peso do que o normal, e a distância de seus saltos à distância e em altura aumentam 3m (essa distância extra consome o deslocamento como o normal).



Golpe inspirador. Imediatamente após você causar dano a uma criatura com sua Destruição Divina, você pode usar o seu Canalizar Divindade como uma ação bônus e distribuir pontos de vida temporários para criaturas a sua escolha a até 9m de você, o que pode incluir a si mesmo. O número total de pontos de vida temporários é igual a $2d8 +$ seu nível nessa classe, divididos entre as criaturas escolhidas da forma que você preferir

AURA DE VIVACIDADE

Característica de 7º nível do Juramento da Glória

Você emana uma aura que preenche você e seus companheiros com uma velocidade sobrenatural, permitindo que você atravesse rapidamente o campo de batalha em formação. Seu deslocamento aumenta 3m. Adicionalmente, se você não estiver incapacitado, o deslocamento de qualquer aliado que comece o turno a até 1,5m de você também aumenta 3m até o final do turno dele.

Quando você alcança o 18º nível, o alcance da aura aumenta para 3m.

DEFESA GLORIOSA

Característica de 15º nível do Juramento da Glória

Você pode transformar sua defesa em um golpe súbito. Quando você ou outra criatura que você possa ver a até 3m de distância de você for acertada por uma jogada de ataque, você pode usar sua reação para fornecer um bônus para a CA do alvo contra esse ataque, potencialmente fazendo com que ele erre. O bônus é igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de +1). Se o ataque errar, você pode realizar um ataque com arma contra o atacante como parte dessa reação, desde que ele esteja dentro do alcance da sua arma.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de uma vez), e você recupera todos os usos ao terminar um descanso longo.

LENDA VIVA

Característica de 20º nível do Juramento da Glória

Você pode fortalecer a si mesmo através das lendas – sejam verdadeiras ou exageradas – de seus grandes feitos. Como uma ação bônus, você adquire os seguintes benefícios por 1 minuto:

- Você é abençoado com uma presença sobrenatural, ganhando vantagens em todos os testes de Carisma.
- Uma vez por turno, quando você realizar um ataque com arma e errar, você pode definir que o ataque acerte em vez disso.
- Se você falhar em uma salvaguarda, você pode usar sua reação para jogar novamente. Você deve ficar com o novo resultado.

Assim que usar essa ação bônus, você não poderá utilizá-la novamente até que termine um descanso longo, a menos que você gaste um espaço de magia de 5º nível para isso.

JURAMENTO DA VIGILÂNCIA

Estes paladinos não são tudo aquilo: pior, eles mandam para casa os melhores convidados das suas festas. Tasha

O Juramento da Vigilância compromete um paladino a proteger os reinos mortais da predação de criaturas extraplanares, muitas das quais podem acabar com soldados mortais. Por conta disso, esses paladinos estão sempre vigilantes para captar a presença de forças extraplanares, frequentemente estabelecendo uma rede de espiões e informantes para reunir informações de cultos suspeitos.

Para um Vigilante, manter a prontidão e uma suspeita saudável sobre aqueles ao seu redor é tão natural quanto vestir uma armadura em combate.

PRINCÍPIOS DA VIGILÂNCIA

Um paladino que assuma o Juramento da Vigilância jura proteger o reino mortal de ameaças de outros mundos.

Vigilância. As ameaças que você enfrenta são sagazes, poderosas, e subversivas. Esteja sempre alerta para sua corrupção.

Lealdade. Nunca aceite presentes ou favores de corruptores ou daqueles negociam com eles. Seja verdadeiro com a sua ordem, seus companheiros, e seu dever.

Disciplina. Você é o escudo contra os terrores infinitos que se encontram além das estrelas. Sua lâmina deve estar sempre afiada e sua mente aguçada para sobreviver ao que jaz além.

MAGIAS DE JURAMENTO

Característica de 3º nível do Juramento da Vigilância

Você adquire magias de juramento nos níveis de paladino listados na tabela de Magias do Juramento da Vigilância. Veja a característica de Juramento Sagrado para ver como as magias funcionam.



MAGIAS DO JURAMENTO DA VIGILÂNCIA

Nível de Paladino	Magias
3°	Alarme, Detectar Magia
5°	Raio Lunar, Ver o Invisível
9°	Contramagia, Indetectável
13°	Aura de Pureza, Banimento
17°	Imobilizar monstro, Vidência

CANALIZAR DIVINDADE

Característica de 3° nível do Juramento da Vigilância

Você adquire as duas opções a seguir de Canalizar Divindade. Veja a característica do Juramento Sagrado sobre como o Canalizar Divindade funciona.

Vontade do Vigilante. Você pode usar o seu Canalizar Divindade para investir sua presença com a força protetora de sua fé. Como uma ação, você pode escolher um número de criaturas que você possa ver a até 9m de você, até um número equivalente ao seu modificador de Carisma (mínimo de 1 criatura). Por 1 minuto, você e as criaturas escolhidas possuem vantagem na salvaguarda de Inteligência, Sabedoria e Carisma.

Expulsar extraplanares. Você pode utilizar o seu Canalizar Divindade para punir seres de outros mundos. Como uma ação, você exibe o seu símbolo sagrado e cada aberração, celestial, elemental, fada ou corruptor a até 9m de você que possa ouvi-lo deve fazer uma salvaguarda de Sabedoria. Em caso de falha, a criatura é expulsa por 1 minuto ou até que receba dano.

Uma criatura expulsa deve gastar seus turnos tentando se distanciar o máximo possível de você, não podendo se aproximar a menos de 9 metros por vontade própria. Ela também não pode usar reações, sendo capaz apenas de usar a ação Correr, ou tentar escapar de um efeito que a impeça de se mover. Caso não possa se mover, a criatura ainda pode usar a ação Esquivar.

AURA DO SENTINELA

Característica de 7° nível do Juramento da Vigilância

Você emite uma aura de prontidão enquanto não estiver incapacitado. Quando você ou qualquer criatura a sua escolha a até 3m de você joga a iniciativa, todos vocês ganham um bônus na iniciativa igual ao seu bônus de proficiência.

No 18° nível a distância dessa aura é ampliada para 9m.

REPREENSÃO DO VIGILANTE

Característica de 15° nível do Juramento da Vigilância

Você aprendeu como punir qualquer um que ouse utilizar de engodos contra você e seus seguidores. Sempre que você ou uma criatura que você possa ver a até 9m de distância forem bem sucedidos em uma salvaguarda de Inteligência, Sabedoria ou Carisma você pode usar sua reação para causar 2d8 + seu modificador de Carisma em dano de energia na criatura que provocou a salvaguarda.



BALUARTE MORTAL

Característica de 20° nível do Juramento da Vigilância

Você manifesta uma centelha do poder divino em defesa dos reinos mortais. Como uma ação bônus, você adquire os seguintes benefícios por 1 minuto: *Você ganha visão verdadeira com um alcance de 36m.* Você tem vantagem nas jogadas de ataque contra aberrações, celestiais, elementais, fadas e corruptores.

- Quando você acerta uma criatura e provoca dano a ela, você também pode obrigá-la a realizar uma salvaguarda de Carisma contra sua CD de magia. Em caso de falha, a criatura é magicamente banida para seu plano de existência nativa se não estiver atualmente lá. Em caso de sucesso, a criatura não pode ser banida por esta característica por 24h.

Assim que utilizar essa ação bônus você não poderá usá-la novamente até que termine um descanso longo, a menos que gaste um espaço de magia de 5° círculo para isso.

TALENTOS

Novos talentos são apresentados aqui em ordem alfabética, para os grupos que os utilizam.

ADEPTO METAMÁGICO

Pré-requisito: Habilidade de Conjuração ou Característica de Magia de Pacto.

Você aprendeu a exercer sua vontade sobre suas magias para mudar a forma como elas funcionam:

- Você aprende duas opções a sua escolha de Metamagia da lista do feiticeiro. Você pode usar apenas uma opção de Metamagia em uma magia quando a conjura, a menos que a opção diga o contrário. Sempre que alcançar um nível que forneça a característica de Aumento no Valor de Atributo, você pode substituir uma dessas opções de Metamagia por outra da lista de Feiticeiro.
- Você ganha 2 pontos de feitiçaria para gastar com Metamagia (esses pontos são adicionados a qualquer ponto de Feitiçaria que você possua de outra fonte, mas podem ser usados apenas em Metamagia). Você recupera todos os pontos de feitiçaria gastos ao terminar um descanso longo.

ADEPTO MÍSTICO

Pré-requisito: Habilidade de Conjuração ou Característica de Magia de Pacto

Estudando os conhecimentos de ocultismo, você desbloqueou o poder místico dentro de si mesmo: você aprende uma Invocação Mística da classe do bruxo a sua escolha. Se a invocação tiver algum tipo de requisito, você poderá escolhê-la apenas se você for um bruxo que cumpra esse requisito.

Sempre que você adquire um nível de personagem, você pode trocar essa invocação por outra da classe de bruxo.

CHEF

O tempo gasto se especializando na arte culinária valeu a pena, fornecendo a você os seguintes benefícios:

- Aumente o seu valor de Constituição ou de Sabedoria em 1, até o máximo de 20.
- Você adquire proficiência com Utensílios de Cozinheiro, caso não a possua.
- Como parte de um descanso curto, você pode cozinhar uma comida especial, desde que você possua os ingredientes e utensílios de cozinheiro disponíveis. Você pode preparar uma quantidade dessa comida o suficiente para um número de criaturas igual a 4 + seu bônus de proficiência. No final desse descanso curto, qualquer criatura que coma essa comida e gaste um ou mais Dados de Vida para recuperar pontos de vida recuperam um valor adicional de 1d8 pontos de vida.

- Com uma hora de trabalho ou ao finalizar um descanso longo, você pode cozinhar uma quantidade de aperitivos igual ao seu bônus de proficiência. Esses aperitivos especiais duram por até 8 horas após terem sido feitos. Uma criatura pode usar uma ação bônus para comer um desses aperitivos para ganhar pontos de vida temporários em uma quantidade igual ao seu bônus de proficiência.

ENVENENADOR

Você pode preparar e transmitir venenos mortais, fornecendo a você os seguintes benefícios:

- Quando você faz uma jogada que provoque dano venenoso, ela ignora resistências a dano venenoso.
- Você pode aplicar veneno em uma arma ou peça de munição com uma ação bônus, em vez de uma ação.
- Você adquire proficiência com o kit de envenenador se você ainda não a possuir. Com uma hora de trabalho utilizando um kit de envenenador e gastando 50 po em materiais, você pode criar uma quantidade de doses de um veneno potente igual ao seu bônus de proficiência. Uma vez aplicado em uma arma ou munição, o veneno retém sua potência por 1 minuto ou até um acerto utilizando o item envenenado. Quando uma criatura recebe dano pela arma ou munição recoberta, ela deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 14 ou sofre 2d8 de dano venenoso e fica envenenada até o final do seu próximo turno.



ESMAGADOR

Você praticou a arte de esmagar os seus inimigos, fornecendo a você os seguintes benefícios:

- Aumente o seu valor de Força ou Constituição em 1, até o máximo de 20.
- Uma vez por turno, quando você acerta uma criatura com um ataque que provoca dano contundente, você pode se mover até 1,5m para um espaço desocupado, desde que seu alvo não possua mais do que uma categoria de tamanho superior a você.
- Quando você acerta um golpe crítico que provoque dano contundente a uma criatura, jogadas de ataque feitas contra essa criatura são realizadas com vantagem até o começo do seu próximo turno.

ESPECIALIZADO EM PERÍCIA

Você aprimorou sua proficiência com uma perícia em particular, garantindo a você os seguintes benefícios:

- Aumente o valor de um atributo a sua escolha em 1, até o máximo de 20.
- Você adquire proficiência em uma perícia a sua escolha.
- Escolha uma perícia na qual seja proficiente. Você ganha maestria com essa perícia, o que implica que seu bônus de proficiência é dobrado para qualquer teste de habilidade feito com essa perícia. A perícia escolhida deve ser uma que não seja beneficiada por esse talento ou características similares, como Manha, que forneçam o mesmo efeito de dobrar o bônus de proficiência.

INICIADO ARTÍFICE

Você aprendeu algumas das engenharias dos artífices:

- Você aprende um truque da lista do artífice, bem como uma magia de 1º círculo dessa mesma lista, ambos a sua escolha. Inteligência é seu atributo de conjuração para essas magias.
- Você pode conjurar a magia de 1º nível adquirida por esse talento sem um espaço de magia, e você deve terminar um descanso longo antes de poder conjurá-la dessa forma novamente. Você também pode conjurar essa magia utilizando qualquer espaço de magia que você possua.
- Você adquire proficiência com um tipo de ferramentas de artesão a sua escolha, e você pode usar esse tipo de ferramenta como foco de conjuração para qualquer magia que utilize Inteligência como seu atributo de conjuração.

INICIADO EM COMBATE

Pré-requisito: Proficiência com uma arma marcial

Seu treinamento marcial o ajudou a desenvolver um estilo de luta único. Como resultado, você aprende uma opção de Estilo de Luta a sua escolha da lista de Guerreiro. Se você já possuir um Estilo de Luta, o estilo que você escolher deve ser diferente.

Sempre que você alcançar um nível que forneça a característica de Aumento no Valor de Atributo, você pode trocar esse Estilo de Luta por outro da lista de Guerreiro que você não possua.



LACERADOR

Você aprendeu onde cortar para obter os melhores resultados, concedendo a você os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Força ou Destreza em 1, até o máximo de 20.
- Uma vez por turno, ao acertar uma criatura com um ataque que provoque dano cortante, você pode reduzir o deslocamento do alvo por 3m até o início do seu próximo turno.
- Quando você acerta um golpe crítico que provoque dano cortante em uma criatura, você a fere gravemente. Até o início do seu próximo turno, o alvo possui desvantagem em jogadas de ataque.

PERFURADOR

Você alcançou uma precisão de perfuração em combate, dando a você os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Força ou Destreza em 1, até o máximo de 20.
- Uma vez por turno, quando você acertar uma criatura com um ataque que provoque dano perfurante, você pode jogar novamente um dos dados de dano do ataque, e você deve ficar com a nova jogada.
- Quando você acerta um golpe crítico que provoque dano perfurante a uma criatura, você pode jogar um dado de dano adicional quando determinar o dano perfurante adicional que o alvo recebe.

PISTOLEIRO

Você tem uma mão rápida e um olhar afiado quando utilizando armas de fogo, garantindo a você os seguintes benefícios:

- Aumente o seu valor de Destreza em 1, até um máximo de 20.
- Você ganha proficiência com armas de fogo (veja "Armas de Fogo" no Guia do Mestre).
- Você ignora a propriedade de recarga de armas de fogo.
- Estar a 1,5m de distância de uma criatura hostil não impõe desvantagem em suas jogadas de ataque à distância.

TELECINÉTICO

Você aprende a mover coisas com sua mente, concedendo a você os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Inteligência, Sabedoria ou Carisma em 1, até o máximo de 20.
- Você aprende o truque Mãos Mágicas. Você pode conjurar ele sem componentes verbais ou somáticos, e você pode tornar a mão espectral invisível. Se você já souber essa magia, seu alcance é ampliado em 9m quando você a conjura. Seu atributo de conjuração é atributo que recebeu o aumento através desse talento.

- Com uma ação mágica, você pode tentar empurrar uma criatura a sua vista a até 9m de você de forma telecinética. Ao fazer isso, o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Força (CD 8 + seu bônus de proficiência + o modificador de atributo do atributo aprimorado por este talento) ou será movido por 1,5m em sua direção ou afastando-se de você. Uma criatura pode falhar propositalmente nessa salvaguarda.

TELEPÁTICO

Você despertou a habilidade de se conectar mentalmente com os outros, concedendo a você os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Inteligência, Sabedoria ou Carisma em 1, até o máximo de 20.
- Você pode falar telepaticamente com qualquer criatura a sua vista a até 18m de você. Suas emissões telepáticas são em um idioma que você conheça, e a criatura compreende você apenas se souber esse idioma. Sua comunicação não fornece à criatura a habilidade de lhe responder telepaticamente.
- Você pode conjurar a magia Detectar Pensamentos sem a necessidade de espaço de magia ou componentes, e você deve finalizar um descanso longo antes de poder conjurar essa magia dessa forma novamente. Seu atributo de conjuração para essa magia é o atributo ampliado através desse talento. Se você tiver espaços de magia de 2º círculo ou superior, você pode conjurar essa magia com eles.

TOCADO PELAS FADAS

Sua exposição à mágica de Faéria o modificou, lhe fornecendo os seguintes benefícios:

- Aumente o seu Valor de Inteligência, Sabedoria ou Carisma em 1, até o máximo de 20.
- Você aprende a magia Passo Nebuloso e mais uma magia de 1º círculo a sua escolha. Essa magia de 1º círculo deve ser das escolas de Adivinhação ou Encantamento. Você pode conjurar ambas as magias sem o gasto de um espaço de magia. Assim que conjurar uma dessas magias dessa forma, você não poderá conjurar a mesma magia novamente através desse talento até terminar um descanso longo. Você também pode conjurar essas magias usando um espaço de magia de círculo apropriado. O atributo de conjuração para essas magias é o atributo que recebeu o aprimoramento por este talento.

TOCADO PELAS SOMBRAS

Sua exposição à magia do Sombral o modificou, fornecendo a você os seguintes benefícios:

- Aumente o seu valor de Inteligência, Sabedoria ou Carisma em 1, até o máximo de 20.



- Você aprende a magia Invisibilidade e mais uma mágia de 1º círculo a sua escolha. Essa magia de 1º círculo deve ser das escolas de Ilusão ou Necromancia. Você pode conjurar ambas as magias sem o gasto de um espaço de magia. Assim que conjurar uma dessas magias dessa forma, você não poderá conjurar a mesma magia novamente através desse talento até terminar um descanso longo. Você também pode conjurar essas magias usando um espaço de magia de círculo apropriado. O atributo de conjuração para essas magias é o atributo que recebeu o aprimoramento por este talento.



CAPÍTULO 2

PATRONOS DE GRUPO

CADA GRUPO DE AVENTURA ESTÁ UNIDO pelas missões que embarcam e pelos perigos que seus membros enfrentam juntos.

Este capítulo oferece outra maneira de unir o seu grupo: um patrono do grupo. Esses patronos fornecem um forte elemento de ligação: um indivíduo ou uma organização que une uma parte como uma equipe a serviço de um propósito maior. Um patrono do grupo pode ajudar a definir o tom de toda a campanha do seu grupo. Por exemplo, um grupo cujo patrono é uma instituição acadêmica provavelmente terá uma história muito diferente de um grupo que serve a militares. Um patrono pode influenciar os relacionamentos dos personagens, suas histórias de fundo e os tipos de perigos que enfrentam.

Durante a criação do personagem, cada jogador tem a oportunidade de tecer conexões entre seu personagem e os outros membros de seu grupo. Em vez de (ou além de) criar uma rede de relacionamentos estabelecidos, os jogadores podem trabalhar com o Mestre para escolher um patrono do grupo. E se você estiver interessado em ser seu próprio patrono, consulte a seção "Sendo seu próprio patrono" no final do capítulo.

COMO OS PATRONOS FUNCIONAM

As seções a seguir apresentam várias opções de Patrono do grupo. A descrição de cada patrono fornece uma visão geral dos tipos de organizações que o patrono do grupo representa, vantagens de associação e missões que o patrono incentiva os aventureiros a empreender.

Com a ajuda de seu Mestre, você pode personalizar esses Patronos para refletir estabelecimentos específicos em seu mundo de campanha ou para servir como uma plataforma de lançamento sob medida para organizações de seu projeto. Por exemplo, o patrono do grupo da guilda pode representar os Harpistas ou os Zhentarim dos Reinos Esquecidos, a Guilda dos Aventureiros do Penhasco em Eberron ou uma liga caseira de guardas de caravana. Ou talvez um sindicato criminoso, força militar ou outra categoria de patrono que se adapte melhor aos objetivos do grupo. Escolha e personalize o patrono que funciona melhor para o seu grupo e os tipos de aventuras que deseja explorar.

ASSISTENCIANDO O GRUPO

Ter um patrono de grupo dá ao grupo de aventureiros um propósito comum, que inspira uma melhor coordenação na forma de orientação e encorajamento. Como resultado dessa unidade, cada membro do grupo pode conceder vantagem em um teste de habilidade, uma jogada de ataque ou um teste de resistência de outro membro do grupo. Para conceder vantagem desta forma, um personagem e o alvo escolhido devem ser capazes de ver ou ouvir um ao outro, e nenhum pode estar incapacitado.

Uma vez que um membro do grupo conceda essa vantagem, esse indivíduo não pode fazê-lo novamente até que termine um descanso longo.

VANTAGENS

Um patrono do grupo oferece ao seu grupo uma série de vantagens pelo seu serviço. Estes variam de acordos comerciais padrão, como um salário fixo e acesso às instalações do pessoal, a benefícios extraordinários, como audiências com figuras poderosas ou exceções de certas leis. Benefícios específicos são apresentados na descrição de cada patrono do grupo.

ATRIBUIÇÕES

O patrono do seu grupo ocasionalmente lhe oferece uma atribuição, uma missão que fornece um trampolim para a aventura. Claro, depende de você como responder às demandas de seu patrono, e histórias interessantes podem resultar se você decidir recusar uma atribuição.

Um patrono mais ativo ainda pode motivar significativamente o seu grupo. Talvez você busque aventuras com base no que agrada seu patrono, possivelmente ganhando status e recompensas dentro de sua organização. Uma academia, por exemplo, pode não organizar missões específicas, então você caça artefatos antigos sabendo que seu patrono o recompensará por trazê-los de volta. Você tem a liberdade de traçar seu próprio destino, enquanto deixa o patrono moldar a natureza do seu grupo e as aventuras que você empreende.

EXEMPLOS DE PATRONOS

Aqui estão alguns dos patronos mais prováveis para um grupo de aventureiros. Apresentados em ordem alfabética, esses usuários podem servir de inspiração para você criar seus próprios usuários:

Se preferir você pode rolar um dado para determinar um aleatoriamente

EXEMPLOS DE PATRONOS

1d8	Patrono
1	Academia
2	Aristocrata
3	Força Militar
4	Guilda
5	Ordem Religiosa
6	Ser Antigo
7	Sindicato Criminoso
8	Soberano

ACADEMIA

Para todos vocês magos ingênuos, pensando em magia, treinando, considere seriamente o aprendizado. Eu conheço Lichs que ainda estão pagando o empréstimo da academia.

TASHA

Os mistérios do mundo são inúmeros, mas você os persegue com vigor. Como operativos de uma academia, vocês procuram desvendar os segredos da existência e os enigmas mais profundos.

Em seu trabalho, você esbarra com os mais sábios da terra, viaja para lugares mencionados nos mitos e descobre verdades além da imaginação. Negando a ignorância, você persegue visões maravilhosas e desenterra incessantemente novos fatos. Criaturas desconhecidas, mortos gananciosos e rivais invejosos impedem seu trabalho, mas na busca pelo conhecimento nenhum risco é muito grande.

TIPOS DE ACADEMIAS

Qualquer reunião de estudiosos e buscadores da verdade pode funcionar como uma academia. Geralmente, uma academia reúne uma rede de indivíduos eruditos, permitindo-lhes compartilhar seus conhecimentos, promover suas pesquisas e apoiar objetivos comuns. Passar sabedoria para a próxima geração faz parte do mandato de uma academia, mas os membros encontram oportunidades para realizar expedições de pesquisa longínquas - afinal, pode-se aprender muito nas bibliotecas, afinal.

O foco de uma academia pode ser amplo ou singular, artístico ou científico, mundano ou mágico. Para cada tópico com possibilidades inexploradas, uma academia busca sondar suas profundezas ou elevar seu estudo.

Role ou escolha na tabela Tipo de Academia para determinar a instituição com a qual você está alinhado.

TIPOS DE ACADEMIAS

1d6	Tipo de Academia
1	Internato. Alunos e professores desfrutam de um relacionamento familiar em um campus independente.
2	Enclave Arcano. Reunidos por estudos de magia de ponta, os residentes do enclave estão famintos por segredos, reagentes e assuntos.
3	Mosteiro Secreto. Os segredos eternos permanecem o foco da contemplação e do treinamento rigoroso neste local.
4	Instituto Elite. Essa cruel faculdade de ciências ou artes aceita apenas o <i>crème de la crème</i> da sociedade e do talento.
5	Cofre dos Segredos. Essa conspiração se esforça para manter ou erradicar todo o conhecimento de uma verdade específica.
6	Museu dos Sonhos. A comunicação mágica ou paisagens oníricas compartilhadas conectam uma rede de diversos especialistas.

BENEFÍCIOS DA ACADEMIA

Com uma academia como patrono do seu grupo, você ganha as seguintes vantagens:

Compensação. A academia paga pelo trabalho que você faz em seu nome. A natureza do seu emprego influencia a sua remuneração. Em média, a academia paga a cada membro do seu grupo 1 PO por dia, ou o suficiente para manter um estilo de vida modesto. Alternativamente, você recebe uma recompensa (pelo menos 250 PO) para cada artefato ou descoberta relevante que você traz de volta suas aventuras e doe para a academia.

Documentação. Cada membro do seu grupo tem uma identificação denotando sua afiliação com a academia. Esta associação exerce influência acadêmica ou círculos artísticos. A academia também protege documentação, cartas de apresentação e documentos de viagem se o seu trabalho os exigir. Tais documentos garantem a você um status especial, como acesso a regiões proibidas ou posição neutra em áreas em conflito. Essa identificação nem sempre é uma vantagem, no entanto. Em uma terra frequentemente saqueada por estrangeiros, seus documentos podem marcá-lo como nada mais do que saqueadores enaltecidos para alguns.

Pesquisa. A pesquisa faz parte do trabalho do seu grupo, mas seu patrono também possui recursos abundantes para facilitar esses esforços. Você pode pedir um favor para delegar o trabalho de pesquisa de conhecimento (uma atividade de inatividade descrita no *Livro do Jogador* e no *Guia para Tudo de Xanathar*) a um colega, contato, bibliotecário ou assistente de pesquisa. Você é responsável por cobrir as despesas incorridas como parte desta pesquisa, e o Mestre determina seu sucesso ou fracasso.

Recursos. As academias hospedam bibliotecas, museus, repositórios de registros e instalações de treinamento, e você pode usá-los para promover seu trabalho. Você pode pedir um favor a membros do corpo docente para acessar recursos que não estão disponíveis para o público, relíquias perigosas ou itens mágicos, livros de feitiços, equipamentos e similares. Além disso, você pode consultar o corpo docente da sua academia e também especialistas em vários campos.

Treinamento. Por estar associado à academia, você recebe um desconto em qualquer curso que queira cursar. Quando você passa por um treinamento como uma atividade de inatividade (conforme descrito no *Livro do Jogador* ou no *Guia para Tudo de Xanathar*), você paga a metade do custo normal, assumindo que a academia ensine aquela matéria. Treinamento em idiomas, instrumentos musicais e outras ferramentas também está disponível a critério do Mestre. Além disso, você pode obter proficiência nas habilidades de Arcanismo, História, Natureza ou Religião por este método, como se estivesse aprendendo um idioma. Um personagem pode aprender apenas uma dessas habilidades desta forma.

CONTATOS DA ACADEMIA

Quanta autonomia você tem na escolha de suas missões e com que frequência espera-se que você atue em nome da academia depende muito do seu lugar na hierarquia da instituição. Como aluno, novo professor ou equipe de apoio, você auxilia o trabalho de um professor sênior ou de todo o departamento. Se você está mais adiantado em sua carreira, tem seus próprios objetivos e assistentes, mas ainda assume atribuições para promover os objetivos de estimados especialistas, reitores ou da academia como um todo. Em qualquer um desses casos, um contato específico gerencia seu relacionamento com a academia.

Role ou escolha na tabela de Contatos da Academia para determinar quem gerencia o relacionamento entre você e a academia.

CONTATO DA ACADEMIA

d6 Contato

- 1 **Funcionário atormentado.** Uma secretária desinteressada transmite correspondência escrita para você de um membro do corpo docente sênior excepcionalmente ocupado ou indiferente.
- 2 **Instrutor famoso.** Apesar de sua multidão de assistentes ambiciosos, um pesquisador famoso considera você seu pupilo.
- 3 **Acessório enrugado.** Um bibliotecário fantasticamente velho, que se acredita-se estar morto, dá a você tarefas da mesa de circulação que eles nunca deixa.
- 4 **Turista Apaixonado.** Um estudioso visitante sedutor vê cada relatório e descoberta doada sua como um presente pessoal.
- 5 **Fragmento Espectral.** Uma peça assombrada da coleção da academia obriga você a concluir sua pesquisa secreta.
- 6 **Observador distante.** Um patrocinador misterioso incentiva sua pesquisa de longe para evitar alertar nefastas forças embutidas na burocracia da academia.

ENCARREGADO DA ACADEMIA

Se você tem uma academia como patrono, provavelmente está engajado em uma busca acadêmica ou apóia alguém que está. Considere ser um aluno promissor ou um novo membro do corpo docente. Embora você tenha uma carga de curso modesta que você lida nos bastidores (ou usando qualquer uma das várias atividades de tempo ocioso), seus principais interesses envolvem ajudar seu contato na pesquisa. Alternativamente, você pode trabalhar para promover os esforços da academia de outra maneira, talvez relacionada à segurança ou financiamento.

A tabela Funções do Encarregado da Academia fornece sugestões para as funções que você executa em uma academia e os antecedentes frequentemente associados a cada função.

FUNÇÕES DO ENCARREGADO DA ACADEMIA

Função	Antecedente
Estudante	Acólito, Artesão de Guilda, Nobre, Estrangeiro, Sábio, Órfão.
Zelador	Charlatão, Eremita, Estrangeiro, Soldado, Órfão.
Professor	Acólito, Artista, Herói do Povo, Nobre, Sábio.
Pesquisador	Acólito, Charlatão, Artesão de Guilda, Eremita, Sábio.
Financiador	Charlatão, Criminoso, Nobre, Marinheiro, Órfão.
Palestrante especialista	Qualquer.

MISSÕES DA ACADEMIA

O foco do seu estudo e da pesquisa da academia define as missões que você empreende. Os acadêmicos lutam para se manter um passo à frente de seus rivais acadêmicos, fazendo com que muitos deles suspeitem - até mesmo sejam hostis - de outros intelectuais. Além de rivais em sua própria profissão, os acadêmicos enfrentam desafios de seus súditos (sejam membros de civilizações perdidas ou seres mágicos) ou de anti-intelectuais suspeitos. Nem todo mundo quer ser objeto de escrutínio acadêmico ou pensa que resolver os mistérios do mundo é importante ou desejável.

A tabela de Missões da Academia apresenta alguns dos tipos de empreendimentos que seu trabalho ou estudos o levam a empreender.

MISSÕES DA ACADEMIA

Função	Antecedente
1	Zoologia Aberrante Você empreende expedições para documentar, capturar e explicar seres antitéticos à ordem natural.
2	Arcanodinâmica Você investiga as maneiras como a magia sustenta a existência, explorando seus fluxos e procurando maneiras de aproveitar seus nexos.
3	História Proibida. Você revela as verdades perdidas das idades mais negras do mundo, perseguindo a história de eras propositalmente ocultas ou tabu.
4	Criptogeografia. Você procura a prova de uma terra escondida ou de que o mundo não está estruturado como comumente se supõe.
5	Antiquarianismo restaurador. Você rastreia pistas que levam a artefatos saqueados e então os restaura aos seus legítimos proprietários.
6	Divindade evolucionária. Você ousa explorar o que nenhum mortal deveria saber: as origens da divindade.

ARISTOCRATA

Há um Reino Bandido dizendo que estou esquecendo - algo como "aqueles que se esfregam contra o dinheiro estão mais próximos quando os colecionadores vêm".

Não me lembro dos detalhes, mas parece aplicável aqui. **TASHA**

Seu grupo atende ao prazer de um membro da nobreza. Motivado por dinheiro, poder e política, seu patrono usa seu grupo para promover sua agenda sem sujar as mãos, ou talvez eles o enviem para os palácios de seus inimigos como enviados da paz. Em troca de lealdade e discrição, seu patrono é um poderoso aliado cujo favor concede muito mais do que ouro.

TIPOS DE ARISTOCRATAS

Dos chefes de famílias de mercadores intrigantes a rainhas feiticeiras imortais, cada membro da aristocracia detém uma medida de riqueza e poder e deseja mais. Os governantes de

um baronato poderiam lutar para recuperar a influência que outrora detinham, enquanto o novo chefe de uma dinastia de negócios pode tentar catapultar suas fortunas a novas alturas. Ao se alinhar com tais patronos, você se beneficiará enormemente com os frutos de sua ambição.

Role ou escolha na tabela de Tipos de Aristocratas para determinar que tipo de nobre você serve.

TIPOS DE ARISTOCRATAS

1d6

Tipo de Aristocratas

- 1 **Senhor local.** Convencido de que o poder e o prestígio estão ao virar da esquina, este pequeno senhor agarra-se a todas as oportunidades de subir na hierarquia.
- 2 **Mestre Comerciante.** Reputação, riqueza e poder são um e o mesmo para o chefe de uma família com negócios em todo o mundo.
- 3 **Príncipe Nômade.** Nada é mais atraente para este príncipe do que um tesouro. Sua extensa caravana mercante segue atrás de seu palanquim até onde a vista alcança.
- 4 **Negociante Duplo.** O líder de uma família nobre se voltou contra sua nação, secretamente se opondo ao seu soberano por ganho pessoal ou razões éticas.
- 5 **Empreendedor ambicioso.** Único herdeiro de uma vasta fortuna, esse empresário busca aliados para expandir sua riqueza em um novo negócio no cenário internacional, global ou plano.
- 6 **Futuro governante.** Este jovem nobre está destinado a governar, mas atualmente seus caprichos são inconstantes e perigosos.



BENEFÍCIOS DO ARISTOCRATA

Com um aristocrata como patrono do seu grupo, você ganha as seguintes vantagens.

Despesas. Seu patrocinador o reembolsa por despesas extraordinárias incorridas como parte de seu trabalho. Você é obrigado a prestar contas de suas despesas e deve explicar quaisquer despesas extraordinárias, mas viagens de rotina, equipamentos comuns e serviços básicos não atraem a menor atenção.

Imunidade. Enquanto você permanecer nas boas graças do aristocrata, estará quase imune a processos judiciais de acordo com as leis dentro da esfera de influência do aristocrata. Quando você está cumprindo suas ordens, você tem uma grande margem de manobra na escolha de fazer isso, e a lei não é um obstáculo. Cometer crimes graves - especialmente se eles não forem relacionados ou forem desnecessários para o trabalho designado - é uma maneira segura de cair das boas graças de seu patrono.

Luxo. Seu patrono se digna a hospedá-lo em sua casa ou em outras acomodações luxuosas por um breve período como recompensa por um trabalho bem executado. Essa estada normalmente não dura mais do que duas semanas por ano, durante as quais você mantém um estilo de vida aristocrático sem nenhum custo. Você deve defender o local, se necessário, mas em grande parte você terá tempo para relaxar quando quiser. No entanto, hóspedes pobres (ou totalmente destrutivos) raramente recebem convites para ficar novamente.

Salário. Seu emprego com um patrono aristocrático traz uma renda de 1 PO por dia, ou o suficiente para manter um estilo de vida modesto. A critério do Mestre, seu salário aumenta ou diminui dependendo da natureza do aristocrata, o tipo de trabalho e a duração de seu emprego.

CONTATOS DO ARISTOCRATA

Com exceção de algumas exceções, os aristocratas preferem que outra pessoa cuide da comunicação com o ajudante contratado. Como resultado, você se comunica com um intermediário que atua como intermediário nas negociações com seu patrono.

Role ou escolha na tabela de Contatos do Aristocrata para determinar quem serve como procurador de seu patrono.

CONTATOS DO ARISTOCRATA

d6 Contato

- 1 **Contato comum.** Um servo com ambições por um título funciona como um intermediário para seu patrono.
- 2 **Profissional.** Um conselheiro sensato ou gerente dos negócios de seu patrão o orienta a manter seu empregador imprudente seguro.
- 3 **Pacificador familiar.** Um aristocrata ingênuo nomeado por seu patrono quer sua ajuda para manter a paz entre membros rebeldes da família, o que não é a prioridade de seu patrão..
- 4 **Conexão íntima.** Um confidente comum ou amante de seu patrono o orienta na criação de circunstâncias para apoiar os melhores interesses da família nobre.

- 5 **Informante externo.** Um nobre proscrito favorecido por seu patrono trabalha com você para defender os interesses de sua família, apesar do exílio.
- 6 **Estranho interno.** Uma entidade misteriosa manipula a sorte de uma família nobre. Através de seu patrono, ele o emprega para ajudar a guiar sua família escolhida ao longo de um curso de séculos.

RETENTORES ARISTOCRATAS

Os aristocratas procuram agentes para realizar negócios, interesses políticos, criminais ou pessoais. Em troca, você pode servir a um aristocrata apenas pelo salário ou para obter acesso a determinadas ferramentas, informações ou influência política. Ou você pode ser um membro inferior da família e deve servir à vontade dos líderes da família. Independentemente de suas habilidades ou posição social, patronos aristocráticos com visão e imaginação suficientes encontram um uso para agentes de qualquer origem.

A tabela Funções dos Retentores Aristocratas sugere uma variedade de papéis que você pode desempenhar na agenda de um aristocrata e os antecedentes frequentemente associadas a cada função

FUNÇÕES DOS RETENTORES ARISTOCRATAS

Função	Antecedente
Orientador	Acólito, charlatão, herói do povo, eremita, sábio
Guarda-Costas	Criminoso, herói do povo, nobre, estrangeiro, Soldado
Informante	Charlatão, criminoso, artista, marinheiro, órfão
Empregado da Casa	Artista, artesão de guilda, marinheiro, soldado, órfão
Mensageiro	Charlatão, artista, estrangeiro, marinheiro, órfão
Descendente Familiar	Qualquer

MISSÕES DO ARISTOCRATA

Uma missiva de seu patrono oferece um tipo diferente de missão a cada vez. Para uma tarefa, você atua como um enviado durante delicadas negociações comerciais; no próximo, você é enviado para uma caminhada por passagens nas montanhas para colher uma flor favorita para uma festa. Os inimigos são infinitos e o aliado de ontem pode ser o alvo de amanhã. As únicas coisas certas são a variedade dos caprichos de seu patrono e que amanhã certamente haverá mais.

A tabela Missões do Aristocrata apresenta os tipos de trabalho que você pode realizar a pedido de seu patrono nobre.

MISSÕES DO ARISTOCRATA

d6 Missão

- 1 **União nobre.** Você trabalha com várias facções nobres para famílias rivais infinitas.
- 2 **Avanço nos negócios.** Você rastreia e obtém uma maravilha que seu patrono acredita ser a chave para sua fortuna financeira
- 3 **Sabotagem Rival.** Você invade os negócios ou propriedades de uma família nobre inimiga e prejudica seus empreendimentos políticos ou profissionais.
- 4 **Linhagem perdida.** Você busca evidências de um ramo perdido de uma família nobre ou prova de que os indivíduos não possuem um pedigree nobre.
- 5 **Origem da nobreza.** Você revela a razão secreta pela qual certos indivíduos foram elevados ao status de nobre e como eles logo cumprirão seu propósito.
- 6 **A nova nobreza.** Você recria o evento notável que concedeu às famílias nobres de hoje sua posição especial, permitindo o surgimento de novos nobres.

FORÇA MILITAR

Toda a máquina de guerra é bárbara.

Em um mundo são, os conflitos seriam resolvidos por disputas de magia apocalíptica ou por contendas de reencontro entre répteis titânicos alimentados pela alma.

Você sabe, opções razoáveis. **TASHA**

Seu grupo serve como uma equipe de soldados em uma força militar maior, dedicada a missões de combate ou outras tarefas perigosas. Você pode ser de um bando de mercenários, uma unidade de forças especiais ou um esquadrão de infantaria regular. Talvez você proteja o povo de uma nação de monstros, ou trate de batalhas secretas após uma guerra que supostamente acabou. Ou a nação requer forças militares nas bordas da civilização para proteger a fronteira e liderar o avanço para um novo território.

TIPOS DE FORÇA MILITAR

As forças militares representam uma variedade de bandos organizados de guerreiros. Eles podem ser os regimentos disciplinados de um exército permanente de uma nação, uma frota de navios que compõem a armada de um reino ou uma horda de guerreiros e bestas mágicas. As forças armadas de um determinado reino podem ser uma força rigidamente ordenada ou uma multidão encharcada de sangue.

Role ou escolha na tabela Tipos de Força Militar para determinar o tipo geral de patrono militar que você serve.

TIPOS DE FORÇA MILITAR

d6 Força Militar

- 1 **Exército permanente.** Um exército permanente serve como o guardião altamente disciplinado e estruturado de uma província ou de uma nação inteira. Níveis de comando mais rígidos garantem a coordenação entre ramos da força.
- 2 **Companhia de Mercenários.** Veteranos obstinados de numerosos conflitos, os mercenários servem ao empregador por dinheiro, e não por lealdade.
- 3 **Força Expedicionária.** Esta força militar está longe de casa, lutando atrás das linhas inimigas ou atacando em terras selvagens e instáveis. A força deve ser rápida, autossuficiente e diplomática ou decisiva para garantir sua sobrevivência.
- 4 **Horda.** A horda é quase uma força da natureza, e o que falta em disciplina ela compensa em ferocidade. Não tem uma estrutura de comando rígida; em vez disso, funciona como uma pirâmide de exércitos menores. Os comandantes da Horda devem lealdade a líderes mais fortes acima deles, até o senhor da guerra.
- 5 **Conscritos planares.** Esta força militar luta por estacas cósmicas em planos distantes do multiverso ou luta contra a invasão extraplanar no Plano Material. Guerreiros incluem recrutas pressionados para o serviço na Guerra de Sangue, forragem na escravidão de implacáveis mercenários yugoloth ou membros de uma gloriosa hoste celestial defendendo-se contra uma incursão diabólica.
- 6 **Guerreiros do Céu.** Essa força militar consiste em criaturas aladas, emprega voos mágicos ou navega em aeronaves como uma marinha do céu. As defesas tradicionais são ineficazes contra ataques do ar, posicionando os guerreiros do céu como uma nação temível ou como mercenários caros e cobiçados.

BENEFÍCIOS DA FORÇA MILITAR

Com uma força militar como patrono do seu grupo, você ganha as seguintes vantagens.

Arsenal. Você pode comprar armas e armaduras não mágicas com 20% de desconto em uma instalação associada à sua força militar. Você pode comprar itens mágicos a critério do Mestre, mas você recebe sem desconto.



Cadeia de comando. Você faz parte de uma hierarquia que lhe fornece pedidos. Se você causar problemas para sua própria nação, você responde aos seus oficiais, não às autoridades locais.

Acesso oficial. Sua posição na força militar concede a você acesso a locais que estão fora do alcance de civis. Com a permissão do seu comandante, você pode entrar em campos de treinamento perigosos ou instalações militares, como o quartel-general regional de um exército ou um repositório de inteligência ultrassecreta. Você também pode solicitar que seu comandante lhe conceda autoridade para agir em seu nome ou forneça acesso a especialistas ou líderes mais altos na cadeia de comando.

Pedidos. Você realiza suas missões sob a direção de um comandante, que espera sua obediência absoluta. Essas missões têm objetivos claros e precisos, levando você no caminho da aventura. Em casos raros, você é confiado em tarefas abertas que lhe dão margem de manobra na interpretação de pedidos.

Salário. Cada membro do seu grupo ganha um salário regular ou parte dos despojos da força militar. O valor varia de acordo com sua organização e sua posição dentro dela, mas no mínimo você tem um estilo de vida modesto. Você recebe um pequeno salário (apenas 1 pp por dia) e alimentação e moradia em uma base militar. Ou você recebe 1 PO por dia, mas confia nesse dinheiro para hospedagem e alimentação. Com uma posição mais alta, vem um salário mais alto. Como oficial, você mantém um estilo de vida confortável.

CONTATOS DA FORÇA MILITAR

Seu contato principal dentro de sua hierarquia é seu oficial superior, a pessoa que lhe dá ordens e é responsável por seu sucesso ou fracasso.

Role ou escolha na tabela de Contatos da Força Militar para determinar quem atribui missões a você.

CONTATOS DA FORÇA MILITAR

d6 Oficial

- Veterano experiente.** Seu comandante é um oficial com cicatrizes de batalha que experimentou horrores em combate. Eles contam com algo para entorpecer a dor de suas memórias ou feridas, desde a prosa de um escritor favorito até um vício perturbador.
- Capataz.** Este oficial zangado grita cada ordem, repreende você pelo menor erro e espera que você fracasse em todas as missões que empreender. Isso pode ser amor duro ou simples brutalidade.
- Oficial de proteção.** Um policial gentil hesita em colocá-lo em perigo e o lembra constantemente de ter cuidado.
- Soldado amargo.** Seu comandante guarda rancor profundo contra os inimigos de sua força. Eles pulam em qualquer chance de fazer mal a esses inimigos, mesmo que isso coloque seu grupo em terrível risco.
- Comandante esperançoso.** Este oficial otimista sabe que uma nova era de paz está chegando. Você só precisa completar estas últimas missões, então tudo deve finalmente terminar.
- Líder Devoto.** Seu comandante é uma pessoa de profunda fé. Eles acreditam que o seu sucesso ou fracasso está inteiramente nas mãos divinas e que vocês são os instrumentos dessa vontade.

ENVIADOS DA FORÇA MILITAR

Você pode ingressar em uma força militar por uma ampla gama de motivos ou os militares têm motivos para procurá-lo. Aqueles com habilidades especializadas contribuem para uma variedade de missões, desde infiltração e operações místicas até diplomacia e estratégia. Talvez seus feitos passados ou a vontade de sua família o empurre para o serviço militar, independentemente de você acreditar que está apto para essa vida.

A tabela Funções do Enviado da Força Militar sugere uma variedade de funções militares que você pode preencher e os antecedentes frequentemente associados a cada função.

FUNÇÕES DO ENVIADO DA FORÇA MILITAR

Função	Antecedente
Combatente	Criminoso, Herói do Povo, Estrangeiro, Marinheiro, Soldado
Tático	Acólito, Herói do Povo, Nobre, Estrangeiro, Sábio, Soldado
Médico	Acólito, Herói do Povo, Eremita, Sábio, Soldado
Batedor	Eremita, Estrangeiro, Marinheiro, Soldado, Órfão
Provocador	Acólito, Charlatão, Criminoso, Artista, Nobre
Espião	Qualquer

MISSÕES DA FORÇA MILITAR

O amplo trabalho de uma unidade militar exige poder e sutileza. Suas missões podem correr o risco de destruir uma frágil paz recentemente estabelecida com uma nação rival e mergulhar várias nações de volta na guerra. Ou talvez as missões do seu grupo o coloquem contra combatentes rivais durante um combate ativo, enquanto você influencia o esforço de guerra. Empresas de mercenários rivais, lutadores da resistência armada e monstros atraídos pela presença de



derramamento de sangue também apresentam ameaças familiares.

A tabela de missões militares fornece possíveis missões que você está encarregado de cumprir.

MISSÕES MILITARES

d6	Missão
1	Força de ataque. Você empreende uma ação rápida, estratégica e ataque devastador contra uma força inimiga.
2	Operações defensivas. Você deve preservar a segurança de um local importante, como um centro de população civil, um depósito de suprimentos ou uma ponte ou porto marítimo estrategicamente crítico.
3	Forças especiais. Você é designado para uma operação secreta atrás das linhas inimigas. Isso é semelhante ao trabalho de um espião ou assassino, mas com um escopo mais amplo. Você se envolve em sabotagem de equipamento ou executa ataques direcionados contra alvos de alto valor.
4	Reconhecimento. Você coleta informações sobre o número de tropas inimigas, localização, movimento ou caches de suprimentos e rotas.
5	Procurar e destruir. Você é responsável por caçar alvos específicos de alto valor e perigosos, que incluem desertores, forças especiais inimigas suspeitas ou máquinas de guerra mágicas descontroladas.
6	Cerco. Você está designado para iniciar um cerco em uma fortaleza inimiga ou ajudar a quebrar um cerco em andamento em uma fortaleza aliada.

GUILDA

Existem grupos de poder. Uma abelha é uma praga, mas ninguém mexe com um enxame. TASHA

Seu grupo está vinculado a um poderoso consórcio de profissionais que trabalham juntos para o benefício mútuo. Você pode ser membro de longa data dessa guilda, descendente de uma família de artesãos ou mercadores dos quais herdou a associação, ou talvez esteja trabalhando para ganhar a entrada por seus próprios méritos. Se você servir bem aos interesses da guilda, ela promete cuidar de você. Afinal, as guildas odeiam desperdiçar ativos valiosos - isso é apenas um mau negócio.

TIPOS DE GUILDA

A estrutura da guilda cobre uma faixa de empreendimentos comerciais, diferenciados por sua especialidade. Um conglomerado de ferreiros, joalheiros, carpinteiros, alfaiates, alquimistas, escribas e sábios, todos podiam se organizar como uma guilda. Qualquer que seja o seu ofício, esses especialistas compartilham contatos, trocam recursos como materiais ou ferramentas e alavancam sua influência coletiva para afetar a política em seu benefício. Alternativamente, os comerciantes e outros proprietários de negócios também podem se organizar em guildas. Barões mercantes que efetivamente governam uma cidade ou nação por meio do controle rigoroso da economia ou de uma rede de estalajadeiros que compartilham notícias e rotas

desuprimentos podem representar os patronos da guilda.

Uma guilda pode até incorporar um grupo mais sinistro, como aquele que lida com mercadorias aterrorizantes como monstros mortais, conhecimento perigoso ou almas.

Role ou escolha na tabela de Tipos de Guilda para determinar o tipo geral de organização em que você opera.

TIPOS DE GUILDA

d6	Guilda
1	Guilda dos Artesãos. Esse conglomerado de artesãos reúne seus recursos e influência para garantir uma troca constante de ouro por seu artesanato.
2	Consórcio Mercante. Esses empreendedores não criam os produtos que vendem, mas se especializam em vincular produtos a possíveis proprietários. Se eles não têm, eles encontram.
3	Associação dos Criadores de Milagres. Os artesãos desta guilda com inclinações mágicas se especializam em imbuir bens físicos com efeitos mágicos. Rumores dizem que eles podem tirar a magia de itens encantados existentes e podem estar dispostos a comprar ou trocar os espólios de aventureiros.
4	Cambistas. Esses mercadores negociam em todas as formas de moeda, agindo como banqueiros, agentes de empréstimos e contatos cruciais para aventureiros e outros indivíduos que lidam com grandes somas de riqueza. Eles trocam moedas por pedras preciosas tão prontamente quanto encontram compradores para relíquias históricas e arte recuperada.
5	Facção Filosófica. Essas pessoas com ideias semelhantes seguem ensinamentos específicos, espalhando sua experiência por meio de seus serviços e treinamento.
6	Comerciantes de identidade. Esses negociantes enigmáticos compram e vendem documentos, memórias e enfeites de vidas inteiramente vividas, vendendo-os para aqueles que precisam de um novo começo definitivo.

BENEFÍCIOS DA GUILDA

Com uma guilda como patrono do seu grupo, você ganha as seguintes vantagens. Essas vantagens exigem uma contribuição anual de 15 PO pagos à guilda (substituindo o custo de 5 PO por mês para personagens com histórico de Artesão da Guilda). Essas taxas financiam os serviços e atividades da guilda.

Acomodações. Você pode ficar no salão da guilda da sua organização. Os quartos são comparáveis aos de uma pousada confortável, mas a um preço modesto (5 PP por dia).

Equipamento. Você pode requisitar o uso de ferramentas especializadas, laboratórios, bibliotecas ou outro espaço de artesanato e equipamentos para usar dentro do salão da guilda. Quando você faz um teste de habilidade com um conjunto de ferramentas do artesão usando o equipamento da guilda, adicione o dobro de seu bônus de proficiência normal ao teste.

Recursos. Você pode aproveitar os amplos contatos da guilda para localizar materiais exóticos para fabricação, componentes de magia ou itens mágicos, ou compradores para eles (uma atividade de inatividade no Guia do Mestre e no Guia de Tudo de Xanathar). Você pode localizar ou vender mercadorias legais usando os recursos da guilda, e qualquer preço pode se inclinar a seu favor em 10%.

Treinamento. A guilda mantém tutores experientes em assuntos pertinentes aos seus interesses. Quando você realiza a atividade de tempo de inatividade de treinamento (conforme descrito no Livro do Jogador e no Guia de Tudo de Xanathar), o treinamento leva metade do tempo se você estiver estudando um assunto em que a guilda é especializada. O Mestre decide se a guilda tem tutores disponíveis para um determinado tema.

CONTATO DA GUILDA

Mesmo como um membro em boa posição da guilda, você não pode simplesmente caminhar até o mestre da guilda e exigir sua atenção. Seus superiores dentro da guilda gerenciam os contratos de trabalho, solicitam o uso de recursos da guilda e facilitar o contato do seu grupo com as pessoas certas para atender aos seus interesses.

Role ou escolha na tabela de Contatos da Guilda para determinar seu contato imediato dentro da guilda.

CONTATOS DA GUILDA

d6 Contato

- 1 **O Perfeccionista.** Seu contato é um criador habilidoso, mas obsessivo, consumido na busca por algo perfeito que definirá o trabalho de sua vida e garantirá seu legado. Eles perdem de vista o que é certo e errado em busca dos melhores materiais e de oportunidades estimulantes.
- 2 **Superintendente Atento.** Um representante da guilda tem interesse pessoal nas tarefas do seu grupo. Eles seguem suas façanhas e sabem de suas aventuras antes de você retornar para relatar. Apesar da profundidade perturbadora de seu conhecimento, eles parecem genuinamente ansiosos para acompanhar seu trabalho.

3 **Benfeitor Oculto.** Seja quem for o seu contato, eles não se comunicam diretamente. Eles enviam mensagens por meio de mensageiros ou cartas. Ninguém na guilda sabe quem é o contato, ou se sabe, não está te contando. Apesar disso, as informações do contato são boas e eles pagam em dia.

4 **Mentor Perspicaz.** Não importa o quão bem você desempenhe, ou quão perfeitas sejam suas criações, nada é bom o suficiente para este contato. Eles apontam todas as falhas e oportunidades perdidas. Eles estão amargos, atacando qualquer pessoa ao seu redor, ou reconhecem seu potencial e tentam levá-lo à grandeza?

5 **Guia do Golem.** O contato de sua guilda é a alma de um artesão morto há muito tempo preservado em um corpo construído. Este golem é sábio e experiente, mas tem dificuldade em compreender a passagem do tempo e o estado do mundo em comparação com sua era original.

6 **Musa Caída.** Seu contato é um celestial caído. Quer se arrependam de suas transgressões ou tenham fome de vingança, eles fornecem inspiração e orientação divina para você e para a guilda. De alguma forma, seu grupo e a guilda inspiram esperança de ascensão.



REPRESENTANTE DA GUILDA

Como membro da guilda, você pode ser um profissional que trabalha diretamente com a especialidade da guilda ou cujas fortunas se alinham aos interesses da guilda.

Alternativamente, você pode fornecer à guilda serviços para os quais seus membros não são adequados. Por exemplo, guardas, exploradores, negociadores e espiões podem ser úteis para uma guilda, quer seus interesses residam em mercadorias de comércio, entretenimento ou empreendimentos mais questionáveis. Se uma guilda opera inteiramente dentro da lei ou quão público seus interesses são também influenciam quais de suas habilidades a guilda considera mais valiosas.

A tabela Funções de Representante da Guilda sugere posições que você pode preencher em uma guilda e os históricos frequentemente associados a cada função.

FUNÇÕES DE REPRESENTANTE DA GUILDA

Função	Antecedente
Investigador	Acólito, Artista, Artesão da Guilda, Sábio.
Negociador	Charlatão, Artista, Artesão de Guilda, Nobre, Marinheiro.
Sabotador	Charlatão, Criminoso, Artesão de Guilda, Soldado, Órfão.
Guarda	Criminoso, Herói do Povo, Estrangeiro, Marinheiro, Soldado.
Explorador	Acólito, Herói do Povo, Artesão de Guilda, Estrangeiro, Marinheiro.
Especialista	Qualquer

MISSÕES DE GUILDA

Como membro da guilda, você é convocado para empregar suas habilidades a serviço da organização. Você é obrigado a realizar várias tarefas, seja para o benefício da guilda ou em nome de um cliente influente. A concorrência é feroz no mundo dos negócios, e os desafios apresentados por rivais ou pelas circunstâncias podem pressioná-lo a negociações que você considera desagradáveis.

A tabela Missões da Guilda apresenta algumas opções para os tipos de trabalho que a guilda exige de você.

MISSÕES DA GUILDA

d6 Missão

- 1 **Entregar mercadorias.** Você precisa entregar um pedido a um cliente ou parceiro importante da guilda. A entrega deve chegar em um prazo crítico, independentemente de quem ou o que tente impedi-lo.
- 2 **Adquira materiais.** Sua guilda requer materiais raros e difíceis de adquirir, seja para um projeto de guilda ou para um cliente pagante. Seu grupo deve reunir os componentes ausentes de um perigoso local ou um proprietário recalcitrante enquanto ultrapassa um rival ao prêmio.
- 3 **Elimine um rival.** Um competidor humilhou a guilda muitas vezes e é hora de parar. Seu grupo está encarregado de assegurar que o rival nunca mais obscureça a reputação da guilda. Você pode enganá-los e levá-los à desgraça permanente ou deve recorrer a métodos mais diretos?

- 4 **A obra de arte.** Uma obra de arte requintada para um cliente influente, criada por sua guilda ou adquirida por meio de agentes, desapareceu. Você deve rastrear seu paradeiro e protegê-lo antes que o tempo acabe e a guilda sofra uma penalidade.
- 5 **O coletor.** Sua guilda tem a tarefa de criar ou adquirir algo maravilhoso para a coleção de um cliente rico, mas reservado. Membros da corporação que anteriormente não conseguiam cumprir esta tarefa acabaram desaparecidos. O colecionador promete devolver seus companheiros se você fornecer o que ele procura, mas se você falhar, passará a fazer parte da coleção.
- 6 **Hora do pagamento.** Seu mestre de guilda alcançou sua posição alardeada por meio de uma barganha de outro mundo. Chegou o momento de pagar a conta, e eles estão desesperados para evitar este pagamento. Você deve derrotar tudo o que está vindo para cobrar a dívida do mestre ou encontrar outro pagamento aceitável.

ORDEM RELIGIOSA

Claro, sirva a essa ordem religiosa, e em breve você estará lavando milhares de cargas da roupa do sumo sacerdote, porque - convenientemente - é a vontade divina. **TASHA**

Seu grupo atua a serviço de uma instituição religiosa. O patrocínio de uma ordem religiosa não é simplesmente uma questão de cada membro do seu partido pertencer à mesma religião. A administração da fé com seus próprios recursos, objetivos e líderes - diretamente patrocina e orienta suas aventuras.

TIPOS DE ORDEM RELIGIOSA

Nem toda ordem religiosa representa uma aliança de adoradores devotados aos ideais divinos. Talvez o seu grupo seja uma equipe de devotos em busca de uma causa para sua fé, ou talvez você seja um bando de cínicos tirando vantagem de uma congregação rica. Sua fé coletiva pode obrigá-lo a caçar monstros malignos ou evitar invasões de outro mundo, para proteger os impotentes da opressão ou para espalhar os ensinamentos de sua religião em uma terra hostil. Ou talvez você sirva a uma hierarquia corrupta fazendo seus inimigos desaparecerem silenciosamente - embora até mesmo mercenários cínicos possam se tornar verdadeiros crentes quando confrontados com o milagroso.

Role ou escolha na tabela Tipos de Ordem Religiosa para determinar o tipo de patrono religioso que você serve.

TIPOS DE ORDEM RELIGIOSA

d6 Ordem Religiosa

- 1 **Caçadores de mortos-vivos.** Esta comunidade de estudiosos e caçadores de monstros pesquisa laboriosamente os mortos inquietos, rastreando-os até seus covis e os deitando para descansar permanentemente.
- 2 **Estudiosos Devotos.** Esta federação valoriza o conhecimento e os textos relativos ao seu deus. Eles colecionam livros sagrados raros e registram as histórias de vida de profetas que realizam milagres.

- 3 **Coletores de relíquias.** Esta ordem de monges-arqueólogos visa encher seu templo semelhante a um museu com relíquias sagradas históricas.
- 4 **Missionários de caridade.** Aderindo à crença de que a religião fortalece a civilização, esta ordem viaja muito para ajudar os oprimidos, buscando atrair novos crentes por seu exemplo virtuoso.
- 5 **Inquisidores militantes.** Esta hierarquia dogmatically rígida busca eliminar todas as ameaças às suas crenças.
- 6 **Evangelistas da Ruína.** Esta ordem acredita que o mundo está prestes a acabar. Eles estão convencidos de que, se persuadirem todo mundo desse fato, poderão evitar a desgraça iminente.

BENEFÍCIOS DA ORDEM RELIGIOSA

Com uma ordem religiosa como patrono do seu grupo, você ganha as seguintes vantagens.

Serviço Divino. Em momentos de necessidade, seu grupo pode apelar aos sacerdotes de sua fé por ajuda mágica. Um clérigo ou druida NPC de sua fé que seja de nível suficientemente alto lança qualquer feitiço de até 5º nível em nome de seu grupo, sem cobrar. O conjurador fornece quaisquer componentes materiais caros necessários para a magia, desde que você demonstre sua necessidade e esteja em dia com a fé.

Equipamento. Cada membro do seu grupo tem um símbolo sagrado ou foco druidico, mesmo que não seja necessário para lançar feitiços. Cada um de vocês também tem um livro contendo orações, ritos e escrituras de sua fé.

Proficiências. Cada membro do seu grupo ganha proficiência na perícia Religião, se o personagem ainda não a tiver.

CONTATO DE ORDEM RELIGIOSA

Sua ordem estabelecida tem muitos seguidores. Pode ser um claustro de sacerdotes estudiosos que usam seu grupo como o braço aventureiro da organização, ou talvez uma legião de paladinos que invocam a sutileza de seu grupo onde espadas e escudos falham. Você pode receber ordens diretamente da entidade imortal que adora ou por meio de um agente terreno, como um sumo sacerdote ou um arquidruída.

Role ou escolha da tabela de Contato de Ordem Religiosa para determinar quem retransmite mensagens de e para a divindade de seu pedido

CONTATO DE ORDEM RELIGIOSA

d6

Contato

- 1 **Língua sombria.** Um misterioso orador para o seu pedido aconselha os próximos passos, mas teme ser descoberto por uma fé rival poderosa.
- 2 **Criador inspirado.** Um artesão talentoso transmite a vontade do divino por meio de canções proféticas ou obras de arte.
- 3 **Texto misterioso.** A tradução gradual de um texto sagrado secreto aponta você para a próxima etapa de um destino divino.
- 4 **Inquisidor Feroz.** Um hierarca severo o orienta a limpar a maldade de uma região, da ordem ou de dentro de você.
- 5 **Amado Curador.** Um famoso curandeiro o orienta para onde você será mais necessário, mesmo que os motivos não sejam claros até você chegar.
- 6 **Voz da Divindade.** Mensagens sobrenaturais direcionam você a empreender missões divinas.



MEMBRO DA ORDEM RELIGIOSA

Seu dever principal para com uma ordem religiosa é promover o alcance de seu deus. Essa obrigação abrange desde o proselitismo ou a realização de serviços religiosos até a aplicação de punições divinas ou a recuperação de relíquias perdidas. Além disso, as necessidades de seu pedido variam amplamente. Seu patrono confia em seu grupo devido às suas habilidades particulares ou, talvez, porque é um capricho divino.

A tabela Funções de Membros de Ordem Religiosa sugere posições que você pode preencher em um pedido e os antecedentes frequentemente associados a cada função.

FUNÇÕES DE MEMBROS DE ORDEM RELIGIOSA

Função	Antecedente
Conselheiro	Acólito, Herói do Povo, Eremita, Sábio, Órfão
Defensor	Acólito, Criminoso, Herói do Povo, Estrangeiro, Soldado
Ascético	Acólito, Artista, Eremita, Sábio, Soldado
Inquisidor	Acólito, Criminoso, Nobre, Marinheiro, Soldado
Emissário	Acólito, Charlatão, Artista, Nobre, Marinheiro
Escolhido	Qualquer

MISSÕES DE ORDEM RELIGIOSA

Os serviços que você oferece à sua ordem religiosa variam dependendo da divindade que você serve e das aptidões do seu grupo. Independentemente disso, as ordens religiosas são combatidas por crenças antagônicas, inimigos cuja rivalidade com sua ordem emula o conflito entre seus respectivos deuses. Algumas ordens religiosas também caçam e destroem demônios, mortos-vivos ou outros seres que consideram abominações, procurando livrar a palavra de sua influência. Outros erradicam hereges, reais ou imaginários, para demonstrar a primazia de sua divindade.

A tabela de Missões de Ordem Religiosa apresenta alguns exemplos de como você pode honrar e servir sua divindade.

MISSÕES DE ORDEM RELIGIOSA

d6	Missões
1	Escapada segura. Um bando de fiéis vagou por território hostil à sua ordem. Você deve encontrá-los e escoltá-los para um local seguro.
2	Recuperação de relíquia. Você procura um símbolo perdido da ordem descoberto em um lugar perigoso ou nas mãos de um inimigo.
3	Caçada do Culto. Você caça uma célula de fanáticos perigosos para sua ordem ou mortais em geral.
4	Peregrinação desesperada. Você protege os membros da ordem enquanto eles participam de uma peregrinação que os leva por terras perigosas.
5	Elimine a heresia. Você procura a fonte de blasfêmia que se enraizou na ordem.
6	Impedir a profecia. Uma ordem rival está à beira de cumprir uma profecia com ramificações mortais. Você se esforça para minar sua agenda blasfema.

SER ANTIGO

Sempre que uma entidade incomensuravelmente poderosa >aparece e oferece recompensas divinas em troca de apenas alguns pequenos favores, é uma farsa.

A menos que seja eu, eu nunca mentiria para você, querido leitor. **TASHA**

Seu grupo está vinculado aos projetos de um ser antigo de tremendo poder e influência. Você pode servir como os olhos e ouvidos da criatura no mundo, levando informações de volta a ela. Ou talvez você trabalhe como seus agentes

diretos, cumprindo sua vontade. Quer você tenha escolhido esse arranjo ou tenha sido enganado por ele, pode contar com os estranhos recursos de seu benfeitor, desde que sirva a seu propósito.

TIPOS DE SERES ANTIGOS

De dragões taciturnos a vozes insondáveis sussurrando na escuridão, seres antigos guiam e capacitam mortais por razões inescrutáveis. O relacionamento que seu grupo tem com seu patrono pode ser uma troca claramente definida, ou pode ser incerta ou forte. Qualquer que seja a natureza do ser, desde que seu grupo cumpra seu papel, o ser oferece recompensas.

Role ou escolha da tabela do Ser Antigo para determinar a quem seu grupo serve.

SER ANTIGO

d6	Ser Antigo
1	Dragão Antigo. Um dragão antigo busca conhecimento ou poder. Ele deseja reunir mais riqueza para seu tesouro, suas ambições se expandiram com o passar dos anos.
2	Lich. Um feiticeiro morto-vivo de imenso poder emprega seu grupo. Seus interesses são estranhamente diversos e aparentemente benignos. Talvez não seja tão mau quanto a sabedoria aventureira convencional sugere?
3	Demônio Vinculado. Este demônio está preso a um local, seja em sua forma verdadeira ou como um espírito possessor. Seja preso em um círculo inquebrável de sigilos ou selado como um espírito dentro de uma estátua gigantesca, a influência do demônio dirige seu grupo.
4	Guardião Celestial. Um anjo ou outro poderoso celestial se interessa por uma região específica do Plano Material. Ele cultiva uma rede de informantes e agentes mortais para servir à sua agenda.
5	O infinito. Essa pessoa viveu muitas vidas porque não pode morrer - pelo menos não permanentemente. Não importa a causa de sua morte, eles retornam. Ao que tudo indica, eles estão vivos e mortais, mas controlam os recursos acumulados de um imortal.
6	Manifestação primária. Sua existência desafia a compreensão mortal; o ser simplesmente é. Pode ser uma força primordial da natureza desperta para a autoconsciência que agora habita a paisagem ou um intelecto estranho que sussurra por meio de procuradores, presságios e ídolos.



BENEFÍCIOS DO SER ANTIGO

Com o ser antigo como patrono do seu grupo, você ganha as seguintes vantagens.

Equipamento. A rede do seu patrono tem acesso a certos itens mágicos. Você pode comprar itens mágicos comuns com seu contato de usuário. O Mestre determina o estoque disponível ou pode chamar um grupo de verificação de Inteligência (Investigação) para verificar se a rede do antigo ser pode localizar com sucesso um item desejado. A CD para este teste é 10 em uma cidade, 15 em uma vila e 20 em uma aldeia. Se a verificação falhar, 1d8 dias devem se passar antes que o mesmo item possa ser pesquisado novamente naquela comunidade.

O Mestre define o preço de um item mágico comum ou o determina aleatoriamente: 2d4 x 10 PO, ou a metade de um item consumível como uma poção ou pergaminho.

Pesquisa. Contar com a rede de contatos de um ser antigo, com a vasta coleção de conhecimentos do ser ou talvez com o ensino direto do ser ajuda a descobrir segredos ocultos. Se você puder entrar em contato com seu patrocinador ou seus agentes, seu grupo fará testes de habilidade para pesquisar conhecimentos relacionados aos interesses e influência do patrono com vantagem.

Santuário. Os agentes do seu patrono têm casas seguras ou outras reuniões seguras espalhadas por uma vasta região. Seu grupo sabe como localizar esses enclaves amigáveis e pode manter um estilo de vida modesto sem nenhum custo. Em troca, você deve defender o santuário ou proteger o segredo de sua existência.

Presentes estranhos. Seu patrono concede ao seu grupo uma pequena medida de poder esotérico. No 5º nível, e novamente no 13º, você ganha um presente sobrenatural conforme descrito no capítulo do tesouro do Guia do Mestre. O Mestre determina quais dons sobrenaturais estão disponíveis.

CONTATO DO SER ANTIGO

O contato organizacional que distribui atribuições ou entrega a palavra de seu patrono varia do prosaico ao sobrenatural.

Role ou escolha na tabela de Contatos de Seres Antigos para determinar quem ou o que transmite a vontade de seu patrono.

CONTATO DO SER ANTIGO

d6

Contato

- 1 **Empregador.** Um membro estabelecido da sociedade local atua como a interface entre você e o patrono e fornece a cobertura de um emprego legítimo. Eles podem ser um barman, lojista, funcionário local ou nobre.
- 2 **Revendedores de fundo.** Uma área exclusiva em um estabelecimento comum requer uma senha ou token para obter entrada. Lá você encontra e se comunica com agentes sombrios de seu patrono.
- 3 **Queda de mensagem mágica.** Mensagens gravadas magicamente de seu contato ou de seu usuário aparecem em lugares estranhos. Você sabe como verificar um local predeterminado, como uma rachadura em um monólito antigo ou um sepultura específica, para instruções.
- 4 **Visões.** Seu patrono não usa intermediários, ao invés disso fala com você em sonhos, presságios ou visões. O ser aparece em sua mente enquanto você dorme, assumindo o controle de seus sonhos para dar instruções que se tornam difíceis de ignorar.
- 5 **Eco Efêmero.** Seu contato nunca se revela fisicamente a você. Talvez seja o fantasma de uma pessoa morta, uma entidade que aparece fora do fluxo do tempo ou uma ilusão projetada de um ser que nunca sai do santuário oculto de seu patrono.
- 6 **O bocal.** A voz dos seres antigos sussurra pelos lábios de uma pessoa comum. Seu patrono pode possuir o corpo de um estranho ou de um membro do grupo para conversar com você.

OPERATIVOS DO SER ANTIGO

Considere os objetivos gerais do antigo patrono de seu grupo ao determinar quem eles recrutam como agentes. Em que arenas esse ser provavelmente tem influência? Um lich poderoso recruta outros feiticeiros ambiciosos, bem como guerreiros habilidosos para servir como guarda-costas. Um dragão valoriza os agentes socialmente competentes e aqueles que influenciam os tomadores de decisão da sociedade. Considere como suas capacidades e interesses se alinham diretamente com os do ser antigo, ou como você inadvertidamente caiu ao serviço do patrono.

A tabela Papéis Operativos do Ser Antigo sugere uma variedade de papéis que você pode desempenhar nos esquemas de um ser antigo e os antecedentes frequentemente associados a cada papel.

PAPÉIS OPERATIVOS DO SER ANTIGO

Função	Antecedente
Devoto	Acólito, Eremita, Nobre, Estrangeiro, Sábio.
Infiltrador	Charlatão, Criminoso, Eremita, Soldado, Órfão.
Bocal	Charlatão, Artista, Herói do Povo, Eremita, Sábio.
Aluno	Acólito, Artista, Herói do Povo, Artesão de Guilda, Sábio.
Guardião	Acólito, Herói do Povo, Eremita, Estrangeiro, Soldado.
Descendência	Qualquer.

MISSÕES DO SER ANTIGO

Embora seu trabalho permaneça misterioso, seres antigos enviam seus agentes para exigir sua vontade de inúmeras maneiras. Servos de outros seres poderosos tentam frustrar os planos de seu patrono, enquanto caçadores de monstros equivocados (ou totalmente justificados) procuram livrar o mundo de seu antigo inimigo. A longa história de um ser antigo inspira inimigos incomuns e poderosos.

A tabela Missões do Ser Antigo apresenta algumas opções para os tipos de trabalho que seu patrono espera de você.

MISSÕES DO SER ANTIGO

d6	Missão
1	Resgatar. Um agente rebelde desapareceu durante a coleta de informações ou materiais. Você deve descobrir seu destino e recuperá-los e suas descobertas.
2	Sabotar. Você deve destruir um aspecto da organização de um rival, seja assassinando um lacaio importante ou destruindo um objeto crítico.
3	Artifício. Suas habilidades especializadas são fundamentais para a montagem de componentes para um poderoso ritual ou objeto mágico.
4	Traição. Um lacaio de destaque de outra figura poderosa está em posição de trair seu mestre, para o benefício de seu patrono. Você deve convencê-los a desertar para sua organização ou extraí-los de um território agora hostil.
5	Eliminação. Um respeitado agente do seu patrão (possivelmente um aliado ou mentor do seu grupo) foi comprometido. Talvez eles estejam desertando para um rival, tentando tomar o poder do antigo ser. Seja qual for o caso, você deve capturá-los para encerrar sua ameaça.
6	Roubo Astral. Um poderoso rival de seu patrono armazena seus segredos em um cofre mental no Plano Astral. Isso significa que eles não podem ser enganados ou coagidos a revelar nada, nem seus pensamentos podem ser lidos. Você deve encontrar o cofre e viajar pelas memórias mortais do rival para encontrar o conhecimento que seu patrono deseja.

SINDICATO CRIMINOSO

Crime - qual é o ponto? Por que roubar de alguém quando você pode simplesmente enganá-lo ou transformá-lo em um sapo? TASHA

Uma rede de criminosos emprega seu grupo. Você pode ser um membro de pleno direito em boa posição com o sindicato ou induzido em liberdade condicional procurando deixar sua marca e ganhar sua confiança. Talvez o seu grupo trabalhe para o sindicato contra a sua vontade: você deve muito a eles por um trabalho que deu errado, por matar a pessoa errada ou simplesmente por ter nascido em uma família que já está em conflito com pessoas poderosas e inescrupulosas.

TIPOS DE SINDICATOS CRIMINOSOS

Os sindicatos criminosos variam desde a guilda de ladrões local, a um consórcio corrupto de príncipes mercantes, a um anel de invasores sobrenaturais que se infiltram em todos os níveis da sociedade com um propósito nefasto. Seja qual for a forma que assuma, o sindicato está amplamente preocupado em aumentar a riqueza de seus membros às custas da sociedade em geral. Por outro lado, o sindicato pode ser uma organização clandestina de pessoas de bom coração lutando contra uma estrutura de poder perversa. sindicatos criminosos com uma inclinação heróica incluem o bando de foragidos corajosos que sequestram impostos do barão cruel e os devolvem aos oprimidos e a um círculo de desertores obstinados que lutam contra os invasores de sua terra natal.



Role ou escolha na tabela Tipos de Sindicatos para determinar a que tipo de organização criminosa você atende.

TIPOS DE SINDICATOS

d6 Sindicatos

- 1 **Guilda de ladrões.** Uma convocação díspar de ladrões, espiões, contrabandistas e outros canalhas controla a atividade criminosa em uma região da cidade.
- 2 **Sociedade de assassinos.** A vida da rede é a morte. Membros da sociedade aprimoram suas habilidades como assassinos, envenenadores, especialistas em eliminação de corpos e qualquer outra profissão voltada para o fim de vidas. A sociedade é motivada pelo lucro ou pelo trabalho a serviço de uma causa maior.
- 3 **Negociante de armas mágicas.** O sindicato conquistou o mercado de dispositivos mágicos mortais. Eles oferecem seus serviços e mercadorias por um preço e adquirem um poder mágico impressionante para aqueles que atendem às suas demandas.
- 4 **Frota pirata.** Esta aliança de capitães piratas é unificada sob um capitão ou almirante governante e segue um rígido código de honra. Eles convergem apenas em resposta a uma ameaça externa.
- 5 **Ladrões de corpos.** O sindicato consiste predominantemente, senão inteiramente, de criaturas que possuem ou personificam outras pessoas. Eles procuram substituir indivíduos influentes em toda a sociedade por membros de suas fileiras.
- 6 **Ladrões de pensamento.** Esses criminosos paranormais se infiltram nas mentes de seus alvos para roubar segredos e disfarçar sua existência.

BENEFÍCIOS DO SINDICATO

Com o sindicato criminoso como patrono do seu grupo, você ganha as seguintes vantagens.

Atribuições. O sindicato não paga você diretamente, mas atribui a você tarefas específicas em nome de seus clientes ou da organização. Alguém contrata o sindicato para realizar uma tarefa (como um assassinato), e o sindicato repassa 85 por cento dos honorários para o seu grupo. Se o objetivo é enriquecer o sindicato (por exemplo, fazendo um assalto), você tem o privilégio de ficar com 85 por cento do que rouba. Outros sindicatos ficam com mais ou menos de 15% das ações, a critério do Mestre.

Contrabando. Você tem acesso aos negócios do seu sindicato em contrabando, como venenos ou narcóticos. Você não recebe um desconto nesses produtos, mas sempre pode encontrar um lugar para comprá-los.

Cercas. Membros ou associados de seu sindicato são qualificados para descartar mercadorias roubadas e você também tem acesso a este serviço. As cercas são úteis para vender não apenas mercadorias ilícitas, mas também itens caros, como obras de arte e itens mágicos. No caso de itens mágicos, isso permite que você delegue o trabalho de encontrar um comprador (uma atividade de inatividade descrita no *Livro do Mestre e Guia para Tudo de Xanathar*) até a cerca. Ao usar as cercas do sindicato, você não corre o risco de traição ou outro contratempo ao encontrar um comprador, mas o sindicato recebe 20% do preço de venda como taxa de localizador.

Casas seguras. O sindicato mantém casas seguras ou outros esconderijos secretos em uma vasta região. Seu grupo sabe como localizar esses redutos indefinidos e pode manter um estilo de vida pobre em um deles sem nenhum custo. Revelar uma casa segura, propositalmente ou por acidente, faz com que você perca as boas graças do sindicato e possa ser proibido de usá-la.

Empresas pertencentes a sindicatos. O sindicato possui vários negócios, principalmente como frentes de lavagem de dinheiro. Quando você compra de uma dessas empresas, obtém um desconto de 5%. O mestre decide quais bens e serviços estão disponíveis.

CONTATO DO SINDICATO

Cada membro do sindicato tem um lugar na organização. Você se reporta a um contato que lida com sua contribuição, dando-lhe atribuições, cobrando a parte do sindicato de seus ganhos ou certificando-se de que você recebe sua remuneração por contratos de trabalho de clientes externos. O contato é o seu primeiro ponto de comunicação se você precisar entrar em contato com membros de alto escalão da hierarquia do sindicato.

Role ou escolha na tabela contato do sindicato para determinar seu contato dentro de uma organização criminosa.

CONTATO DO SINDICATO

d6 Sindicatos

- 1 **Mentor pessoal.** Este membro de longa data do sindicato colocou você sob sua proteção quando você era jovem e se tornou uma figura parental.
- 2 **Órfão inteligente.** Uma pessoa inócua, talvez um mendigo ou um trabalhador braçal, conhece todas as pessoas certas e compartilha suas ligações com você.
- 3 **Ex-agente da lei.** Seu contato costumava ser (ou talvez ainda seja) um membro da polícia local. Eles têm uma visão aguçada do funcionamento da lei em sua área e uma boa dose de paranóia por esse motivo.
- 4 **Bon Vivant.** O chefe de um covil local de viciados em jogos de azar, narcóticos ou outros prazeres ajuda você quando não está distraído com sua própria devassidão.
- 5 **Traidor.** Você sabe que seu contato no sindicato o traiu, mas eles têm influência e vantagem suficientes para que você não ouse cruzar com eles - ainda.
- 6 **Direitos criminosos.** Desconhecido para a maioria, seu contato é membro da nobreza ou realeza local. Por que eles mantêm relações com o sindicato é um mistério preocupante.

FUNÇÕES DO MEMBRO DO SINDICATO

Seja você um canalha de longa data ou um ambicioso arrivista, você busca ganhar riqueza, fama e influência dentro de um sindicato criminoso. Um sindicato é motivado pelo lucro, empregando agentes com todos os tipos de talentos. Agilidade e novidade são vitais não apenas para explorar perspectivas inexploradas, mas para evitar a lei. Você incorpora experiências e habilidades raras, posicionado na vanguarda de novos empreendimentos criminosos ousados.

As funções de membro do sindicato criminoso sugerem posições que você pode preencher na organização e os antecedentes frequentemente associadas a cada função.

MEMBRO DO SINDICATO CRIMINOSO

Função	Antecedente
Assaltante	Criminoso, Herói do Povo, Nobre, Estrangeiro, Órfão.
Músculo	Criminoso, Artista, Estrangeiro, Marinheiro, Soldado.
Vigarista	Novato, Charlatão, Criminoso, Artista, Nobre, Órfão.
Limpador	Acólito, Charlatão, Artesão de Guilda, Nobre, Soldado.
Mentor	Acólito, Criminoso, Herói do Povo, Nobre, Sábio.
Toupeira	Qualquer

MISSÕES DO SINDICATO

Seu trabalho como membro de um sindicato criminoso envolve mais do que simples trapanças nas ruas ou carteiristas. Alguém com suas habilidades coopera com outras pessoas para propósitos maiores que oferecem riscos perigosos e recompensas esplêndidas. A lei do país é seu inimigo mais persistente, mas outros sindicatos criminosos também o desafiam ou se tornam seus alvos.

A tabela Missões do Sindicato Criminoso explora o tipo de trabalho que você faz para a organização.

MISSÕES DO SINDICATO CRIMINOSO

d6	Missão
1	Aquisição e recuperação. Você adquire ativos para o sindicato. Você rouba documentos importantes ou limpa locais para usar como esconderijos.
2	Roubos. Você planeja e executa roubos elaborados que requerem as habilidades combinadas de sua equipe.
3	Guerra de gangues. Você garante que nenhum outro sindicato do crime ganhou uma posição significativa em seu território.
4	Aplicação e Execução. Você mantém os membros corruptos, obstinados e avaros de seu sindicato alinhados com os objetivos e regras da organização.
5	Assassinato. Você despacha pessoas importantes - o tipo que tem vários guarda-costas e elaborados sistemas de segurança para contornar.
6	Derrube o Poderoso. Seu sindicato é criminoso e seus métodos são ilegais, mas seus objetivos são justos. Você ajuda pessoas que não têm poder contra a exploração pelos poderosos.

SOBERANO

Nunca tive muito interesse em governar, em parte porque os títulos e outras coisas soam muito abafados. Mas "Rainha das bruxas" soa muito bem. você não acha? TASHA

Um líder sem aliados não é um líder por muito tempo. Você serve a um soberano - uma figura nacional ou outra coisa e trabalha para alcançar seus objetivos, não importa o custo. Como agentes de um soberano, você serve como diplomata ou executor, espião ou consertador, portador de ajuda ou executor de justiça. Você trabalha dentro do sistema para manter o status quo ou vai além da lei para prevenir a guerra e coisas piores. Política, espionagem e mistério são fatos do seu mundo, assim como a esperança e a frágil promessa de paz.

TIPOS DE SOBERANOS

Em uma definição ampla, um soberano varia do chefe de um governo ao líder de uma instituição privada poderosa. Rainhas, chefes, sultões e rajás são escolhas prontas para indivíduos poderosos que patrocinam um grupo de aventureiros. Aqueles que estão prestes a se tornarem tais indivíduos - como senadores astutos, herdeiros reais ou celebridades influentes - também desempenham o papel de soberano. Ao escolher ou criar um soberano para servir, considere se esse líder comanda um organização governamental ou outra facção.

Embora esta seção presuma que seu patrono é o chefe de um país ou outro órgão nacional, eles podem supervisionar uma divisão privada poderosa, um culto à personalidade ou uma expedição elaborada.

Além disso, considere a escala da organização de seu patrono. Embora servir como espiões envolvidos em intrigas internacionais possa levar a aventuras que mudam o mundo, ser consertador para o prefeito de uma cidade em dificuldades oferece uma conexão pessoal com um lugar e seu povo.

Role ou escolha da tabela de Tipos de Soberanos para determinar a que tipo de soberano você serve.

TIPOS DE SOBERANOS

d6	Soberanos
1	Ancião do vilarejo. O líder enrugado de uma comunidade oferece liderança cívica e moral.
2	Jovem nobre. Um nobre ambicioso busca ansiosamente reformar a sociedade para se aliar a uma visão pessoal.
3	Governador naufragado. Um líder desesperado luta para manter as pessoas vivas em um deserto que elas não estão preparadas para suportar.
4	Governante retornado. O líder reverenciado de uma tribo voltou dos mortos e busca ressuscitar suas glórias passadas.
5	Poder oculto. Uma figura misteriosa manipula o líder fantoche da nação e orienta a verdadeira agenda do governo.
6	Verdadeiro Regente. O legítimo herdeiro do trono luta para recuperar o poder de um impostor perfeito.

BENEFÍCIOS DO SOBERANO

Com o soberano como patrono do seu grupo, você ganha as seguintes vantagens.

Acesso de Elite. Enquanto estiver a serviço do soberano, você tem acesso aos mais altos escalões da sociedade. Com a permissão do seu patrono, você pode obter acesso aos corredores do poder, das capitais nacionais e quartéis militares para propriedades nobres e tesouros de segredos de estado. Você também pode solicitar que o soberano conceda a você acesso a vantagens de sua posição, como acesso a recepções diplomáticas ou uso de guardas reais.

Despesas. Seu patrocinador o reembolsa por despesas extraordinárias incorridas como parte de seu trabalho. Você é obrigado a prestar contas de suas despesas e deve explicar quaisquer despesas extraordinárias, mas viagens de rotina, equipamentos comuns e serviços básicos não atraem ninguém.

Imunidade. Enquanto você permanecer nas boas graças do soberano, você estará quase imune a processos sob as leis dentro de sua esfera de influência. Quando você está cumprindo suas ordens, você tem uma grande margem de manobra na escolha de fazer isso, e a Lei não é um obstáculo. Cometer crimes graves - especialmente se eles não forem relacionados ou forem desnecessários para o trabalho designado - é uma maneira segura de perder as boas graças de seu patrono.

Salário. Seu emprego com um patrono soberano traz uma renda de 1 PO por dia, ou o suficiente para manter um estilo de vida modesto. A critério do Mestre, seu salário aumenta ou diminui dependendo da natureza do soberano, o tipo de trabalho que você executa e a duração do seu emprego.



CONTATO DO SOBERANO

Você pode se beneficiar do contato direto com o patrono do grupo. Isso inclui audiências ou reuniões secretas com o soberano, dependendo da natureza do seu trabalho. Alternativamente, o soberano pode propositalmente querer manter distância de você, seja devido a suas agendas lotadas ou para manter negações plausíveis em relação ao seu trabalho. Nesses casos, um conselheiro ou funcionário supervisiona suas atribuições, servindo como o contato principal entre você e o soberano.

Role ou escolha na tabela de Contatos do Soberano para determinar quem gerencia o relacionamento entre você e o trono, se não o soberano diretamente.

CONTATOS DO SOBERANO

d6	Contato
1	Confidente íntimo. O amigo ou amante do soberano procura ajudar seu companheiro de todas as maneiras possíveis.
2	Espião mestre. Um agente de inteligência cuida do trabalho sujo da nação para que o soberano mantenha suas mãos limpas.
3	Administrador. Esse burocrata severo discorda de muitas das políticas do soberano, mas leva o serviço leal a sério.
4	Assistente Executivo. As responsabilidades de um mordomo exigente ou outro servo da casa real excedem em muito seu título.
5	Enviado. Um embaixador semi-aposentado e amante do lazer fala por meio de sugestões e insinuações.
6	Conjunto espectral. Um conselho fantasmagórico dos regentes anteriores do país se manifesta para evitar desastres.

REPRESENTANTE DO SOBERANO

Você serve a um soberano por orgulho nacional, por tradição ou por suas próprias razões práticas. As necessidades de um líder envolvem você diretamente em intrigas políticas, manobras judiciais ou ameaças de inimigos nacionais. Cabe a você e ao soberano determinar se seu trabalho é publicamente reconhecido ou ultrassecreto e, se for o último, o que acontece se seu trabalho for exposto.

A tabela Funções do Representante do Soberano sugere maneiras pelas quais você pode servir a um soberano e os antecedentes frequentemente associados a cada função.

FUNÇÕES DO REPRESENTANTE DO SOBERANO

d6	Contato
Orientador	Acólito, Herói do povo, Nobre, Sábio, Soldado.
Embaixador	Charlatão, Herói do povo, Artesão de Guilda, Nobre, Marinheiro.
Agente secreto	Charlatão, Criminoso, Artista, Soldado, Órfão.
Campeão	Criminoso, Nobre, Estrangeiro, Soldado, Órfão
Bobo da corte	Charlatão, Criminoso, Artista, Estrangeiro, Órfão.
Confidente	Qualquer.

MISSÕES DO SOBERANO

Os serviços que você fornece a um soberano dependem em grande parte da natureza do patrono do grupo e de sua nação. Enquanto algumas de suas missões envolvem missões oficiais realizadas em nome do soberano - outras podem ser secretas, tornando a identidade de seu patrono um segredo altamente guardado. Rivais políticos, países inimigos e desastres naturais representam perigos para a nação do soberano. No entanto, um soberano que semeia o caos, promulga decretos tirânicos ou coloca em risco o modo de vida de uma população provavelmente inspirará rebeliões. Nesses casos, os agentes de um soberano devem decidir onde reside sua lealdade.

A tabela de missões soberanas apresenta alguns dos tipos de missões que você empreende para seu soberano.

MISSÕES SOBERANAS

d6	Missão
1	Espionagem Internacional. Você tenta roubar inteligência, símbolos nacionais ou super armas de uma potência inimiga.
2	Minar Rival. Você busca enfraquecer ou remover um rival ao governo do regente - talvez um general, um arquidruída ou um nobre com reivindicação ao trono.
3	Expelir a corrupção. Você ajuda o soberano a reformar seu governo, erradicando vícios institucionais.
4	Subverta a culpa. O soberano é pego em um caso embaraçoso. Faça desaparecer.
5	Testar herdeiro. Você prepara o herdeiro do soberano para o desafio de assumir o trono.
6	Diplomacia desesperada. Você busca fazer as pazes com uma força ou entidade que pode destruir sua nação.

SENDO SEU PRÓPRIO PATRONO

Para alguns jogadores, a ideia de dirigir um sindicato do crime, uma empresa de mercenários, um coletivo de acadêmicos misteriosos ou outra organização é muito mais excitante do que trabalhar para outra pessoa. Fundar sua própria organização oferece um maior grau de autonomia, embora potencialmente à custa de suporte e trabalho confiável.

Quando você é o chefe, as vantagens de pertencer a uma organização tornam-se despesas com as quais você precisa se preocupar; quando você dirige sua própria empresa de mercenários, por exemplo, você precisa estocar seu próprio arsenal, em vez de usar o estoque de uma organização existente. A organização gera receita, mas você terá que gastá-la para mantê-la funcionando.

Quando você administra sua própria organização, use a atividade de tempo de inatividade Executando um Negócio (descrita no *Guia do Mestre*) para refletir as atividades em andamento de sua organização. Mais de um personagem pode participar desta atividade ao mesmo tempo. Ao rolar para determinar o desempenho do negócio, some o total de dias gastos pelos personagens para determinar o sucesso do negócio (ainda observando o máximo de 30). Se a empresa obtiver lucro, multiplique esse lucro por 4 + o número de personagens que participaram dessa atividade de tempo de inatividade.

Não descarte o valor de adotar um NPC para servir como seu contato dentro de sua própria organização. Um secretário, mordomo ou aprendiz acompanha a burocracia do seu grupo enquanto você conduz missões e passa informações que podem levar à sua próxima aventura!



CAPÍTULO 3

MISCELÂNEA MÁGICA

A magia está em toda parte em D&D. Muitas criaturas no multiverso de D&D existem unicamente por causa da influência da magia, os conjuradores aproveitam a energia mágica todos os dias na forma de feitiços e o poder sobrenatural ressoa no coração dos itens mágicos procurados pelos aventureiros. Este capítulo é sobre essas duas últimas coisas - feitiços e itens mágicos.

O capítulo primeiro apresenta novos feitiços para personagens de jogadores e monstros usarem. Esses feitiços são seguidos por sugestões sobre como personalizar a aparência dos seus feitiços. O capítulo então oferece uma seleção de novos itens mágicos, incluindo artefatos de poder mítico e itens mágicos que podem ser impressos no corpo de uma pessoa na forma de tatuagens. O Mestre decide como as opções neste capítulo aparecem em uma campanha e pode escolher usar algumas, todas ou nenhuma delas, então certifique-se de deixar seu Mestre saber quais opções você mais gostaria de usar no jogo.

Ora, bolas. O que poderia ter acontecido com as magias de Cumprimentos Generosos de Mordenkainen, Ar Quente de Heward, e todo o resto? Tenho certeza que eu submeti as magias que eles insistiram que eu incluísse aqui. Parece que elas foram perdidas na bagunça. Que vergonha.

Tasha

Esta seção contém novas magias que o Mestre pode adicionar a uma campanha, tornando-as disponíveis para os personagens dos jogadores e também para os conjuradores de monstros. A tabela de Feitiços lista os novos feitiços, ordenando-os por nível. A tabela também indica a escola de magia de um feitiço, se requer concentração, se carrega a etiqueta do ritual e quais classes têm acesso a ela. Se você gostaria de usar qualquer um desses feitiços, converse com seu mestre, que pode permitir alguns, todos ou nenhum deles.

FEITIÇOS

MAGIAS

Círculo de Magia	Magia	Escola	Concentração	Ritual	Classes
0	Chicote Elétrico	Evocação	Não	Não	Artífice, Bruxo, Feiticeiro, Mago
0	Farpa Mental	Encantamento	Não	Não	Bruxo, Feiticeiro, Mago
0	Lâmina da Chama Esverdeada	Evocação	Não	Não	Artífice, Bruxo, Feiticeiro, Mago
0	Lâmina Estrondosa	Evocação	Não	Não	Artífice, Bruxo, Feiticeiro, Mago
0	Rompante de Espadas	Invocação	Não	Não	Artífice, Bruxo, Feiticeiro, Mago
1	Beberagem Cáustica de Tasha	Evocação	Sim	Não	Artífice, Feiticeiro, Mago
2	Chicote Mental de Tasha	Encantamento	Não	Não	Feiticeiro, Mago
2	Invocar Fera	Invocação	Sim	Não	Druída, Guardião
3	Fortaleza Intelectual	Abjuração	Sim	Não	Artífice, Bardo, Bruxo, Feiticeiro, Mago
3	Invocar Fada	Invocação	Sim	Não	Bruxo, Druída, Guardião, Mago
3	Invocar Morto-Vivo	Necromancia	Sim	Não	Bruxo, Mago
3	Invocar Prole Sombria	Invocação	Sim	Não	Bruxo, Mago
3	Mortalha Espiritual	Necromancia	Sim	Não	Bruxo, Clérigo, Mago, Paladino
4	Invocar Aberração	Invocação	Sim	Não	Bruxo, Mago
4	Invocar Construto	Invocação	Sim	Não	Artífice, Mago
4	Invocar Elemental	Invocação	Sim	Não	Druída, Guardião, Mago
5	Invocar Celestial	Invocação	Sim	Não	Clérigo, Paladino
6	Disfarce Sobrenatural de Tasha	Transmutação	Sim	Não	Bruxo, Feiticeiro, Mago
6	Invocar Corruptor	Invocação	Sim	Não	Bruxo, Mago
7	Sonho do Véu Azul	Invocação	Não	Não	Bardo, Bruxo, Feiticeiro, Mago
9	Lâmina do Desastre	Invocação	Sim	Não	Bruxo, Feiticeiro, Mago

DESCRIÇÕES DE MAGIA

As magias são apresentadas em ordem alfabética

BEBERAGEM CÁUSTICA DE TASHA

1º Círculo, Evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação.

Alcance: Pessoal (Linha de 9m).

Componentes: V, S, M (um pedaço de comida apodrecida).

Duração: Concentração, até 1 minuto.

Um jorro de ácido emana de você em uma linha de 9m de comprimento e 1,5m de largura em uma direção a sua escolha. Cada criatura na linha deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza ou fica coberta de ácido pela duração da magia ou até que use sua ação para tirar ou lavar o ácido de si ou de outra criatura. Uma criatura coberta pelo ácido sofre 2d4 de dano ácido no começo de cada um dos turnos dela.

Em círculos superiores: Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 2º círculo ou superior, o dano aumenta em 2d4 para cada círculo acima do 1º.

CHICOTE ELÉTRICO

Truque, Evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal (raio de 4,5m)

Componentes: V

Duração: Instantânea

Você cria um chicote de energia elétrica que golpeia uma criatura a sua escolha a sua vista a até 4,5m de você. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Força ou é puxado por até 3m em linha reta na sua direção, e então recebe 1d8 de dano elétrico se estiver a até 1,5m de você.

O dano dessa magia aumenta em 1d8 quando você alcança o 5º nível (2d8), 11º nível (3d8), e 17º nível (4d8).

CHICOTE MENTAL DE TASHA

2º círculo, Encantamento

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 27m

Componentes: V

Duração: 1 rodada

Você enlaça psiquicamente uma criatura a sua vista dentro do alcance. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Inteligência. Em caso de falha, O alvo sofre 3d6 de dano psíquico, e não pode realizar reações até o final do próximo turno dele. Além disso, no próximo turno dele, ele deve escolher entre se mover, realizar uma ação, ou realizar uma ação bônus; ele pode fazer apenas uma das três coisas. Caso passe na salvaguarda, o alvo recebe metade do dano e não sofre os outros efeitos da magia.

Em círculos superiores: Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 3º círculo ou superior, você pode ter um alvo adicional para cada espaço de magia acima do 2º círculo. As criaturas devem estar a até 9m de distância umas das outras quando você as marcar como alvo.

DISFARCE SOBRENATURAL DE TASHA

6º círculo, Transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação bônus.

Alcance: Pessoal.

Componentes: V, S, M (um objeto entalhado com o símbolo dos Planos Exteriores).

Duração: Concentração, até 1 minuto.

Recitando um encantamento, você extrai a magia dos Planos Inferiores ou dos Planos Superiores (a sua escolha) para se transformar. Você adquire os seguintes benefícios até que a magia acabe:

- Você fica imune a dano ígneo e venenoso (Planos Inferiores) ou a dano necrótico e radiante (Planos Superiores).
- Você fica imune à condição envenenado (Planos Inferiores) ou à condição Enfeitiçado (Planos Superiores).
- Asas espectrais surgem nas suas costas, dando a você um deslocamento de voo de 12m.
- Você ganha um bônus de +2 na CA.
- Todos os seus ataques com armas são mágicos, e quando você realiza um ataque com arma, você pode utilizar seu modificador de atributo de conjuração, em vez da sua Força ou Destreza, para as jogadas de ataque e dano.
- Você pode atacar duas vezes em vez de uma ao realizar a ação de Ataque em seu turno. Você ignora esse benefício se já possuir alguma característica, como o Ataque Extra, que permita a você fazer mais de um ataque ao realizar a ação de Ataque em seu turno.



FARPA MENTAL

Truque, Encantamento

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 18m

Componentes: V

Duração: 1 rodada

Você direciona um espinho desorientador feito de energia psíquica para dentro da mente de uma criatura que você possa ver dentro do alcance da magia. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Inteligência ou sofre 1d6 de dano psíquico e subtrai 1d4 da próxima salvaguarda que realizar antes do final do seu próximo turno.

O dano dessa magia aumenta em 1d6 quando você alcança certos níveis: 5º nível (2d6), 11º nível (3d6), e 17º nível (4d6).

FORTALEZA INTELECTUAL

3º Círculo, Abjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 9m

Componentes: V

Duração: Concentração, até 1 minuto.

Pela duração da magia, você ou uma criatura voluntária a sua vista que esteja dentro do alcance adquire resistência a dano psíquico, bem como vantagem em salvaguardas de Inteligência, Sabedoria e Carisma.

Em círculos superiores: Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 4º círculo ou superior, você pode ter um alvo adicional para cada espaço de magia acima do 3º círculo. As criaturas devem estar a até 9m umas das outras ao você defini-las como alvo.

INVOCAR ABERRAÇÃO

4º Círculo, Invocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 27m

Componentes: V, S, M (Um tentáculo em conserva e um globo ocular em um frasco banhado em platina com valor mínimo de 400 po).

Duração: Concentração, até 1 hora.

Você convoca um espírito aberrante. Ele se manifesta em um espaço desocupado a sua vista dentro do alcance. Essa forma corpórea utiliza o bloco de estatísticas do Espírito Aberrante. Quando você conjura a magia, escolha entre algum tipo de Observador, Slaad ou Prole Estelar. A criatura se assemelha a uma aberração desse tipo, o que determina algumas características no bloco de estatísticas. A criatura desaparece se chegar a 0 pontos de vida ou quando a magia se encerra.

A criatura é uma aliada para você e seus companheiros. Em combate, a criatura compartilha sua contagem de iniciativa, mas realiza o turno dela imediatamente após o seu. Ela obedece a seus comandos verbais (nenhuma ação é exigida de você). Se não indicar nenhuma ação, ela realiza a ação de Esquiva e usa seu deslocamento para evitar o perigo.

Em círculos superiores: Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 5º círculo ou superior, utilize o nível mais alto sempre que o bloco de estatísticas indicar o círculo da magia.

ESPÍRITO ABERRANTE

Aberração Média

Classe de Armadura 11 + o círculo da magia (armadura natural)

Pontos de vida 40 + 10 para cada círculo de magia acima do 4º.

Deslocamento 9m, voo 9m (levitação - apenas observadores).

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	6 (-2)

Imunidade a Dano Psíquico.

Sentidos Visão no Escuro 18m, Percepção passiva 10

Idiomas Dialeto Obscuro, compreende os idiomas que você fala.

Nível de Desafio —

Bônus de Proficiência Igual ao seu

Regeneração (apenas Slaad) A aberração recupera 5 pontos de vida no começo de cada um dos turnos dela, desde que tenha ao menos 1 ponto de vida.

Aura Sussurrante (apenas Prole Estelar) No início de cada um dos turnos da aberração, todas as criaturas a até 1,5m dela devem realizar uma salvaguarda de Sabedoria contra sua CD de magias. Em caso de falha, elas recebem 2d6 de dano psíquico, desde que a aberração não esteja incapacitada.

Ações

Ataques Múltiplos. A aberração realiza uma quantia de ataques igual à metade do círculo com o qual a magia foi conjurada (arredondando para baixo).

Garra (apenas Slaad). *Ataque corpo a corpo com arma:* seu modificador de ataque com magia para acertar, alcance 1,5m, um alvo. *Acerto:* 1d10 + 3 + o círculo da magia em dano cortante. Se o alvo for uma criatura, ela não poderá recuperar pontos de vida até o início do próximo turno da aberração.

Raio ocular (apenas observadores). *Ataque à distância com magia:* seu modificador de ataque com magia para acertar, alcance 45m, um alvo. *Acerto:* 1d8 + 3 + o círculo da magia em dano psíquico.

Pancada Psíquica (apenas Prole Estelar). *Ataque corpo a corpo com arma:* seu modificador de ataque com magia para acertar, alcance 1,5m, um alvo. *Acerto:* 1d8 + 3 + o círculo da magia em dano psíquico.



INVOCAR CELESTIAL

5º Círculo, Invocação

Tempo de Conjuração: 1 ação.

Alcance: 27m.

Componentes: V, S, M (Um relicário de ouro no valor mínimo de 500 po).

Duração: Concentração, até 1 hora.

Você convoca um espírito celestial. Ele se manifesta em um espaço desocupado a sua vista dentro do alcance. Essa forma corpórea utiliza o bloco de estatísticas do Espírito Celestial. Quando você conjura a magia, escolha entre Vingador ou Defensor. Sua escolha determina o ataque da criatura em seu bloco de estatísticas. A criatura desaparece se chegar a 0 pontos de vida ou quando a magia se encerra. A criatura é uma aliada para você e seus companheiros. Em combate, a criatura compartilha sua contagem de iniciativa, mas realiza o turno dela imediatamente após o seu. Ela obedece a seus comandos verbais (nenhuma ação é exigida de você). Se não indicar nenhuma ação, ela realiza a ação de Esquiva e usa seu deslocamento para evitar o perigo.

Em círculos superiores: Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 6º círculo ou superior, utilize o nível mais alto sempre que o bloco de estatísticas indicar o círculo da magia.

ESPÍRITO CELESTIAL

Celestial Grande

Classe de Armadura 11 + o círculo da magia (armadura natural) + 2 (apenas Defensor)

Pontos de vida 40 + 10 para cada círculo de magia acima do 5º

Deslocamento 9m, voo 12m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)

Resistência a Dano Radiante.

Imunidade a Condições Amedrontado, Enfeitiçado.

Sentidos Visão no Escuro 18m, Percepção passiva 12.

Idiomas Celestial, compreende os idiomas que você fala.

Nível de Desafio —

Bônus de Proficiência Igual ao seu

Ações

Ataques Múltiplos. O celestial realiza uma quantia de ataques igual à metade do círculo com o qual a magia foi conjurada (arredondando para baixo).

Disparo Radiante (apenas Vingador). *Ataque à distância com arma:* seu modificador de ataque com magia para acertar, alcance de 45/ 180m, um alvo. *Acerto:* 2d6 + 2 + o círculo da magia em dano radiante.

Golpe Radiante (apenas Defensor) *Ataque corpo a corpo com arma:* seu modificador de ataque com magia para acertar, alcance 1,5m, um alvo. *Acerto:* 1d10 + 3 + o círculo da magia em dano radiante, e o celestial pode escolher a si mesmo ou outra criatura a sua vista que esteja a até 3m do alvo. A criatura escolhida ganha 1d10 de pontos de vida temporários.

Toque Curativo (1/ dia) O celestial toca outra criatura. O alvo magicamente recupera pontos de vida em uma quantia igual a 2d8 + o círculo de magia.

INVOCAR CONSTRUTO

4º Círculo, Invocação

Tempo de Conjuração: 1 ação.

Alcance: 27m.

Componentes: V, S, M (uma pedra ornamentada e um cofre no valor de 400 po).

Duração: Concentração, até 1 hora.

Manifesta em um espaço desocupado a sua vista dentro do alcance. Essa forma corpórea utiliza o bloco de estatísticas do Espírito Mecânico. Quando você conjura a magia, escolha um material: Argila, Metal ou Pedra. A criatura se assemelha a um golem ou modron (a sua escolha) feito desse material, o que determina algumas características em seu bloco de estatísticas. A criatura desaparece se chegar a 0 pontos de vida ou quando a magia se encerra. A criatura é uma aliada para você e seus companheiros. Em combate, a criatura compartilha sua contagem de iniciativa, mas realiza o turno dela imediatamente após o seu. Ela obedece a seus comandos verbais (nenhuma ação é exigida de você). Se não indicar nenhuma ação, ela realiza a ação de Esquiva e usa seu deslocamento para evitar o perigo.

Em círculos superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 4º círculo ou superior, utilize o nível mais alto sempre que o bloco de estatísticas indicar o círculo da magia.



ESPÍRITO MECÂNICO

Construto Médio

Classe de Armadura 13 + o círculo da magia (armadura natural). **Pontos de vida** 40 + 15 para cada círculo de magia acima do 3º. **Deslocamento** 9m

| FOR | DES | CON | INT | SAB | CAR | | 18 (+4) | 10 (+0) | 18 (+4) | 14 (+2) | 11 (+0) | 5 (-3) |

Resistências a Dano Venenoso.

Imunidade a Condições amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, incapacitado, paralisado, petrificado.

Sentidos Visão no Escuro 18m, Percepção passiva 10.

Idiomas compreende os idiomas que você fala

Nível de Desafio -

Bônus de Proficiência Igual ao seu

Corpo Aquecido (apenas Metal). Uma criatura que toque ou acerte o construto com um ataque corpo a corpo enquanto a até 1,5m dele sofre 1d10 de dano de fogo. **Letargia pétrea (apenas Pedra).**

Quando uma criatura que o construto possa ver inicia seu turno a até 3m dele, o construto pode força-la a realizar uma salvaguarda de Sabedoria contra sua CD de magia. Em caso de falha, o alvo não poderá utilizar reações e seu deslocamento é reduzido à metade até o começo do próximo turno dele.

Ações

Ataques Múltiplos. O construto realiza uma quantia de ataques igual à metade do círculo com o qual a magia foi conjurada (arredondando para baixo).

Pancada. *Ataque corpo a corpo com arma:* seu modificador de ataque com magia para acertar, alcance 1,5m, um alvo. *Acerto:* 1d8 + 4 + o círculo da magia em dano contundente.

Reações

Surto Furioso (apenas Argila). Quando o construto recebe dano, ele realiza um ataque de pancada contra uma criatura aleatória a até 1,5m dele. Se não houver nenhuma criatura em seu alcance, ele se move até metade de seu deslocamento em direção a um inimigo que possa ver, sem provocar ataques de oportunidade.

INVOCAR CORRUPTOR

6º Círculo, Invocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 27m

Componentes: V, S, M (Sangue humanoíde em um frasco de rubi no valor de 600 po).

Duração: Concentração, até 1 hora.

Você convoca um espírito corruptivo. Ele se manifesta em um espaço desocupado a sua vista dentro do alcance. Essa forma corpórea utiliza o bloco de estatísticas do Espírito Corruptor. Quando você conjura a magia, escolha entre Diabo, Demônio ou Yugoloth. A criatura se assemelha ao corruptor do tipo escolhido, o que determina algumas características em seu bloco de estatísticas. A criatura desaparece se chegar a 0 pontos de vida ou quando a magia se encerra. A criatura é uma aliada para você e seus companheiros.

Em combate, a criatura compartilha sua contagem de iniciativa, mas realiza o turno dela imediatamente após o seu. Ela obedece a seus comandos verbais (nenhuma ação é exigida de você). Se não indicar nenhuma ação, ela realiza a ação de Esquiva e usa seu deslocamento para evitar o perigo. Em círculos superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 7º círculo ou superior, utilize o nível mais alto sempre que o bloco de estatísticas indicar o círculo da magia.

ESPÍRITO CORRUPTIVO

Corruptor Grande

Classe de Armadura 12 + o círculo da magia (armadura natural).

Pontos de vida 50 (apenas Demônio) ou 40 (apenas Diabo) ou 60 (apenas Yugoloth) + 15 para cada círculo de magia acima do 6º.

Deslocamento 12m; escalada 12m (apenas Demônio); voo 12m (apenas Diabo).

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	16 (+3)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	16 (+3)

Resistências a Dano Ígneo

Imunidades a Dano Venenoso

Imunidade a Condições envenenado

Sentidos Visão no Escuro 18m, Percepção passiva 10

Idiomas Abissal, Infernal, Telepatia a 18m.

Nível de Desafio -

Bônus de Proficiência Igual ao seu

Espasmos de Morte (apenas Demônio). Quando o corruptor cai a 0 pontos de vida ou a magia se encerra, o corruptor explode, e todas as criaturas a até 3m dele devem fazer uma salvaguarda de Destreza contra sua CD de magia. Uma criatura sofre 2d10 + o valor do círculo da magia em dano ígneo em caso de falha, e metade em um sucesso.

Visão diabólica (apenas Diabo). Escuridão mágica não impede a visão no escuro do corruptor.

Resistência à magia. O corruptor tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O corruptor realiza uma quantia de ataques igual à metade do círculo com o qual a magia foi conjurada (arredondando para baixo).

Mordida (apenas Demônio). *Ataque corpo a corpo com arma:* seu modificador de ataque com magia para acertar, alcance 1,5m, um alvo. *Acerto:* 1d12 + 3 + o círculo da magia em dano necrótico.

Garras (apenas Yugoloth). *Ataque corpo a corpo com arma:* seu modificador de ataque com magia para acertar, alcance 1,5m, um alvo. *Acerto:* 1d8 + 3 + o círculo da magia em dano cortante. Imediatamente após a execução do ataque (ele acertando ou não), o corruptor pode se teletransportar a até 9m para um espaço desocupado que possa ver.

Arremessar Chamas (apenas Diabo). *Ataque à distância com magia:* seu modificador de ataque com magia para acertar, alcance 45m, um alvo. *Acerto:* 2d6 + 3 + o círculo da magia em dano ígneo. Se o alvo estiver em posse de objetos inflamáveis que não esteja vestindo ou empunhando, esses objetos também pegam fogo.

INVOCAR ELEMENTAL

4º Círculo, Invocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 27m

Componentes: V, S, M (ar, um cascalho, cinzas, e água dentro de um frasco banhado a ouro no valor de 400 po)

Duração: Concentração, até 1 hora.

Você convoca um espírito elemental. Ele se manifesta em um espaço desocupado a sua vista dentro do alcance. Essa forma corpórea utiliza o bloco de estatísticas do Espírito Mecânico. Quando você conjura a magia, escolha um elemento: Ar, Água, terra ou Fogo. A criatura se assemelha a uma forma bípede composta do elemento escolhido, que também determina algumas características em seu bloco de estatísticas. A criatura desaparece se chegar a 0 pontos de vida ou quando a magia se encerra. A criatura é uma aliada para você e seus companheiros.

Em combate, a criatura compartilha sua contagem de iniciativa, mas realiza o turno dela imediatamente após o seu. Ela obedece a seus comandos verbais (nenhuma ação é exigida de você). Se não indicar nenhuma ação, ela realiza a ação de Esquiva e usa seu deslocamento para evitar o perigo. Em círculos superiores.

Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 5º círculo ou superior, utilize o nível mais alto sempre que o bloco de estatísticas indicar o círculo da magia.



ESPÍRITO ELEMENTAL

Elemental Médio

Classe de Armadura 11 + o círculo da magia (armadura natural)

Pontos de vida 50 + 10 para cada círculo de magia acima do 4º.

Deslocamento 12m, escavação 12m (apenas Terra); voo 12m (levitação - apenas Ar); natação 12m (apenas água).

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)	4 (-3)	10 (+0)	16 (+3)

Resistência a Dano o Ácido (apenas Água), elétrico e trovejante (apenas Ar), Cortante e Perfurante (apenas Terra).

Imunidade a Dano Venenoso, ígneo (apenas Fogo)

Imunidade a Condições Envenenado, Exausto, Inconsciente, Paralisado, Petrificado.

Sentidos s Visão no Escuro 18m, Percepção passiva 10.

Idiomas Compreende os idiomas que você fala.

Nível de Desafio —

Bônus de Proficiência Igual ao seu

Forma amorfa (apenas Água, Ar e Fogo). O elemental pode se mover através de um espaço tão estreito quanto 2,5 centímetros de largura sem se espremer.

Ações

Ataques Múltiplos. O elemental realiza uma quantia de ataques igual à metade do círculo com o qual a magia foi conjurada (arredondando para baixo).

Pancada. *Ataque corpo a corpo com arma:* seu modificador de ataque com magia para acertar, alcance 1,5m, um alvo. *Acerto:* 1d10 + 4 + o círculo da magia em dano contundente (apenas Água, Ar e Terra) ou ígneo (apenas Fogo).

INVOCAR FEÉRICO

3º Círculo, Invocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 27m

Componentes: V, S, M(Uma flor feita de ouro no valor de 300 po).

Duração: Concentração, até 1 hora.

Você convoca um espírito feérico. Ele se manifesta em um espaço desocupado a sua vista dentro do alcance. Essa forma corpórea utiliza o bloco de estatísticas do Espírito Feérico. Quando você conjura a magia, escolha um humor: Irritado, Jubiloso ou Brincalhão. A criatura se assemelha a um feérico a sua escolha, marcado por esse temperamento, o que determina algumas características em seu bloco de estatísticas. A criatura desaparece se chegar a 0 pontos de vida ou quando a magia se encerra. A criatura é uma aliada para você e seus companheiros.

Em combate, a criatura compartilha sua contagem de iniciativa, mas realiza o turno dela imediatamente após o seu. Ela obedece a seus comandos verbais (nenhuma ação é exigida de você). Se não indicar nenhuma ação, ela realiza a ação de Esquiva e usa seu deslocamento para evitar o perigo.

Em círculos superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 4º círculo ou superior, utilize o nível mais alto sempre que o bloco de estatísticas indicar o círculo da magia.

ESPÍRITO FEÉRICO

Feérico Pequeno

Classe de Armadura 12 + o círculo da magia (armadura natural)

Pontos de vida 30 + 10 para cada círculo de magia acima do 3º.

Deslocamento 12m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)	4 (-3)	10 (+0)	16 (+3)

Ações

Ataques Múltiplos. O feérico realiza uma quantia de ataques igual à metade do círculo com o qual a magia foi conjurada (arredondando para baixo).

Espada Curta. *Ataque corpo a corpo com arma:* seu modificador de ataque com magia para acertar, alcance 1,5m, um alvo. *Acerto:* 1d6 + 6 + o círculo da magia em dano de energia.

Ações Bônus.

Passo feérico. O feérico se teletransporta magicamente para um espaço desocupado que ela possa ver a até 9m. Então, dum dos seguintes efeitos ocorre, baseado no humor escolhido para a fada:

Irritado. O feérico tem vantagem na próxima jogada de ataque que fizer antes do final desse turno.

Jubiloso. O feérico pode obrigar uma criatura a sua vista a até 3m dela a realizar uma salvaguarda de Sabedoria contra sua CD de magia. A menos que seja bem-sucedida, a criatura ficará enfeitiçada por você.

Brincalhão. O feérico pode preencher um cubo de 1,5m a até 1,5m de distância dela com escuridão mágica, que dura até o final do próximo turno dela

INVOCAR FERA

2º Círculo, Invocação

Tempo de Conjuração: 1 Ação

Alcance: 18m

Componentes: V

Duração: 1 hora

Você convoca um espírito feral. Ele se manifesta em um espaço desocupado a sua vista dentro do alcance. Essa forma corpórea utiliza o bloco de estatísticas do Espírito Feral. Quando você conjura a magia, escolha um tipo de ambiente: Ar, Terra ou Água. A criatura se assemelha a um animal a sua escolha que vive nesse tipo de habitat, o que determina algumas características no bloco de estatísticas. A criatura desaparece se chegar a 0 pontos de vida ou quando a magia se encerra. A criatura é uma aliada para você e seus companheiros.

Em combate, a criatura compartilha sua contagem de iniciativa, mas realiza o turno dela imediatamente após o seu. Ela obedece a seus comandos verbais (nenhuma ação é exigida de você). Se não indicar nenhuma ação, ela realiza a ação de Esquiva e usa seu deslocamento para evitar o perigo.

Em círculos superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 3º círculo ou superior, utilize o nível mais alto sempre que o bloco de estatísticas indicar o círculo da magia.



ESPÍRITO FERAL

Fera Pequena

Classe de Armadura 11 + o círculo da magia (armadura natural)

Pontos de vida 40 + 10 para cada círculo de magia acima do 4º20 (apenas Ar) ou 30 (apenas Terra e Água) + 5 para cada círculo de magia acima do 2º.

Deslocamento 9m; escalada 9m (apenas Terra); voo 18m (apenas Ar); natação 9m (apenas Água).

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	4 (-3)	14 (+2)	5 (-3)

Sentidos Visão no Escuro 18m, Percepção passiva 12

Idiomas compreende os idiomas que você fala

Nível de Desafio —

Bônus de Proficiência Igual ao seu

Sobrevoo (apenas Ar). A fera não provoca ataques de oportunidade quando voa para fora do alcance de um inimigo.

Tática de Matilha (apenas Terra e Água). A fera possui vantagem em jogadas de ataque contra uma criatura se pelo menos um dos aliados da fera estiver a até 1,5m da criatura e esse aliado não estiver incapacitado.

Respiração aquática (apenas Água). A fera pode respirar apenas debaixo da água.

Ações

Ataques Múltiplos. A fera realiza uma quantia de ataques igual à metade do círculo com o qual a magia foi conjurada (arredondando para baixo).

Mandíbulas. *Ataque corpo a corpo com arma:* seu modificador de ataque com magia para acertar, alcance 1,5m, um alvo. *Acerto:* 1d8 + 4 + o círculo da magia em dano perfurante.

INVOCAR MORTO-VIVO

3º Círculo, Necromancia

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 27m

Componentes: V,S,M (um crânio de ouro no valor de 300 po)

Duração: Concentração, até 1 hora.

Você convoca um espírito morto-vivo. Ele se manifesta em um espaço desocupado a sua vista dentro do alcance. Essa forma corpórea utiliza o bloco de estatísticas do Espírito Morto-Vivo. Quando você conjura a magia, escolha a forma da criatura: Fantasmal, Pútrido ou Esquelético. A criatura se assemelha a um morto-vivo com a forma escolhida, o que determina algumas características em seu bloco de estatísticas. A criatura desaparece se chegar a 0 pontos de vida ou quando a magia se encerra. A criatura é uma aliada para você e seus companheiros.

Em combate, a criatura compartilha sua contagem de iniciativa, mas realiza o turno dela imediatamente após o seu. Ela obedece a seus comandos verbais (nenhuma ação é exigida de você). Se não indicar nenhuma ação, ela realiza a ação de Esquiva e usa seu deslocamento para evitar o perigo.

Em círculos superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 4º círculo ou superior, utilize o nível mais alto sempre que o bloco de estatísticas indicar o círculo da magia.



ESPÍRITO MORTO-VIVO

Morto-Vivo Médio

Classe de Armadura 11 + o círculo da magia (armadura natural)

Pontos de vida 30 (apenas Fantasmal e Pútrido) ou 20 (apenas esquelético) + 10 para cada círculo de magia acima do 3º.

Deslocamento 9m; voo 12m (levitação - apenas Fantasmal).

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	16 (+3)	15 (+2)	4 (-3)	10 (+0)	9 (-1)

Imunidades a Dano Necrótico, Venenoso

Imunidade a Condições Amedrontado, Envenenado, Exausto, Paralisado.

Sentidos Visão no Escuro 36m, Percepção passiva 10

Idiomas compreende os idiomas que você fala.

Nível de Desafio -

Bônus de Proficiência Igual ao seu

Fedor (apenas Pútrido). Qualquer criatura exceto você que inicie seu turno a até 1,5 metro do espírito deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição contra sua CD de magias ou fica envenenada até o início do próximo turno dela.

Movimento Incorpóreo (apenas Fantasmal). O espírito pode se mover através de outras criaturas e objetos como se tratasse de terreno difícil. Se ele terminar seu turno dentro de um objeto, ele é empurrado para o espaço desocupado mais próximo e sofre 1d10 de dano de energia para cada 1,5m de movimento.

Ações

Ataques Múltiplos. O espírito realiza uma quantia de ataques igual à metade do círculo com o qual a magia foi conjurada (arredondando para baixo).

Toque Mortal (apenas Fantasmal). *Ataque corpo a corpo com arma:* seu modificador de ataque com magia para acertar, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto:* 1d10 + 3 + o valor do círculo de magia de dano necrótico, e o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria contra sua CD de magia ou fica amedrontado pelo espírito até o final do próximo turno do alvo afetado.

Virote do Túmulo (apenas Esquelético). *Ataque à distância com magia:* seu modificador de ataque com magia para acertar, alcance 45m, uma criatura. *Acerto:* 2d4 + 3 + o valor do círculo de magia de dano necrótico.

Garra Apodrecida (apenas Pútrido). *Ataque corpo a corpo com arma:* seu modificador de ataque com magia para acertar, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto:* 1d6 + 3 + o valor do círculo de magia de dano cortante. Se o alvo estiver envenenado, ele deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição contra sua CD de magia ou fica paralisado até o final do próximo turno dele.

INVOCAR PROLE SOMBRIA

8º Círculo, Invocação

Tempo de Conjuração: 1 Ação

Alcance: 18m

Componentes: V

Duração: 1 hora

Você convoca um espírito sombrio. Ele se manifesta em um espaço desocupado a sua vista dentro do alcance. Essa forma corpórea utiliza o bloco de estatísticas do Espírito das Sombras. Quando você conjura a magia, escolha uma emoção: Fúria, Desespero ou Medo. A criatura se assemelha um bípede mal formado influenciado por uma dessas emoções, o que determina algumas características em seu bloco de estatísticas. A criatura desaparece se chegar a 0 pontos de vida ou quando a magia se encerra. A criatura é uma aliada para você e seus companheiros.

Em combate, a criatura compartilha sua contagem de iniciativa, mas realiza o turno dela imediatamente após o seu. Ela obedece a seus comandos verbais (nenhuma ação é exigida de você). Se não indicar nenhuma ação, ela realiza a ação de Esquiva e usa seu deslocamento para evitar o perigo.

Em círculos superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 4º círculo ou superior, utilize o nível mais alto sempre que o bloco de estatísticas indicar o círculo da magia.



ESPÍRITO DAS SOMBRAS

Monstruosidade Média

Classe de Armadura 11 + o círculo da magia (armadura natural)

Pontos de vida 35 + 15 para cada círculo de magia acima do 3º.

Deslocamento 12m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	16 (+3)	15 (+2)	4 (-3)	10 (+0)	16 (+3)

Imunidade a Dano Necrótico.

Imunidade a Condições Amedrontado.

Sentidos Visão no Escuro 36m, Percepção passiva 10.

Idiomas compreende os idiomas que você fala

Nível de Desafio —

Bônus de Proficiência Igual ao seu

Frenesi de Terror (apenas Fúria). O espírito possui vantagem nas jogadas de ataque contra criaturas amedrontadas. **Onda de Tristeza (apenas Desespero).** Qualquer criatura, com exceção de você, que inicie o turno dela a até 1,5m do espírito tem seu deslocamento reduzido em 6m até o começo do próximo turno dela.

Ações

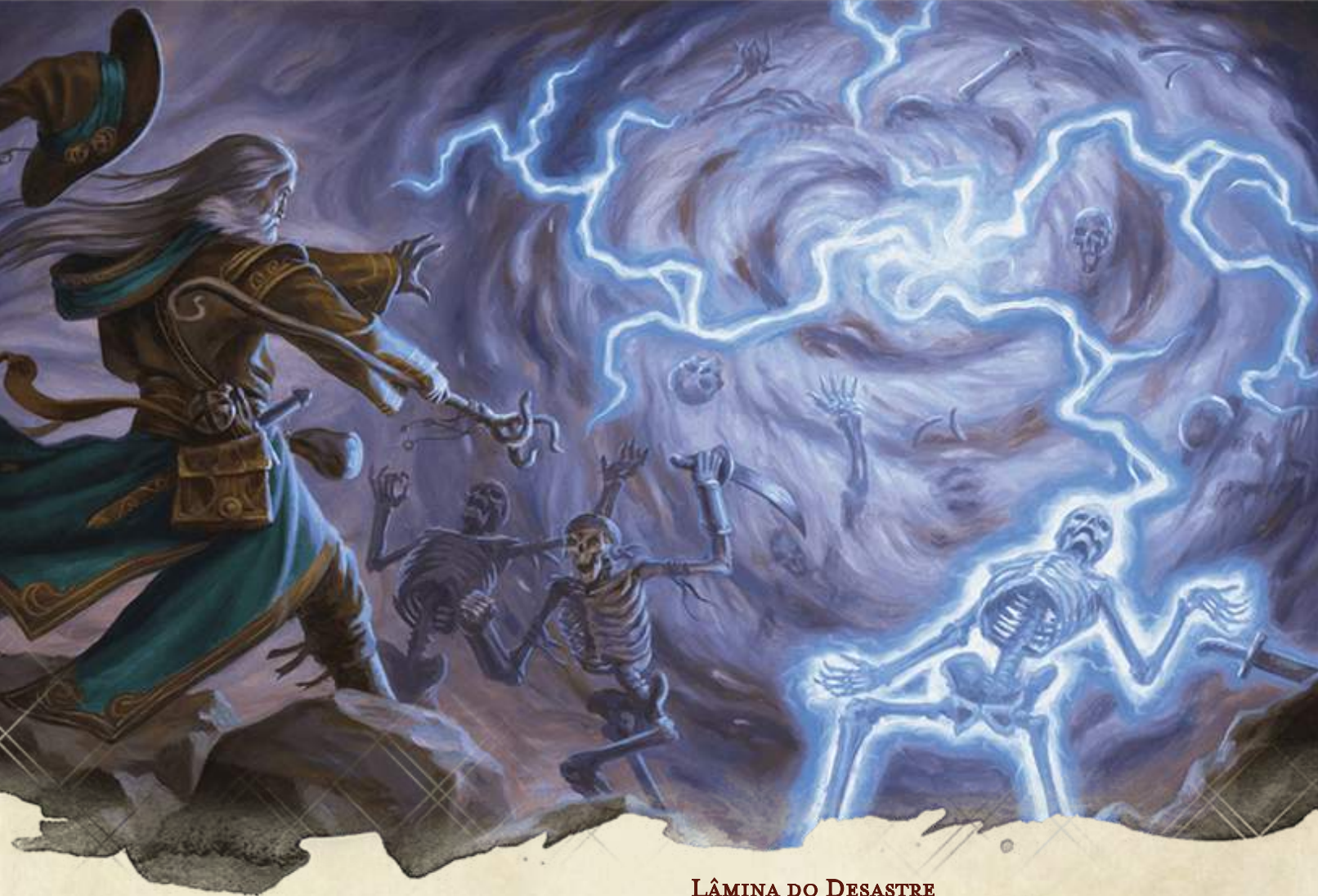
Ataques Múltiplos. O espírito realiza uma quantia de ataques igual à metade do círculo com o qual a magia foi conjurada (arredondando para baixo).

Rasgo congelante. Ataque corpo a corpo com arma: seu modificador de ataque com magia para acertar, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 1d12 + 3 + o círculo da magia em dano gélido

Grito Pavoroso (1/ dia). O espírito grita. Todas as criaturas a até 9m dele devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Sabedoria contra sua CD de magias ou ficam amedrontadas pelo espírito por 1 minuto. A criatura amedrontada pode repetir a salvaguarda no final de cada um dos seus turnos, encerrando o efeito sobre ela em caso de sucesso.

Reações

Furtividade Sombria (apenas Medo). Enquanto na meia-luz ou na escuridão, o espírito realiza a ação de Esconder-se.



LÂMINA DA CHAMA ESVERDEADA

Truque, Evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal (raio de 1,5m)

Componentes: S, M (uma arma corpo a corpo com valor mínimo de 1 pp)

Duração: Instantânea

Você brande a arma utilizada na conjuração dessa magia e faz um ataque corpo a corpo contra uma criatura a até 1,5m de você. Em um acerto, o alvo sofre os efeitos normais do ataque da arma e você faz com que uma chama verde salte do alvo para uma criatura diferente a sua escolha que você possa ver a até 1,5m do primeiro alvo. A segunda criatura sofre dano ígneo igual ao seu modificador de atributo de conjuração.

O dano dessa magia aumenta quando você alcança certos níveis. No 5º nível, o ataque corpo a corpo provoca 1d8 de dano ígneo adicional se acertar, e o dano de fogo que a segunda criatura recebe aumenta para 1d8 + o modificador de seu atributo de conjuração. Ambos os danos aumentam em 1d8 no 11º nível (2d8 e 2d8) e novamente no 17º nível (3d8 e 3d8).

LÂMINA DO DESASTRE

9º Círculo, Invocação

Tempo de Conjuração: 1 ação bônus

Alcance: 18m

Componentes: V, S

Duração: Concentração, até 1 minuto.

Você cria um rasgo planar na forma de uma lâmina de aproximadamente 1,5m de comprimento em um espaço desocupado que você possa ver dentro do alcance da magia. A lâmina permanece pela duração da magia. Quando você conjura essa magia, você pode realizar até dois ataques corpo a corpo com magia com a Lâmina, cada um contra uma criatura, objeto solto, ou estrutura a até 1,5m dela. Em um acerto, o alvo recebe 4d12 de dano de energia. Esse ataque é considerado um crítico de conseguir um resultado de 18 ou mais no d20. Em caso de acerto crítico, a lâmina provoca mais 8d12 de dano de energia (chegando a um total de 12d12 de dano de energia).

Com uma ação bônus em seu turno, você pode mover a lâmina por até 9m para um espaço desocupado que possa ver e então realizar até dois ataques corpo a corpo com magia com ela novamente.

A lâmina pode passar inofensivamente através de qualquer barreira, incluindo uma muralha de energia.

LÂMINA ESTRONDOSA

Truque, Evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal (raio de 1,5)

Componentes: (uma arma corpo a corpo com valor mínimo de 1 pp)

Duração: 1 rodada

Você brande a arma utilizada na conjuração dessa magia e faz um ataque corpo a corpo contra uma criatura a até 1,5m de você. Em um acerto, o alvo sofre os efeitos normais do ataque da arma e então fica envolto em energia estrondosa até o começo do seu próximo turno. Se o alvo se mover 1,5m ou mais de forma voluntária após isso, ele recebe 1d8 de dano trovejante, e a magia se encerra.

O dano da magia aumenta quando você alcança certos níveis. No 5º nível, o ataque corpo a corpo provoca 1d8 de dano trovejante adicional se acertar, e o dano que o alvo recebe por se mover aumenta para 2d8. Ambos os danos aumentam em 1d8 no 11º nível (2d8 e 3d8) e novamente no 17º nível (3d8 e 4d8).

MORTALHA ESPIRITUAL

3º Círculo, necromancia

Tempo de Conjuração: 1 ação bônus

Alcance: Pessoal

Componentes: V, S

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você convoca o espírito dos mortos, que flutuam ao seu redor pela duração da magia. Os espíritos são intangíveis e invulneráveis.

Até o final da magia, qualquer ataque que você faça provoca 1d8 de dano extra quando você acerta uma criatura a até 3m de você. Esse dano é gélido, necrótico ou radiante (a sua escolha). Qualquer criatura que receba esse dano não pode recuperar pontos de vida até o começo do seu próximo turno. Adicionalmente, qualquer criatura a sua escolha em seu campo de visão que comece o turno a até 3m de você tem seu deslocamento reduzido por 3m até o começo do seu próximo turno.

Em círculos superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 4º círculo ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada 2 círculos de espaço de magia acima do 3º.

ROMPANTE DE ESPADAS

Truque, Invocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal (1,5m de raio)

Componentes: V

Duração: Instantânea

Você cria um círculo momentâneo de lâminas espectrais que giram ao seu redor. Todas as outras criaturas a até 1,5m de você devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Destreza ou recebem 1d6 de dano de energia.

O dano da magia aumenta em 1d6 quando você alcança o 5º nível (2d6), 11º nível (3d6), e 17º nível (4d6).





SONHO DO VÉU AZUL

7º Círculo, Invocação

Tempo de Conjuração: 10 minutos

Alcance: 6m

Componentes: V, S, M (um item mágico ou criatura voluntária no mundo de destino)

Duração: 6 horas

Você e até oito criaturas voluntárias dentro do alcance caem inconsciente pela duração da magia, e vivenciam visões de outro mundo no Plano Material, como Oerth, Toril, Krynn, ou Eberron. Se a magia alcançar sua duração completa, as visões se encerram com cada um dos afetados encontrando e abrindo uma misteriosa cortina azul. A magia então acaba com todos sendo física e mentalmente teletransportados para o mundo que testemunharam nas visões. Para conjurar essa magia, você deve ter um item mágico originário do mundo que deseja alcançar, e deve estar consciente da existência desse mundo, mesmo que não saiba o nome dele. Seu destino no outro mundo é um local seguro a até 1,5 km de distância de onde o item foi criado. Alternativamente, você pode conjurar a magia se uma das criaturas afetadas nasceu em outro mundo, o que faz seu destino ser um local seguro a até 1,5 km de onde a criatura nasceu.

A magia termina antecipadamente para uma criatura se ele receber qualquer dano, e então ela não é teletransportada. Se você receber dano, a magia se encerra para você e para todos os outros, com nenhum de vocês sendo teletransportado.

VIAJANDO PARA OUTROS MUNDOS

O Plano Material possui um número infinito de mundos. Alguns – como Oerth, Toril, Krynn e Berron – são bem documentados, mas há incontáveis outros. Você e seus amigos podem até ter criado um mundo próprio! Mas nem sempre foi assim. Vários estudiosos falam sobre um estado primordial, uma realidade única que eles chamam de Primeiro Mundo, que precedeu o multiverso como conhecemos. Muitas das pessoas e monstros que habitam os Planos Materiais se originaram ali. Após o Primeiro Mundo ter sido destruído por um cataclisma – dando origem aos outros mundos que surgiram de seu rastro – a progênia dos primeiros elfos, anões, observadores, e outras criaturas icônicas criaram raízes em mundo após mundo, como sementes espalhadas por um vento cósmico. Se as reflexões desses grandes sábios forem verdadeiras, cada mundo é um reflexo – e, em alguns casos, uma distorção – do Primeiro Mundo. Transitar por estes mundos é raro, mas não impossível, e pode ser feito através de várias maneiras. Um desses métodos é chamado de Grande Jornada, uma viagem épica cheia de perigos e de obstáculos a serem superados. Essa jornada muito frequentemente ocorre a bordo de um receptáculo impulsionado por magia. Outro método é o Sonho de Outros Mundos; os viajantes caem em um sono profundo e sonham consigo mesmos em um novo mundo. O Sonho do Véu Azul emprega esse método de trânsito. O método mais direto é o Salto para Outro Reino; um conjurador conjura um Teletransporte ou Círculo de Teleporte, visando aparecer em um Círculo de Teleporte conhecido ou em outro local em outro mundo. Independente do método usado para chegar a outro mundo, o Mestre determina se foi bem-sucedido e qual a localização exata em que você aparece se você chegar nesse mundo.

PERSONALIZANDO MAGIAS

“Quando aprendi minhas magias com a Baba Yaga, não podia deixar de colocar perninhas de galinhas espectrais em todas as minhas magias. Ela dizia que não era fã, mas eu a vi rindo algumas vezes. Então é claro que eu continuo a colocar essas perninhas. Qual a utilidade da magia se você não pode usá-la para divertir sua mãe?” **Tasha**

Como todo artista coloca seu próprio toque em sua arte e todo guerreiro molda seu estilo de luta através das lentes do seu próprio treinamento, um conjurador também pode fazer isso para expressar sua individualidade. Independente de tipo de conjurador que você está interpretando, você pode customizar a estética das magias de seu personagem. Talvez você queira que os efeitos das magias do seu conjurador sejam da sua cor favorita, para sugerir o treinamento que ele teve com algum mentor celestial, ou para exibir uma conexão com as estações do ano. As possibilidades de como você pode customizar as magias de seu personagem são infinitas. Contudo, as alterações não podem mudar os efeitos de uma magia. Elas também não podem fazer uma magia se parecer com outra - você não pode, por exemplo, fazer com que Misseis Mágicos se manifeste como uma Bola de Fogo.

Quando estiver customizando as magias de seu personagem, considere desenvolver um tema - geralmente, quanto mais amplo e mais versátil, melhor. Você pode descrever as magias do seu conjurador sempre que desejar, particularmente quando isso fizer uma adição interessante para a história. Você também pode usar isso para reforçar outras escolhas feitas para o seu personagem, como fazer as magias de um bardo mais próximas de sua forma de arte favorita, ou as magias de um clérigo baseadas em sua divindade.

Por exemplo, uma Bola de Fogo de um mago com um certo afeto por tempestades pode se tornar nuvens flamejantes ou uma explosão de raios vermelhos (sem afetar o tipo de dano da magia), enquanto a magia Celeridade do mesmo mago pode ser retratada afetando o alvo com várias nuvens de tempestade.

Alternativamente, um clérigo que serve a um deus da lua pode irradiar um brilho lunar tênue ao redor de suas mãos quando conjura Curar Ferimentos, ou seu Escudo da Fé pode rodear o alvo com luas crescentes cintilantes. Indo além, um druida pode escolher uma temática de flores de cerejeira para suas magias, fazendo com que galhos delicados e folhas rosadas cresçam quando ele conjura Emaranhar ou Bordão Místico, e seu Fogo das Fadas poderia se parecer mais com folhas dançando ao vento do que com chamas.

A tabela de Temas Mágicos oferece apenas algumas sugestões que podem lhe inspirar enquanto você personaliza as magias do seu personagem.

TEMAS MÁGICOS

d10	Tema
1	Páginas de livros, origamis, penas e tintas, todos acompanhados de sons de farfalhar e cheiro de livrarias.
2	Formas de tubarões, águas vivas, polvos e outras criaturas marinhas com o odor de maresia.
3	Comida ou utensílios que carregam o aroma da cozinha da terra natal de seu conjurador.
4	Ricos odores de cobre acompanhado pelo que parece ser o humor desbalanceado de seu conjurador.
5	Explosões e borrões de aquarela pintadas por um pincel invisível.
6	Armas, armaduras em miniaturas de máquinas de guerra translúcidas e soldados fantasmas.
7	Raios dourados que carregam o leve calor do deserto e o toque de uma brisa com areia.
8	Animais agitados da fazenda, acompanhados pelo cheiro pesado das gaiolas e estábulos.
9	Manifestações das emoções mais profundas, como leves correntes de melancolia, tons em sépia de nostalgia ou explosões de afeição em formatos de coração.
10	Pequenas criaturas extravagantes ou aterrorizantes que aparecem nos sonhos recorrentes e inescapáveis do conjurador.

ITENS MÁGICOS

Quem não gosta de itens mágicos? O desejo deles é uma das poucas coisas que Mordenkainen e eu temos em comum. E tatuagens mágicas - são especialmente divertidas. Acho que as tatuagens são o motivo pelo qual as vestes são tão populares entre os bruxos. As túnicas cobrem as tatuagens do tornozelo e da parte inferior das costas que muitos de nós fizemos como aprendizes. Eu nem pergunto. **TASHA**

Esta seção apresenta itens mágicos que podem ser introduzidos em qualquer campanha. Aqui você encontrará itens de todas as raridades, incluindo artefatos. Os focos de lançamento de magia para todas as classes de lançamento de magia também estão disponíveis aqui. E alguns dos itens nesta seção representam um novo tipo de item maravilhoso: tatuagens mágicas.

A tabela Itens mágicos lista todos os itens mágicos neste capítulo e observa a raridade de cada um. A tabela também indica se um item requer sintonização. Todos os itens usam as regras de itens mágicos do *Livro do Mestre*.

ITENS MÁGICOS

Raridade	Item	Sintonização
Comum	Tatuagem do Iluminador	Sim
Comum	Mascarada Tatuagem	Sim
Comum	Membro Protético	Não
Comum +	Tatuagem Feitiço	Não
Incomum +	Ferramenta multifuncional	Sim
Incomum +	Amuleto do Devoto	Sim
Incomum +	Grimório Arcano	Sim
Incomum +	Tatuagem Barreira	Sim
Incomum +	Frasco de Sangue	Sim
Incomum	Tatuagem de aperto em espiral	Sim
Incomum	Tatuagem Garra Mística	Sim
Incomum	Fragmento de Feywild	Sim
Incomum	Emblema do Guardião	Sim
Incomum +	Foice da Lua	Sim
Incomum	Manto da natureza	Sim
Incomum +	Tambor Fabricante de Ritmo	Sim
Raro	Compêndio Alquímico	Sim
Raro	Fragmento Astral	Sim
Raro	Arquivo de astromancia	Sim
Raro	Atlas de infinitos horizontes	Sim
Raro	Sino Filial	Sim
Raro	Devoto do Censer	Sim
Raro	Manuscrito duplicado	Sim
Raro	Fragmento de Essência Elemental	Sim
Raro	Fragmento do Plano Distante	Sim
Raro	Fulminante	Sim
Raro	Manual do Tecelão do Coração	Sim
Raro	Livro da Alma e Carne	Sim
Raro	Lira da Construção	Sim
Raro	Fragmento de Essência Externa	Sim
Raro	Códex do Invocador de Planos	Sim
Raro	Versos Protetores	Sim
Raro	Concertina de Reveler	Sim
Raro	Tatuagem da Marca de Shadowfell	Sim
Raro	Fragmento de Shadowfell	Sim

Muito Raro	Tatuagem da Absorção	Sim
Muito Raro	Caldeirão do Renascimento	Sim
Muito Raro	Crônica Cristalina	Sim
Muito Raro	Tatuagem da Etapa Fantasma	Sim
Muito Raro	Item	Sim
Lendário	Tatuagem de fúria de sangue	Sim
Artefato	Almofariz e pilão de Baba Yaga	Sim
Artefato	Item	Sim
Artefato	Item	Sim
Artefato	Tarokka das Almas de Luba	Sim
Artefato	Poderoso Servo de Leuk-o	Sim
Artefato	Dentes de Dahlver-Nar	Sim

TATUAGENS MÁGICAS

Combinando magia e arte com tinta e agulhas, as tatuagens mágicas imbuem seus portadores com habilidades maravilhosas. Tatuagens mágicas são inicialmente ligadas a agulhas mágicas, que transfiram sua magia para uma criatura.

Uma vez inscrito no corpo de uma criatura, o dano ou ferimento não prejudica a função da tatuagem, mesmo se a tatuagem estiver desfigurada. Ao aplicar uma tatuagem mágica, uma criatura pode personalizar a aparência da tatuagem. Uma tatuagem mágica pode ser semelhante a uma marca, escarificação, marca de nascença, padrões de escala ou qualquer outra alteração cosmética.

Quanto mais rara for uma tatuagem mágica, mais espaço ela normalmente ocupa na pele de uma criatura. A tabela de Cobertura de tatuagem mágica oferece diretrizes sobre o tamanho de uma determinada tatuagem.

COBERTURA DE TATUAGEM MÁGICA

Raridade de tatuagem	Área Coberta
Comum	Uma mão ou pé ou um quarto de um membro
Incomum	Meio membro ou couro cabeludo
Raro	Um membro
Muito Raro	Dois membros ou o peito ou parte superior das costas
Legendary	Dois membros e o torso

DESCRIÇÕES DE ARTIGOS MÁGICOS

Os seguintes itens mágicos são apresentados em ordem alfabética.

ALMOFARIZ E PILÃO DE BABA YAGA

Item maravilhoso, artefato (requer sintonização)

As criações da bruxa imortal Baba Yaga desafiam as leis da magia mortal. Entre os notórios implementos que reforçam sua lenda em incontáveis mundos estão os artefatos que a impulsionam através dos planos: o almofariz e o pilão de Baba Yaga. Essas ferramentas características de Baba Yaga são um único artefato para fins de sintonização. Caso os dois objetos se separem, o pilão aparece ao lado do almofariz na próxima madrugada.

Propriedades aleatórias. Este artefato possui as seguintes propriedades aleatórias, que você pode determinar rolando nas tabelas na seção "Artefatos" do Livro do Mestre:

- 2 propriedades benéficas menores.
- 1 propriedade benéfica principal.
- 1 propriedade prejudicial menor.

Propriedades do almofariz. O almofariz é uma minúscula tigela de madeira. No entanto, o almofariz aumenta de tamanho para acomodar qualquer coisa que você colocar dentro, expandindo - se houver espaço suficiente - até tamanho grande, o que significa que pode conter até mesmo uma criatura Grande.

Propriedades do pilão. O pilão é uma ferramenta de madeira gasta de 15 centímetros de comprimento. Uma vez durante o seu turno, enquanto você está segurando o pilão, você pode estendê-lo em um bordão ou encolhê-lo de volta para um pilão (nenhuma ação necessária). Como um bordão, o pilão é uma arma mágica que concede um bônus de +3 nas jogadas de ataque e dano feitas com ele.

O pilão tem 12 cargas. Quando você acerta com um *ataque corpo a corpo* usando o pilão, você pode gastar até 3 de suas cargas para causar um dano de força 1d8 extra para cada carga gasta. O pilão recupera todas as cargas gastas diariamente ao amanhecer.

Ferramentas perfeitas. Enquanto segura o almofariz e o pilão, você pode usar sua ação para dizer o nome de qualquer planta, mineral ou fluido não mágico e uma quantidade do material no valor de 10 PO ou menos. O almofariz é instantaneamente preenchido com a quantidade desejada desse material. Depois de usar esta ação, você não pode fazê-lo novamente até que termine um descanso curto ou longo.

Você também pode usar o artefato como suprimentos de alquimista, suprimentos de cervejeiro, utensílios de cozinha, um kit de ervas e um kit de envenenamento. Você tem vantagem em qualquer verificação que você fizer usando o artefato como uma dessas ferramentas.

Partes primárias. Como uma ação enquanto o pilão e o almofariz estão a menos de 5 pés de você, você pode comandar o pilão para moer. No minuto seguinte, ou até que você use sua ação para ordenar verbalmente que pare, o pilão se move sozinho, transformando o conteúdo do pilão em um mingau ou pó fino que é igualmente útil para cozinhar ou alquimia. No início de cada um de seus turnos, o que quer que esteja no almofariz sofre 4d10 de dano de força. Se isso reduzir os pontos de vida do alvo a 0, o alvo é reduzido a pó, polpa ou pasta, conforme apropriado. Apenas itens mágicos



não são afetados. Se desejar, quando o pilão parar, você pode fazer com que o almofariz separe seu conteúdo - como osso em pó, ervas trituradas, órgãos despolidos - em pilhas separadas.

Atravesse a noite. Atravesse a noite. Se você estiver segurando o pilão enquanto está dentro do almofariz, você pode usar sua ação para comandar verbalmente o almofariz para viajar para um local ou criatura específica. Você não precisa saber onde está o seu destino, mas deve ser um destino específico - não apenas o rio mais próximo ou o covil de um dragão vermelho. Se o destino declarado estiver a 1.000 milhas de você, o almofariz se eleva no ar e desaparece. Você e quaisquer criaturas no almofariz viajam por um céu de sonho, com reflexos nebulosos do mundo passando abaixo. As criaturas podem ver imagens suas cruzando o céu entre o ponto de origem e o destino. Você chega ao local 1 hora depois ou, se for noite, 1 minuto depois.

Os ossos conhecem a sua casa. Quando você comanda o almofariz para viajar, você pode jogar fora a poeira ou pasta de algo moído pelo almofariz e nomear um local em um plano de existência diferente ou um mundo diferente no Plano Material. Se esse material veio de uma criatura nativa do plano ou mundo chamado, o almofariz viaja através de um céu noturno vazio para um espaço desocupado naquele destino, chegando em 1 minuto.

Destruindo o almofariz e o pilão. O almofariz e o pilão são destruídos se forem esmagados sob os pés pela Cabana Dançante de Baba Yaga ou pela própria Baba Yaga

AMULETO DO DEVOTO

Item maravilhoso, incomum (+1), raro (+2), muito raro (+3) (requer sintonização por um clérigo ou paladino)

Este amuleto traz o símbolo de uma divindade incrustada com pedras ou metais preciosos. Enquanto você usa o sagrado símbolo, você ganha um bônus para jogadas de ataque de feitiço e as CDs de teste de resistência de seus feitiços. O bônus é determinado pela raridade do amuleto.

Enquanto você usa este amuleto, você pode usar seu recurso *Canalizar Divindade* sem gastar um dos usos do recurso. Uma vez que esta propriedade é usada, não pode ser usado novamente até o próximo amanhecer.

ARQUIVO DE ASTROMANCIA

Item maravilhoso, raro (requer sintonização de um mago)

Este disco de latão de anéis concêntricos articulados se desdobra em uma esfera armilar. Como uma ação bônus, você pode desdobrar para uma esfera ou de volta para um disco. Quando encontrado, ele contém as seguintes magias, que são magias de mago para você enquanto você está sintonizado com ele: *augúrio*, *adivinhação*, *encontrar o caminho*, *previsão*, *localizar criatura* e *localizar objeto*. Ele funciona como um livro de feitiços para você, com feitiços codificados nos anéis.

Enquanto estiver segurando o arquivo, você pode usá-lo como um foco de lançamento de feitiços para seus feitiços de mago. O arquivo tem 3 cargas e recupera 1d3 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Você pode usar as cargas das seguintes maneiras enquanto a segura:

- Se você gastar 1 minuto estudando o arquivo, poderá gastar 1 carga para substituir um de seus feitiços de mago preparados por um feitiço diferente no arquivo. O novo feitiço deve ser da escola de adivinhação.
- Quando uma criatura que você pode ver a até 9 metros de você faz uma jogada de ataque, teste de habilidade ou teste de resistência, você pode usar sua reação para gastar 1 carga e forçar a criatura a rolar 1d4 e aplicar o número rolado como um bônus ou penalidade (sua escolha) para o lançamento original. Você pode fazer isso depois de ver o teste, mas antes de seus efeitos serem aplicados.

ATLAS DE INFINITOS HORIZONTES

Item maravilhoso, raro (requer sintonização de um mago)

Este livro grosso é encadernado em couro escuro, entrecruzado com linhas de prata incrustadas que sugerem um mapa ou gráfico. Quando encontrado, o livro contém os seguintes feitiços, que são feitiços de mago para você enquanto está sintonizado com o livro: *portal arcano*, *portal dimensional*, *portal*, *passo nebuloso*, *viagem planar*, *círculo de teletransporte* e *palavra de recordação*. Ele funciona como um livro de feitiços para você.

Enquanto estiver segurando o livro, você pode usá-lo como um foco de lançamento de feitiços para seus feitiços. O livro tem 3 cargas e recupera 1d3 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Você pode usar as cargas das seguintes maneiras enquanto a segura:

- Se você gastar 1 minuto estudando o livro, você pode gastar 1 carga para substituir um de seus feitiços de mago preparados por um feitiço diferente no livro. O novo feitiço deve ser da escola de conjuração.

- Quando você é atingido por um ataque, você pode usar sua reação para gastar 1 carga para se teletransportar até 3 metros para um espaço desocupado que você possa ver. Se sua nova posição estiver fora do alcance do ataque, você errará.

CAJADO DE RAO

Item maravilhoso, artefato (requer sintonização)

Séculos atrás, o sereno deus Rao criou uma ferramenta para proteger seus fiéis acólitos contra os males dos Planos Inferiores. No entanto, com o passar das eras, os mortais desenvolveram seus próprios métodos de lidar com ameaças existenciais, e o Cajado foi amplamente esquecido. Em épocas recentes, porém, o Cajado de Rao foi redescoberto e alavancado contra o poder crescente da Rainha Bruxa Iggwilv (um dos nomes do maga Tasha). Embora ela tenha sido derrotada, Iggwilv conseguiu danificar o Cajado durante a batalha, infectando-o com uma maldição insidiosa - e com potencial para uma vitória futura. Na sequência, o Cajado foi novamente perdido. Ocasionalmente, ele reaparece, mas o famoso artefato não é o que era. Quer os portadores do artefato percebam ou não toda a sua ameaça, poucos se arriscam a usar o Cajado de Rao - potencialmente pela última vez.

Propriedades aleatórias. O artefato tem as seguintes propriedades aleatórias, que você pode determinar rolando nas tabelas na seção "Artefatos" do Guia do Mestre:

- 2 propriedades benéficas menores
- 1 propriedade benéfica principal
- 1 propriedade prejudicial menor

Feitiços. O Cajado tem 6 cargas. Enquanto o segura, você pode usar uma ação para gastar 1 ou mais de suas cargas para lançar uma das seguintes magias (exceto CD 18) dele: *aura de vida* (2 cargas), *aura de pureza* (2 cargas), *banimento* (1 carga), *farol de esperança* (1 carga), *cura em massa de feridas* (3 cargas). O bandido recupera 1d6 cargas gastas diariamente ao amanhecer.

Banimento absoluto. Enquanto você está sintonizado com o Cajado e o segura, você pode gastar 10 minutos para banir todos, exceto os mais poderosos demônios em um raio de 1 milha de você. Qualquer demônio com uma classificação de desafio de 19 ou superior não é afetado. Cada demônio banido é enviado de volta ao seu plano de origem e não pode retornar ao plano do qual o Cajado de Rao o baniu por 100 anos.

Falha na Matrix. Sempre que a propriedade Banimento Absoluto do Cajado de Rao for usada, ou quando sua última carga for gasta, role na tabela de Reversão extraplanar. Todas as criaturas conjuradas como resultado desse efeito aparecem em espaços desocupados aleatórios a até 18 metros de você e não estão sob seu controle.

REVERSÃO EXTRAPLANAR

1d100	Efeito
01-25	Um portal para um plano aleatório se abre. O portal fecha após 5 minutos.
26-45	2d4 Diabretes e 2d4 Quasits aparecem.
46-60	1d8 Súcubos / Incubos aparecem.
61-70	1d10 Diabos farpados e 1d10 Vrocks aparecem.
71-80	1 Arcanaloth, 1 Bruxa da Noite e 1 Rakshasa aparecem.
81-85	1 Diabo de Gelo e 1 Marilith aparecem.
86-90	1 Balor e 1 Senhor das Profundezas aparecem. A critério do Mestre, um portal se abre na presença de um arquidevil ou lorde demônio, então fecha após 5 minutos.
91-00	Maldição de Iggwilv (consulte a propriedade Maldição de Iggwilv).

Maldição de Iggwilv. Quando o Cajado foi usado pela última vez contra Iggwilv, a Rainha Bruxa atacou o artefato, infectando sua matriz mágica. Com o passar dos anos, essa maldição se espalhou dentro do Cajado, ameaçando perverter violentamente sua magia ancestral. Se isso acontecer, o Cajado de Rao, como é conhecido atualmente, é destruído, sua matriz mágica se inverte e explode em um portal de 15 metros de diâmetro. Este portal funciona como um feitiço de portal permanente lançado por Iggwilv. O portão então, uma vez por rodada na contagem de iniciativa 20, fala audivelmente o nome de um demônio na voz de Iggwilv, fazendo isso até que o portão chame todos os demônios já banidos pelo Cajado de Rao. Se o demônio ainda existir, ele será arrastado pelo portão. Este processo leva dezoito anos para ser concluído, ao final do qual o portal se torna um portal permanente para Pazunia, a primeira camada do Abismo.

Destruindo ou Reparando o Cajado. O Cajado de Rao pode ser destruído ou reparado viajando até o Monte Celestia e obtendo uma lágrima do deus eternamente sereno Rao. Uma maneira de fazer o deus sem emoção chorar seria reunir Rao com o espírito de seu primeiro adorador que buscou revelações além do multiverso há muito tempo. O Cajado se dissolve se imerso nas lágrimas do deus por um ano e um dia. Se lavado na lágrima diariamente por 30 dias, o Cajado perde sua propriedade Falha na Matrix.

CALDEIRÃO DO RENASCIMENTO

Item maravilhoso, muito raro (requer sintonização por um druida ou feitiçeiro)

Este pequeno pote traz cenas em relevo de heróis em suas laterais de ferro fundido. Você pode usar o caldeirão como um foco de conjuração para suas magias de druida e ele funciona como um componente adequado para a magia de adivinhação. Ao terminar um descanso longo, você pode usar o caldeirão para criar uma poção de cura maior. A poção dura 24 horas, então perde sua magia se não for consumida.

Como uma ação, você pode fazer com que o caldeirão fique grande o suficiente para que uma criatura Média se agache dentro. Você pode reverter o caldeirão ao tamanho normal como uma ação, desviando inofensivamente qualquer coisa que não caiba dentro para o espaço desocupado mais próximo.

Se você colocar o cadáver de um humanóide no caldeirão e cobrir o cadáver com 90 Quilos de sal (que custa 10 PO) por pelo menos 8 horas, o sal é consumido e a criatura retorna à vida como se ressuscitasse no próximo amanhecer. Uma vez usada, esta propriedade não pode ser usada novamente por 7 dias.



CARTILHA DA AFEIÇÃO DO TECELÃO

Item maravilhoso, raro (requer sintonização de um mago)

Este livro puro cheira levemente a um perfume aleatório que você acha agradável. Quando encontrado, o livro contém os seguintes feitiços: *antipatia/simpatia*, *encantar pessoa*, *dominar pessoa*, *encantar*, *padrão hipnótico*, *modificar memória* e *sugestão*. Ele funciona como um livro de feitiços para você.

Enquanto estiver segurando o livro, você pode usá-lo como um foco de lançamento de feitiços para seus feitiços.

O livro tem 3 cargas e recupera 1d3 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Você pode usar as cargas das seguintes maneiras enquanto a segura:

Se você passar 1 minuto estudando o livro, você pode gastar 1 carga para substituir um de seus preparados feitiços de mago com um feitiço diferente no livro. O novo feitiço deve ser da escola de encantamento. Quando você lança um feitiço de encantamento, você pode gastar 1 carga para impor desvantagem ao primeiro teste de resistência que um alvo faz contra o feitiço.

CÓDEX DO INVOCADOR DE PLANOS

Item maravilhoso, raro (requer sintonização de um mago)

As páginas deste livro são encadernadas em pele de demônio e sua capa é gravada com um diagrama da Grande Roda do multiverso. Quando encontrado, o livro contém os seguintes feitiços: *banimento*, *convocar familiar*, *portal*, *círculo mágico*, *âncora planar* e *invocar elemental* (aparece neste livro). Ele funciona como um livro de feitiços para você.

Enquanto estiver segurando o livro, você pode usá-lo como um foco de lançamento de feitiços para seus feitiços. O livro tem 3 cargas e recupera 1d3 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Você pode usar as cargas das seguintes maneiras enquanto a segura:

- Se você gastar 1 minuto estudando o livro, você pode gastar 1 carga para substituir um de seus feitiços de mago preparados por um feitiço diferente no livro. O novo feitiço deve ser da escola de conjuração.
- Quando você lança um feitiço de conjuração que invoca ou cria uma criatura, você pode gastar 1 carga para conceder vantagem àquela criatura nas jogadas de ataque por 1 minuto.

COMPÊNDIO ALQUÍMICO

Item maravilhoso, raro (requer sintonização de um mago)

Odores acre aderem a este volume pesado e manchado. Os acessórios de metal do livro são cobre, ferro, chumbo, prata e ouro, alguns congelados na transição de um metal para outro.

Quando encontrado, o livro contém os seguintes feitiços: *aumentar / reduzir*, *queda da pena*, *carne para pedra*, *forma gasosa*, *arma mágica* e *polimorfia*. Ele funciona como um livro de feitiços para você. Enquanto estiver segurando o livro, você pode usá-lo como um foco de lançamento de feitiços para seus feitiços.

O livro tem 3 cargas e recupera 1d3 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Você pode usar as cargas das seguintes maneiras enquanto a segura:

Se você gastar 1 minuto estudando o livro, você pode gastar 1 carga para substituir um de seus feitiços de mago preparados por um feitiço diferente no livro. O novo feitiço deve ser da escola de transmutação.

- Como uma ação, você pode tocar um objeto não mágico que não está sendo usado ou carregado e gastar uma série de cargas para transformar o alvo em outro objeto. Para 1 carga, o objeto não pode ser maior que 1 pé de lado. Você pode gastar cargas adicionais para aumentar as dimensões máximas em 2 pés por carga. O novo objeto deve ter um valor de ouro igual ou inferior ao original.

CRÔNICA CRISTALINA

Item maravilhoso, muito raro (requer sintonização por um mago)

Uma esfera de cristal gravada do tamanho de uma toranja zumba fracamente e pulsa com clarões irregulares de luz interna. Enquanto você toca o cristal, você pode recuperar e armazenar informações e feitiços dentro do cristal na mesma taxa de leitura e escrita. Quando encontrado, o cristal contém os seguintes feitiços: *detectar pensamentos*, *forte intelectual*, *ligação telepática de Rary*, *enviar mensagem*, *telecinésia*, *chicote mental de Tasha* e *disco flutuante de Tenser** (feitiços com um asterisco aparecem neste livro). Ele funciona como

um livro de feitiços para você, com seus feitiços e outros escritos codificados psiquicamente dentro dele. Enquanto você está segurando o cristal, você pode usá-lo como um foco de lançamento de feitiços para seus feitiços de mago, e você conhece a mão do mago, a lasca da mente (aparece neste livro) e a mensagem pode tropeçar se você ainda não os conhece.

O cristal tem 3 cargas e recupera 1d3 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Você pode usar as cargas das seguintes maneiras enquanto a segura:

- Se você gastar 1 minuto estudando as informações dentro do cristal, você pode gastar 1 carga para substituir um de seus feitiços de mago preparados por um feitiço diferente no livro.
- Ao lançar um feitiço de mago, você pode gastar 1 carga para lançar o feitiço sem componentes verbais, somáticos ou materiais com valor de até 100 PO.

DEMONÔMICO DE IGGWILV

Item maravilhoso, artefato (requer sintonização)

Um extenso tratado documentando as infinitas camadas e habitantes do Abismo, o Demonômico de Iggwilv é o livro de demonologia mais completo e blasfemo do multiverso. O livro narra as profanações mais antigas e atuais do Abismo e dos demônios. Demônios tentaram censurar o texto e, embora seções tenham sido arrancadas da lombada do livro, os capítulos gerais permanecem, sempre revelando segredos demoníacos. E o livro contém mais do que blasfêmias. Enjaulado por trás das linhas do script, um pedaço secreto do próprio Abismo, que mantém o livro atualizado, não importa quantas páginas sejam removidas, e ele anseia ser mais do que mero material de referência.



Propriedades aleatórias. Este artefato possui as seguintes propriedades aleatórias, que você pode determinar rolando nas tabelas na seção "Artefatos" do Livro do Mestre:

- 2 propriedades benéficas menores.
- 1 propriedade benéfica principal.
- 1 propriedade prejudicial menor.

Feitiços. O livro tem 8 cargas. Ele recupera 1d8 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Enquanto o segura, você pode usar uma ação para lançar a risada hedionda de Tasha ou gastar 1 ou mais de suas cargas para lançar um dos seguintes feitiços (exceto CD 20) a partir dele: *círculo mágico* (1 carga), *recipiente arcano* (3 cargas), *aliado planar* (3 cargas), *âncora planar* (2 cargas), *viagem planar* (somente para camadas do Abismo; 3 cargas), *invocar diabo* (3 cargas; aparece neste livro).

Referência Abissal. Você pode consultar o Demonomicon sempre que fizer um teste de Inteligência para discernir informações sobre demônios ou um teste de Sabedoria (Sobrevivência) relacionado ao Abismo. Ao fazer isso, você pode adicionar o dobro de seu bônus de proficiência ao teste.

Açoite demoníaco. Sua magia causa dor aos demônios. Enquanto carrega o livro, quando você faz uma rolagem de dano para um feitiço que você lançou contra um demônio, você usa o resultado máximo possível em vez de rolar.

Enganação. Enquanto carrega o livro, sempre que você lançar o feitiço de *círculo mágico* nomeando apenas demônios, ou o feitiço de *âncora planar* visando um demônio, o feitiço é lançado no 9º nível, independentemente do nível de magia que você usou, se houver.

Além disso, o demônio tem desvantagem em seu teste de resistência contra a magia.

Contenção. As primeiras 10 páginas do Demonomicon estão em branco. Como uma ação enquanto segura o livro, você pode mirar em um demônio que você pode ver que está preso dentro de um *círculo mágico*. O demônio deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Carisma CD 20 com desvantagem ou ficar preso em uma das páginas em branco do Demonômico, que se enchem de escritos detalhando o nome amplamente conhecido da criatura presa e suas depravações. Uma vez usada, esta ação não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer.

Quando você termina um descanso longo, se você e o Demonômico estiverem no mesmo plano de existência, a criatura presa com a classificação de desafio mais alta do livro pode tentar possuí-lo. Você deve fazer um teste de resistência de Carisma CD 20. Em uma falha, você é possuído pela criatura, que o controla como uma marionete. A criatura possuidora pode liberá-lo como uma ação, aparecendo no espaço desocupado mais próximo. Em uma defesa bem-sucedida, o demônio não pode tentar possuí-lo novamente por 7 dias. Quando o tomo é descoberto, ele tem 1d4 demônios ocupando suas páginas, normalmente uma variedade de demônios.

Destruindo o Demonômico. Para destruir o livro, seis senhores demônios diferentes devem, cada um, arrancar um sexto das páginas do livro. Se isso ocorrer, as páginas reaparecerão após 24 horas. Antes que todas aquelas horas passem, qualquer um que abrir a encadernação restante do livro é transportado para uma camada nascente do Abismo que está oculta dentro do livro. No coração deste domínio mortal e semissensível está um artefato há muito perdido, o *Cajado de Fraz-Urb'luu*. Se o cajado for retirado do plano de bolso, o tomo é reduzido a uma cópia mundana e bastante desatualizada do *Tomo de Zyx*, a obra que serviu de base para o Demonômico. Assim que o cajado surge, o senhor demônio FrazUrb'luu sabe instantaneamente.

DENTES DE DAHLVER-NAR

Item maravilhoso, artefato (requer sintonização)

Os dentes de Dahlver-Nar são histórias que ganham forma. Eles são uma coleção de dentes, cada um sugerindo origens totalmente diferentes e feitos de vários materiais. A coleção fica dentro de uma bolsa de couro, costurada com imagens de heróis e criaturas extravagantes. Onde os dentes caem, eles trazem lendas à vida.

Usando os dentes. Enquanto segura a bolsa, você pode usar uma ação para desenhar um dente. Role a mesa de Dentes de Dahlver-Nar para determinar qual dente você desenhou, e você pode semear o dente ou implantá-lo (ambos descritos posteriormente). Se você não semear ou implantar o dente, role um dado no final do seu turno. Em um número par, o dente desaparece e as criaturas aparecem como se você tivesse semeado o dente, mas são hostis a você e seus aliados. Em um número ímpar, o dente substitui um de seus dentes como se você o implantasse (potencialmente substituindo outro dente implantado, veja abaixo). Cada dente só pode ser usado uma vez. Rastreie quais dentes

foram usados. Se o resultado de um dente é rolando depois de usado, você desenha o próximo dente mais baixo não usado da mesa.

Semeando Dentes. Para semear o dente, você o coloca no chão em um espaço desocupado ao seu alcance, ou você o joga em um espaço desocupado a 3 metros de você em um corpo de água com pelo menos 15 metros de largura e 15 metros de comprimento. Ao fazer isso, o dente penetra no chão e desaparece, não deixando nenhum buraco para trás, ou desaparece na água. As criaturas anotadas na coluna *Criaturas Invocadas* aparecem em um espaço desocupado o mais próximo possível de onde o dente foi plantado. As criaturas são aliadas a você, falam todas as línguas que você fala e permanecem por 10 minutos antes de desaparecer, a menos que indicado de outra forma.

Implantação de dentes. Para implantar o dente, você o coloca na boca, e então um de seus dentes cai, e o dente extraído toma seu lugar, sendo redimensionado para caber na boca. Depois que o dente é implantado, você obtém o efeito observado na coluna *Efeito de Implantação*. O dente não pode ser removido enquanto você está sintonizado com os dentes, e você não pode encerrar voluntariamente sua sintonização com eles. Se removido após sua morte, o dente desaparece. Você pode ter um número máximo de dentes implantados de uma vez igual a 1 + seu modificador de Constituição (mínimo de 2 dentes no total). Se você tentar implantar mais dentes, o dente recém-implantado substituirá um dos dentes anteriores, determinado aleatoriamente. O dente substituído desaparece e você perde o efeito implantado.

Dentes em recuperação. Uma vez que todos os dentes tenham desaparecido, sua bolsa também desaparece. A bolsa com todos os dentes então aparece em um destino aleatório, que poderia ser em um mundo diferente do Plano Material.

Destruindo os dentes. Cada dente deve ser destruído individualmente, semeando-o na área de origem da história do dente, com a intenção de destruí-lo. Quando plantadas dessa forma, as criaturas invocadas não são amigáveis com você e não desaparecem. Algumas das criaturas invocadas simplesmente saem em busca de um lar, enquanto outras agem conforme seus contos ditam. Em qualquer caso, o dente desapareceu para sempre.

DENTES DE DAHLVER-NAR

1d20	Conto e Dente	Criaturas invocadas	Efeito de Implantação
1	Os gatos que olham fixamente em Uldun-dar (marfim gato molar)	9 gatos	O dente possui 8 cargas. Como uma ação, você pode gastar 1 carga para lançar o feitiço <i>revivificar</i> do dente. Se você estiver morto no início do seu turno, o dente gasta 1 carga e lança <i>revivificar</i> em você.
2	Dia Surpreendente de Duggle (molar humano)	1 plebeu	Quando você termina um descanso longo, o dente lança um <i>santuário</i> (CD 18) sobre você e o feitiço dura 24 horas ou até que você o rompa.
3	A Idade de Ouro de Dhakaan (goblin bicúspide dourado)	10 goblins , 1 chefe goblin	Quando você é atingido por um ataque e um aliado está a menos de 1,5 m de você, você pode usar sua reação para fazer com que ele seja atingido. Você não pode usar essa reação novamente até terminar um descanso curto ou longo.
4	Os assassinatos na estrada do moinho (canino halfling)	3 bruxas verdes em uma multidão	Quando você causa dano a um alvo que não fez uma jogada neste combate, o alvo sofre um extra de 3d10 de dano cortante de lâminas fantasmagóricas.
5	Condenação do Malpheggi (presas do povo lagarto esmeralda)	1 rainha do povo lagarto e 4 homens-lagarto	Você ganha escamas reptilianas, concedendo um bônus de +2 em sua CA. Além disso, quando você termina um descanso longo, você deve ter sucesso em um teste de resistência de Constituição CD 15 ou ganhar 1 nível de exaustão
6	O Segredo da Mão Estável (canino humano de sabor doce)	2 Incubos	Quando você faz um teste de Carisma contra um humanóide, você pode rolar um d10 e somar o número obtido como um bônus ao resultado. A criatura então se torna hostil a você no próximo amanhecer.
7	O Sonho do Burro (molar de burro da cor do arco-íris)	1 unicórnio	O dente tem 3 cargas. Como uma ação, você pode gastar 1 carga para tocar uma criatura. O alvo recupera 2d8 + 2 pontos de vida e todas as doenças e venenos que o afetam são removidos. Quando você usa esta ação, uma imagem cintilante de um chifre de unicórnio aparece até o final do seu turno, brotando de sua testa. O dente recupera todas as cargas gastas diariamente ao amanhecer. Você ganha a seguinte falha: "Quando vejo a maldade em ação, devo me opor a ela."
8	Além da Rocha de Bral (dente de devorador de mente de prata)	2 devoradores de mente	Você ganha telepatia a 36 metros conforme descrito no <i>Livro dos Monstros</i> e pode lançar a magia <i>detectar pensamentos</i> à vontade, sem exigir componentes. Você também tem desvantagem nos testes de Sabedoria (Visão) e Sabedoria (Percepção) de sussurros constantes de memórias e mentes próximas.
9	Os desaparecimentos dos meio Vazios (dentes vomerinos de um sapo grande)	4 sapos gigantes	Seu salto em distância é de até 9 metros e seu salto em altura é de até 4,5 metros, com ou sem uma corrida inicial.
10	Lendário de Espectros e Fantasmas (molar humano de obsidiana)	1 polvo gigante , 1 magô , 1 espectro	Como uma ação, você pode usar o dente para lançar o feitiço <i>Tentáculos negros de Evard</i> (CD 18). Uma vez que esta propriedade é usada, ela não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer.
11	As mil mortes de Jander Sunstar (presas de vampiro amareladas)	1 vampiro	Você pode fazer um ataque de mordida como um ataque desarmado. Em um acerto, causa 1d6 de dano de perfuração mais 3d6 de dano necrótico. Você recupera um número de pontos de vida igual ao dano necrótico causado. Enquanto você está sob a luz do sol, você não pode recuperar pontos de vida.
12	Pesadelos de Kaggash (dente do observador torcido)	1 Observador	Como uma ação, você pode lançar o feitiço <i>Ataque Visual</i> do dente. Depois de usar esta ação, ela não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer. Sempre que terminar um descanso longo, role um d20. Em um 20, uma aberração escolhida pelo Mestre aparece a 9 metros de você e ataca.
13	Três pontes para o céu (presa de Oni lápis-lazúli)	3 Oni	Você ganha uma velocidade de voo de 9 metros e pode usar o dente para lançar o feitiço <i>detectar magia</i> à vontade. Enquanto você está sintonizado com menos de 3 itens mágicos, você ganha 1 nível de exaustão que não pode ser removido até que esteja sintonizado com três ou mais itens mágicos.

DENTES DE DAHLVER-NAR

1d20	Conto e Dente	Criaturas invocadas	Efeito de Implantação
14	As garras de Dragotha (presa translúcida quebrada)	1 Dracolich vermelho adulto	Você pode usar o dente para lançar o feitiço <i>criar mortos-vivos</i> . Uma vez que esta propriedade é usada, ela não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer. Cada vez que você cria uma criatura morta-viva usando o dente, um esqueleto , zumbi ou carniçal também aparece em um local aleatório dentro de 8 Quilômetros de você, em busca de seres vivos para matar. Um humanóide morto por esses mortos-vivos se levanta como o mesmo tipo de morto-vivo na próxima meia-noite
15	Cinzas da Idade Média e Fogo Eterno (humanóide bicúspide jade)	1 Dao , 1 Djinni , 1 Efreeti , 1 Marid	Você pode usar o dente para lançar <i>Contramágica</i> no 9º nível. Depois de usar essa propriedade, ela não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer. Sempre que você termina um descanso longo, se não usou o dente para anular um feitiço desde seu último descanso longo, seu máximo de pontos de vida é reduzido em 2d10. Se isso reduzir seu ponto de vida máximo a 0, você morre.
16	Filhas de Bel (presa do demônio de aço verde)	1 Senhor das Profundezas	Você pode usar o dente para lançar o <i>Dominar monstro</i> (CD 18). Depois de usar essa propriedade, ela não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer. Você tem um cheiro forte de enxofre queimando.
17	Por que o céu grita (presa do dragão azul)	1 Dragão azul antigo	Você ganha imunidade a danos elétricos e vulnerabilidade a danos de trovejante.
18	O último Tarrasque (lasca denteada de dente tarrasque)	1 tarrasque (ignora você e seus comandos; aparece por 1d4 rodadas e depois desaparece)	Você causa o dobro de dano a objetos e estruturas. Se você receber 20 ou mais de dano em um turno, você deve ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria CD 18 ou passará seu próximo turno em uma fúria assassina. Durante esta fúria, você deve usar sua ação para fazer um ataque desarmado contra uma criatura que o danificou, ou uma criatura aleatória que você pode ver se não foi danificado por uma criatura, movendo-se o mais próximo possível do alvo, se necessário.
19	Dente de Incendax (presas vermelhas com veias de rubi)	1 Dragão vermelho antigo	Você ganha imunidade a danos de fogo e, como uma ação, pode exalar fogo em um cone de 30 metros. Cada criatura naquela área deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 24, recebendo 26d6 de dano de fogo em uma falha de resistência ou metade do dano em uma bem-sucedida. Depois de usar o sopro, você ganha 2 níveis de exaustão.
20	Dente de Dahlver-Nar (molar humano empoeirado)	1 Clérigo	Como uma ação, você pode invocar uma força divina para vir em seu auxílio. Descreva a assistência que você procura e o Mestre decidirá a natureza da intervenção; o efeito de qualquer feitiço de clérigo seria apropriado. Uma vez que esta propriedade é usada, ela não pode ser usada novamente por 7 dias.

DEVOTO DE CENSER

Arma (mangual), rara (requer sintonização por um clérigo ou paladino)

A cabeça arredondada deste mangual é perfurada com pequenos orifícios, dispostos em símbolos e padrões. O mangual conta como um símbolo sagrado para você. Quando você acerta com um ataque usando este mangual mágico, o alvo sofre 1d8 de dano radiante extra.

Como uma ação bônus, você pode falar a palavra de comando para fazer com que o mangual emana uma fina nuvem de incenso a 3 metros por 1 minuto. No início de cada um de seus turnos, você e quaisquer outras criaturas no incenso recuperam 1d4 pontos de vida cada um. Esta propriedade não pode ser usada novamente até a próxima amanhecer.

EMBLEMA DO GUARDIÃO

Item maravilhoso (símbolo sagrado), incomum (requer sintonização por um clérigo ou paladino)

Este emblema é o símbolo de uma divindade ou tradição espiritual. Como uma ação, você pode anexar o emblema a uma armadura ou escudo ou removê-lo. O emblema tem 3 cargas. Quando você ou uma criatura que você pode ver a 9 metros de você sofre um acerto crítico enquanto você está vestindo a armadura ou empunhando o escudo que carrega o emblema, você pode usar sua reação para gastar 1 carga para transformar o acerto crítico em normal em vez disso. O emblema recupera todas as cargas gastas diariamente ao amanhecer.

FERRAMENTA PARA TODOS OS FINS

Item maravilhoso, incomum (+1), raro (+2), muito raro (+3) (requer sintonização por um artifice)

Esta chave de fenda simples pode se transformar em uma variedade de ferramentas; como uma ação, você pode tocar o item e transformá-lo em qualquer tipo de ferramenta de artesão de sua escolha (veja o capítulo "Equipamento" no *Livro do Jogador* para uma lista de ferramentas de artesão). Seja qual for a forma da ferramenta, você é proficiente com ela.

Enquanto segura esta ferramenta, você ganha um bônus nas jogadas de ataque de feitiço e nas CDs de teste de resistência de seus feitiços de artifice. O bônus é determinado pela raridade da ferramenta.

Como uma ação, você pode se concentrar na ferramenta para canalizar suas forças criativas. Escolha um truque que você não conhece em qualquer lista de classe. Por 8 horas, você pode lançar esse truque, e ele conta como um truque do artifice para você. Uma vez que esta propriedade é usada, ela não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer.

FOICE DA LUA

Arma (foice), incomum (+1), rara (+2), muito rara (+3) (requer sintonização por um druida ou ranger)

Esta foice com lâmina de prata brilha suavemente com o luar. Enquanto segura esta arma mágica, você ganha um bônus de ataque e jogadas de dano feitas com ele, e você ganha um bônus para jogadas de ataque de feitiço e as CDs de teste de resistência de seus feitiços de druida e ranger. O bônus é determinado pela raridade da arma. Além disso, você pode usar a foice como um foco de lançamento de feitiços para suas magias de druida e ranger.



FRAGMENTO ASTRAL

Item maravilhoso, raro (requer sintonização por um feiticeiro)

Este cristal é um fragmento solidificado do Plano Astral, rodando com névoa prateada. Como uma ação, você pode anexar o fragmento a um objeto Minúsculo (como uma arma ou uma jóia) ou destacá-lo. Cai se sua sintonização com ele terminar. Você pode usar o fragmento como um foco de lançamento de feitiços para suas magias de feiticeiro enquanto o segura ou usa.

Quando você usa uma metamagia em um feitiço, enquanto segura ou usa o fragmento, imediatamente após lançar o feitiço, você pode se teletransportar para um espaço desocupado que você pode ver a 9 metros de você.

FRAGMENTO DE ESSÊNCIA ELEMENTAL

Item maravilhoso, raro (requer sintonização por um feiticeiro)

Este cristal crepitante contém a essência de um plano elemental. Como uma ação, você pode anexar o fragmento a um objeto Minúsculo (como uma arma ou uma jóia) ou destacá-lo. Cai se sua sintonização com ele terminar. Você pode usar o fragmento como um foco de lançamento de feitiços enquanto o segura ou usa.

Role um d4 e consulte a tabela Fragmentos de Essência Elemental para determinar a essência e propriedade do fragmento. Quando você usa uma metamagia em um feitiço enquanto segura ou usa o fragmento, pode usar essa propriedade.

FRAGMENTOS DE ESSÊNCIA ELEMENTAL

d4	Propriedade
1	Ar. Você pode voar imediatamente a até 18 metros sem provocar ataques de oportunidade.
2	Terra. Você ganha resistência a um tipo de dano de sua escolha até o início de seu próximo turno.
3	Fogo. Um alvo do feitiço que você pode ver pega fogo. O alvo em chamas sofre 2d10 de dano de fogo no início de seu próximo turno, e então as chamas se apagam.
4	Água. Você cria uma onda de água que explode de você em um raio de 3 metros. Cada criatura de sua escolha que você pode ver nessa área leva 2d6 frio dano e deve ter sucesso em um salvamento de Força jogue contra o seu feitiço salvar CD ou seja empurrado 3 metros de distância de você e cair.

FRAGMENTO DE ESSÊNCIA EXTERNA

Item maravilhoso, raro (requer sintonização por um feiticeiro)

Este cristal cintilante contém a essência de um Plano Externo. Como uma ação, você pode anexar o fragmento a um objeto Minúsculo (como uma arma ou uma jóia) ou destacá-lo. Cai se sua sintonização com ele terminar. Você pode usar o fragmento como um foco de lançamento de feitiços enquanto o segura ou usa.

Role um d4 e consulte a tabela Fragmento de Essência Externa para determinar a essência e propriedade do fragmento.

Quando você usa uma metamagia em um feitiço enquanto segura ou usa o fragmento, você pode usar essa propriedade.

FRAGMENTO DE ESSÊNCIA EXTERNA

d4	Propriedade
1	Leal. Você pode acabar com uma das seguintes condições que afetam a si mesmo ou a uma criatura que você pode ver a menos de 9 metros de você: encantado, cego, surdo, amedrontado, envenenado ou atordoado.
2	Caótico. Escolha uma criatura que sofre o dano do feitiço. Esse alvo tem desvantagem em jogadas de ataque e testes de habilidade feitos antes do início de seu próximo turno.
3	Bom. Você ou uma criatura de sua escolha que você possa ver a até 9 metros de você ganha 3d6 pontos de vida temporários.
4	Mal. Escolha uma criatura que sofre o dano do feitiço. Esse alvo sofre 3d6 de dano necrótico extra.

FRAGMENTO DE FEYWILD

Item maravilhoso, incomum (requer sintonização por um feiticeiro)

Este cristal quente brilha com as cores do pôr do sol no céu da Agrestia das Fadas e evoca sussurros de memória emocional.

Como uma ação, você pode anexar o fragmento a um objeto Minúsculo (como uma arma ou uma joia) ou destacá-lo. Ele cai se sua sintonia com ele terminar.

Você pode usar o fragmento como um foco de lançamento de feitiços enquanto o segura ou usa. Quando você usa uma Metamagia em um feitiço enquanto segura ou usa o fragmento, você pode rolar na tabela Surto de Magia Selvagem no *Livro do Jogador*. Se o resultado for um feitiço, ele é muito selvagem para ser afetado por sua Metamagia, e se normalmente requer concentração, não requer concentração neste caso; o feitiço dura por toda a duração. Se você não tiver a Origem de Feitiçaria: Magia Selvagem, uma vez que esta propriedade é usada para rolar na tabela Surto de Magia Selvagem, ela não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer.

FRAGMENTO DE SHADOWFELL

Item maravilhoso, raro (requer sintonização por um feiticeiro)

Este cristal frio e opaco fica pesado como chumbo, e saturado pelo desespero de shadowfell.

Como uma ação, você pode anexar o fragmento a um objeto Minúsculo (como uma arma ou uma joia) ou destacá-lo. Cai se sua sintonização com ele terminar. Você pode usar o fragmento como um foco de lançamento de feitiços enquanto você o segura ou usa.

Quando você usa uma Metamagia em uma magia enquanto segura ou usa o fragmento, você pode amaldiçoar momentaneamente uma criatura alvo da magia; escolha um valor de habilidade e, até o final de seu próximo turno, a criatura tem desvantagem em testes de habilidade e testes de resistência que usam aquela habilidade.

FRAGMENTO DO PLANO DISTANTE

Item maravilhoso, raro (requer sintonização por um feiticeiro)

Este cristal retorcido está imerso na essência distorcida do Plano Distante.

Como uma ação, você pode anexar o fragmento a um objeto Minúsculo (como uma arma ou uma joia) ou destacá-lo. Cai se a sua sintonização terminar. Você pode usar o fragmento como um foco de lançamento de feitiços enquanto o segura ou usa.

Quando você usa uma Metamagia em um feitiço enquanto segura ou usa o fragmento, você pode fazer com que um tentáculo rasgue através do tecido da realidade e acerte uma criatura que você pode ver a 9 metros de você. A criatura deve ter sucesso em um teste de resistência de Carisma contra a CD do seu feitiço ou receber 3d6 de dano psíquico e ficar com medo de você até o início de seu próximo turno.

FRASCO DE SANGUE

Item maravilhoso, incomum (+1), raro (+2), muito raro (+3) (requer sintonização por um feiticeiro)

Para sintonizar este frasco, você deve colocar algumas gotas de seu sangue nele. O frasco não pode ser aberto enquanto durar a sua sintonização. Se sua sintonização com o frasco terminar, o sangue contido se transforma em cinzas. Você pode usar o frasco como um foco de lançamento de feitiços para seus feitiços enquanto o usa ou segura, e você ganha um bônus para jogadas de ataque de feitiço e para as CDs de teste de resistência de seus feitiços de feiticeiro. O bônus é determinado pela raridade do frasco.

Além disso, quando você rola qualquer Dado de Vida para recuperar pontos de vida enquanto carrega o frasco, você pode recuperar 5 pontos de feitiçaria. Esta propriedade do frasco não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer.

GRIMÓRIO ARCANO

Item maravilhoso, incomum (+1), raro (+2), muito raro (+3) (requer sintonização por um mago)

Enquanto você estiver segurando este livro encadernado em couro, você pode usá-lo como um foco de lançamento de feitiços para seus feitiços de mago, e você ganha um bônus para jogadas de ataque de feitiço e para a CD de teste de resistência de seus feitiços de mago. O bônus é determinado pela raridade do livro. Você pode usar este livro como um livro de feitiços.

Além disso, quando você usa o recurso de *recuperação Arcana* pode aumentar em 1 o número de níveis de espaços de magia que você recupera.

LIRA DA CONSTRUÇÃO

Item maravilhoso, raro (requer sintonização de um bardo)

Enquanto segura esta lira, você pode lançar *consertar* como uma ação. Você também pode tocar a lira como uma reação quando um objeto ou estrutura que você pode ver a 90 metros de você sofrer dano, fazendo com que seja imune a esse dano e a qualquer dano posterior do mesmo tipo até o início de seu próximo turno.

Além disso, você pode tocar a lira como uma ação para lançar *fabricar*, *mover terra*, *criar passagem* ou *invocar construto* (aparece neste livro), e aquele feitiço não pode ser lançado novamente até o próximo amanhecer.



LIVRO DA ALMA E CARNE

Item maravilhoso, raro (requer sintonização de um mago)

Com capas feitas de pele e acessórios de osso, este livro é frio ao toque e sussurra baixinho. Quando encontrado, o livro contém os seguintes feitiços, que são feitiços de mago para você enquanto está sintonizado com o livro: *animar mortos, círculo da morte, vida falsa, dedo da morte, falar com os mortos, invocar mortos-vivos* (aparece neste livro), *toque vampírico*. Ele funciona como um livro de feitiços para você.

Enquanto estiver segurando o livro, você pode usá-lo como um foco de lançamento de feitiços para seus feitiços. O livro tem 3 cargas e recupera 1d3 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Você pode usar as cargas das seguintes maneiras enquanto a segura:

- Se você gastar 1 minuto estudando o livro, você pode gastar 1 carga para substituir um de seus feitiços de mago preparados por um feitiço diferente no livro. O novo feitiço deve ser da escola de necromancia.
- Como uma ação, você pode gastar 1 carga para assumir uma aparência de morto-vivo por 10 minutos. Enquanto isso, você assume uma aparência mortal, e as criaturas mortas-vivas são indiferentes a você, a menos que você as tenha danificado. Você também aparece morto-vivo para todas as inspeções externas e para as magias usadas para determinar o status do alvo. O efeito termina se você causar dano ou forçar uma criatura a fazer um teste de resistência.

MANTO DA NATUREZA

Item maravilhoso, incomum (requer sintonização por um druida ou ranger)

Este manto muda de cor e textura para se misturar com o terreno ao seu redor. Enquanto estiver vestindo a capa, você pode usá-la como um foco de conjuração para suas magias de druida e ranger.

Enquanto estiver em uma área levemente obscurecida, você pode Esconder-se como uma ação bônus mesmo se estiver sendo observado diretamente.

MANUSCRITO DUPLICADO

Item maravilhoso, raro (requer sintonização de um mago)

Para você, este livro é um livro de feitiços mágico. Para qualquer outra pessoa, o livro parece um volume de ficção romântica prolixa. Como uma ação, você pode mudar a aparência do livro e alterar o enredo do romance.

Quando encontrado, o livro contém os seguintes feitiços: *terreno alucinógeno, imagem maior, reflexos, despistar, aura mágica de Nystul, força fantasmagórica e imagem silenciosa*. Ele funciona como um livro de feitiços para você. Enquanto estiver segurando o livro, você pode usá-lo como um foco de lançamento de feitiços para seus feitiços.

O livro tem 3 cargas e recupera 1d3 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Você pode usar as cargas das seguintes maneiras enquanto a segura:

- Se você gastar 1 minuto estudando o livro, você pode gastar 1 carga para substituir um de seus feitiços de mago preparados por um feitiço diferente no livro. O novo feitiço deve ser da escola de ilusão.

- Quando uma criatura que você pode ver faz um teste de Inteligência (Investigação) para discernir a verdadeira natureza de uma magia de ilusão que você lançou, ou faz um teste de resistência contra uma magia de ilusão que você lançou, você pode usar sua reação e gastar uma carga para impor desvantagem a rolagem.

MEMBRO PROTÉTICO

Item maravilhoso, comum

Este item substitui um membro perdido - uma mão, um braço, um pé, uma perna ou uma parte do corpo semelhante.

Enquanto a prótese é fixada, ela funciona de forma idêntica à peça que substitui. Você pode destacá-lo ou reconectá-lo como uma ação e não pode ser removido contra sua vontade. Ele se desprende se você morrer.

PODEROSO SERVO DE LEUK-O

Item maravilhoso, artefato (requer sintonização)

Nomeado em homenagem ao senhor da guerra que o empregou infame, o *Poderoso Servo de Leuk-o* é uma máquina fantasticamente poderosa de 3 metros de altura que se transforma em uma construção animada quando pilotada. Feito de uma liga negra reluzente de origem desconhecida, o servo é frequentemente descrito como uma combinação de um anão desproporcional e um besouro de grandes dimensões. O servo contém espaço suficiente para 1 tonelada de carga e um compartimento para a tripulação dentro, do qual até duas criaturas Médias podem controlá-lo - e potencialmente executar uma onda de destruição imparável.

As histórias das origens do servo envolvem mais conjecturas do que fatos, muitas vezes se referindo a seres de outro mundo, os misteriosos Picos de Barreira em Oerth e o dispositivo supostamente relacionado conhecido como a *Máquina de Lum, o Louco*. Os melhores detalhes sobre as origens e operação do dispositivo podem ser encontrados em *Mente de Metal*, um livro de segredos de artifice que conecta o dispositivo às tradições do povo Olman perdido, e que foi escrito por vários de Lum, o Louco várias vezes sobre a neta, Lum, a Maestra, enquanto ela reconstruía o Servo Poderoso de Leuk-o, há muito desmontado.

Sintonização perigosa. Duas criaturas podem ser sintonizadas com o servo por vez. Se uma terceira criatura tentar se sintonizar com ele, nada acontece.

Os controles do servo são acessados por uma escotilha na parte superior das costas, que é facilmente aberta enquanto não houver criaturas sintonizadas com o artefato.

A sintonia com o artefato requer duas horas, que podem ser realizadas como parte de um descanso longo, durante as quais você deve estar dentro do servo, interagindo com seus controles. Enquanto os membros da tripulação estão se sintonizando, qualquer criatura ou estrutura fora e dentro de 15 metros do servo tem 25 por cento de chance de ser acidentalmente alvo de um de seus punhos de ataques destrutivos uma vez durante a sintonização. Esse processo deve ser realizado toda vez que uma criatura se sintoniza com o artefato.

Controlando o servo. Enquanto todas as criaturas estão sintonizadas com o artefato, as criaturas sintonizadas podem abrir a escotilha tão facilmente quanto qualquer outra porta. Outras criaturas podem abrir a escotilha como uma ação com um teste bem-sucedido de Destreza CD 25 usando ferramentas de ladrão. Um feitiço de *Arrombar* lançado na

escotilha também a abre até o início do próximo turno do lançador.

Uma criatura pode entrar ou sair pela escotilha gastando 3 metros de movimento. Aqueles dentro do servo têm cobertura total de efeitos originados fora dele. Os controles dentro dele permitem que as criaturas vejam o exterior sem obstrução.

Enquanto você estiver dentro do servo, você pode comandá-lo usando os controles. Durante o seu turno (para qualquer criatura sintonizada), você pode comandá-la das seguintes maneiras:

- Abra ou feche a escotilha (nenhuma ação necessária, uma vez por turno)
- Mova o servo até sua velocidade (nenhuma ação necessária)
- Como uma ação, você pode comandar o servo para realizar uma das ações em seu bloco de estatísticas ou alguma outra ação.
- Quando uma criatura provoca um ataque de oportunidade do servo, você pode usar sua reação para comandar o servo a fazer um ataque de Punho Destrutivo contra aquela criatura.

Embora não haja criaturas sintonizadas dentro do servo, é um objeto inerte.

Fantasma na máquina. Após sua morte, a alma do poderoso senhor da guerra Leuk-o é atraída para o artefato e se tornou sua força animadora. O servo costuma atacar ou mover-se por conta própria, principalmente se isso causar destruição. Uma vez a cada 24 horas, o servo, a critério do Mestre, realiza uma ação enquanto não está sintonizado.

Se o servo perder metade de seus pontos de vida ou mais, cada criatura sintonizada com ele deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Sabedoria CD 20 ou ficar encantada por 24 horas. Enquanto encantada dessa forma, a criatura segue em uma farra destrutiva, procurando destruir estruturas e atacar quaisquer criaturas desatentas à vista do servo, começando com aquelas que ameaçam o artefato - de preferência usando o servo, se possível.



PODEROSO SERVO DE LEUK-O

Enorme construção

Classe de armadura 22 (armadura natural)

Pontos de Vida 310 (27d12 + 135)

Velocidade 18 metros

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
30 (+10)	14 (+2)	20 (+5)	1 (-5)	14 (+2)	10 (+0)

Testes de Resistência Sab +9, Car +7

Habilidades Percepção +9

Resistências a danos perfuração, corte

Imunidades a danos ácido, espancamento, frio, fogo,

relâmpago, necrótico, veneno, psíquico, radiante

Imunidades de condição todas as condições, exceto invisíveis e propensas

Sentidos Visão cega 36m., percepção passiva 19

Idiomas entende os idiomas de criaturas sintonizadas mas não pode falar.

Nível de desafio - **Bônus de Proficiência** +7

Existência imutável. O servo é imune a qualquer feitiço ou efeito que alteraria sua forma ou o enviaria para outro plano de existência.

Construção resistente à magia. O servo tem vantagem sobre testes de resistência contra feitiços e outros efeitos mágicos, e ataques de feitiço feitos contra ele têm desvantagem.

Regeneração. O servo recupera 10 pontos de vida no início de sua vez. Se for reduzido a 0 pontos de vida, esta característica não funciona até que uma criatura sintonizada passe 24 horas consertando o artefato ou até que o artefato seja submetido a danos por raio.

Salto de pé. O salto em comprimento do servo é de até 50 pés e seu salto em altura é de até 25 pés, com ou sem início de corrida.

Natureza incomum. O servo não precisa de ar, comida, beber ou dormir.

Ações

Punho Destrutivo. Ataque com arma corpo a corpo ou de longo alcance: +1 7 para acertar, alcance 3 metros ou alcance 1 20 pés, um alvo. **Acerto:** 36 (4d12 + 10) de dano de força. Se o alvo for um objeto, ele sofre o triplo de dano.

Salto esmagador. Se o servo pular pelo menos 25 pés como parte de seu movimento, ele pode usar essa ação para pousar de pé em um espaço que contém uma ou mais outras criaturas. Cada uma dessas criaturas é empurrada para um espaço desocupado dentro de 5 pés do servo e deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 25. Em uma falha no teste de resistência, a criatura sofre 26 (4d12) de dano por contusão e é derrubada. Em um teste de resistência bem-sucedido, uma criatura sofre metade do dano e não é derrubada.

Auto-destruição. Ao inserir uma série específica de puxadas de alavanca e botões, os dois membros da tripulação do servo podem causar a explosão. O código de autodestruição não é revelado aos membros da tripulação quando eles se sintonizam com o artefato. Se o código for descoberto (o Mestre determina como), ele requer que dois membros da tripulação sintonizados estejam dentro do servo e gastem suas ações em 3 rodadas consecutivas executando o comando. Se os membros da tripulação começarem o processo de digitação do código, porém, o servo usará sua propriedade Fantasma na Máquina e colocará os membros da tripulação uns contra os outros.

Se os tripulantes implementarem o código com sucesso, ao final da terceira rodada, o servo explode. Cada criatura em uma esfera de 30 metros de raio centrada no servo deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 25. Em uma falha no teste de resistência, a criatura sofre 87 (25d6) de dano de força, 87 (25d6) de dano de elétrico e 87 (25d6) de dano de trovejante. Em um teste de resistência bem-sucedido, a criatura sofre metade do dano. Objetos e estruturas na área sofrem o triplo de danos. As criaturas dentro do servo são mortas instantaneamente e não deixam para trás nenhum vestígio.

Isso não destrói o servo permanentemente. Em vez disso, 2d6 dias depois, suas partes - braço esquerdo, perna esquerda, braço direito, perna direita, parte inferior do torso e parte superior do torso caem do céu em lugares aleatórios dentro de 1.610 quilômetros após a explosão. Se colocadas a menos de 1,5 metros uma da outra, as peças se reconectam e reformam o servo.

Destruindo o Servo. O servo pode ser destruído de duas maneiras. Depois de se autodestruir, suas peças desconectadas podem ser derretidas em um dos templos-forja de seus antigos criadores Olman. Alternativamente, se o servo atingir a Máquina de Lum, o Louco, ambos os artefatos explodem em uma erupção que é três vezes maior o tamanho e o dano que a propriedade de autodestruição do servo.

RAMO DE SINOS

Item maravilhoso, raro (requer sintonização por um druida ou feiticeiro)

Este instrumento de prata tem o formato de um galho de árvore e é decorado com pequenos sinos dourados. O galho é um foco de lançamento de feitiços para seus feitiços enquanto você o segura.

O ramo tem 3 cargas e recupera 1d3 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Você pode usar as cargas das seguintes maneiras enquanto a segura:

- Como uma ação bônus, você pode gastar 1 carga para detectar a presença de aberrações, seres celestiais, construtos, elementais, fadas, demônios ou mortos-vivos a até 18 metros de você. Se tais criaturas estiverem presentes e não tiverem cobertura total de você, os sinos tocam suavemente, seu tom indicando os tipos de criatura presentes.
- Como uma ação, você pode gastar 1 carga para lançar *proteção contra o bem e o mal*.

SANFONA DE FOLIÃO

Item maravilhoso, raro (requer sintonização de um bardo)

Enquanto segura esta sanfona, você ganha um bônus de +2 para a CD do teste de resistência de seus feitiços de bardo. Como uma ação, você pode usar a sanfona para lançar *Dança irresistível* de Otto do item. Esta propriedade da sanfona não pode ser usada novamente até que o próximo amanhecer.

TAMBOR FABRICANTE DE RITMO

Item maravilhoso, incomum (+1), raro (+2), muito raro (+3) (requer sintonização por um bardo)

Enquanto segura este tambor, você ganha um bônus nas jogadas de ataque de feitiço e nas CDs de teste de resistência de seus feitiços de bardo. O bônus é determinado pela raridade do tambor.

Como uma ação, você pode tocar o tambor para recuperar o uso de seu recurso *Inspiração de Bardo*. Esta propriedade do tambor não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer.

TAROKKA DAS ALMAS DE LUBA

Item maravilhoso, artefato (requer sintonização)

Nem todos os espíritos remanescentes são almas trágicas, perdidas em seu caminho para o além. Alguns definham como prisioneiros, almas mortais tão perversos que não ousam libertá-los para uma vida após a morte.

Criado por uma figura da lenda Vistani, o Tarokka das Almas de Luba moldou o destino de incontáveis heróis. As profecias desse baralho de cartas também revelaram grandes males e guiaram seu criador no caminho de forças nefastas. Vezes incontáveis a criadora do deck, Mãe Luba, escapou por pouco da condenação, sendo poupada apenas por seas intuições aguçadas. Mas mesmo para ela, nem toda maldade poderia escapar. Nos casos mais terríveis, Mãe Luba conseguiu enredar seres do mal puro em meio aos fios do destino, aprisionando-os dentro de seu baralho de tarroka. Lá, esses espíritos imundos ainda moram, presos em um reino inferior escondido entre cartas embaralhadas, esperando que o destino mude, como inevitavelmente acontecerá.

Como todos os baralhos de tarokka, o Tarokka das Almas é uma coleção ricamente ilustrada de cinquenta e quatro cartas, compondo as quatorze cartas do baralho alto e quarenta outras cartas divididas em quatro naipes: moedas, glifos, estrelas e espadas.

Propriedades aleatórias. O artefato tem as seguintes propriedades aleatórias, que você pode determinar por rolando nas tabelas na seção "Artefatos" do *Livro do Mestre*:

- 2 propriedades prejudiciais menores.
- 2 propriedades benéficas menores.

Feitiços. Enquanto segura o baralho, você pode usar uma ação para lançar uma das seguintes magias (usando a CD 18) a partir dele: *compreender idiomas*, *detectar o bem e o mal*, *detectar magia*, *detectar veneno e doença*, *localizar objeto* ou *vidência*. Depois de usar o baralho para lançar um feitiço, você não pode lançar aquele feitiço novamente até o próximo amanhecer.

Visão duradoura. Enquanto segura o baralho, você é automaticamente bem-sucedido em testes de resistência de Constituição feitos para manter sua concentração em magias de adivinhação.

Reviravolta do Destino. Como uma ação, você pode comprar uma carta do baralho e torcer a fortuna de outra criatura que você pode ver a menos de 4,5 metros de você. Escolha um dos seguintes efeitos:

Prosperidade. A criatura tem vantagem em jogadas de ataque, testes de habilidade e testes de resistência pela próxima hora.

Aflicção. A criatura tem desvantagem nas jogadas de ataque, testes de habilidade e testes de resistência pela próxima hora.

O baralho pode ser usado dessa maneira duas vezes, e você recupera todos os usos gastos no próximo amanhecer.

Prisioneiros do Destino. Sempre que você usa a propriedade *Reviravolta do Destino*, há uma chance de que uma das almas presas no deck escape. Role d100 e consulte a tabela Almas do Tarokka. Se você rolar uma das cartas altas, a alma associada a ela escapa. Você pode encontrar suas estatísticas no Livro dos Monstros. Se você rolar uma alma que já escapou, role novamente.

ALMAS DO TAROKKA

d100	carta	alma
1	O Artefato	Caveira Flamejante
2	A Fera	Espectro
3	O Quebrado	Banshee
4	O Senhor das Trevas	Vampiro
5	A Masmorra	Múmia
6	O Carrasco	Cavaleiro da morte
7	O Fantasma	Fantasma
8	O Cavaleiro	Senhor das Múmias
9	O Inocente	Fantasma
10	O Marionete	Múmia
11	As Brumas	Espectro
12	O Corvo	Cria Vampírica
13	A Vidente	Vampiro
14	O Tentador	Cria Vampírica
15-00	-	-

A alma liberada aparece em um local aleatório dentro de 16d10 quilômetros de você e aterroriza os vivos. Até que a alma liberada seja destruída, ela ganha o benefício de um bem da propriedade *Reviravolta do Destino* do deck, e você e o alvo original de *Reviravolta do Destino* sofrem o efeito de aflicção.

Embaralhando o Destino. Se você passar 7 dias sem usar a propriedade *Reviravolta do Destino*, sua sintonização com a Tarokka of Souls de Luba termina e você não pode sintonizar novamente até que outra criatura use *Reviravolta do Destino* em você.



MÃE LUBA E VISTANI

A criadora do Tarokka das Almas, Mãe Luba foi uma das líderes mais influentes dos Vistani. Por incontáveis gerações, os Vistani vagaram pelo Shadowfell, que inclui semiplanos aterrorizantes como o reino assombrado por vampiros da Baróvia. Esses viajantes aprenderam muitos segredos desses domínios e encontraram inúmeros outros vagando em meio aos horrores do Shadowfell. A maioria das bandas Vistani aceita viajantes bem-intencionados de diversas origens e origens distintas, abraçando qualquer um que busque encontrar um lar em meio às estradas e paisagens intermináveis escondidas em meio às brumas.

Uma halfling Vistani, Mãe Luba liderou um dos maiores grupos de Vistani em Shadowfell. Ela veio do mesmo mundo de onde o Conde Strahd von Zarovich e Madame Eva vieram, e ela criou uma comunidade de bondade e resiliência - sempre rara de se encontrar no Plano das Sombras. Ela liderou seu povo dando boas-vindas a estranhos, alimentando os famintos e desafiando os cruéis. Ela e Madame Eva já foram amigas, até que Madame Eva começou a negociar com as criaturas da noite. "Podemos vagar entre as sombras", disse Mãe Luba. "Mas devemos sempre servir de luz para nossos companheiros de viagem."

Alguns anos atrás, Mãe Luba desapareceu nas brumas, deixando para trás apenas o Tarokka das Almas. Diz-se que se você tirar a carta de Brumas dela, poderá ouvir os sussurros de sua voz gentil.

Destruindo o Deck. O Tarokka das Almas de Luba só pode ser destruído se todas as quatorze almas dentro dele forem liberadas e destruídas. Isso revela uma décima quinta alma, um **lich**, que habita a carta O Inferior, que aparece apenas quando as quatorze almas são derrotadas. Se esta entidade antiga for destruída, a carta Inferior desaparece e o baralho se torna um baralho tarokka normal, sem propriedades especiais, mas inclui uma nova carta do design do Mestre.

TATUAGEM DE ABSORÇÃO

Item maravilhoso (tatuagem), muito raro (requer sintonização)

Produzida por uma agulha especial, esta tatuagem mágica apresenta designs que enfatizam uma cor.

Sintonização de tatuagem. Para sintonizar esse item, você coloca a agulha na pele onde deseja que a tatuagem apareça, pressionando a agulha nesse local durante todo o processo de sintonização. Quando a sintonização é concluída, a agulha se transforma na tinta que se transforma na tatuagem, que aparece na pele. Se sua sintonia com a tatuagem terminar, a tatuagem desaparece e a agulha reaparece em seu espaço.

Resistência a danos. Enquanto a tatuagem fica na pele, você tem resistência a um tipo de dano associado a essa cor, conforme mostrado na tabela abaixo. O Mestre escolhe a cor ou a determina aleatoriamente.

d10	Tipo de dano	Cor
1	Ácido	Verde
2	Frio	Azul
3	Fogo	Vermelho
4	Energia	Branco
5	Elétrico	Amarelo
6	Necrótico	Preto
7	Veneno	Roxo
8	Psíquico	Prata
9	Radiante	Ouro
10	Trovejante	Laranja

Absorção de danos. Quando você sofre o dano do tipo escolhido, você pode usar sua reação para ganhar imunidade contra aquela instância do dano e você recupera um número de pontos de vida igual à metade do dano que você teria recebido. Uma vez que esta reação é usada, ela não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer.

TATUAGEM DA BARREIRA

Item maravilhoso (tatuagem), a raridade varia (requer sintonização)

Produzida por uma agulha especial, esta tatuagem mágica retrata imagens protetoras e usa tinta que lembra metal líquido.

Sintonização de tatuagem. Para sintonizar esse item, você coloca a agulha na pele onde deseja que a tatuagem apareça, pressionando a agulha nesse local durante todo o processo de sintonização. Quando a sintonização é concluída, a agulha se transforma na tinta que se transforma na tatuagem, que aparece na pele.

Se sua sintonia com a tatuagem terminar, a tatuagem desaparece e a agulha reaparece em seu espaço.

Proteção. Enquanto você não está usando armadura, a tatuagem concede a você uma Classe de Armadura dependendo da raridade da tatuagem, conforme mostrado abaixo. Você pode usar um escudo e ainda obter esse benefício.

Raridade

CA

Incomum	12 + seu modificador de Destreza
Rara	15 + seu modificador de Destreza (máximo de +2)
Muito Rara	18

TATUAGEM DA BOA VIDA

Item maravilhoso (tatuagem), muito raro (requer sintonização)

Produzida por uma agulha especial, esta tatuagem mágica apresenta símbolos de vida e renascimento.

Sintonização de tatuagem. Para sintonizar esse item, você coloca a agulha na pele onde deseja que a tatuagem apareça, pressionando a agulha nesse local durante todo o processo de sintonização. Quando a sintonização é concluída, a agulha se transforma na tinta que se transforma na tatuagem, que aparece na pele.

Se sua sintonia com a tatuagem terminar, a tatuagem desaparece e a agulha reaparece em seu espaço.

Resistência Necrótica. Você tem resistência a danos necróticos.

Guardião da Vida. Quando você seria reduzido a 0 pontos de vida, você cairá para 1 ponto de vida. Uma vez usada, esta propriedade não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer.

TATUAGEM DA ETAPA FANTASMA

Item maravilhoso (tatuagem), muito raro (requer sintonização)

Produzida por uma agulha especial, essa tatuagem se move e oscila na pele, partes dela parecem borradas.

Sintonização de tatuagem. Para sintonizar esse item, você coloca a agulha na pele onde deseja que a tatuagem apareça, pressionando a agulha nesse local durante todo o processo de sintonização. Quando a sintonização é concluída, a agulha se transforma na tinta que se transforma na tatuagem, que aparece na pele.

Se sua sintonia com a tatuagem terminar, a tatuagem desaparece e a agulha reaparece em seu espaço.

Forma fantasmagórica. A tatuagem tem 3 cargas e recupera todas as cargas gastas diariamente ao amanhecer. Como uma ação bônus enquanto a tatuagem está em sua pele, você pode gastar 1 das cargas da tatuagem para se tornar incorpóreo até o final do seu próximo turno. Para a duração, você ganha os seguintes benefícios:

- Você tem resistência a golpes, perfurações e cortes de danos de ataques não mágicos.
- Você não pode ser agarrado ou contido. Você pode se mover através de criaturas e objetos sólidos como se fossem terrenos difíceis. Se você terminar seu turno em um objeto sólido, receberá 1d10 de dano de força.

Se o efeito terminar enquanto você estiver dentro de um objeto sólido, você será desviado para o espaço desocupado mais próximo e receberá 1d10 de dano de força para cada 1,5 metro percorrido.

TATUAGEM TATUAGEM DA FÚRIA DE SANGUE

Item maravilhoso (tatuagem), lendário (requer sintonização)

Produzida por uma agulha especial, essa tatuagem mágica evoca fúria em sua forma e cores.

Sintonização de tatuagem. Para sintonizar esse item, você coloca a agulha na pele onde deseja que a tatuagem apareça, pressionando a agulha nesse local durante todo o processo de sintonização. Quando a sintonização é concluída, a agulha se transforma na tinta que se transforma na tatuagem, que aparece na pele.

Se sua sintonia com a tatuagem terminar, a tatuagem desaparece e a agulha reaparece em seu espaço.

Ataques sanguíneos. A tatuagem tem 10 cargas e recupera todas as cargas gastas diariamente ao amanhecer.

Enquanto esta tatuagem está em sua pele, você ganha os seguintes benefícios:

- Quando você atinge uma criatura com um ataque de arma, você pode gastar uma carga para causar um dano necrótico extra de 4d6 ao alvo e você recupera um número de pontos de vida igual ao dano necrótico causado.
- Quando uma criatura que você pode ver causa dano a você, você pode gastar uma carga e usar sua reação para fazer um ataque corpo a corpo contra aquela criatura, com vantagem em sua jogada de ataque

TATUAGEM DA GARRA MÍSTICA

Item maravilhoso (tatuagem), incomum (requer sintonização)

Produzida por uma agulha especial, esta tatuagem mágica representa formas semelhantes a garras e outras formas irregulares.

Sintonização de tatuagem. Para sintonizar esse item, você coloca a agulha na pele onde deseja que a tatuagem apareça, pressionando a agulha nesse local durante todo o processo de sintonização. Quando a sintonização é concluída, a agulha se transforma na tinta que se transforma na tatuagem, que aparece na pele.

Se sua sintonia com a tatuagem terminar, a tatuagem desaparece e a agulha reaparece em seu espaço.

Golpes mágicos. Enquanto a tatuagem estiver em sua pele, seus golpes desarmados são considerados mágicos com o propósito de superar a imunidade e resistência a ataques não mágicos, e você ganha um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano com golpes desarmados.

Malho Místico. Como ação bônus, você pode habilitar a tatuagem por 1 minuto. Enquanto isso, cada um de seus ataques corpo a corpo com uma arma ou um golpe desarmado pode atingir um alvo a até 4,5 metros de você, conforme tentáculos de tinta se lançam em direção ao alvo. Além disso, seus ataques corpo a corpo causam 1d6 de dano de força extra em um acerto. Uma vez usada, esta ação bônus não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer.

TATUAGEM DA MARCA DE SHADOWFELL

Item maravilhoso (tatuagem), raro (requer sintonização)

Produzida por uma agulha especial, esta tatuagem mágica é escura e abstrata.

Sintonização de tatuagem. Para sintonizar esse item, você coloca a agulha na pele onde deseja que a tatuagem apareça, pressionando a agulha nesse local durante todo o processo de sintonização. Quando a sintonização é concluída, a agulha se transforma na tinta que se transforma na tatuagem, que aparece na pele.

Se sua sintonia com a tatuagem terminar, a tatuagem desaparece e a agulha reaparece em seu espaço.

Essência Sombria. Você ganha visão no escuro com um alcance de 18 metros e tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade).

Defesa Sombria. Quando você recebe dano, pode usar sua reação para se tornar insubstancial por um momento, reduzindo pela metade o dano recebido. Então, a reação não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer.

TATUAGEM DE APERTO EM ESPIRAL,

Item maravilhoso (tatuagem), incomum (requer sintonização)

Produzida por uma agulha especial, esta tatuagem mágica tem desenhos que se entrelaçam há muito tempo

Sintonização de tatuagem. Para sintonizar esse item, você coloca a agulha na pele onde deseja que a tatuagem apareça, pressionando a agulha nesse local durante todo o processo de sintonização. Quando a sintonização é concluída, a agulha se transforma na tinta que se transforma na tatuagem, que aparece na pele.

Se sua sintonia com a tatuagem terminar, a tatuagem desaparece e a agulha reaparece em seu espaço.

Aperto de Gavinhas. Enquanto a tatuagem está em sua pele, você pode, como uma ação, fazer com que a tatuagem se expanda em gavinhas de tinta, que alcançam uma criatura que você pode ver a menos de 5 metros de você. A criatura deve ter sucesso em um teste de resistência de Força CD 14 ou receber 3d6 de dano de força e ser agarrada por você. Como uma ação, a criatura pode escapar do agarrar sendo bem-sucedida em um teste de Força (Atletismo) ou Destreza (Acrobacia) CD 14. O agarrar também termina se você pará-lo (nenhuma ação necessária), se a criatura estiver a mais de 15 pés de distância de você ou se você usar esta tatuagem em uma criatura diferente.

TATUAGEM DO FEITIÇO FORJADO

Item maravilhoso (tatuagem), a raridade varia

Produzida por uma agulha especial, esta tatuagem mágica contém um único feitiço de até 5º nível, feito em sua pele por uma agulha mágica. Para usar a tatuagem, você deve segurar a agulha contra a pele e falar a palavra de comando. A agulha se transforma em tinta que se torna a tatuagem, que aparece na pele com o desenho que você quiser. Assim que a tatuagem estiver lá, você pode lançar seu feitiço, sem exigir componentes materiais. A tatuagem brilha fracamente enquanto você lança o feitiço e pela duração do feitiço. Quando o feitiço termina, a tatuagem desaparece de sua pele.

O nível da magia na tatuagem determina a CD do teste de resistência da magia, bônus de ataque, modificador de habilidade de conjuração e a raridade da tatuagem, conforme mostrado na tabela Tatuagem Feitiço Forjado.

TATUAGEM FEITIÇO FORJADO

Nível de Feitiço	Raridade	Mod. de habilidade de conjuração	CD do Teste	Bonus de Ataque
Truque	Comum	+3	13	+5
1º	Comum	+3	13	+5
2º	Incomum	+3	13	+5
3º	Incomum	+4	15	+7
4º	Raro	+4	15	+7
5º	Raro	+5	17	+9



TATUAGEM DO ILUMINADOR

Item maravilhoso (tatuagem), comum (requer sintonização)

Produzida por uma agulha especial, esta tatuagem mágica apresenta uma bela caligrafia, imagens de instrumentos de escrita e similares.

Sintonização de tatuagem. Para sintonizar esse item, você coloca a agulha na pele onde deseja que a tatuagem apareça, pressionando a agulha nesse local durante todo o processo de sintonização. Quando a sintonização é concluída, a agulha se transforma na tinta que se transforma na tatuagem, que aparece na pele.

Se sua sintonia com a tatuagem terminar, a tatuagem desaparece e a agulha reaparece em seu espaço.

Escrita mágica. Enquanto esta tatuagem estiver na sua pele, você pode escrever com a ponta do dedo como se fosse uma caneta que nunca acaba.

Como uma ação, você pode tocar em um texto de até uma página e falar o nome de uma criatura. A escrita se torna invisível para todos, exceto você e a criatura nomeada, pelas próximas 24 horas. Qualquer um de vocês pode descartar a invisibilidade tocando no texto (nenhuma ação necessária). Uma vez usada, esta ação não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer.

TATUAGEM MASCARADA

Item maravilhoso (tatuagem), comum (requer sintonização)

Produzida por uma agulha especial, essa tatuagem mágica aparece em seu corpo como você deseja.

Sintonização de tatuagem. Para sintonizar esse item, você coloca a agulha na pele onde deseja que a tatuagem apareça, pressionando a agulha nesse local durante todo o processo de sintonização. Quando a sintonização é concluída, a agulha se transforma na tinta que se transforma na tatuagem, que aparece na pele.

Se sua sintonia com a tatuagem terminar, a tatuagem desaparece e a agulha reaparece em seu espaço.

Tinta fluida. Como uma ação bônus, você pode moldar a tatuagem em qualquer cor ou padrão e movê-la para qualquer área de sua pele. Seja qual for a forma que assuma, é sempre obviamente uma tatuagem. Ele pode variar em tamanho, desde não menor que uma peça de cobre até uma intrincada obra de arte que cobre toda a sua pele.

Disfarçar-se. Como uma ação, você pode usar a tatuagem para lançar o feitiço *disfarçar-se* (CD 13 para discernir o disfarce). Uma vez que o feitiço é lançado a partir da tatuagem, ele não pode ser lançado da tatuagem novamente até o próximo amanhecer.

TRATADO FULMINANTE

Item maravilhoso, raro (requer sintonização de um mago)

Este grosso livro de feitiços chamuscado cheira a fumaça e ozônio, e faíscas de energia crepitam nas bordas de suas páginas. Quando encontrado, o livro contém os seguintes feitiços: *contingência*, *bola de fogo*, *lufada de vento*, *a pequena cabana de Leomund*, *mísseis mágicos*, *onda de trovejante* e *muralha de energia*. Ele funciona como um livro de feitiços para você.

Enquanto estiver segurando o livro, você pode usá-lo como um foco de lançamento de feitiços para seus feitiços. O livro tem 3 cargas e recupera 1d3 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Você pode usar as cargas das seguintes maneiras enquanto a segura:

- Se você gastar 1 minuto estudando o livro, você pode gastar 1 carga para substituir um de seus feitiços de mago preparados por um feitiço diferente no livro. O novo feitiço deve ser da escola de evocação.
- Quando uma criatura que você pode ver sofre dano de um feitiço de evocação que você lançou, você pode usar sua reação e gastar 1 carga para causar 2d6 de dano de força extra à criatura e derrubar a criatura se ela for Grande ou menor.

VERSOS PROTETORES

Item maravilhoso, raro (requer sintonização de um mago)

Este livro de feitiços com capa de couro é reforçado com acessórios de ferro e prata e uma fechadura de ferro (CD 20 para abrir). Como uma ação, você pode tocar a capa do livro e fazer com que trave como se tivesse lançado uma *Tranca Arcana* nele.

Quando encontrado, o livro contém os seguintes feitiços: *Tranca Arcana*, *Dissipar Magia*, *Globo de Invulnerabilidade*, *Glijo de Vigilância*, *Santuário Particular de Mordenkainen*, *Proteção contra o Bem e Mal* e *Símbolo*. Ele funciona como um livro de feitiços para você.

Enquanto estiver segurando o livro, você pode usá-lo como um foco de lançamento de feitiços para seus feitiços.

O livro tem 3 cargas e recupera 1d3 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Você pode usar as cargas das seguintes maneiras enquanto a segura:

- Se você gastar 1 minuto estudando o livro, você pode gastar 1 carga para substituir um de seus feitiços de mago preparados por um feitiço diferente no livro. O novo feitiço deve ser da escola de abjuração.
- Ao lançar um feitiço de abjuração, você pode gastar 1 carga para conceder 2d10 pontos de vida temporários a uma criatura que possa ver a até 9 metros de você.



Tasha se prepara para ganhar outro jogo de xadrez mágico contra seu rival mordenkainen.

CAPÍTULO 4

FERRAMENTAS DO MESTRE

O MESTRE DO JOGO EMPREGA MUITAS ferramentas ao preparar e executar uma campanha de D&D. Como um mestre, suas ferramentas incluem sua imaginação, sua habilidade de discernir o que diverte seus jogadores, sua perspicácia para contar histórias, seu senso de humor, sua habilidade de ouvir bem, sua facilidade com as regras do jogo e muito mais. Este capítulo adiciona à sua caixa de ferramentas orientações e regras opcionais para uma variedade de situações. O capítulo também inclui uma seleção de quebra-cabeças prontos para usar, que você pode colocar em qualquer campanha.

As ferramentas aqui contidas são baseadas no material do *Livro do Mestre* e do *Livro dos Monstros*. Você pode usar algumas, todas ou nenhuma dessas ferramentas e sintá-se à vontade para personalizar o modo como funcionam. A diversão do seu grupo é fundamental, então faça suas próprias essas regras, visando atender aos gostos do seu grupo.

SESSÃO ZERO

Estabeleça limites. E se qualquer um cruzá-los
FALE!

Se a pessoa não escutar, sempre há uma Névoa
Mortal... TASHA

Antes de criar personagens ou jogar o jogo, o Mestre e os jogadores podem realizar uma sessão especial - coloquialmente chamada de sessão zero - para estabelecer expectativas, delinear os termos de um contrato social e compartilhar as regras da casa. Criar e seguir essas regras pode ajudar a garantir que o jogo seja uma experiência divertida para todos os envolvidos.

Freqüentemente, uma sessão zero inclui a construção de personagens juntos. Como Mestre, você pode ajudar os jogadores durante o processo de criação do personagem, aconselhando-os a selecionar opções que servirão à aventura ou campanha que o aguarda.

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM E PARTIDA

Cada jogador tem opções quando se trata de escolher uma raça, classe e experiência de personagem, embora você possa restringir certas opções que são consideradas inadequadas para a campanha. Se houver vários jogadores no grupo, você deve incentivá-los a escolher classes diferentes para que o grupo de aventureiros tenha uma variedade de habilidades. É menos importante que o grupo inclua vários fundos, já que às vezes é divertido interpretar um grupo de soldados ou uma trupe de artistas aventureiros. Os antecedentes que eles escolhem definem quem eram seus personagens antes de se tornarem aventureiros e também incluem ganchos de RPG na forma de ideais, laços e falhas - coisas que você deve saber.

Por exemplo, se um jogador escolhe o histórico criminal, uma das opções para o vínculo do personagem é: "Estou tentando pagar uma dívida antiga que devo a um benfeitor generoso." Se esse é o vínculo do personagem, você deve trabalhar com o jogador para decidir quem é esse benfeitor generoso e construir histórias relevantes na campanha maior.

FORMAÇÃO DO GRUPO

Durante a sessão zero, seu papel é permitir que os jogadores construam os personagens que desejam e ajudá-los a encontrar explicações sobre como seus personagens se uniram para formar um grupo de aventureiros. Pode ser útil presumir que os personagens se conhecem e têm algum tipo de história juntos, por mais breve que seja a história. Aqui estão algumas perguntas que você pode fazer aos jogadores enquanto eles criam personagens para ter uma ideia dos relacionamentos do grupo:

- Algum dos personagens é relacionado um ao outro?
- O que mantém os personagens juntos como um grupo?
- O que cada personagem mais gosta em todos os outros membros do grupo de aventureiros?
- O grupo tem um patrono? Consulte o capítulo 2, "Patronos do grupo", para exemplos de Patronos.

Se os jogadores estão tendo problemas para inventar uma história de como seus personagens se conheceram, eles podem escolher uma opção da tabela Origem do Grupo ou deixar que um teste de d6 escolha para eles. Você deve passar parte da sessão zero ajudando os jogadores a detalharem os detalhes. Por exemplo, se os personagens se reuniram para superar um inimigo comum, a identidade desse inimigo precisa ser determinada. Se um funeral reuniu o grupo, a identidade do falecido e o relacionamento de cada personagem com eles precisarão ser definidos.

ORIGEM DO GRUPO

d6	História da Origem
1	Os personagens cresceram no mesmo lugar e se conhecem há anos.
2	Os personagens se uniram para vencer um inimigo.
3	Os personagens foram reunidos por um benfeitor comum que deseja patrocinar suas aventuras.
4	Um funeral reúne os personagens.
5	Um festival reúne os personagens.
6	Os personagens ficam presos juntos.



MESTRANDO PARA UM JOGADOR

Um Mestre executando um jogo para um jogador deve passar parte da sessão zero trabalhando com aquele jogador para inventar a história de seu personagem, então deixar o jogador decidir se ele quer que o personagem tenha um ajudante (veja a seção "Ajudantes" neste capítulo)

Você pode precisar ajudar o jogador a executar o ajudante nas primeiras sessões e deve certificar-se de que o jogador entende as funções e limitações dos ajudantes: *Ajudantes são companheiros robustos que podem realizar tarefas dentro e fora de combate, incluindo coisas como montar acampamento e carregar equipamentos.* Idealmente, as habilidades de um ajudante devem complementar as do personagem principal. Por exemplo, um conjurador é um bom companheiro para um guerreiro ou ladino.

CONTRATO SOCIAL

O D&D foi criado para ser uma experiência divertida para todos. Se um ou mais participantes não estiverem se divertindo, o jogo não durará muito. A sessão zero é o momento perfeito para você e os jogadores discutirem a experiência que desejam, bem como tópicos, temas e comportamentos que consideram inadequados. A partir dessa discussão, um contrato social começa a se formar.

Às vezes, um contrato social toma forma orgânica, mas é uma boa prática ter uma conversa direta durante a sessão zero para estabelecer limites e expectativas. Um contrato social típico em um grupo de D&D inclui compromissos implícitos ou explícitos com os seguintes pontos: *Você respeitará os jogadores ao organizar um jogo divertido, justo e feito sob medida para eles. Você permitirá que cada jogador contribua para a história em andamento e dará a cada personagem momentos para brilhar. Quando um jogador está falando, você está ouvindo.* Os jogadores respeitarão você e o esforço necessário para criar um jogo divertido para todos. Os jogadores permitirão que você dirija a campanha, determine as regras e resolva discussões. Quando você está falando, os jogadores estão ouvindo. *Os jogadores respeitarão uns aos outros, ouvirão uns aos outros, apoiarão uns aos outros e farão o possível para preservar a coesão do grupo aventureiro.* Se você ou um jogador se desrespeitarem ou violarem o contrato social de alguma outra forma, o grupo pode dispensar essa pessoa da mesa.

Este contrato social cobre o básico, mas grupos individuais podem exigir termos adicionais acordados para garantir uma experiência de jogo divertida para todos. E um contrato social geralmente evolui à medida que os membros de um grupo aprendem mais uns sobre os outros.

LIMITES SUAVES E RÍGIDOS

Depois que você e os jogadores reconhecerem os termos do contrato social do jogo e concordarem em mantê-los, a conversa pode seguir para uma discussão sobre limites suaves e rígidos. Há muitas maneiras de mediar essa discussão, e você pode fazer pesquisas para encontrar uma abordagem que funcione bem para o seu grupo. Para fins desta explicação, esses termos são descritos a seguir:

- Um **limite suave** é um limite que se deve pensar duas vezes antes de cruzar, pois é provável que crie ansiedade, medo e desconforto genuínos.
- Um **limite rígido** é um limite que nunca deve ser cruzado.

Cada membro do grupo tem limites suaves e rígidos, e cabe a todos no grupo saber o que eles são. Certifique-se de que todos na mesa estão confortáveis com a forma como essa discussão ocorre. Os jogadores podem não querer discutir seus limites em voz alta ao redor da mesa, especialmente se eles são novos em jogos de RPG ou não passam muito tempo com alguns outros membros do grupo. Uma maneira de aliviar esse desconforto é encorajar os jogadores a compartilhar seus limites em particular com você e permitir que você os apresente sem atribuição a todo o grupo. Por exemplo, os jogadores podem escrever seus limites em cartões de índice para você ler em voz alta. Independentemente de como esses limites são apresentados, seria útil para você ou um dos jogadores compilar os limites em uma lista que pode ser compartilhada com todo o grupo. Lembre-se de que qualquer discussão sobre limites deve ser tratada com cuidado - mesmo compartilhar os limites de uma pessoa pode ser uma experiência muito dolorosa, e essa conversa deve ser tratada com respeito.

Os limites comuns no jogo incluem - mas não estão limitados a - temas ou cenas de sexo, exploração, discriminação racial, escravidão, violência contra crianças e animais, xingamentos gratuitos e romance entre as partes. Os limites fora do jogo comuns incluem contato físico indesejado, compartilhamento de dados, lançamento de dados, gritos, vulgaridade, advocacia de regras, uso de distração de telefones celulares e comportamento geralmente desrespeitoso.

A discussão de limites é importante porque Mestres e jogadores podem ter fobias ou gatilhos que outros podem não estar cientes. Qualquer tópico ou tema do jogo que faça um membro do grupo de jogo se sentir inseguro ou desconfortável deve ser evitado. Se um tópico ou tema deixa um ou mais jogadores nervosos, mas eles consentem em incluí-lo no jogo, incorporá-lo deve ser tratado com cuidado e você deve estar pronto para se desviar de tais tópicos e temas rapidamente.

Embora a sessão zero seja o lugar perfeito para começar esta discussão, pode não ser o único limite de tempo a ser tratado. Alguém pode cruzar uma linha e precisar ser lembrado de um limite, ou alguém pode não pensar em incluir alguns de seus limites na discussão inicial. Os jogadores também podem descobrir novos limites conforme a campanha se desenrola. Faça um plano para verificar com o grupo para ter certeza de que a lista de limites fixos e flexíveis está atualizada e lembre a todos de revisar esta lista com frequência, caso ela mude.

PERSONALIZAÇÃO DO JOGO

Além de moldar o jogo em torno dos personagens do grupo de aventureiros, você deve estar preparado para personalizar o jogo de acordo com o gosto dos jogadores. A seção "Conheça seus jogadores" na introdução do *Livro do Mestre* fornece algumas orientações para fazer isso, com base em arquétipos de jogadores conhecidos. Para ajudar a identificar quais tipos de jogadores estão no grupo, você pode perguntar a cada jogador qualquer ou todos das seguintes questões:

- Qual dos três pilares da aventura (combate, exploração, interpretação) interessa mais a você?
- Quanto humor você gosta no jogo?
- Qual nível de tecnologia você prefere?
- Você gosta de resolver enigmas e quebra-cabeças no jogo?
- Você gosta de rastrear pontos de experiência ou prefere que seu personagem avance de nível quando eu mandar?



REGRAS DA CASA

As regras da casa incluem regras opcionais, como as apresentadas no capítulo 9 do *Livro do Mestre*, e regras que você cria. Se você planeja usar as regras da casa, a sessão zero é um bom momento para discutir essas regras com os jogadores e solicitar sua opinião.

As regras da casa são mais bem apresentadas como experimentos e o tempo dirá se elas são boas para o seu jogo. Se você introduzir uma regra da casa na sessão zero que acaba tendo um efeito adverso na diversão das pessoas com o jogo, você pode descartar ou revisar a regra da casa para criar uma experiência de jogo melhor para todos. Não se sintam mal se uma regra da casa não funcionar tão bem quanto você esperava. Lembre-se: o objetivo é garantir que todos estejam se divertindo.

AJUDANTES

meu futuro companheiro poderia aprender uma ou duas coisas com tudo isso - mais material para o Projeto Humblekainen. TASHA

Esta seção fornece uma maneira direta de adicionar um NPC especial, chamado de ajudante, ao grupo de aventureiros. Essas regras pegam uma criatura com uma taxa de desafio baixa e dão a ela níveis em uma das três classes simples: Especialista, Conjurador ou Combatente.

Um ajudante pode ser incorporado a um grupo no início do partido, ou um ajudante pode se juntar a eles durante a campanha. Por exemplo, os personagens podem encontrar um aldeão, um animal ou outra criatura, fazer amizade e convidar a criatura para se juntar a eles em suas aventuras.

Você também pode usar essas regras para personalizar um monstro para seu próprio uso como Mestre.

CRIANDO UM AJUDANTE

Um ajudante pode ser qualquer tipo de criatura com um bloco de estatísticas no *Livro dos Monstros* ou outro livro de D&D, mas a classificação de desafio em seu bloco de estatísticas deve ser 1/2 ou menor. Você pega esse bloco de estatísticas e adiciona a ele, conforme explicado na seção "Ganhando uma classe de ajudante".

Para se juntar aos aventureiros, o ajudante deve ser amigo de pelo menos um deles. Essa amizade pode estar conectada à história de fundo de um personagem ou a eventos que aconteceram em jogo. Por exemplo, um ajudante pode ser um amigo de infância ou animal de estimação, ou pode ser uma criatura que os aventureiros salvaram. Como Mestre, você determina se existe confiança suficiente estabelecida para que a criatura se junte ao grupo.

Você decide quem joga com o ajudante. Aqui estão algumas opções:

- Um jogador joga com o ajudante como seu segundo personagem - ideal quando você tem apenas um ou dois jogadores.
- Um jogador joga com o ajudante como seu único personagem - ideal para um jogador que quer um personagem que é mais simples do que um personagem de jogador típico.

- Os jogadores jogam juntos com o ajudante.
- Você joga com o ajudante.

Não há limite para o número de companheiros em um grupo, mas ter mais de um por personagem do jogador pode tornar o jogo visivelmente lento. E ao estimar a dificuldade de um próximo encontro, conte cada ajudante como um personagem.

GANHANDO UMA CLASSE DE AJUDANTE

Ao criar um ajudante, você escolhe a classe que ele terá pelo resto de sua carreira: Especialista, Conjurador ou Combatente, cada um dos quais é detalhado abaixo.

Se uma classe auxiliar contém uma escolha, você pode fazer a escolha ou deixar que os jogadores a façam.

NÍVEL INICIAL

O nível inicial de um ajudante é o mesmo que o nível médio do grupo. Por exemplo, se um grupo de 1º nível começa com um ajudante, esse ajudante também é de 1º nível, mas se um grupo de 10º nível convida um ajudante para se juntar a eles, esse ajudante começa no 10º nível.

SUBINDO O NÍVEL DE UM AJUDANTE

Sempre que o nível médio de um grupo sobe, o ajudante ganha um nível. Não importa quantas aventuras recentes do grupo o companheiro experimentou; o ajudante sobe de nível por causa de uma combinação das aventuras que compartilhou com o grupo e seu próprio treinamento.

PONTOS DE VIDA

Sempre que o ajudante ganha um nível, ele ganha um Dado de Vida e seu máximo de pontos de vida aumenta. Para determinar o valor do aumento, jogue o Dado de Vida (o tipo de dado aparece no bloco de estatísticas do ajudante) e adicione seu modificador de Constituição. Ele ganha no mínimo 1 ponto de vida por nível.

Se o ajudante cair para 0 pontos de vida e não for morto imediatamente, ele cai inconsciente e subsequentemente faz testes de resistência contra a morte, assim como um personagem do jogador.

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

O bônus de proficiência do ajudante é determinado por seu nível em sua classe, conforme mostrado na tabela da classe.

Sempre que o bônus de proficiência do ajudante aumenta em 1, adicione 1 ao modificador de acerto de todos os ataques em seu bloco de estatísticas, e aumente os CDs em seu bloco de estatísticas por 1.

INCREMENTO NO VALOR DE HABILIDADE

Sempre que o ajudante ganha o recurso de Incremento no Valor de Habilidade, ajuste qualquer coisa em seu bloco de estatísticas que dependa de um modificador de habilidade que você aumenta. Por exemplo, se o ajudante tem um ataque que usa seu modificador de Força, aumente os modificadores de ataque para acerto e dano se o modificador de Força aumentar.

Se não está claro se um ataque corpo a corpo no bloco de estatísticas usa Força ou Destreza, o ataque pode usar qualquer um.

ESPECIALISTA

O especialista é um mestre em certas tarefas ou conhecimentos, privilegiando a astúcia em vez da força muscular. Pode ser um escoteiro, um músico, um bibliotecário, um menino de rua esperto, um comerciante astuto ou um ladrão.

Para ganhar a classe Especialista, uma criatura deve ter pelo menos um idioma em seu bloco de estatísticas que possa falar.

Um ajudante ganha as seguintes características de classe à medida que ganha níveis, conforme resumido na tabela de Especialistas.

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

Recurso Especialista de 1º nível

O ajudante ganha proficiência em um teste de resistência de sua escolha: Destreza, Inteligência ou Carisma.

Além disso, o ajudante ganha proficiência em cinco habilidades de sua escolha, e ganha proficiência com armadura leve. Se é um humanóide ou tem um simples ou arma marcial em seu bloco de estatísticas, ele também ganha proficiência com todas as armas simples e com duas ferramentas de sua escolha.

ÚTIL

Recurso Especialista de 1º nível

O ajudante é perito em dar assistência na hora certa; o ajudante pode realizar a ação de Ajuda como um ação bônus.

AÇÃO CORRENTE

Recurso Especialista de 2º nível

A agilidade ou raciocínio rápido do ajudante permite que ele agir rapidamente. Por sua vez no combate, pode levar o As ações Dash, Disengage ou Hide como bônus.

ESPECIALIDADE

Recurso Especialista de 3º nível

Escolha duas das proficiências de habilidade do ajudante. O bônus de proficiência do ajudante é dobrado para qualquer verificação de habilidade que faz com que use qualquer um dos proficiências.

No 15º nível, escolha mais dois companheiros proficiências de habilidade para obter esse benefício.

INCREMENTO NO VALOR DE HABILIDADE

Recurso Especialista de 4º nível

No 4º nível e novamente no 8º, 10º, 12º, 16º e 19º nível, o ajudante aumenta um valor de habilidade de sua escolha em 2, ou aumenta dois valores de habilidade de sua escolha em 1. O ajudante não pode aumentar um pontuação de habilidade acima de 20 usando este recurso.

ATAQUE COORDENADO

Recurso Especialista de 6º nível

O ajudante é perito em lutar em conjunto com um companheiro. Quando o ajudante usa seu recurso Útil para ajudar um aliado a atacar uma criatura, esse alvo pode estar a até 9 metros de distância do ajudante, e o ajudante pode causar 2d6 de dano extra a ele na próxima vez que o ajudante o atingir com um ataque role antes do final do turno atual. O dano extra é o mesmo tipo de dano causado pelo ataque.

O ESPECIALISTA

Nível	Bônus de Proficiência	Características de Classe
1º	+2	Proficiências bônus, Útil
2º	+2	Ação Corrente
3º	+2	Especialidade
4º	+2	Incremento no Valor de Habilidade
5º	+3	-
6º	+3	Ataque Coordenado
7º	+3	Evasão
8º	+3	Incremento no Valor de Habilidade
9º	+4	-
10º	+4	Incremento no Valor de Habilidade
11º	+4	Ajuda inspiradora (1d6)
12º	+4	Incremento no Valor de Habilidade
13º	+5	Especialidade
14º	+5	Talento confiável
15º	+5	-
16º	+5	Incremento no Valor de Habilidade
17º	+6	-
18º	+6	Mente afiada
19º	+6	Incremento no Valor de Habilidade
20º	+6	Ajuda inspiradora (2d6)

EVAÇÃO

Recurso Especialista de 7º nível

Devido à extraordinária boa sorte, o companheiro é hábil em evitar o perigo. Quando o ajudante é submetido a um efeito que permite que ele faça um teste de resistência de Destreza para receber apenas metade do dano, ele não sofre nenhum dano se tiver sucesso no teste de resistência, e apenas metade do dano se falhar. O ajudante não se beneficia desse recurso enquanto estiver incapacitado.

AJUDA INSPIRADORA

Recurso Especialista de 11º nível

Quando o ajudante realiza a ação de Ajuda, a criatura que recebe a ajuda também ganha um bônus 1d6 na jogada de d20. Se essa jogada for uma jogada de ataque, a criatura pode renunciar a adicionar o bônus a ela, e então se o ataque acertar, a criatura pode adicionar o bônus à jogada de dano do ataque contra um alvo. No 20º nível, o bônus aumenta para 2d6.



TALENTO CONFIÁVEL

Recurso Especialista de 14º nível

O ajudante refinou suas habilidades em um grau excepcional. Sempre que o ajudante faz um teste de habilidade que inclui todo o seu bônus de proficiência, ele pode tratar um teste de d20 de 9 ou menos como um 10.

MENTE AFIADA

Recurso Especialista de 18º nível

O ajudante ganha proficiência em um dos seguintes testes de resistência de sua escolha: Inteligência, Sabedoria ou Carisma.

CONJURADOR

Um companheiro que se torna um conjurador percorre os caminhos da magia. O ajudante pode ser um mago, um sacerdote, um adivinho, um artista mágico ou uma pessoa com magia em suas veias.

Para ganhar a classe conjurador, uma criatura deve ter pelo menos um idioma em seu bloco de estatísticas que possa falar.

Um ajudante ganha as seguintes características de classe à medida que ganha níveis nesta classe, conforme resumido na tabela Conjurador.

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

Recurso Conjurador de 1º nível

O ajudante ganha proficiência em um teste de resistência à sua escolha: Sabedoria, Inteligência ou Carisma. Além disso, o ajudante ganha proficiência em duas habilidades de sua escolha na lista a seguir: Arcana, História, Intuição, Investigação, Medicina, Atuação, Persuasão e Religião.

O ajudante ganha proficiência com armadura leve e, se for um humanóide ou tiver uma arma simples ou marcial em seu bloco de estatísticas, também ganha proficiência com todas as armas simples.

CONJURAÇÃO

Recurso Conjurador de 1º nível

O ajudante ganha a habilidade de Conjuração. (Se a criatura já tiver a característica de Conjuração, esta característica substitui aquela.) Escolha a função do Conjurador: Mago, Curandeiro ou Prodígio. Esta escolha determina a lista de magias e habilidade de conjuração usada pelo ajudante, conforme mostrado na tabela de conjuração.

CONJURAÇÃO

Função	Lista de feitiços	Habilidade
Mago	Mago	Inteligência
Curandeiro	Clérigo e Druida	Sabedoria
Prodígio	Bardo e Bruxo	Carisma

Espaços de Magia. A tabela O Conjurador mostra quantos espaços de feitiço o ajudante tem para lançar seus feitiços Conjurador de primeiro nível e superior. Para lançar uma dessas magias, o ajudante deve gastar um espaço do nível da magia ou superior. O ajudante recupera todos os espaços de magia gastos quando termina um descanso longo.

Feitiços conhecidos. O ajudante conhece dois truques e um feitiço de primeiro nível de sua escolha em sua lista de feitiços. Aqui estão as recomendações para um lançador de feitiços de primeiro nível de cada função:

Mago: *Mãos Mágicas, Raio de Gelo, Onda Trovejante.*

Curador: *Curar Ferimentos, Orientação, Chama Sagrada.*

Prodígio: *Rajada Mística, Palavra Curativa, Luz.*

As colunas Truques Conhecidos e Feitiços Conhecidos da tabela O Conjurador mostra quando o ajudante aprende mais feitiços de sua escolha. Cada um dos feitiços na coluna Feitiços conhecidos deve ser de um nível para o qual o

ajudante tenha slots de feitiço, conforme mostrado na tabela. Por exemplo, quando o ajudante atinge o 5º nível nesta classe, ele pode aprender um novo feitiço do 1º ou 2º nível.

Além disso, quando o ajudante ganha um nível nesta classe, você pode escolher uma das magias que ele conhece desta classe e substituí-la por outra magia de sua lista de magias. O novo feitiço deve ser um truque ou de um nível para o qual o ajudante tenha slots de feitiço.

Habilidade de conjuração. A habilidade de conjuração do ajudante para essas magias depende da escolha que você fez na tabela de conjuração.

O ajudante usa sua habilidade de conjuração sempre que um feitiço se refere a essa habilidade. Além disso, ele usa seu modificador de habilidade de conjuração para definir a CD do teste de resistência para um feitiço que ele conjura e ao fazer uma jogada de ataque com um feitiço.

O CONJURADOR

Nível de Conjurador	Bônus de Proficiência	Características de Classe	Truques Conhecidos	Feitiços Conhecidos	1º	2º	3º	4º	5º
1º	+2	Bônus de Proficiência, Conjuração	2	1	2	-	-	-	-
2º	+2	-	2	2	2	-	-	-	-
3º	+2	-	2	3	3	-	-	-	-
4º	+2	Incremento no Valor de Habilidade	3	3	3	-	-	-	-
5º	+2	-	3	4	4	2	-	-	-
6º	+2	Truques Potentes	3	4	4	2	-	-	-
7º	+2	-	3	5	4	3	-	-	-
8º	+2	Incremento no Valor de Habilidade	3	5	4	3	-	-	-
9º	+2	-	3	6	4	3	2	-	-
10º	+2	-	4	6	4	3	2	-	-
11º	+2	-	4	7	4	3	3	-	-
12º	+2	Incremento no Valor de Habilidade	4	7	4	3	3	-	-
13º	+2	-	4	8	4	3	3	1	-
14º	+2	Feitiços Fortalecidos	4	8	4	3	3	1	-
15º	+2	-	4	9	4	3	3	2	-
16º	+2	Incremento no Valor de Habilidade	4	9	4	3	3	2	-
17º	+2	-	4	10	4	3	3	3	1
18º	+2	Incremento no Valor de Habilidade	4	10	4	3	3	3	1
19º	+2	-	4	11	4	3	3	3	2
20º	+2	Conjuração Focada	4	11	4	3	3	3	2

CD para suas magias = 8 + bônus de proficiência do ajudante + seu modificador de Conjurador.

Modificador de Ataque de Magia = bônus de proficiência do ajudante + seu modificador de Conjurador.

Foco de feitiço. O ajudante pode usar um foco para seus feitiços dependendo da escolha que você fez na Tabela de Conjuração. Um Mago pode usar um foco arcano, um Clérigo pode usar um símbolo sagrado e um Prodigio pode usar um foco arcano ou um instrumento musical.

INCREMENTO NO VALOR DE HABILIDADE

Recurso Conjurador de 4º nível

No 4º nível e novamente no 8º, 10º, 12º, 16º e 19º nível, o ajudante aumenta um valor de habilidade de sua escolha em 2, ou aumenta dois valores de habilidade de sua escolha em 1. O ajudante não pode aumentar um pontuação de habilidade acima de 20 usando este recurso.

TRUQUES POTENTES

Recurso Conjurador de 6º nível

O ajudante pode adicionar o modificador de habilidade de Conjurador ao dano que ele causa com qualquer truque.

FEITIÇOS FORTALECIDOS

Recurso Conjurador de 14º nível

Escolha uma escola de magia. Sempre que o ajudante lança um feitiço daquela escola gastando um espaço de feitiço, o ajudante pode adicionar seu modificador de habilidade de conjuração à jogada de dano ou de cura da magia, se houver.

CONJURAÇÃO FOCADA

Recurso de Conjurador de 20º nível

Receber dano não pode quebrar a concentração do ajudante em um feitiço.

COMBATENTE

Um ajudante Combatente cresce em proezas marciais enquanto luta ao seu lado. Pode ser um soldado, um guarda municipal, uma besta treinada para batalha ou qualquer outra criatura preparada para o combate.

Um ajudante ganha as seguintes características de classe à medida que ganha níveis nesta classe, conforme resumido na mesa do Guerreiro.

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

Recurso Combatente de 1º nível O ajudante ganha proficiência em um teste de resistência de sua escolha: Força, Destreza ou Constituição. Além disso, o ajudante ganha proficiência em duas habilidades de sua escolha na lista a seguir: Acrobacia, Adestrar Animais, Atletismo, Intimidação, Natureza, Percepção e Sobrevivência.

O ajudante ganha proficiência com todas as armaduras, e se for um humanóide ou tiver uma arma simples ou marcial em seu bloco de estatísticas, ele ganha proficiência com escudos e todas as armas simples e marciais



PAPEL MARCIAL

Recurso Combatente de 1º nível

Cada guerreiro se concentra no ataque ou na defesa em seu treinamento. Escolha uma das seguintes opções:

Atacante. O ajudante ganha +2 de bônus em todas as jogadas de ataque.

Defensor. O ajudante pode usar sua reação para impor desvantagem na jogada de ataque de uma criatura a menos de 1,5m dela cujo alvo não seja o ajudante, desde que o ajudante possa ver o atacante.

SEGUNDO VENTO

Recurso Combatente de 2º nível

O ajudante pode usar uma ação bônus em seu turno para recuperar pontos de vida iguais a 1d10 + seu nível nesta classe. Depois de usar esse recurso, ele deve terminar um descanso curto ou longo antes de poder usá-lo novamente.

O ajudante pode usar este recurso duas vezes entre os descansos no 20º nível.

CRÍTICO APRIMORADO

Recurso Combatente de 3º nível As jogadas de ataque do ajudante dão um acerto crítico em uma jogada de 19 ou 20 no d20.

INCREMENTO NO VALOR DE HABILIDADE

Recurso Combatente de 4º nível

No 4º nível e novamente no 8º, 10º, 12º, 16º e 19º nível, o ajudante aumenta um valor de habilidade de sua escolha em 2, ou aumenta dois valores de habilidade de sua escolha em 1. O ajudante não pode aumentar um pontuação de habilidade acima de 20 usando este recurso.

ATAQUE EXTRA

Recurso Combatente de 6º nível O ajudante pode atacar duas vezes, em vez de uma, sempre que realizar a ação de Ataque em seu turno. O número de ataques aumenta para três quando o ajudante atinge o 15º nível.

Se o ajudante tem a ação Ataque Múltiplo, ele pode usar Ataque Extra ou Ataque Múltiplo em um turno, não ambos.

PRONTIDÃO PARA A BATALHA

Recurso Combatente de 7º nível O ajudante tem vantagem nas jogadas de iniciativa.

DEFESA MELHORADA

Recurso Combatente de 10º nível A Classe de Armadura do ajudante aumenta em 1.

INDOMÁVEL

Recurso Warrior de 11º nível O ajudante pode rolar novamente um teste de resistência que falha, mas deve usar o novo teste. Quando usa esse recurso, ele não pode usar o recurso novamente até que termine um longo descanso.

O ajudante pode usar esse recurso duas vezes entre pausas longas começando no 18º nível.

O COMBATENTE

Nível	Bonus de Proficiência	Características de Classe
1st	+2	Bonus de Proficiência, Papel Marcial
2nd	+2	Segundo Vento (1 Uso)
3rd	+2	Crítico Aprimorado
4th	+2	Incremento no Valor de Habilidade
5th	+3	—
6th	+3	Ataque Extra (1 Extra)
7th	+3	Prontidão Para a Batalha
8th	+3	Incremento no Valor de Habilidade
9th	+4	—
10th	+4	Defesa Melhorada
11th	+4	Indomável (1 Uso)
12th	+4	Incremento no Valor de Habilidade
13th	+5	—
14th	+5	Incremento no Valor de Habilidade
15th	+5	Ataque Extra (2 Extras)
16th	+5	Incremento no Valor de Habilidade
17th	+6	—
18th	+6	Indomável (2 Usos)
19th	+6	Incremento no Valor de Habilidade
20th	+6	Segundo Vento (2 Usos)



NEGOCIANDO COM MONSTROS

por que lutar se um bate-papo animado é possível? Se as coisas saírem do controle, apenas mostre-se com uma porta dimensional. TASHA.

Encontrar um monstro não precisa provocar uma briga. Uma oferenda, como comida, pode acalmar alguns monstros hostis, e criaturas sapientes geralmente preferem falar do que sacar armas. Se os aventureiros tentarem negociar com um monstro, você pode improvisar o encontro ou usar as regras de interação social no *Livro do Mestre*. Considere conceder vantagem aos personagens em qualquer teste de habilidade que eles façam para se comunicar com uma criatura se eles oferecerem algo que ela deseja. A seção "Desejos dos monstros" abaixo sugere coisas que uma criatura pode gostar, dependendo de seu tipo.

PESQUISA DE MONSTROS

Os aventureiros podem pesquisar o que uma criatura provavelmente deseja. A tabela de Pesquisa de Monstros sugere quais habilidades podem ser usadas para aprender sobre uma criatura de um tipo específico. A CD para um teste de habilidade relevante é igual a 10 + o índice de desafio da criatura.

PESQUISA DE MONSTROS

Tipo	Perfícias Sugeridas
Aberração	Arcanismo
Fera	Adestrar Animais, Natureza ou Sobrevivência
Celestial	Arcanismo ou Religião
Constructo	Arcanismo
Dragão	Arcanismo, História, ou Natureza
Elemental	Arcanismo ou Natureza
Fada	Arcanismo ou Natureza
Demônio	Arcanismo ou Religião
Gigante	História
Humanoide	História
Monstruosidade	Natureza ou Sobrevivência
Cubo Gelatinoso	Arcanismo ou Sobrevivência
Planta	Natureza ou Sobrevivência
Morto-Vivo	Arcanismo ou Religião

DESEJOS DOS MONSTROS

ABERRAÇÃO

1d4 Oferta Desejada

- 1 O cérebro ou outros órgãos de uma criatura rara.
- 2 Bajulação e subserviência.
- 3 Segredos ou conhecimentos que ainda não conhece.
- 4 Aceitar um estranho enxerto orgânico em seu corpo.

FERA

1d4 Oferta Desejada

- 1 Carne fresca.
- 2 Uma melodia calmante.
- 3 Miçangas, tecidos, penas ou cordões de cores vivas.
- 4 Um velho bicho de pelúcia ou outra bugiganga macia.

CELESTIAIS

1d4 Oferta Desejada

- 1 O conto de uma figura heróica.
- 2 Um juramento para fazer três atos de caridade antes do amanhecer.
- 3 A coroa de um tirano derrotado.
- 4 Uma relíquia sagrada ou uma valiosa herança de família.

CONSTRUCTOS

1d4 Oferta Desejada

- 1 Óleo para aplicar nas juntas da construção.
- 2 Um item mágico com cargas, para ser usado como combustível.
- 3 Um vaso infundido com poder elemental.
- 4 Componentes de adamantina ou mithril.

DRAGÕES

1d4 Oferta Desejada

- 1 Ouro ou gemas.
- 2 Qualquer coisa de um tabuleiro de rivais dracônicos.
- 3 Uma antiguidade transmitida por pelo menos três gerações.
- 4 Uma representação artística lisonjeira do dragão.

ELEMENTAIS

1d4 Oferta Desejada

- 1 Uma joia que vale pelo menos 50 PO, que a criatura come.
- 2 Uma amostra extremamente pura de um elemento favorecido.
- 3 Uma maneira de retornar o elemental ao seu plano de origem.
- 4 Executando uma dança do plano do elemental.

FADAS

1d4 Oferta Desejada

- 1 A memória do seu primeiro beijo.
- 2 A cor dos seus olhos.
- 3 Um objeto de profundo valor sentimental para você.
- 4 Recitando um poema sublime.

DEMÔNIOS

1d4 Oferta Desejada

- 1 Sua alma.
- 2 Um objeto sagrado profanado.
- 3 Sangue de um ente querido vivo ou recentemente morto.
- 4 Quebrando uma promessa sagrada na presença do demônio.

GIGANTES

1d4 Oferta Desejada

- 1 Um anão admitindo que uma construção gigante é superior à construção anã.
- 2 Um animal de trabalho que seja forte.
- 3 Vários barris de cerveja.
- 4 Tesouro roubado de um gigante rival.

HUMANÓIDES

1d4 Oferta Desejada

- 1 Prometendo encontrar um item perdido de grande importância para sua cultura.
- 2 Desafiá-los para um tipo de competição amigável, como dançar, cantar ou beber.
- 3 Recuperando algo que perderam.
- 4 Informações sobre os segredos ou fraquezas de um inimigo.

MONSTRUOSIDADES

1d4 Oferta Desejada

- 1 Deslocando os restos presos da última refeição da criatura.
- 2 A comida favorita da criatura.
- 3 Expulsando o rival da criatura.
- 4 Fazendo movimentos que imitam a dança de acasalamento do monstro.

CUBOS GELATINOSOS

1d4 Oferta Desejada

- 1 Um frasco de líquidos pútridos.
- 2 Um pano com um odor nocivo.
- 3 Ossos ou metal, que o cubo absorve prontamente.
- 4 Um galão de qualquer fluido efervescente.

PLANTAS

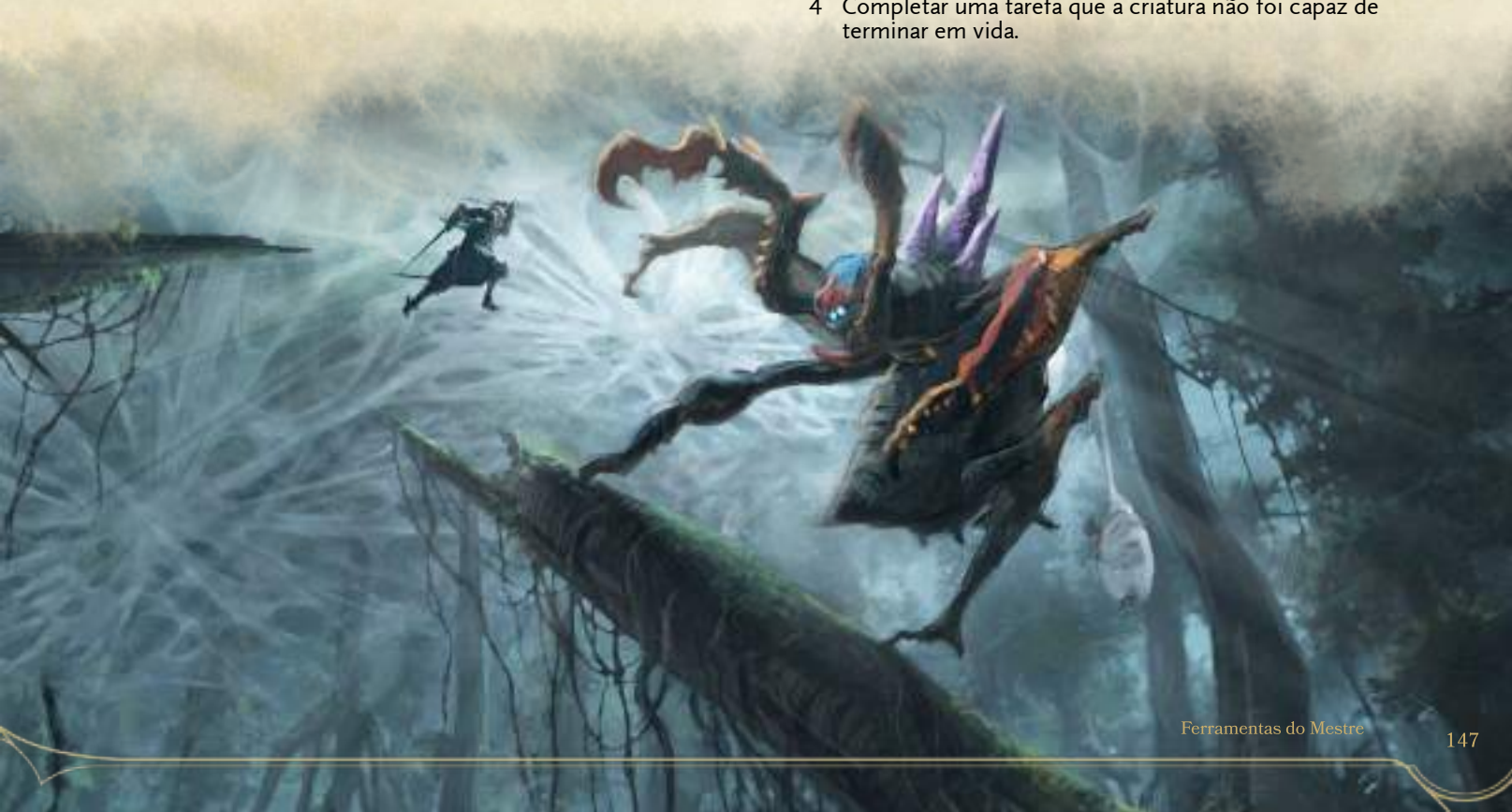
1d4 Oferta Desejada

- 1 Meio quilo de adubo.
- 2 Água de uma nascente infundida com a energia Feywild.
- 3 Removendo vegetação invasora do território da criatura.
- 4 Destruindo todos os machados e instrumentos de fogo que o grupo carrega.

MORTOS-VIVOS

1d4 Oferta Desejada

- 1 Um frasco de sangue.
- 2 Uma lembrança pessoal do passado da criatura.
- 3 Materiais, ferramentas ou habilidades para tornar um mausoléu estrondoso à prova de sol.
- 4 Completar uma tarefa que a criatura não foi capaz de terminar em vida.



PERIGOS AMBIENTAIS

Quando suas primeiras lembranças são de crescer em Feywild, coisas como cogumelos que distorcem o tempo, frutas alucinantes e gatos malhados gigantes parecem muito menos caprichosos e muito mais, "Podemos, por favor, mudar para o Plano Material para que eu possa ter algum pedaço de uma infância normal ?!" **TASHA**

Esta seção explora como adicionar desafios fantásticos a qualquer local e maneiras de dar vida ao cenário de uma aventura.

Quando o nome de uma criatura aparece em negrito em uma tabela aqui, isso indica que você pode encontrar o bloco de estatísticas da criatura no *Livro dos Monstros*.

REGIÕES SOBRENATURAIS

Nem todas as terras prosperam como a natureza planejou. Forças mágicas, intrusos estranhos ou eventos trágicos podem alterar o destino de uma área, mudando fundamentalmente a terra. Embora a flora, a fauna, as estruturas e os habitantes possam permanecer inalterados, o caráter inato da terra adquire novas qualidades.

Uma região sobrenatural é permeada por uma força sobrenatural em uma área tão grande ou pequena, quanto você desejar. Na área afetada, certos efeitos e breves encontros reforçam um tema subjacente. Esses efeitos ocorrem à medida que os personagens atravessam uma região influenciada ou adicionam interesse a um local afetado específico.

As descrições das seguintes regiões sobrenaturais resumem a região, apresentam uma tabela de efeitos potenciais dentro da área afetada e observam os gatilhos para um efeito aleatório. Sinta-se à vontade para personalizar os efeitos de cada região para se adequar a qualquer aventura.

Os efeitos de uma região ocorrem quando você quiser, no momento em que cada descrição sugere, ou em uma ou mais das seguintes circunstâncias:

- Logo após o grupo entrar pela primeira vez na região
- Quando uma criatura perde mais da metade de seus pontos de vida
- Quando uma criatura lança um feitiço de 1º nível ou superior
- Quando uma criatura ativa um item mágico
- Quando uma criatura faz um barulho excepcionalmente alto ou chama a atenção de outra forma
- Quando o grupo passa pelo menos 30 minutos na mesma região

ESPLENDOR ABENÇOADO

A graça dos Planos Superiores atinge esta região. Considere rolar na tabela de Efeitos de Radiância Abençoados quando as seguintes circunstâncias ocorrerem na região:

- Uma criatura é bem-sucedida em um teste de resistência compelido pelas habilidades de um demônio ou morto-vivo

- Uma criatura é o alvo de um feitiço de clérigo ou paladino de 3º nível ou superior
- Uma criatura obtém um acerto crítico contra um demônio ou um morto-vivo
- Uma criatura experimenta uma epifania ou triunfo inspirador no serviço à justiça ou em desafio à maldade

EFEITOS DO ESPLENDOR ABENÇOADO

1d100 Efeito

01-06 A luz dourada preenche um cilindro de 6 metros de raio e 12 metros de altura centralizado em um personagem da região e depois desaparece. Esse personagem e seus amigos no cilindro ganham os benefícios do feitiço de *Auxílio Divino* por 1 hora.

07-12 A energia radiante irrompe em uma esfera de 3 metros de raio centrada em uma criatura aleatória da região. Cada criatura na esfera que não é morta-viva recupera 3d6 pontos de vida. Cada criatura morta-viva na esfera sofre 3d6 de dano radiante.

13-18 Aberrações, demônios e mortos-vivos na região têm desvantagem em jogadas de ataque e testes de habilidade pelas próximas 24 horas.

19-24 Cada criatura carregando o símbolo sagrado de uma divindade de um plano não maligno, enquanto na região ganha vantagem em testes de resistência pelas próximas 24 horas

25-30 Um personagem da região está repleto de poder celestial. Por 1 minuto, os ataques corpo a corpo do personagem causam 2d6 de dano radiante extra em um acerto

31-36 Uma arma simples ou marcial que não seja mágica e carregada por um personagem na região ganha as propriedades de uma *maça de ruptura* por 24 horas.

37-42 Uma espada voadora reluzente (use o bloco de estatísticas da espada voadora no *Manual dos Monstros*) aparece a menos de 18 metros de uma aberração, um demônio ou um morto-vivo, que se torna o alvo da espada. A espada causa dano radiante em vez de cortar dano e sabe a localização exata de seu alvo enquanto o alvo está dentro da região. A espada desaparece quando ela ou seu alvo são reduzidos a 0 pontos de vida.

43-48 Um personagem da região ouve sussurros de seres celestiais ou refrões de coros celestiais. O personagem pode fazer uma pergunta a essas vozes como se estivesse usando o feitiço *Comunhão*.

49-54 Aberrações, demônios e mortos-vivos na região emitem um brilho carmesim por 1 minuto. As criaturas emitem luz fraca em um raio de 3 metros, os ataques contra elas têm vantagem se o atacante puder vê-las, e as criaturas não podem se beneficiar por serem invisíveis.

55-60 O poder celestial explode em uma esfera de 9 metros de raio de luz divina centrada em uma aberração, um demônio ou uma criatura morta-viva dentro da região. Cada criatura na esfera deve fazer um teste de resistência de Constituição com CD 15. Em caso de falha, a criatura sofre 4d6 de dano radiante e fica cega. Em um sucesso, leva metade do dano e não fica cego.



- 61- Um personagem na região sente um profundo senso de propósito e ganha o benefício do feitiço *Benção* por 1 minuto. Eles podem escolher duas outras criaturas que possam ver para obter os benefícios da magia também.
- 67- Uma voz estrondosa troveja em Celestial e pode ser ouvida em toda a região. Cada criatura na região deve fazer um teste de resistência de Constituição com CD 15. Com um sucesso, a criatura ganha 2d10 pontos de vida temporários. Em caso de falha, a criatura fica surda por 1 minuto.
- 73- Um personagem da região ganha a habilidade de curar aflições por 1 hora. Como uma ação, eles podem lançar *Restauração Menor* ou *Restauração Maior* sem gastar um slot de magia e não requerendo componentes materiais.
- 79- Os efeitos de um feitiço sagrado (exceto CD 17).
84 com um teste de seus efeitos extras (escolha do Mestre), estabeleça-se sobre a região por 24 horas.
- 85- Uma voz angelical ressoa por toda a região. Cada criatura deve ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria CD 15 ou realizar a opção de rastejar da magia *comando*.
- 91- Um personagem na região ganha resistência permanentemente a danos necróticos. Role novamente se você já rolou este efeito.
- 96- Um personagem na região ganha a habilidade de usar o recurso de clérigo da Intervenção Divina, que tem sucesso automaticamente. O personagem pode usar o recurso concedido desta forma apenas uma vez e deve usá-lo em 7 dias. Role novamente se você já rolou este efeito

REINO DISTÂNTE

À medida que as almas viajam para longe do Plano Material após a morte, elas vivem no Plano Astral como espíritos ou são puxadas para um dos Planos Externos para continuar sua jornada. Mas algumas entidades encontram maneiras viajar além dos Planos Exteriores para morar no Reino Distante. Lá eles se transformam ao longo de eras em abominações ou males antigos, fervilhando em uma realidade com suas próprias leis. Todos os que permanecem no Reino Distante são eventualmente transformados em formas alienígenas pelas forças místicas do reino.

A influência perniciosa do Reino Distante é frequentemente sutil, vazando para o Plano Material através de lugares estreitos na realidade ou como pensamentos invasivos que inspiram a vida a se propagar por caminhos estranhos. Considere rolar a tabela de Efeitos do Reino Distante quando as seguintes circunstâncias ocorrerem em uma região tocada pelo Reino Distante:

- Um Bruxo cujo Patrono do Outro Mundo é um Grande Ancião rola 1 ou 20 no d20 para um teste de habilidade, uma jogada de ataque ou um teste de resistência.
- Os personagens fazem um breve ou longo descanso na região.
- Uma criatura passa mais de uma hora lendo um livro sobrenatural escrito por aqueles que viram ou interagiram de outra forma com o Reino Distante.

EFEITOS DO REINO DISTÂNTE

1d100 Efeito

- 01-09 Uma estrutura na região sussurra baixinho. Qualquer criatura dentro de 18 metros da estrutura que possa ouvi-la deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Sabedoria CD 12 ou ser encantada. Enquanto estiver encantado dessa forma, a criatura deve se mover em direção à fonte do sussurro, evitando perigos óbvios. Quando atinge a fonte, fica incapacitado. A criatura pode repetir o teste de resistência quando receber dano e ao final de cada hora, encerrando o efeito sobre si mesma em caso de sucesso.
- 10-18 Um mal antigo volta sua atenção para a região, impondo a pressão de sua presença insondável sobre o local. Qualquer criatura que terminar um descanso na região deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Carisma CD 12, ou não ganha nenhum benefício ao terminar o descanso. Em vez disso, encontra rabiscos estranhos, pedras empilhadas ou seus pertences dispostos em padrões intrincados e obscuros nas proximidades.
- 19-27 Plantas e animais locais compartilham uma inteligência malévola. Role um d6. Em um 1-2, um feitiço de *Praga de Insetos* é centrado em uma criatura aleatória na região. Em 3-4, 1d4 **enxames de corvos** e 1d4 **enxames de ratos** reúnem e atacam qualquer outra criatura na região. Em um 5-6, um **treant** (em terreno florestal) ou um **galeb duhr** (em terreno rochoso) ataca.
- 28-36 A distância não funciona mais de forma compreensível na região. As criaturas fazem jogadas de ataque à distância com desvantagem e o alcance desses ataques é reduzido pela metade.
- 37-45 A paisagem se derrete em uma massa de carne se contorcendo, olhos e bocas com presas. Em um espaço desocupado no solo carnudo surgem 1d4 + 5 **estranguladores** que atacam qualquer pessoa à vista.
- 46-54 Murmúrios ininteligíveis ameaçam dominar a mente de uma criatura aleatória da região. No início do turno da criatura, ela deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Inteligência CD 13 ou usar sua ação para fazer um ataque corpo a corpo contra a criatura mais próxima que puder ver. Se não houver outras criaturas ao alcance, o alvo passa sua ação balbuciando.
- 55-63 Apêndices bizarros se agitam sob o solo e ao redor de árvores ou outras estruturas nesta região. Dezenas de membros surgem, prendendo qualquer pessoa em uma esfera de 9 metros ao redor de uma criatura aleatória. Cada criatura na esfera deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Destreza CD 14 ou receber 3d6 de dano por contusão e ser contida. Qualquer criatura que terminar seu turno na área sofre 3d6 de dano por contusão. Uma criatura pode libertar a si mesma ou a outra pessoa ao seu alcance de ser restringida dessa maneira usando uma ação para fazer um teste de Força ou Destreza CD 14 bem-sucedido (sua escolha).

1d100 Efeito

- 64-72 As criaturas da região não conseguem sair dela e se veem cobrindo o mesmo terreno continuamente. Quando eles percebem isso, 2d10 horas se passaram, durante as quais eles não fizeram nenhum progresso em seus esforços para sair. O efeito então termina, e cada criatura deve ter sucesso em um teste de resistência de Constituição CD 10 ou ganhar 1 nível de exaustão.
- 73-79 Uma criatura aleatória na região ouve sussurros estranhos e deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Sabedoria CD 14 ou ficará encantada. Enquanto encantada dessa forma, a criatura se concentra em copiar os designs blasfemos que aparecem em sua mente usando qualquer meio que tenha disponível (tinta, carvão, lama ou seu próprio sangue). A menos que seja contida, a criatura conclui os projetos em 1 hora de trabalho. Quando a criatura termina seu trabalho, ela não está mais encantada, e um **slaad da morte** aparece a 9 metros dela e ataca qualquer um que esteja à vista.
- 80-85 Características naturais e estruturas nesta região se contorcem para soletrar palavras e formar símbolos estranhos. Qualquer criatura que tentar ler as mensagens deve fazer um teste de Inteligência CD 20 (Arcana). Com um sucesso, a criatura ganha percepção como se tivesse lançado a magia de *Contato Extraplanar*. Em uma falha, a criatura é afetada como se falhasse em um teste de resistência contra a magia *Confusão*. Este efeito termina no final do próximo turno da criatura.
- 86-90 Nessa região, coisas circulares (como botões, bolas de cristal, o sol e assim por diante) parecem terrivelmente erradas. Uma criatura aleatória que comece seu turno nesta região deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Inteligência CD 14 ou passar o turno tentando destruir esses objetos ruidosamente.
- 91-95 Olhos brilhantes, que choram lágrimas viscosas, aparecem em objetos inanimados por toda a região. Esses olhos observam os personagens, e as criaturas da região não podem ser surpreendidas pelos personagens enquanto os olhos existirem. Um olho se fecha e desaparece se sofrer algum dano. Role novamente se você já rolou este efeito.
- 96-00 Um rasgo na realidade cria uma fenda na região, semelhante ao da magia *Portal*, que passa pelo Reino Distante e se conecta a um plano aleatório. Qualquer criatura que entrar na fenda sofre 10d10 de dano psíquico dos horrores do Reino Distante e aparece em um espaço vazio próximo à abertura da fenda em outro plano aleatório. A fenda desaparece após 2d10 + 2 horas.

ASSOMBRADO

Os arredores assombrados incluem casas sobrecarregadas por atos sombrios, locais de assassinatos em massa e locais onde pessoas morreram experimentando um medo, tristeza ou ódio poderosos. Lugares assombrados trazem ecos do passado e, como fantasmas, assediam os visitantes enquanto eles buscam uma trégua de traumas antigos. Poucos lugares são assombrados sem sentido, e você pode personalizar facilmente os resultados gerais na tabela a seguir para atender a todos os tipos de contos macabros.

Considere rolar na tabela de efeitos assombrados quando as seguintes circunstâncias ocorrerem na região:

- Uma criatura ganha a condição de medo.
- Várias criaturas não conseguem ver.
- Uma criatura está sozinha.
- Chega a meia-noite ou outra hora sinistra.
- Um fantasma ou outra criatura ligada à história sombria da região ameaça o grupo.

EFEITOS ASSOMBRADOS

1d100 Efeito

01-05 Uma violenta tempestade começa, centrada na região. Não acaba até que o grupo saia da região.

06-10 Uma construção aleatória na região ganha os benefícios do *Proteger Fortaleza* (teste de resistência CD 13) pelas próximas 24 horas.

11-15 Uma parte mundana dos arredores de um personagem aleatório - talvez um tronco de árvore ou uma cabeça de animal taxidermizada - anima por 1 minuto e sussurra um aviso ou ameaça revelar um dos segredos do personagem.

16-20 Toda luz brilhante enfraquece para diminuir a luz por 24 horas. Fontes que fornecem luz fraca, como velas, não emitem luz.

21-25 A temperatura na região cai 10 graus **Fahrenheit** a cada hora durante as próximas 1d6 horas, após o que a temperatura volta ao normal. Se estiver frio o suficiente, os cristais de gelo se formam em padrões sinistros.

26-30 A sombra de uma criatura aleatória age independentemente pelas próximas 24 horas. A sombra age fora de sincronia com seu dono, talvez sufocando dramaticamente ou tentando assassinar outra sombra.

1d100 Efeito

31 -35 Após o próximo pôr do sol, o sol não nascerá novamente por 36 horas. Durante esse tempo, o céu sobre a região pode conter uma lua carmesim, ser obscurecido por uma névoa turbulenta ou exibir estrelas estranhas piscando.

36-40 Durante a noite seguinte, uma criatura adormecida aleatória desaparece e reaparece cerca de trinta centímetros abaixo de onde eles estavam dormindo - normalmente enterrada em terra não perturbada ou em um espaço sob o assoalho. A criatura ou outra pessoa pode libertá-lo com um teste bem-sucedido de Força CD 13 (Atletismo).

41-45 Uma criatura aleatória na região é alvo do feitiço *Levitar* (teste de resistência CD 15) por 1 minuto.

46-50 Um fantasma não violento, mas inquietante - talvez um animal de estimação, uma criança com tendência a acidentes ou um dedão do pé desmembrado - aparece e segue uma criatura aleatória por 24 horas antes de desaparecer. O fantasma desaparece se reduzido a 0 pontos de vida.

51-55 A aparência de um personagem do jogador muda nas próximas 24 horas para refletir a história assombrada da região. Por exemplo, eles podem manifestar a cicatriz facial característica associada a um tirano notório que morreu na região.

56-60 Pelas próximas 24 horas, qualquer humanoides morto na região se decompõe rapidamente e sobe como um **esqueleto** 1d10 minutos após morrer.

61 -65 Nas próximas 24 horas, sempre que qualquer criatura é ferida, seu sangue (ou fluido semelhante) se espalha para formar uma mensagem curta ou quadro medonho.

66-70 Um espírito habita a arma simples ou marcial de um personagem, tornando-o um item mágico inteligente até que o personagem deixe a região. Gere aleatoriamente as propriedades do item conforme descrito na seção "Itens mágicos Inteligentes" do *Guia do Mestre*.

71 -75 Uma força espectral se manifesta para um personagem na região, permitindo que ele faça uma pergunta e receba uma resposta curta como por meio do feitiço *Augúrio*. A força se manifesta como uma prancheta se movendo em um quadro falante, escrevendo em um vidro embaçado ou insetos enxameando para criar mensagens

1d100 Efeito

- 76-80 Durante a noite seguinte, um personagem adormecido na região recebe uma visão como se fosse o alvo do feitiço do *Sonho*. O sonho é breve e inquietante, revelando algum elemento da história do ambiente e colocando o personagem no lugar de quem ali sofreu um destino cruel.
- 81-85 Um caixão ou um pequeno espaço fechado na região - talvez uma caixa antiga, um monte de pedras ou um toco de árvore selado com pedras - irradia uma malícia palpável. Na primeira vez que uma criatura o abrir, role um dado. Se você rolar um número par, a criatura recebe uma visão terrível e fica com medo de todas as criaturas pelas próximas 24 horas. Se você rolar um número ímpar, um avatar da morte aparece e ataca como se tivesse sido convocado pela carta Caveira de um *baralho de muitas coisas*.
- 86-90 Durante as próximas 24 horas, sempre que qualquer criatura na região recupera pontos de vida de um feitiço, a magia de cura deixa cicatrizes. Isso pode ser acompanhado por uma purga da bile negra ou uma força espectral se libertando da criatura. Essas cicatrizes podem ser removidas apenas por *Restauração Maior* ou *Desejo*.
- 91-95 Por 24 horas, um fio luminoso de vapor flutua sobre um cadáver ou tumba da região. Se o fogo-fátuo for colocado em um recipiente, uma criatura segurando o receptáculo pode lançar o feitiço de ressurreição uma vez, não exigindo componentes e fazendo com que o fogo-fátuo apague. Qualquer criatura que retorne à vida desta forma tem sonhos estranhos.
- 96-00 Uma névoa misteriosa surge das sombras. Esta névoa densa obscurece fortemente tudo em uma esfera de 50 pés de raio em torno de uma criatura aleatória na região. Qualquer criatura que comece seu turno na névoa deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Constituição CD 10 ou ganhará 1 nível de exaustão. Essa exaustão não pode ser removida enquanto a criatura está na névoa. Além disso, as criaturas percebem visões inquietantes através da névoa, como ruínas sinistras ou silhuetas que não fazem barulho fugindo da perseguição. A névoa não pode ser dispersada por nenhum vento, mas clareia após 1 minuto.

INFESTADO

Em muitos mundos, a biomassa dos insetos supera radicalmente a dos organismos superiores. Migrações em massa e espécies de insetos mortais podem colocar criaturas maiores em perigo, mas a maioria dos insetos não passa de um aborrecimento. No entanto, por meio de explosões populacionais selvagens, manipulação mágica, crescimento sobrenatural, cruzamento com espécies de outro mundo ou circunstâncias estranhas, os insetos podem invadir uma região inteira. Enxames de insetos se tornam a espécie dominante em uma área, consumindo plantas e animais, criando colmeias ou túneis elaborados e infestando estruturas e a terra.

Os seguintes efeitos representam uma região invadida por insetos ou colmeias de criaturas semelhantes, provavelmente manipuladas por magia, inteligência sobrenatural ou fatores ambientais para infestar uma área em incontáveis números e expulsar todas as vidas concorrentes.

Considere rolar a tabela de Efeitos infestados quando as seguintes circunstâncias ocorrerem na região:

- Teias, casulos, colmeias, formigueiros ou outras habitações de insetos são perturbados.
- Uma criatura ataca um enxame de insetos ou um inseto pequeno ou maior, como uma centopéia gigante ou uma aranha gigante, na região.
- Uma criatura começa um descanso curto ou longo.

EFEITOS INFESTADOS

1d100 Efeito

- 01-05 Zumbidos intensos ou ruídos de trituração preenchem a região pelas próximas 24 horas. Com exceção de sons verdadeiramente cacofônicos, as criaturas só podem ouvir a fala e ruídos que se originam a até 3 metros deles.
- 06-10 Uma migração em massa de insetos começa, com ondas de insetos minúsculos rastejando por toda a região. As criaturas não podem descansar um pouco ou muito na região pelas próximas 24 horas.
- 11-15 Um enxame de moscas bioluminescentes converge para uma criatura aleatória na região. No minuto seguinte, a criatura emite luz fraca em um raio de 3 metros, qualquer ataque contra ela tem vantagem se o atacante puder vê-lo, e a criatura não pode se beneficiar por ser invisível.
- 16-20 Uma fervura de cupins explode do solo, junto com dezenas de ossos e um tesouro à escolha do Mestre (veja "Tesouro Aleatório" no *Guia do Mestre*).
- 21-25 Uma criatura em forma de grilo com as estatísticas de um gato salta até uma criatura aleatória e a segue como um animal de estimação afetuoso por 24 horas antes de sair correndo.
- 26-30 Um Enxame de 1d4 + 2 Larvas com um brilho fraco aparece em um espaço desocupado a até 9 metros do grupo. Qualquer criatura que consume uma dessas larvas suculentas recebe os benefícios de uma *poção de cura*.
- 31-35 Uma grande mariposa de cor psicodélica voa sobre a festa, polvilhando os personagens com um pó estranho. As criaturas sobre as quais a mariposa sobrevoa devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de Constituição CD 16 ou serem encantadas por todas as criaturas por 1 hora.
- 36-45 A região está repleta de teias finas, que funcionam como um terreno difícil.
- 46-50 Quase todas as superfícies são cobertas por conchas descartadas semelhantes a cigarras que se quebram ruidosamente quando pisadas, impondo desvantagem nos testes de Destreza (Furtividade) feitos enquanto se movem por elas. As conchas desaparecem após 1 hora.

1d100 Efeito

- 51-55 Um verme volumoso e inchado emerge do solo a cerca de 3 metros do grupo e explode, cobrindo o solo com ichor em um quadrado de 3 metros centralizado nele. Esta região é afetada pelo feitiço *Área Escorregadia* (teste de resistência CD 13) por 1 minuto.
- 56-60 O solo se abre sob uma criatura aleatória, criando um fosso de areia movediça (consulte o *Guia do Mestre*).
- 61-65 Uma criatura aleatória na região deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Constituição CD 16 ou contrair a doença da podridão da visão (consulte o *Guia do Mestre*) de parasitas minúsculos.
- 66-70 Insetos cor de estrume cobrem o solo. As criaturas que se movem com metade de sua velocidade normal de caminhada podem ignorar os insetos. Aqueles que se movem mais rápido devem ter sucesso em um teste de resistência de Constituição CD 16 ou serão envenenados até o início de seu próximo turno. Uma criatura envenenada desta forma tem sua velocidade reduzida a 0, pois é dominada pelo cheiro fétido dos insetos esmagados. As criaturas que não precisam respirar são automaticamente bem-sucedidas neste teste de resistência.
- 71-75 Um dos personagens da região deve ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria CD 15 ou será transformado em uma aranha gigante, como se fosse pelo feitiço *Metamorfose*. O feitiço dura 1 hora ou até ser dissipado.
- 76-80 Uma criatura aleatória na região deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Constituição com CD 16 ou adquire uma infestação de peixes prateados voraz em seu equipamento. A infestação é descoberta na próxima vez que a criatura terminar um descanso curto ou longo. Se a criatura tiver qualquer material de papel, o peixe silvestre destrói um livro aleatório ou outro item de papel que não seja mágico.
- 81-85 Uma criatura aleatória na região deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Constituição CD 16 ou se tornar hospedeira de uma tênia particularmente agressiva. A criatura afetada não ganha nenhum benefício ao comer até que receba um tratamento que remova a doença. Uma criatura imune a doenças é automaticamente bem-sucedida neste teste de resistência.
- 86-90 Os ácaros que picam infestam as roupas das criaturas da região. Qualquer criatura usando armadura média ou pesada tem desvantagem nas jogadas de ataque, testes de habilidade e testes de resistência pelas próximas 24 horas.
- 91-95 Minúsculos aracnídeos invadem espaços autônomos. Na próxima vez que uma criatura aleatória na região vestir sua roupa ou armadura após terminar um longo descanso, ela deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Constituição CD 16 ou sofrerá 11 (2d10) de dano de veneno.

1d100 Efeito

- 96-00 Incontáveis minúsculos insetos sugadores de sangue infestam a região pelas próximas 1d6 horas. A cada hora, cada criatura na região deve ter sucesso em um teste de resistência de Constituição CD 10 ou ganhar 1 nível de exaustão. Os insetos não afetam criaturas imunes a doenças.

ZONA ESPELHADA

Uma zona espelhada ocorre onde as energias planares e mágicas convergem e criam um lugar de reflexos. Criaturas, objetos e energia refletem, refratam, duplicam ou são transportados para outro lugar. Tais locais surgem da intrusão de um Plano de Espelhos teorizado no Plano Material, ou onde a poderosa magia governando a transição, proteção ou adivinhação teve resultados inesperados.

Considere rolar a tabela de efeitos da zona espelhada quando as seguintes circunstâncias ocorrerem na região:

- Uma criatura quebra um espelho.
- Uma criatura usa qualquer magia de teletransporte.
- Uma ilusão aparece.
- Uma criatura personifica outra criatura.

EFEITOS DA ZONA ESPELHADA

1d100 Efeito

- 01-06 As criaturas da região começam a exibir características diferentes das suas nas próximas 24 horas. Durante esse tempo, as criaturas afetadas têm vantagem em testes de Carisma (Enganar) e testes de habilidade feitos para se disfarçar.
- 07-12 A magia *Terreno Alucinógeno* (teste de resistência CD 15) afeta o terreno natural da região, transformando-o em um tipo diferente de terreno (escolha do Mestre).
- 13-18 Uma criatura aleatória na região ganha os benefícios do feitiço *Piscar* por 1 minuto, brilhando com reflexos quebrados sobrepostos.
- 19-24 As criaturas da região não lançam reflexos. Testes de Sabedoria (Intuição) feitos contra essas criaturas têm desvantagem, e as criaturas têm desvantagem em testes de Carisma (Persuasão) feitos contra qualquer um que perceba sua falta de reflexo. Ao deixar a região, as criaturas recuperam seus reflexos e o efeito termina.
- 25-34 Reflexos de criaturas 1d4 na região emergem dos espelhos e atacam. Os reflexos são versões bidimensionais e cintilantes das criaturas que os lançam. Trate os reflexos como **sombras** que são fadas em vez de mortos-vivos e vulneráveis a danos por pancada em vez de radiantes.
- 35-40 Um personagem da região ganha o benefício da magia *Reflexos*. As imagens criadas às vezes se movem ou falam por sua própria vontade.

1d100 Efeito

- 41-46 Pelas próximas 24 horas, certos ferimentos causados na região atraem lascas espectrais de vidro que causam danos extras. Qualquer criatura, exceto um constructo ou morto-vivo, atingida por um ataque que causa dano perfurante ou cortante começa a sangrar, perdendo 1d4 pontos de vida no início de cada um de seus turnos. Se a criatura sangrando for atingida por outro ataque, o sangramento aumenta em 1d4. Qualquer criatura pode realizar uma ação para estancar o ferimento com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Medicina) CD 10. O sangramento também para se o alvo receber cura mágica.
- 47-52 Espelhos e outras superfícies altamente reflexivas permitem o transporte mágico enquanto estão na região. Qualquer criatura que toque seu reflexo em um objeto que não está usando ou carregando pode lançar imediatamente a magia *Passo Nebuloso*, sem exigir componentes.
- 53-58 Um personagem pode lançar o feitiço de *Vidência* (teste de resistência CD 17) uma vez nas próximas 24 horas, não exigindo componentes, mas usando um espelho ou outra superfície reflexiva.
- 59-64 A pele de uma criatura aleatória na região torna-se sutil e reflexiva pelas próximas 24 horas. Durante a duração, aquela criatura tem vantagem em testes de resistência contra magias, e os ataques de magia têm desvantagem contra aquela criatura.
- 65-70 Uma espada longa ou espada curta com uma lâmina feita de um espelho denteado aparece em um espaço desocupado a menos de 18 metros de uma criatura aleatória na região. A arma é uma *Espada do Sangramento* (consulte o *Guia do Mestre*). Se o portador da arma rolar 1 ou 20 em uma jogada de ataque usando a arma, a arma se estilhaça e é destruída após aquele ataque.
- 71-76 Pelas próximas 24 horas, quando alguém na região atingir uma criatura com uma jogada de ataque e causar dano a ela, o atacante deve ter sucesso em um teste de resistência de Carisma CD 13 ou receber dano de força igual à metade do dano causado.
- 77-82 Dois discos de energia cintilantes, verticais e reflexivos aparecem em espaços não ocupados na região por 1 minuto. Cada um tem 1,8 metros de diâmetro e flutua 30 cm acima do solo. Um aparece em um espaço desocupado a menos de 30 pés da festa. Qualquer criatura que se move pelo disco aparece instantaneamente a 1,5 m do outro disco ou do espaço desocupado mais próximo.
- 83-88 Na próxima vez que um personagem do grupo ver seu reflexo na região, esse reflexo ganha vida e envolve sua contraparte na conversa. Ele se oferece para responder a uma pergunta feita a ele como se a criatura tivesse lançado o feitiço de *Adivinhação*. Depois de responder à pergunta, o reflexo volta ao normal.

1d100 Efeito

- 89-94 Cacos flutuantes de espelhos quebrados giram pela região, mostrando reflexos de criaturas e lugares que não estão presentes, pelo próximo minuto antes de desaparecer. Na contagem de iniciativa 20 (perdendo todos os empates), os fragmentos fazem um ataque de arma de longo alcance (+6 para acertar) contra uma criatura aleatória na região. Em um acerto, o alvo sofre 10 (3d6) de dano por corte.
- 95-00 Uma duplicata de uma criatura aleatória na região aparece em um espaço desocupado dentro de 30 pés daquela criatura. A aparência, as estatísticas do jogo e o equipamento da duplicata são idênticos aos da criatura. A duplicata ataca imediatamente a criatura, procurando matá-la. Se a duplicata morrer, ela e todo o seu equipamento se quebrarão em fragmentos de espelho. Se a duplicata não conseguir matar a criatura em 1 hora, a duplicata desaparece.

RESSONÂNCIA PSÍQUICA

Em uma área de ressonância psíquica, a magia impõe efeitos estranhos em criaturas e objetos. Essas manifestações resultam de emoções fortes combinadas com o uso de magia ou da presença de criaturas psiônicas.

Considere rolar a tabela de Efeitos de Ressonância Psíquica quando as seguintes circunstâncias ocorrerem na região:

- Uma criatura passa por uma experiência emocional poderosa.
- Uma criatura sofre uma quantidade de dano psíquico maior que seu valor de Constituição.
- Uma criatura fica encantada ou assustada.
- Uma criatura experimenta comunicação telepática.

EFEITOS DE RESSONÂNCIA PSÍQUICA

1d100 Efeito

- 01-06 Uma criatura aleatória na região ganha a capacidade de lançar o feitiço de *detectar de pensamentos* (teste CD 13) uma vez nas próximas 24 horas, não necessitando de componentes. Inteligência é o atributo que será utilizado para o lançamento deste feitiço.
- 07-12 Uma criatura aleatória na região é afetada pelo feitiço de *Limpar a Mente* durante as próximas 24 horas.
- 13-18 Por 1 minuto na iniciativa, conte 20 (perdendo todos os empates), objetos minúsculos e pequenos na região que não estão sendo usados ou carregados são arremessados por uma força invisível. Uma criatura aleatória na região deve ter sucesso em um teste de resistência de Destreza CD 15 ou sofrer 2d4 de dano por contusão dos objetos arremessados.
- 19-24 As memórias tornam-se nítidas e claras por 1 hora. Durante este tempo, cada criatura na região adiciona o dobro de seu bônus de proficiência aos testes de Inteligência feitos para recuperar informações.
- 25-34 Dores de cabeça e hemorragias nasais infestam os humanóides na região, impondo desvantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) por 1 hora.

1d100 Efeito

- 35-40 O poder psíquico se acumula na mente de uma criatura aleatória da região. Uma vez no minuto seguinte, a criatura pode usar uma ação bônus para atacar magicamente a mente de outra criatura que ela possa ver. O alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de Inteligência CD 14 ou sofrer 4d10 de dano psíquico.
- 41-46 Os medos ocultos tornam-se pesadelos. Qualquer criatura que terminar um descanso curto ou longo na região deve ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria CD 10 ou não ganhará nenhum benefício por terminar o descanso.
- 47-52 Por 1 hora, cada criatura na região ganha a habilidade de se comunicar telepaticamente com qualquer criatura que possa ver em um raio de 18 metros. Se o alvo entender qualquer idioma, ele pode responder telepaticamente.
- 53-58 Uma criatura aleatória na região pode sentir a presença de mentes próximas por 1 hora. Durante a duração, a criatura ganha vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) feitos para localizar outras criaturas em um raio de 36m dela, até mesmo criaturas atrás de cobertura total.
- 59-64 As criaturas da região sofrem de pensamentos desarticulados e dificuldade de concentração por 1 hora. Enquanto isso, as criaturas têm desvantagem em testes de inteligência e testes de resistência de Constituição para manter a concentração em magias.
- 65-70 Uma criatura aleatória na região ouve sussurros estranhos em sua mente. Os sussurros são fragmentos de pensamentos de outras criaturas próximas. A criatura tem vantagem em testes de Sabedoria (Intuição) por 1 hora.
- 71-76 Uma criatura aleatória na região ganha a habilidade de lançar o feitiço *Telecinesia* (teste CD 15) uma vez nas próximas 24 horas, não requerendo componentes. Inteligência é o atributo que será utilizado para o lançamento deste feitiço.
- 77-82 Os pensamentos da região atraem a energia psíquica ambiente, formando campos protetores nas mentes das criaturas. As criaturas da região ganham resistência a danos psíquicos pela próxima hora.
- 83-88 Por 1 minuto na contagem de iniciativa 20 (perdendo todos os empates), uma criatura aleatória na região deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Inteligência CD 15 ou sofrer 2d6 de dano psíquico.
- 89-94 Compaixão e alegria enchem a mente de uma criatura aleatória na região por 1 minuto. Durante a duração, a criatura tem vantagem nos testes de resistência de Inteligência, Sabedoria e Carisma, e desvantagem nas jogadas de ataque.
- 95-00 A mente de todos os animais da região é inundada com energia psíquica. Essa energia faz com que o valor de inteligência de cada besta se torne 10, se ainda não for maior, e a besta ganhe a habilidade de falar Comum e Silvestre fluentemente. Essas mudanças são permanentes.

DESPERTAR QUALQUER COISA

As lendas estão repletas de forças naturais e objetos mundanos que assumem características humanóides para guiar ou confundir os heróis: estátuas que cantam, animais que sussurram segredos, nuvens que falam o que pensam. Embora monstros como elementais, galeb duhr e treants representem forças naturais trazidas à vida, nem toda rocha falante ou riacho sagaz precisa de um bloco de estatísticas. Talvez suas aventuras levem um grupo para uma terra onde as plantas falam livremente ou um reino fechado onde almas petrificadas imploram por ajuda. Não se sinta restringido pelas opções do *Livro dos Monstros* ou pelas limitações da magia *objeto animado*, caso queira dar vida extra à sua história. Preencher o reduto de uma bruxa com relíquias murmurantes, uma floresta de fadas com vegetação de espionagem ou um templo de deus do céu com coros de pássaros torna um lugar especialmente memorável. Feitiços como *animar objeto*, *despertar*, *falar com animais*, *falar com plantas* e similares fornecem orientação sobre como dar vida a criaturas e objetos comuns.

MAGIA ESTRAGADA

A fonte de magia está danificada ou corrompida nesta região. A magia é imprevisível e resultados estranhos ocorrem quando uma criatura lança um feitiço. Essas regiões surgem quando rituais potentes dão errado (ou se têm sucesso, no caso de empreendimentos perigosos e destrutivos), na sequência de batalhas mágicas cataclísmicas ou quando um artefato foi destruído.

Considere rolar na tabela Efeitos da Magia Estragada quando as seguintes circunstâncias ocorrerem na região:

- Quaisquer cargas são gastas em um item mágico.
- Um slot de magia de 1º nível ou superior é gasto.
- Um dragão, uma fada ou um elemental de classificação de desafio 5 ou mais morre.

EFEITOS DA MAGIA ESTRAGADA

1d100 Efeito

- 01-05 Todos os itens mágicos na região perdem temporariamente suas propriedades mágicas, tornando-se não mágicos por 1 hora. Os artefatos não são afetados. Quando os itens recuperam sua magia, a sintonização da criatura com qualquer um deles é restaurada.
- 06-10 A região se torna uma zona mágica morta por 1 hora. Enquanto isso, toda a região é afetada pelo feitiço *Campo Antimagia*.
- 11-15 Uma criatura aleatória na região deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Destreza CD 15 ou ser fechada na *Esfera Resiliente de Otiluke* por 1 minuto.
- 16-20 Uma criatura aleatória na região que gastou espaços de magia recupera um espaço de magia gasto de um nível aleatório.



1d100 Efeito

- 21-25 Chamas de energia mágica passam pela região por 1 minuto. Durante a duração, cada rodada na contagem de iniciativa 20 (perdendo todos os empates), uma criatura aleatória na região sofre 2d4 de dano de um tipo determinado por um d6: 1, ácido; 2, frio; 3, fogo; 4, energia; 5, elétrico; ou 6, trovejante.
- 26-30 Um dos personagens da região deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Sabedoria CD 15 ou ser transformado em um *Cão Teleportador*, como se fosse pelo feitiço *Metamorfose*. O feitiço dura 1 hora ou até ser dissipado.
- 31-35 Uma criatura aleatória na região que possui slots de magia gasta um slot de magia de um nível aleatório em uma chuva inofensiva de faíscas e sons.
- 36-40 Todo o fogo na região congela em gelo que emite uma luz azul igual à iluminação que normalmente fornece. Além disso, a região irradia frio extremo (consulte o *Guia do Mestre*) por 1 dia.
- 41-45 Uma criatura aleatória na região com espaços de magia se torna um ponto focal para magia ambiente por 1 hora. No final de cada turno da criatura, outras criaturas a até 3 metros dela devem ter sucesso em um teste de resistência de Destreza contra a CD de resistência de feitiço do conjurador ou sofrerão 1d6 de dano de energia.
- 46-50 O feitiço da *Esfera Flamejante* (teste CD 15) é ativado espontaneamente em um espaço desocupado dentro de um raio de 1,5 m do grupo. Na contagem de iniciativa 20 (perdendo todos os empates), a esfera se move 30 pés em direção à criatura mais próxima. A esfera desaparece após 1 minuto.

1d100 Efeito

- 51-55 Armas simples ou marciais na região que não são mágicas estalam com poder. Por 1 hora, eles se tornam armas mágicas que concedem um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano feitas com eles.
- 56-60 Uma energia rodopiante envolve uma criatura aleatória na região por 24 horas. Enquanto isso, a criatura ganha resistência ao dano de energia e sua velocidade é reduzida em 3 metros.
- 61-65 Cada personagem na região de repente aprende um pouco de magia. Um personagem aprende um truque do mago à escolha do personagem e conhece o truque por 1d8 dias.
- 66-70 Uma criatura aleatória na região estala com faíscas de luz por 1 hora. Enquanto isso, a criatura magicamente irradia luz brilhante em um raio de 3 metros e luz fraca por 3 metros adicionais. Além disso, qualquer criatura que tocar (exigindo um ataque desarmado se o alvo não quiser) sofre 1d6 de dano de energia.
- 71-75 Um relâmpago se forma em uma linha de 1,5 m de largura entre duas criaturas na região que estão a uma distância de até 9 m uma da outra e não atrás de cobertura total. Cada criatura na linha (incluindo as duas) deve fazer um teste de resistência com Destreza CD 13, sofrendo 4d6 de dano elétrico em uma falha de resistência ou metade do dano em uma resistência bem-sucedida.
- 76-80 O feitiço de gravidade reversa (exceto CD 18) atividades por 1 minuto, centralizado no solo abaixo de uma criatura aleatória na região.
- 81-85 Na contagem de iniciativa 20 (perdendo todos os empates), duas criaturas aleatórias na região devem, cada uma, fazer um teste de resistência de Carisma CD 15. Se qualquer um dos testes falhar, as criaturas se teletransportam magicamente, trocando de lugar. Se ambos os testes forem bem-sucedidos, eles não se teletransportam.
- 86-90 Uma criatura aleatória na região quebra feitiços por 1 hora. Sempre que alguém dentro de 6 metros da criatura lançar um feitiço, o conjurador deve ter sucesso em um teste de resistência CD 15 usando sua habilidade de lançar o feitiço, ou o feitiço se esgota sem efeito. O espaço de magia, carga ou uso de recurso que alimentou a magia é desperdiçado.
- 91-95 Durante as próximas 24 horas, a primeira vez que uma criatura na região tem como alvo outra criatura com uma magia, o lançador deve fazer um teste de resistência com CD 11 usando sua habilidade de lançar feitiço. Em uma falha no teste, o feitiço tem como alvo o lançador. Em um teste bem-sucedido, o feitiço funciona normalmente. Este efeito então termina.
- 96-00 Uma criatura aleatória na região pode, de repente, lançar o feitiço desejo uma vez, no minuto seguinte. Role novamente se você rolou este efeito nas últimas 24 horas.

FENÔMENOS MÁGICOS

A magia tem a capacidade de tornar imprevisíveis até mesmo os ambientes naturais mais serenos. Seja o resultado de calamidades mágicas, influências sobrenaturais ou nexos de forças inexplicáveis, os efeitos subsequentes variam de caprichosos a mortais.

TEMPESTADE MÍSTICA

Quando correntes mágicas ficam presas em meio a ventos e nuvens, podem ocorrer tempestades místicas.

Vento de areia. Ventos sobrenaturais como os de planos como Pandemônio ou Minethys, a terceira camada de ventos de areia de Carceri-can desovam. Um vento de areia é uma intensa tempestade de areia, reunindo grandes rochas e outros detritos, além de areia ou grãos. A área dentro da tempestade é fortemente obscurecida, e uma criatura exposta à tempestade sofre danos de 1d4 no início de cada um de seus turnos.

Somente uma cobertura ou abrigo substancial oferece proteção contra a areia ou detritos. Um vento de esfolamento deixa 1d8 metros de areia ou detritos em seu rastro. Um teste bem sucedido de Inteligência CD 15 (Arcanismo) ou (Natureza) ou teste de Sabedoria (Sobrevivência) permite que um personagem reconheça um vento de esfolamento 1 minuto antes de ele atacar, dando tempo para procurar abrigo. Um vento de esfolamento normalmente dura 1d4 x 10 horas.

Tempestade de chamas. Nuvens de fuligem atravessadas com relâmpagos vermelhos e laranja liberam um dilúvio de gotículas de fogo. Qualquer criatura apanhada pela chuva escaldante sofre 2d6 de dano de fogo no início de cada um de seus turnos. As gotículas acendem qualquer objeto inflamável que não esteja sendo usado ou carregado; caso contrário, as gotas queimam imediatamente. A fumaça, fuligem, crepitação e rugido baixo da tempestade impõem desvantagem aos testes de Sabedoria (Percepção) e jogadas de ataque à distância.

Uma tempestade de chamas geralmente dura 2d4 minutos, embora as nuvens de tempestade originárias possam persistir por dias, criando várias tempestades de chamas.

Tempestade necrótica. Tempestades infundidas com a essência da turbulência da morte com nuvens escuras que manifestam crânios maliciosos e relâmpagos brancos como os ossos. Qualquer criatura exposta à tempestade que não seja um constructo ou um morto-vivo deve ter sucesso em um teste de resistência de Constituição CD 13 ao final de cada minuto ou sofrerá 3d6 de dano necrótico.

Uma criatura que morre em uma tempestade necrótica surge como um esqueleto ou zumbi (sua escolha) 1d10 minutos depois.

Uma tempestade necrótica dura 1d4 horas e deixa as colheitas secas e os poços intragáveis por 1d4 dias após sua passagem.

Uivo de Thrym. Essas nevascas de gelar os ossos conduzem uma parede de vento e neve como uma geleira viva. A tempestade projeta frio extremo (consulte o *Guia do Mestre*). Devido ao vento uivante e às densas partículas de gelo branco-azuladas, a área da tempestade está fortemente obscurecida, e jogadas de ataque à distância e testes de Sabedoria (Percepção) feitos dentro dela têm desvantagem.

Qualquer criatura exposta à tempestade no início de seu turno sofre 2d6 de dano de frio e não pode recuperar pontos de vida até passar pelo menos 1 hora em um ambiente quente. Uma criatura que morre na tempestade congela sólida. As criaturas que são imunes aos danos do frio são imunes aos efeitos da tempestade e podem ver normalmente dentro dela.

O uivo de Thrym normalmente dura 2d10 horas.

ECOS EMOCIONAIS

Ocasionalmente, um lugar se infunde com as emoções poderosas daqueles que um dia moraram, trabalharam, celebraram ou sofreram lá. As áreas com ecos emocionais geralmente estão associadas a uma emoção comum, como alegria ou tristeza. Essa área pode ser tão pequena quanto um cômodo de uma casa ou tão grande quanto uma floresta. Uma vez por dia, se uma criatura dentro da área expressa até mesmo o mais tênue indício da emoção predominante, a terra procura agarrar essa criatura e inspirá-la a produzir mais do sentimento ligado ao eco emocional. A criatura é alvo de um feitiço de *Sugestão* (CD 16), com a intenção de fazê-la permanecer na área e realizar um ato relacionado à sua emoção associada. O efeito dura 24 horas.

A lista a seguir mostra alguns dos ecos emocionais mais comuns, onde eles tendem a aparecer e como eles normalmente influenciam as criaturas:

Ousadia: aparece em campos de batalha e desfiladeiros que ecoam, encorajando criaturas a gritar verdades ocultas e realizar suas maiores vitórias

Dúvida: aparece ao redor de penhascos ou desertos e faz as criaturas hesitarem, desconfiando de sua capacidade de escalar ou escapar de suas dificuldades atuais

Medo: aparece em cavernas e ruínas, dominando as criaturas de pavor e incitando-as a dar voz aos seus medos mais profundos

Ódio: aparece em regiões vulcânicas e faz com que as criaturas grem e destruam coisas

Inspiração: aparece em torno de memoriais ou maravilhas naturais, fazendo com que as criaturas criem obras de arte no local e fiquem obcecadas por elas

Alegria: aparece em vales ou campos floridos, inspirando criaturas a dançar, relaxar e cantar

Amor: aparece ao longo de praias ou pomares e incentiva as criaturas a confessar seu amor aos outros e listar interminavelmente suas coisas favoritas

Tristeza: aparece em ruínas e pântanos, especialmente em torno de areia movediça, e oprime as criaturas com soluções e confissões de arrependimento

FONTES ENCANTADAS

Fontes encantadas transbordam de águas milagrosas, sejam elas de fontes mágicas escondidas sob a terra ou abençoadas por seres sobrenaturais. Aqueles que encontrarem esses locais místicos podem se banhar ou beber nas piscinas e, temporariamente, obter uma medida da magia das águas. Todos os tipos de protetores ou guardiões cobiçosos podem esporear ao redor dessas fontes, afastando estranhos ou exigindo um preço digno pelo acesso às águas místicas.

Enquanto muitas fontes encantadas trazem as bênçãos de deuses selvagens ou seres fadas, algumas estão contaminadas. Essas podem ser águas que foram poluídas há muito tempo pelo ichor de uma entidade maligna. Tal como acontece com as fontes encantadas primitivas, as pessoas procuram esses lugares contaminados, seja para purificá-los ou reivindicar seus poderes sujos.

Independentemente de a fonte ser pura ou contaminada, as criaturas podem precisar beber a água para sentir os efeitos da fonte, simplesmente tocar a água ou banhar-se nela por um minuto para ativar o efeito.

Engarrafar a água de uma fonte encantada remove suas propriedades mágicas, a menos que a garrafa seja um frasco especialmente preparado e abençoado por qualquer coisa que tenha encantado a fonte em primeiro lugar.

EFEITOS DE FONTES ENCANTADAS

d12

Efeito

- 1 Qualquer criatura que tocar ou beber a água desta fonte se sente abençoada. A criatura ganha os benefícios de um feitiço de bênção por 1 hora.
- 2 O banho na fonte cobre uma criatura com uma pelagem brilhante de penas douradas. Enquanto a criatura não está usando armadura, as penas concedem um bônus de +1 na CA. As penas desaparecem após 1d4 dias.
- 3 Uma criatura que toca ou bebe a água desta fonte desenvolve um desejo irresistível de cantar. Cada frase que a criatura fala nas próximas 24 horas soa com esplendor lírico, o que lhe concede vantagem em todos os testes de Carisma.
- 4 Banhar-se na fonte concede à criatura os benefícios da magia de *Restauração Maior*. Como efeito colateral, a pele, o cabelo e os olhos da criatura adquirem uma cor dourada brilhante por 1d4 dias.
- 5 Banhar-se na fonte concede à criatura os benefícios do feitiço *Patas de Aranha* por 24 horas.
- 6 Uma criatura que toca ou bebe a água desta fonte faz crescer a cauda de seu animal favorito. A cauda não está sob o controle da criatura; ele se move ou reage às emoções. A cauda desaparece após 24 horas.
- 7 Qualquer criatura com um valor de Inteligência de 6 ou superior que toque ou beba a água desta fonte ganha vantagem nos testes de Sabedoria (Intuição) e pode lançar a magia *Detectar Pensamentos* uma vez, sem requerer componentes. Os efeitos da fonte desaparecem quando o feitiço é usado ou 24 horas se passam, o que ocorrer primeiro.
- 8 Banhar-se na fonte faz com que 1d10 flores cresçam da cabeça de uma criatura. As flores têm um cheiro adorável e renovam a vitalidade e o perfume todos os dias. As flores desaparecem após 7 dias.
- 9 Uma criatura que toca ou bebe a água desta fonte cria 1d4 olhos. Esses olhos deixam a criatura ver em todas as direções e concedem a ela vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da visão. Os olhos desaparecem após 1d4 dias.

d12

Efeito

- 10 Tomar banho na fonte faz com que a voz da criatura pareça sinistra. Pelas próximas 24 horas, a voz da criatura concede vantagem em testes de Carisma (Intimidação) e desvantagem em testes de Carisma (Enganção) e Carisma (Persuasão).
- 11 Uma criatura que toca ou rola a água desta fonte cria um par de orelhas de burro. Os ouvidos concedem à criatura vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que dependem de audição. As orelhas desaparecem após 1d4 dias.
- 12 Tomar banho na fonte faz com que a criatura desenvolva um terceiro olho na testa. O olho concede à criatura a visão verdadeira até um alcance de 18 metros. O olho desaparece após 24 horas.

COGUMELOS MÁGICOS

Os cogumelos podem ser mortais, deliciosos ou ambos.

Alguns têm propriedades mágicas, especialmente aqueles que crescem em áreas inundadas por energia mística, como o Subterrâneo e a Agrestia das Fadas.

Criaturas proficientes nas habilidades de Medicina, Natureza ou Sobrevivência podem ser versadas no assunto de fungos, especialmente o tipo mágico, uma vez que os efeitos benéficos podem salvar vidas ou conceder poderes incomuns. Mas quando uma variedade desconhecida de fungo é encontrada, apenas um especialista pode identificá-la e determinar suas propriedades.

Para determinar os efeitos de comer tal fungo, role a tabela de Efeitos do Cogumelo Mágico.

EFEITOS DO COGUMELO MÁGICO

d10

Efeito

- 1 A pele da criatura adquire uma cor incomum. Role um d4: 1, roxo com manchas amarelas; 2, laranja brilhante com listras de tigre; 3, perereca verde com rabiscos vermelhos; 4, rosa choque com manchas amarelas. Esta mudança é permanente e menos removida por um feitiço de *Restauração Maior* ou magia semelhante.
- 2 A criatura ganha o efeito de ampliar ou reduzir (50 por cento de chance de qualquer um) do feitiço *Aumentar* por 1 hora.
- 3 A criatura recupera 5d8 + 20 pontos de vida.
- 4 Vocalmente, a criatura pode apenas cacarejar e cantarolar como uma galinha. A criatura também pode entender e falar com galinhas. Esta maldição dura 1 hora, a menos que seja encerrada por um feitiço de *Remover de Maldição* ou magia semelhante.
- 5 A criatura pode entender e falar todos os idiomas por 1d4 dias.
- 6 A criatura ganha os benefícios do feitiço *Telepatia* pelas próximas 24 horas.
- 7 A criatura ganha os benefícios do feitiço *Falar com Plantas* por 8 horas.
- 8 A criatura lança imediatamente o feitiço de *Parar o Tempo*, não exigindo componentes. Constituição é a habilidade de lançamento de feitiços para este feitiço.

| d10 | Efeito | |:-:|:-:| | 9 | A criatura lança imediatamente o feitiço *Detectar Pensamentos*, não exigindo componentes. Constituição é a habilidade de conjuração para esta magia. | | 10 | Névoas mágicas derramam dos olhos e ouvidos da criatura, agindo como um feitiço de *Névoa obscurecente* por 1 hora que é centrado na criatura e se move com ela. |

COLÔNIAS DE IMITADORES

Os imitadores imitam o terreno e as masmorras para caçar por comida. Espécimes raros desenvolvem uma compreensão mais profunda do mundo e podem se comunicar com outras criaturas. Em casos extremamente raros, grupos dessas criaturas se unem, criando colônias. Essas mímicas coladas cooperam para criar objetos maiores do que qualquer mímica solitária poderia se aproximar. Uma colônia mímica pode trabalhar em conjunto para formar edifícios, pontes, formações de cristal, penhascos, estátuas e quase tudo o que deseja. Aldeias inteiras surgindo do nada podem ser compostas de mímicas!

Comunicação mímica. Os membros da colônia desenvolvem telepatia e a habilidade de falar. Enquanto dentro de 16 Quilômetros da colônia, qualquer mímico pode se comunicar telepaticamente com outras criaturas a 36 metros dela e pode falar Comum e Subterrâneo fluentemente (ou duas outras línguas à escolha do Mestre). Os descendentes da colônia ganham essas habilidades inatamente e podem usá-las mesmo fora da colônia, conforme mostrado no bloco de estatísticas mímico juvenil.

Confrontando uma colônia. O objetivo principal de uma colônia de mímicos é a sobrevivência: se ameaçados por uma força que os mímicos não conseguem superar, eles estão dispostos a barganhar. Colônias mímicas aprenderam que aventureiros que eles não podem derrotar podem ser comprados com informações sobre criaturas ou locais próximos, tesouros escondidos (que a colônia obteve de "comida" anterior) ou até mesmo um de seus próprios filhotes.



MÍMICO JUVENIL

Minúscula monstruosidade (metamorfo)

Classe de Armadura 11

Pontos de Vida 7 (2d4 + 2)

Deslocamento 3 metros, escalar 3 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (-5)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)

Habilidades Furtividade +3

Imunidades a Danos ácido

Imunidades de condição propenso

Sentidos visão no escuro 18 metros, percepção passiva 11

Idiomas Comum, Subterrâneo, telepatia 36 m

Desafio 0 (10 XP)

Bônus de Proficiência +2

Falsa aparência (sorrente forma de objeto). Enquanto a mímica permanece imóvel, é indistinguível de um objeto comum.

Patas de Aranha. O mímico pode escalar superfícies difíceis, inclusive de cabeça para baixo em tetos, sem a necessidade de fazer um teste de habilidade.

Ações

Morder. *Ataque com arma corpo a corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5 metros, um alvo. *Acerto:* 1 de dano perfurante mais 2 (1d4) de dano por ácido.

Metamorfose. O imitador se transforma em um objeto ou de volta à sua forma amorfa verdadeira. Suas estatísticas são as mesmas em todos os formulários. Qualquer equipamento que esteja usando ou carregando não é transformado. Ele reverte à sua forma verdadeira se morrer.

Se a sobrevivência da colônia estiver ameaçada e ela achar que tem uma chance de sobreviver a uma luta, ela pode alavancar seu poder combinado usando ações especiais de covil. Na contagem de iniciativa 20 (perdendo todos os empates), a colônia mímica realiza uma ação de covil, causando um dos seguintes efeitos; não pode usar o mesmo efeito duas rodadas consecutivas:

- A colônia mímica escolhe até três criaturas em um raio de 90 metros dela. Cada alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de Força CD 15 ou ter sua velocidade reduzida a 0 até que a iniciativa conte 20 na rodada seguinte, conforme pedaços do ambiente agarram o alvo. Se um alvo falhar no teste por 5 ou mais, ele é restringido por aquela duração.
- A colônia mímica usa a ação Ajuda, ajudando uma criatura de sua escolha a até 90 metros dela.

- A colônia mimica escolhe até três criaturas em um raio de 90 metros dela. Cada alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de Destreza CD 15 ou receber 13 (3d8) de dano de ácido, conforme orifícios aparecem nas superfícies do ambiente e lançar saliva cáustica.
- A colônia mimica escolhe um cubo de material inanimado não mágico em contato físico com ele. O cubo pode ter até 4,5 metros de lado. A colônia remodela esse material da maneira que quiser. Essa transformação dura 1 hora.

Ao determinar a dificuldade de um encontro com uma colônia mimica hostil, considere a colônia como uma criatura adicional de nível de desafio 2.

FRUTAS PRIMORDIAIS

Em lugares selvagens repletos do poder da natureza, jardins meticulosamente cuidados por bruxos excêntricos e bosques abençoados tocados pela providência divina, as plantas às vezes podem produzir frutas que transbordam de magia primitiva. Nem todas as plantas frutíferas possuem essa magia armazenada, mas aquelas que apresentam sinais óbvios: suas cores são mais vibrantes ou mudam aleatoriamente, sua pele cintila na luz ou brilha no escuro, murmúrios suaves emanam delas ou parecem peculiares Ao toque.

Uma planta frutífera impregnada de magia pode produzir 1d6 pedaços de frutas primordiais todas as semanas. A fruta primordial permanece potente por 1 semana, após a qual perde suas propriedades mágicas, mas permanece comestível.

Como uma ação, uma criatura pode comer um pedaço de fruta primordial para obter seus efeitos. Esta fruta pode ser espremida em suco ou cozida em um prato e mantém sua magia. Escolha um efeito ou role a tabela de Efeitos da Fruta Primordial para determinar o que acontece quando um pedaço da fruta é consumido. Um feitiço de identificação ou magia semelhante revela o efeito benéfico de um pedaço de fruta antes de ser comido, mas não revela uma maldição ou efeito colateral.

EFEITOS DA FRUTA PRIMORDIAL

- | 1d8 | Efeito |
|-----|---|
| 1 | A criatura recupera 3d8 + 4 pontos de vida e sua pele emite luz brilhante em um raio de 5 pés e luz fraca por mais 5 pés por 1 hora. |
| 2 | A criatura sente uma onda de poder. Por 1 hora, a criatura tem vantagem nas jogadas de ataque usando Força, testes de Força e testes de resistência de Força. Quando o efeito termina, a criatura ganha 1 nível de exaustão. |
| 3 | Ondas de vitalidade caem sobre a criatura. O máximo de pontos de vida da criatura aumenta em 2d10 e ela ganha o mesmo número de pontos de vida. O aumento dura até que a criatura termine um longo descanso, momento em que a criatura deve ter sucesso em um teste de resistência de Carisma CD 15 ou ser amaldiçoada com uma forma aleatória de licantrópia (veja "Licantrópos" no <i>Livro dos Monstros</i>). |
| 4 | A pele da criatura se arrepia levemente. Por 1 hora, ele ganha resistência a um tipo de dano (escolhido pelo Mestre). |

1d8

Efeito

- Visões eufóricas de luz brilhante nadam pela mente da criatura. A criatura ganha os benefícios da magia *Proteção Contra a Morte* por 8 horas e deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Constituição com CD 13 ou ser envenenada por toda a duração.
- Um zumbido fraco soa no fundo de tudo que a criatura ouve por 1 hora, durante a qual a criatura tem vantagem em testes de resistência contra magias.
- A criatura não precisa de comida, bebida ou sono por 1d4 dias. Enquanto isso, a criatura não pode ser adormecida por magia e seus sonhos se intrometem em seus pensamentos ao acordar, impondo desvantagens em seus testes de Sabedoria (Percepção).
- Sussurros se intrometem na mente da criatura por 24 horas. Enquanto isso, a criatura pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura que possa ver a até 36 metros dela. Se a outra criatura entende pelo menos um idioma, ela pode responder telepaticamente.



ESTRADAS SOBRENATURAIS

Correntes de magia percorrem o mundo invisível, redes semelhantes a artérias que exercem influência sutil e conectam terras díspares. O maior desses fluxos mágicos são caminhos persistentes, muitas vezes conhecidos por nomes coloquiais ou simplesmente como estradas sobrenaturais. Uma estrada sobrenatural atua como uma espécie de portal plano que se estende de um lugar a outro, sejam eles locais no mesmo mundo ou em diferentes planos de existência. Estradas sobrenaturais permitem que criaturas cruzem grandes distâncias rapidamente, movendo-se de um portão de entrada para um portão de saída ou vice-versa. Esses caminhos operam como longos túneis, e uma criatura que viaja em uma estrada sobrenatural progride 33 Quilômetros de distância no tempo que normalmente levaria para viajar 1,6 Quilômetros. Durante a viagem, vislumbres do mundo além podem ser visíveis em visões borradas ou distorcidas do cenário ou pontos de referência especialmente proeminentes. Criaturas ou detalhes específicos não são visíveis além de uma estrada sobrenatural.

Algumas estradas sobrenaturais servem como rotas comerciais ou conexões secretas entre terras distantes. Outros mudam de local em momentos notáveis ou em resposta a fenômenos externos, como em aniversários específicos ou em resposta às fases da lua. Alguns também podem exigir um determinado item, ritual ou ação para abrir seus portões.

A tabela Chaves de estradas sobrenaturais oferece sugestões sobre como entrar em uma estrada sobrenatural.

CHAVES DE ESTRADAS SOBRENATURAIS

1d6	Chave
1	Jogando uma orbe de prata através de um arco antigo.
2	Derramando meio litro de sangue humanóide.
3	Chamando o nome de uma Arquifada específica três vezes.
4	Vestindo o traje de uma dinastia real perdida.
5	Sacrificando permanentemente uma memória de alegria.
6	Ser descendente de um herói lendário.

RISCOS NATURAIS

Mesmo sem as ameaças de ambientes sobrenaturais, o mundo é um lugar perigoso. Os perigos naturais a seguir expandem aqueles apresentados no Guia do Mestre.

AVALANCHE

Uma avalanche típica (ou deslizamento de rochas) tem 90 metros de largura, 45 metros de comprimento e 9 metros de espessura. As criaturas no caminho de uma avalanche podem evitá-la ou escapar se estiverem perto de sua borda, mas ultrapassar uma delas é quase impossível.

Quando ocorre uma avalanche, todas as criaturas próximas devem rolar a iniciativa. Duas vezes a cada rodada, na contagem de iniciativa 10 e 0, a avalanche viaja 90 metros até que não possa mais viajar. Quando uma avalanche se move, qualquer criatura em seu espaço se move junto com ela e cai, e a criatura deve fazer um teste de resistência de Força CD 15, recebendo 1d10 de dano por contusão em um teste falhado, ou metade do dano em um teste bem-sucedido.

Quando uma avalanche para, a neve e outros detritos assentam e enterram as criaturas. Uma criatura enterrada dessa maneira fica cega e contida e tem cobertura total. A criatura ganha 1 nível de exaustão para cada 5 minutos que passa enterrada. Ele pode tentar se libertar como uma ação, rompendo a superfície e acabando com as condições cegas e restritas sobre si mesmo com um teste bem-sucedido de Força (Atletismo) CD 15. Uma criatura que falhar neste teste três vezes não pode tentar se desenterrar novamente.

Uma criatura que não está restringida ou incapacitada pode passar 1 minuto libertando uma criatura enterrada. Uma vez livre, essa criatura não fica mais cega ou contida pela avalanche.

CAINDO NA ÁGUA

Uma criatura que cai na água ou outro líquido pode usar sua reação para fazer um teste de Força (Atletismo) ou Destreza (Acrobacia) CD 15 para atingir a superfície com a cabeça ou os pés primeiro. Em um teste bem-sucedido, qualquer dano resultante da queda é reduzido pela metade.

CAINDO EM UMA CRIATURA

Se uma criatura cair no espaço de uma segunda criatura e nenhuma delas for Miúdo, a segunda criatura deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Destreza CD 15 ou ser impactada pela criatura que cai, e qualquer dano resultante da queda é dividido igualmente entre elas. A criatura impactada também é derrubada, a menos que seja dois ou mais tamanhos maiores do que a criatura em queda.

FEITIÇOS EQUIVALENTES DE PERIGOS NATURAIS

Numerosos feitiços emulam a ira da natureza, e você pode usar efeitos de feitiços para representar uma variedade de perigos naturais. A tabela Feitiços como Perigos Naturais apresenta alguns perigos ambientais comuns e os feitiços que você pode usar para aproximar deles.

FEITIÇOS COMO PERIGOS NATURAIS

Perigo natural	Feitiço Aproximado
Bola de iluminação	<i>Orbe cromática</i>
Nevasca	<i>Cone de frio, Tempestade de gelo, Nevasca</i>
Terremoto	<i>Terremoto</i>
Detritos caindo	<i>Conjurar rajada, Conjurar saraivada</i>
Enchente	<i>Controlar água, Tsunami</i>
Névoa	<i>Névoa obscurecente</i>
Bomba de lava	<i>Bola de fogo, Criar chamas</i>
Relâmpago	<i>Convocar relâmpagos, Relâmpago</i>
Meteoro	<i>Bola de fogo, Chuva de meteoros</i>
Miragem	<i>Terreno alucinógeno</i>
Fluxo piroclástico	<i>Nuvem incendiária</i>
Radiação	<i>Malogro, Círculo da morte</i>
Fumaça	<i>Névoa obscurecente</i>
Fogo de santo elmo	<i>Fogo das fadas</i>
Gás de pântano	<i>Globos de Luz</i>
Maremoto	<i>Tsunami</i>
Erupção tóxica	<i>Espirro ácido</i>
Gás tóxico	<i>Névoa mortal, Névoa fétida</i>
Trovão	<i>Onda trovejante</i>
Relâmpago vulcânico	<i>Tempestade da vingança</i>
Hidromassagem	<i>Controlar água</i>
Incêndios	<i>Tempestade de fogo, Muralha de fogo</i>
Tempestade de Vento	<i>Lufada de vento</i>

