

UNEARTHED ARCANA 2022

CLASSES ESPECIALISTAS

Este documento é o segundo de uma série de artigos da coluna *Unearthed Arcana*, que apresentará materiais projetados para a próxima versão do *Player's Handbook: Livro do Jogador*. O material aqui utiliza as regras presentes no *Player's Handbook: Livro do Jogador (2014)*, exceto quando mencionado. Nos fornecer seu feedback acerca deste documento é uma das formas que você pode nos ajudar a esculpir a próxima geração de D&D!

Neste documento, você encontrará os seguintes conteúdos:

Classes Especialistas. Três classes figuram neste documento, cada uma delas sendo um membro do Grupo de Especialistas: o Bardo, o Guardião e o Ladino. Cada Classe aparece aqui com uma Subclasse. Mais Subclasses irão aparecer nas *Unearthed Arcanas* dos próximos meses.

Talentos. Os Talentos darão sequência às descrições das Classes. Os Talentos aqui descritos foram particularmente escolhidos por estarem disponíveis para as classes deste documento.

Lista de Magias. Três Listas de Magias - a Arcana, Divina e Primitiva - são apresentadas aqui. O Guardião usa a lista Primitiva, e o Bardo potencialmente usa as três listas, graças à característica Segredos Mágicos.

Glossário de Regras. Neste documento, qualquer termo no corpo do documento que estiver sublinhado aparecerá em um glossário no fim do documento. O glossário define termos de jogo que foram esclarecidos ou redefinidos para este teste, ou que não apareciam no *Player's Handbook: Livro do Jogador (2014)*.

Para entender mais sobre as ideias por trás deste artigo, nós o convidamos para assistir o vídeo que acompanha este documento.

ESTE É UM MATERIAL DE TESTE

Este artigo foi apresentado para ser testado e opinado. O material aqui presente é experimental e está no formato de rascunho. Ele não faz parte do jogo oficialmente. Sua opinião irá nos ajudar a determinar se iremos adotá-lo como oficial.

COMO TESTAR ESTE MATERIAL?

Nós o convidamos para testar este material em jogo. Ao fazê-lo, é mais que bem-vindo combinar

este artigo com o artigo "Origens dos Personagens", disponibilizado em Agosto de 2022.

Se optar por combinar este artigo com o que o antecede, use apenas o glossário de regras aqui presente. Na série *Unearthed Arcana: One D&D*, o glossário de regras de cada artigo substitui o glossário de quaisquer artigos anteriores.

Para jogar com este material, você pode tanto incorporá-lo em sua campanha quanto jogar uma ou mais sessões especiais de teste. Para tais sessões, você pode criar uma aventura por conta própria ou usar uma aventura curta de uma fonte como *Journeys Through the Radiant Citadel* ou *Candlekeep Mysteries*.

NÍVEL DE PODER

As opções de personagens que ler aqui podem ser mais ou menos fortes que as opções do *Player's Handbook - Livro do Jogador (2014)*. Se o protótipo sobreviver ao período de testes, nós ajustaremos seu poder para um nível adequado antes de ser publicado. Isso significa que uma opção pode ser mais ou menos poderosa em sua versão final.

OPINIÃO

A melhor forma de você opinar sobre este material é através da pesquisa que disponibilizaremos no D&D Beyond. Se decidirmos transformar esse material em algo oficial, ele será refinado baseado na sua opinião, para então figurar em um livro de D&D.

O QUE NOS AGUARDA NOS TESTES DE ONE D&D?

Nós temos muitas coisas guardadas para vocês lerem e testarem nos próximos meses. Aqui há alguns dos destaques:

- Versões revisadas de cada uma das Classes presentes no *Player's Handbook: Livro do Jogador (2014)*
- Quarenta e oito Subclasses, incluindo as Subclasses presentes neste artigo
- Magias novas e revisadas
- Talentos novos e revisados
- Novas opções de Armas para certas Classes
- Um novo sistema para criar uma base de operações para seus personagens
- Regras revisadas para a criação de encontros
- Monstros novos e revisados

Conforme os testes progridem, você também verá novas versões de alguns elementos que vocês opinaram anteriormente durante os testes.

PARTES DE UMA CLASSE

Cada Classe contém os elementos de regras presentes abaixo. Personagens que possuem níveis em uma Classe são excepcionais: muitos dos habitantes do multiverso não fazem parte de uma Classe.

ATRIBUTO PRINCIPAL

O atributo principal de uma Classe é crítico para algumas das características da Classe, então, ao criar seu personagem, este atributo é uma excelente escolha para colocar um de seus maiores valores.

Similarmente, sempre que receber o Talento Aumento no Valor do Atributo, considere aumentar seu atributo principal.

Finalmente, para fazer uso das regras de multiclasse, você deve ter, no mínimo, 13 no valor dos atributos primários de todas as suas classes.

GRUPO DE CLASSES

Cada Classe é membro de um Grupo de Classe - um conjunto de Classes que possuem certas características e temas em comum. A tabela Grupo de Classes lista os grupos e resume as características que membros de determinada grupo possuem em comum.

GRUPO DE CLASSES

Grupo	Classes	Características
Combatente	Bárbaro, Guerreiro, Monge	Mestres do combate, que podem causar e resistir a muitos ferimentos
Conjurador	Bruxo, Feiticeiro, Mago	Adeptos da magia <u>Arcana</u> , concentram-se em utilidade e destruição
Curandeiro	Clérigo, Druida, Paladino	Regentes da magia <u>Divina</u> ou <u>Primitiva</u> , concentram-se em curar, fornecer utilidade e formas de defesa
Especialista*	Bardo, Guardiã, Ladino	Gênios que possuem a característica Especialização e elementos de outras Classes.

* O Artífice também é um Especialista. A Classe aparece em *O Caldeirão de Todas as Coisas de Tasha* e *Eberron: Das Cinzas da Última Guerra*, mas não no *Player's Handbook: Livro do Jogador*.

©2022 Wizards of the Coast LLC

Um Grupo de Classe não possui regras próprias, mas pré-requisitos e outras regras podem referir-se a estes grupos. Por exemplo: apenas membros do Grupo Conjurador podem ser capazes de se sintonizar com determinado item mágico, ou um Talento poderia estar disponível apenas para membros do Grupo Combatente.

Ao criar um grupo de aventureiros, uma forma de criar um grupo equilibrado é incluir, ao menos, um membro de cada Grupo de Classe. Dito isso, misture e combine Classes ao seu bel-prazer!

CRIANDO UM MEMBRO DE UMA CLASSE

A descrição de uma Classe inclui uma seção sobre como criar um membro de tal Classe. Esta seção lhe instrui a como determinar seus Pontos de Vida, quais Proficiências e Treinamento em Armaduras você recebe oriundo de sua Classe, os equipamentos que a Classe fornece no 1º nível e como usar as regras de multiclasse com esta Classe.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Cada Classe concede características especiais em determinados níveis da Classe. Estas características são listadas na tabela da Classe e são melhor detalhadas na descrição da Classe.

SUBCLASSES

A descrição da Classe é seguida por uma seção dedicada para as Subclasses daquela Classe. A Subclasse representa a área de especialização para um membro de uma Classe, e a Subclasse concede características especiais em certos níveis.

Ao testar a nova versão de uma Classe, você pode usar uma Subclasse de uma fonte antiga, como o *Player's Handbook: Livro do Jogador (2014)* ou o *Caldeirão de Todas as Coisas de Tasha*. Se a antiga Subclasse oferecer características em níveis que são diferentes dos níveis de Subclasse da Classe, siga a progressão de níveis da Subclasse antiga após a Classe lhe permitir receber uma Subclasse.



TRÊS DESTAQUES DAS CLASSES

Veja três destaques das classes presentes neste artigo:

- As três Classes possuem novas características, bem como versões revisadas de antigas características.
- Quando uma Classe lhe oferecer uma decisão, uma sugestão de escolha é normalmente apresentada, especialmente em níveis mais baixos. Isso torna mais simples o processo de criar personagens rapidamente.
- As características antigas de 20º nível presente nas Classes foram movidas para o 18º nível, dando espaço para Dádivas Épicas no 20º nível.

BARDO

Grupo de Classe: Especialista

Atributo Principal: Carisma

Invocando a magia através da música, dança e verso, Bardos são especialistas em inspirar outras pessoas, amenizando ferimentos, desanimando inimigos e criando ilusões.

Bardos acreditam que os criadores do multiverso evocaram e assinaram a existência, e os restos destas Palavras da Criação ainda ressoam e reverberam em cada plano de existência. A magia dos Bardos é uma tentativa de domar estas palavras - que transcendem qualquer idioma - e as redirecionam para criar novas maravilhas.

Quase tudo pode inspirar uma nova canção ou canto, então Bardos são fascinados por quase tudo. Eles possuem amplos conhecimentos sobre vários assuntos e desenvolvem uma versatilidade que lhes permitem realizar bem quase quaisquer tarefas. Bardos se tornam mestres de muitas coisas, incluindo performances musicais, o funcionamento da magia e na criação de gracejos.

Nem todo cantor ou poeta em uma taverna ou um bobo da corte em uma corte real é um Bardo. Apoiar-se nas Palavras da Criação requer muito trabalho e algum grau de talento natural que falta a muitos trovadores e menestréis. Contudo, às vezes, pode ser difícil identificar as diferenças entre estes

artistas e Bardos, contudo. A vida de um Bardo é gasta viajando através das terras, obtendo conhecimentos, contando histórias e vivendo da gratidão da platéia, bem como qualquer outro artista. Mas a profundidade de seus conhecimentos, suas habilidades musicais e o domínio da magia são o que diferencia Bardos de outros artistas.

CRIANDO UM BARDO

Para criar um Bardo, consulte as listas a seguir, que contém informações sobre Pontos de Vida, Proficiências e Treinamento em Armadura. Se você estiver criando um personagem de 1º nível, consulte também a seção "Equipamentos Iniciais", e se você estiver usando as regras de multiclasse, veja a seção "Multiclasse e o Bardo".

Então, veja a tabela Bardo para ver as Características de Classe que você receberá em cada nível nesta Classe. As descrições destas características aparecem na seção "Características da Classe Bardo".

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d8 por nível de Bardo

Pontos de Vida no 1º Nível: 8 + seu modificador de Constituição

Pontos de Vida por Nível após o 1º: 1d8 (ou 5) + seu modificador de Constituição

O BARDO

Nível	Bônus Prof.	Características de Classe	Dado do Bardo	- Magias Preparadas por Círculo de Magia -										
				Truques	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	
1º	+2	Conjuração, Inspiração de Bardo	d6	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2º	+2	Especialista, Canções da Restauração	d6	2	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3º	+2	Subclasse de Bardo	d6	2	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
4º	+2	Talento	d6	3	4	3	-	-	-	-	-	-	-	-
5º	+3	Pau pra Toda Obra	d8	3	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
6º	+3	Característica de Subclasse	d8	3	4	3	3	-	-	-	-	-	-	-
7º	+3	Fonte da Inspiração de Bardo	d8	3	4	3	3	1	-	-	-	-	-	-
8º	+3	Talento	d8	3	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-
9º	+4	Especialista	d8	3	4	3	3	3	1	-	-	-	-	-
10º	+4	Característica da Subclasse	d10	4	4	3	3	3	2	-	-	-	-	-
11º	+4	Segredos Mágicos	d10	4	4	3	3	3	2	1	-	-	-	-
12º	+4	Talento	d10	4	4	3	3	3	2	1	-	-	-	-
13º	+5	-	d10	4	4	3	3	3	2	1	1	-	-	-
14º	+5	Característica da Subclasse	d10	4	4	3	3	3	2	1	1	-	-	-
15º	+5	Mais Segredos Mágicos	d12	4	4	3	3	3	2	1	1	1	-	-
16º	+5	Talento	d12	4	4	3	3	3	2	1	1	1	-	-
17º	+6	-	d12	4	4	3	3	3	2	1	1	1	1	1
18º	+6	Inspiração de Bardo Superior	d12	4	4	3	3	3	3	1	1	1	1	1
19º	+6	Talento	d12	4	4	3	3	3	3	2	1	1	1	1
20º	+6	Dádiva Épica	d12	4	4	3	3	3	3	2	2	1	1	1

PROFICIÊNCIAS

Salvaguardas: Destreza, Carisma

Perícias: Atuação, Enganação, Persuasão (ou quaisquer três perícias de sua escolha)

Armas: Armas Simples

Ferramentas: Três Instrumentos Musicais de sua escolha

TREINAMENTO EM ARMADURA

Armadura Leve

EQUIPAMENTO INICIAL

Como um personagem de 1º nível, você inicia com os equipamentos a seguir, ou você pode abrir mão deles e gastar até 100 PO em equipamentos de sua escolha.

Adaga	<u>Instrumento Musical</u> (um
Armadura de Couro	de sua escolha)
<u>Espada Curta</u>	Kit de Artista
18 PO	

MULTICLASSE E O BARDO

Caso o seu grupo utilize as regras de multiclasse presente no *Player's Handbook: Livro do Jogador*, aqui há tudo o que você precisa saber se você escolher o Bardo como uma de suas Classes.

Valor de Atributo Mínimo. Como um personagem multiclasse, você precisa ter o valor mínimo de 13 no atributo principal do Bardo (Carisma), para obter um nível nesta Classe ou obter um nível em outra Classe caso você já seja um Bardo.

Proficiências. Se o Bardo não for sua Classe inicial, aqui estão as proficiências recebidas ao receber seu primeiro nível de Bardo: uma Perícia de sua escolha e um Instrumento Musical de sua escolha.

Treinamento em Armadura. Ao receber seu primeiro nível de Bardo, você recebe Treinamento em Armadura Leve.

Espaços de Magia. Adicione todos os seus níveis de Bardo aos níveis apropriados de outras Classes para determinar seus Espaços de Magia para conjurar Magias, conforme detalhado nas regras de multiclasse.

Você prepara Magias para cada uma de suas Classes individualmente, se referindo aos Espaços de Magia de uma Classe individualmente para determinar o número e os círculos de Magia que você preparará para ele.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE BARDO

Como um Bardo, você recebe as seguintes Características de Classe ao alcançar os níveis especificados nesta Classe. Estas características estão listadas na tabela Bardo.

1º NÍVEL: CONJURAÇÃO

Você aprendeu a conjurar Magias através de suas artes bárdicas. Veja o *Player's Handbook: Livro do Jogador* para entender as regras de conjuração. As informações a seguir detalham como você usa essas regras como um Bardo.

Magias Preparadas. Você possui as seguintes Magias preparadas: *Disfarçar-se*, *Leque Cromático*, *Prestidigitação Arcana* e *Zombaria Perversa*. Alternativamente, você pode preparar dois Truques e duas Magias de 1º círculo de sua escolha. Qualquer Magia que você preparar para esta Classe deverá ser uma Magia Arcana, e devem ser de uma das Escolas de Magia a seguir: Adivinhação, Encantamento, Ilusão ou Transmutação.

Sempre que você finalizar um Descanso Longo, você pode praticar suas artes bárdicas e alterar qualquer Magia que você tenha preparado para esta Classe por outra Magia Arcana do mesmo círculo, respeitando-se as restrições de escola acima.

Em níveis superiores nesta Classe, você poderá preparar mais Magias, conforme mostrado na tabela Bardo. O número ali determina o número de diferentes Magias que você pode preparar para cada nível. Por exemplo: como um Bardo de 3º nível, você pode preparar dois Truques diferentes, quatro diferentes Magias de 1º círculo e duas diferentes Magias de 2º círculo.

Consulte a seção "Magias Preparadas de Bardo" para recomendações de quais magias preparar em níveis superiores. Uma Magia marcada com uma adaga (†) nesta seção está sempre preparada e não pode ser trocada quando você preparar magias.

Espaços de Magia. A tabela Bardo mostra quantos Espaços de Magia você possui em cada nível para conjurar suas Magias de Bardo de 1º círculo e superiores: o número de diferentes Magias que você pode preparar de cada círculo é também o número de Espaços de Magia que você possui de tal círculo. Por exemplo: como um Bardo de 5º nível, você possui quatro Espaços de Magia de 1º círculo, três Espaços de Magia de 2º círculo e dois Espaços de Magia de 3º círculo.

Atributo de Conjuração. Carisma é seu Atributo de Conjuração para suas Magias de Bardo.

Foco de Conjuração. Você pode usar um Instrumento Musical como seu Foco de Conjuração para as Magias que você preparar para esta Classe.

1º NÍVEL: INSPIRAÇÃO DE BARDO

Você pode inspirar os demais de forma sobrenatural através de palavras, canções ou danças. Esta inspiração é representada através de seu dado de Inspiração de Bardo, que é um d6.

Usando Inspiração de Bardo. Você pode usar sua Inspiração de Bardo das seguintes formas:

Potencializar uma Jogada de d20. Quando uma criatura a até 18 metros de você que você possa ver ou ouvir falhar em uma jogada de d20, você pode usar sua Reação para dar a criatura um dado de Inspiração de Bardo. A criatura joga tal dado e adiciona o valor rolado no resultado do d20, potencialmente transformando a falha em um sucesso.

Curar. Imediatamente após uma criatura a até 18 metros de você que você puder ver ou ouvir sofrer dano, você pode usar Reação para rolar seu dado de Inspiração de Bardo, restaurando uma quantidade de Pontos de Vida da criatura igual ao número rolado.

Número de Usos. Um dado de Inspiração de Bardo é consumido quando rolado. Você pode conceder um dado de Inspiração de Bardo um número de vezes igual ao seu Bônus de Proficiência, recuperando todos os usos gastos ao finalizar um Descanso Longo.

Em Níveis Superiores. Seu dado de Inspiração de Bardo muda conforme você atinge certos níveis nesta classe, conforme mostrado na coluna Dado do Bardo na tabela Bardo. O dado se torna um d8 no 5º nível, d10 no 10º nível e d12 no 15º nível.

2º NÍVEL: CANÇÕES DE RESTAURAÇÃO

Você aprendeu a como usar música, poesia e dança para curar ferimentos e mazelas. Ao alcançar certos níveis nesta Classe, você adiciona uma Magia específica ao seu repertório de Canções de Restauração, conforme mostrado na tabela Repertório de Canções de Restauração. Você sempre possui essas Magias preparadas, e elas não contam para o número de Magias que você pode preparar.

REPERTÓRIO DE CANÇÕES DE RESTAURAÇÃO

Nível de Bardo	Magia
2º	<i>Palavra Curativa</i>
4º	<i>Restauração Menor</i>
6º	<i>Palavra Curativa em Massa</i>
8º	<i>Movimentação Livre</i>
10º	<i>Restauração Maior</i>

2º NÍVEL: ESPECIALISTA

Você recebe Especialização em duas de suas Proficiências em Perícia de sua escolha.

Atuação e Persuasão são escolhas icônicas para um Bardo se você possuir Proficiência nelas.

3º NÍVEL: SUBCLASSE DE BARDO

Você ganha a Subclasse Colégio do Conhecimento ou outra Subclasse de Bardo de sua escolha. O Colégio do Conhecimento é detalhado após a descrição da Classe Bardo, e outras Subclasses irão aparecer em futuros artigos da *Unearthed Arcana*.

Uma Subclasse é uma especialização que lhe fornece habilidades especiais em certos níveis de Bardo. Para o resto de sua carreira, você receberá cada uma das características de sua Subclasse cujo requerimento de nível seja igual ou menor do que seu nível de Bardo. A descrição desta Classe irá lhe dizer em quais níveis sua Subclasse fornece características.

4º NÍVEL: TALENTO

Você recebe o Talento Aumento no Valor de Atributo ou outro Talento de sua escolha.

5º NÍVEL: PAU PRA TODA OBRA

Você pode adicionar metade de seu Bônus de Proficiência (arredondado para baixo) a qualquer Teste de Atributo que você realizar e que exija o uso de uma Proficiência em Perícia que não possua, ou que não use seu Bônus de Proficiência de outras formas. Por exemplo: se você realizar um Teste de Força (Atletismo) e você não possuir Proficiência em Atletismo, você pode adicionar metade de seu Bônus de Proficiência ao resultado do teste.

6º NÍVEL: CARACTERÍSTICA DE SUBCLASSE

Você recebe uma característica de sua Subclasse de Bardo.

7º NÍVEL: FONTE DA INSPIRAÇÃO DE BARDO

Você passa a recuperar todos os usos gastos da Inspiração de Bardo ao finalizar um Descanso Curto ou um Descanso Longo.

Além disso, se uma criatura rolar o dado de Inspiração de Bardo e obtiver um 1 (após quaisquer rerolagens que você possua), você não consumirá um uso de sua Inspiração de Bardo.

8º NÍVEL: TALENTO

Você recebe o Talento Aumento no Valor de Atributo ou outro Talento de sua escolha.

9º NÍVEL: ESPECIALISTA

Você recebe Especialização em duas de suas Proficiências em Perícia de sua escolha.

10º NÍVEL: CARACTERÍSTICA DE SUBCLASSE

Você recebe uma característica de sua Subclasse de Bardo.

11º NÍVEL: SEGREDOS MÁGICOS

Você colecionou conhecimentos mágicos de um amplo espectro de disciplinas. Escolha uma Lista de Magia: Arcana, Divina ou Primitiva. Sempre que você preparar Magias para esta Classe, até duas das Magias que você preparar podem ser da lista escolhida e de qualquer Escola de Magia. As magias preparadas, para além disso, seguem as regras da característica Conjuração de sua Classe Bardo.

12º NÍVEL: TALENTO

Você recebe o Talento Aumento no Valor de Atributo ou outro Talento de sua escolha.

14º NÍVEL: CARACTERÍSTICA DE SUBCLASSE

Você recebe uma característica de sua Subclasse de Bardo.

15º NÍVEL: MAIS SEGREDOS MÁGICOS

Seu entendimento da magia se tornou ainda mais amplo. Escolha uma Lista de Magia que você ainda não escolheu para a sua característica Segredos Mágicos: Arcana, Divina ou Primitiva. Sempre que você preparar suas Magias de Bardo, duas das Magias que você preparar podem ser da lista escolhida e de qualquer Escola de Magia. As magias preparadas, para além disso, seguem as regras da característica Conjuração de sua Classe Bardo.

16º NÍVEL: TALENTO

Você recebe o Talento Aumento no Valor de Atributo ou outro Talento de sua escolha.

18º NÍVEL: INSPIRAÇÃO DE BARDO SUPERIOR

Ao rolar Iniciativa, você recupera dois usos gastos de sua Inspiração de Bardo.

19º NÍVEL: TALENTO

Você recebe o Talento Aumento no Valor de Atributo ou outro Talento de sua escolha.

20º NÍVEL: DÁDIVA ÉPICA

Você recebe o Talento Dádiva Épica da Sorte ou outro Talento da Dádiva Épica de sua escolha.

MAGIAS DE BARDO PREPARADAS

Esta seção disponibiliza Magias recomendadas que você pode preparar a cada nível de Bardo. Procure por seu nível de Bardo, e você poderá preparar as magias para aquele nível e todos os níveis que o antecedem. Sempre que você finalizar um Descanso Longo, você pode mudar estas Magias, como explicado na característica Conjuração da Classe.

Uma Magia marcada com uma adaga (†) está sempre preparada e não pode ser substituída ao preparar Magias.

BARDO DE 1º NÍVEL

Truques: *Prestidigitação Arcana, Zombaria Perversa*

Magias de 1º Círculo: *Disfarçar-se, Leque Cromático*

BARDO DE 2º NÍVEL

Magias de 1º Círculo: *Palavra Curativa (†), Sussurros Dissonantes*

BARDO DE 3º NÍVEL

Magias de 1º Círculo: *Enfeitiçar Pessoa*

Magias de 2º Círculo: *Despedaçar, Turvar*

BARDO DE 4º NÍVEL

Truque: *Ilusão Menor*

Magias de 1º Círculo: *Acalmar Emoções, Restauração Menor (†)*

BARDO DE 5º NÍVEL

Magias de 3º Círculo: *Celeridade, Línguas*

BARDO DE 6º NÍVEL

Magias de 3º Círculo: *Imagem Maior, Palavra Curativa em Massa (†)*

BARDO DE 7º NÍVEL

Magia de 4º Círculo: *Compulsão*

BARDO DE 8º NÍVEL

Magia de 4º Círculo: *Invisibilidade Maior, Movimentação Livre (†)*

BARDO DE 9º NÍVEL

Magias de 4º Círculo: *Polimorfia*

Magias de 5º Círculo: *Similaridade*

BARDO DE 10º NÍVEL

Truque: *Mensagem*

Magias de 5º Círculo: *Lendas e Histórias, Restauração Maior (†)*

BARDO DE 11º E 12º NÍVEL

Magias de 6º Círculo: *Dança Irresistível de Otto*

BARDO DE 13º E 14º NÍVEL

Magias de 7º Círculo: *Forma Etérea*

BARDO DE 15º E 16º NÍVEL

Magias de 8º Círculo: *Palavra de Poder: Atordoar*

BARDO DE 17º NÍVEL

Magias de 9º Círculo: *Palavra de Poder: Matar*

BARDO DE 18º NÍVEL

Magias de 5º Círculo: *Animar Objetos*

BARDO DE 19º NÍVEL

Magias de 6º Círculo: *Sugestão em Massa*

BARDO DE 20º NÍVEL

Magias de 7º Círculo: *Inverter a Gravidade*

SUBCLASSES DE BARDO

Uma Subclasse de Bardo é uma especialização que lhe fornece habilidades especiais em determinados níveis de Bardo, como especificado na Subclasse.

Bardos formam associações independentes, que eles intitulam como colégios, para facilitar suas reuniões e preservar suas tradições. Esta seção apresenta a Subclasse Colégio do Conhecimento.

COLÉGIO DO CONHECIMENTO

Bardos do Colégio do Conhecimento entendem sobre muitos assuntos, colecionando pedaços de informações de fontes tão diversas quanto tomos estudantis a contos de camponeses. Estejam eles cantando baladas do povo em tavernas ou realizando composições elaboradas em cortes reais, estes Bardos usam seus dons para manter o fascínio da audiência.

Os membros deste colégio se reúnem em bibliotecas e, de vez em quando, em colégios de fato, dotados de dormitórios e salas de aula, para compartilhar seus conhecimentos com seus pares. Eles também se encontram em festivais ou em encontros de estados, onde eles podem expor a corrupção, desmentar mentiras e se divertir às custas de importantes figuras de autoridade.

3º NÍVEL: PROFICIÊNCIA BÔNUS

Você recebe três Proficiências em Perícia: Arcanismo, História e Natureza. Se você já possuir uma destas Proficiências, escolha uma Perícia que não possua Proficiência: você recebe Proficiência na Perícia escolhida.

3º NÍVEL: PALAVRAS DE INTERRUPÇÃO

Você aprendeu a como usar sua perspicácia distrair, confundir e drenar a confiança ou competência de outros seres de forma sobrenatural. Quando uma criatura a sua vista e a até 18 metros de você for bem sucedida em um Teste de Atributo ou Jogada de Ataque, você pode usar sua Reação para consumir um de seus usos da Inspiração de Bardo, rolando um dado de Inspiração de Bardo e subtraindo o resultado obtido da jogada da criatura, potencialmente transformando-a em uma falha.

6º NÍVEL: INSPIRAÇÃO ASTUCIOSA

Através de seus estudos e sua astúcia, você aprendeu a inspirar os outros excepcionalmente bem. Quando qualquer criatura rolar seu dado de Inspiração de Bardo, tal criatura pode rolar o dado duas vezes, escolhendo o maior dos dois resultados.

10º NÍVEL: PALAVRAS DE INTERRUPÇÃO APRIMORADA

Sempre que você usar sua característica Palavras de Interrupção em uma criatura, você pode causar Dano Psíquico na criatura igual ao número obtido no dado de Inspiração de Bardo, acrescido de seu modificador de Carisma.

14º NÍVEL: PERÍCIA INIGUALÁVEL

Quando você falhar em um Teste de Atributo, você pode consumir um uso de sua Inspiração de Bardo, rolar o dado de Inspiração de Bardo, e adicionar o número obtido no resultado do Teste de Atributo, potencialmente transformando-o em um sucesso. Se ainda assim o teste falhar, você não consumirá um uso da Inspiração de Bardo.

GUARDIÃO

Grupo de Classe: Especialista

Atributo Principal: Destreza, Sabedoria

Longe do alvoroço das cidades, entre as árvores de florestas irrastráveis e através de amplas planícies, Guardiões mantém sua vigília eterna.

Andarilhos das imensidões selvagens, Guardiões especializam-se em enfrentar monstros que ameaçam o mundo. Guardiões aprendem a rastrear suas presas assim como faz um predador, movendo-se furtivamente através da selva e escondendo-se em rochas e arbustos.

Graças à sua conexão com a natureza, Guardiões também podem conjurar magias baseadas no poder primitivo selvagem. O talento e a magia do Guardião são fortalecidas pelo foco mortal na tarefa de proteger o mundo da devastação promovida por monstros e tiranos.

CRIANDO UM GUARDIÃO

Para criar um Guardião, consulte as listas a seguir, que contém informações sobre Pontos de Vida, Proficiências e Treinamento em Armadura. Se você estiver criando um personagem de 1º nível, consulte também a seção "Equipamentos Iniciais", e se você estiver usando as regras de multiclasse, veja a seção "Multiclasse e o Guardião".

O GUARDIÃO

Nível	Bônus Prof.	Características de Classe	- Magias Preparadas por Círculo de Magia -					
			Truques	1º	2º	3º	4º	5º
1º	+2	Conjuração, Especialista, Inimigo Favorito	2	2	-	-	-	-
2º	+2	Estilo de Luta	2	2	-	-	-	-
3º	+2	Subclasse de Guardião	2	3	-	-	-	-
4º	+2	Talento	2	3	-	-	-	-
5º	+3	Ataque Extra	2	4	2	-	-	-
6º	+3	Característica de Subclasse	2	4	2	-	-	-
7º	+3	Vaguear	2	4	3	-	-	-
8º	+3	Talento	2	4	3	-	-	-
9º	+4	Especialista	2	4	3	2	-	-
10º	+4	Característica de Subclasse	3	4	3	2	-	-
11º	+4	Incansável	3	4	3	3	-	-
12º	+4	Talento	3	4	3	3	-	-
13º	+5	Véu da Natureza	3	4	3	3	1	-
14º	+5	Característica de Subclasse	3	4	3	3	1	-
15º	+5	Sentidos Selvagens	3	4	3	3	2	-
16º	+5	Talento	3	4	3	3	2	-
17º	+6	-	3	4	3	3	3	1
18º	+6	Matador de Inimigos Favoritos	3	4	3	3	3	1
19º	+6	Talento	3	4	3	3	3	2
20º	+6	Dádiva Épica	3	4	3	3	3	2

Então, veja a tabela Guardião para ver as Características de Classe que você receberá em cada nível nesta Classe. As descrições destas características aparecem na seção "Características da Classe Guardião".

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d10 por nível de Guardião

Pontos de Vida no 1º Nível: 10 + seu modificador de Constituição

Pontos de Vida por Nível após o 1º: 1d10 (ou 6) + seu modificador de Constituição

PROFICIÊNCIAS

Salvavidas: Força, Destreza

Perícias: Atletismo, Furtividade e Sobrevivência (ou escolha três entre Atletismo, Furtividade, Intuição, Investigação, Lidar com Animais, Natureza, Percepção e Sobrevivência)

Armas: Armas Simples e Armas Marciais

Ferramentas: Nenhuma

TREINAMENTO EM ARMADURA

Armadura Leve, Armadura Média, Escudos

EQUIPAMENTO INICIAL

Como um personagem de 1º nível, você inicia com os equipamentos a seguir, ou você pode abrir mão deles e gastar até 150 PO em equipamentos de sua escolha.

Aljava	<u>Espada Curta</u>
Armadura de Couro	Flechas (20)
Batido	
Arco Longo	Kit de Aventureiro
Cimitarra	8 PO

MULTICLASSE E O GUARDIÃO

Caso o seu grupo utilize as regras de multiclasse presente no *Player's Handbook: Livro do Jogador*, aqui há tudo o que você precisa saber se você escolher o Guardião como uma de suas Classes.

Valor de Atributo Mínimo. Como um personagem multiclasse, você precisa ter o valor mínimo de 13 nos atributos principais do Guardião (Destreza e Sabedoria), para obter um nível nesta Classe ou obter um nível em outra Classe caso você já seja um Guardião.

Proficiências. Se Guardião não for sua Classe inicial, aqui estão as Proficiências recebidas ao receber seu primeiro nível de Guardião: Armas Marciais e uma Perícia de sua escolha da lista de Proficiência em Perícias do Guardião.

Treinamento em Armadura. Ao receber seu primeiro nível de Guardião, você recebe os seguintes Treinamentos em Armaduras: Armadura Leve, Armadura Média e Escudo.

Espaços de Magia. Adicione metade de seus níveis de Guardião (arredondado para cima) aos níveis apropriados de outras Classes para determinar seus Espaços de Magia disponíveis para conjurar Magias, conforme detalhado nas regras de multiclasse.

Você prepara Magias para cada uma de suas Classes individualmente, se referindo aos Espaços de Magia de uma Classe individualmente para determinar o número e os círculos de Magia que você preparará para ele.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE GUARDIÃO

Como um Guardião, você recebe as seguintes Características de Classe ao alcançar os níveis especificados nesta Classe. Estas características estão listadas na tabela Guardião.

1º NÍVEL: CONJURAÇÃO

Você aprendeu a canalizar a mágica essência da natureza para conjurar Magias. Veja o *Player's Handbook: Livro do Jogador* para entender as regras

de conjuração. As informações a seguir detalham como você usa essas regras como um Guardião.

Magias Preparadas. Você possui as seguintes Magias preparadas: *Chicote de Espinhos*, *Curar Ferimentos*, *Orientação* e *Marca do Predador*. Alternativamente, você pode preparar dois Truques e duas Magias de 1º círculo de sua escolha. Qualquer Magia que você preparar para esta Classe deverá ser uma Magia Primitiva, e podem ser de qualquer Escola de Magia exceto Evocação.

Sempre que você finalizar um Descanso Longo, você pode comungar com a natureza e alterar qualquer Magia que você tenha preparado para esta Classe por outra Magia Primitiva do mesmo círculo que não seja uma Evocação.

Em níveis superiores nesta Classe, você poderá preparar mais Magias, conforme mostrado na tabela Guardião. Os números ali determinam o número de diferentes Magias que você pode preparar para cada nível. Por exemplo: como um Guardião de 3º nível, você pode preparar dois Truques diferentes e três diferentes Magias de 1º círculo.

Consulte a seção "Magias Preparadas de Guardião" para recomendações de quais magias preparar em níveis superiores. Uma Magia marcada com uma adaga (†) nesta seção está sempre preparada e não pode ser trocada quando você preparar magias.

Espaços de Magia. A tabela Guardião mostra quantos Espaços de Magia você possui em cada nível para conjurar suas Magias de Guardião de 1º círculo e além: o número de diferentes Magias que você pode preparar de cada círculo é também o número de Espaços de Magia que você possui de tal círculo. Por exemplo: como um Guardião de 5º nível, você possui quatro Espaços de Magia de 1º círculo e dois Espaços de Magia de 2º círculo.

Atributo de Conjuração. Sabedoria é seu Atributo de Conjuração para suas Magias de Guardião.

Foco de Conjuração. Você pode usar um Foco Druídico como seu Foco de Conjuração para as Magias que você preparar para esta Classe.

1º NÍVEL: ESPECIALISTA

Você recebe Especialização em duas de suas Proficiências em Perícia de sua escolha.

Furtividade e Sobrevivência são escolhas icônicas para um Guardião se você tiver Proficiência nelas.

1º NÍVEL: INIMIGO FAVORITO

Você é perito em concentrar sua ira em um único inimigo. Você sempre possui a Magia *Marca do Predador* preparada, e ela não conta para o número de Magias que você pode preparar. Além disso, você não precisa se concentrar na Magia uma vez que conjurá-la; ela durará por sua duração completa,

até que você encerre-a com uma Ação Bônus, ou até que você fique Incapacitado.

2º NÍVEL: ESTILO DE LUTA

Você aperfeiçoou sua habilidade marcial. Você recebe um dos Talentos de Estilo de Luta a seguir de sua escolha: Arquearia, Combate com Duas Armas ou Defensivo.

Sempre que você receber um Talento em níveis superiores, Talentos de Estilo de Luta estão entre suas opções, mesmo que você não seja um membro do Grupo Combatente.

3º NÍVEL: SUBCLASSE DE GUARDIÃO

Você ganha a Subclasse Caçador ou outra Subclasse de Guardião de sua escolha. O Caçador é detalhado após a descrição da Classe Guardião, e outras Subclasses irão aparecer em futuros artigos da *Unearthed Arcana*.

Uma Subclasse é uma especialização que lhe fornece habilidades especiais em certos níveis de Guardião. Para o resto de sua carreira, você receberá cada uma das características de sua Subclasse cujo requerimento de nível seja igual ou menor do que seu nível de Guardião. A descrição desta Classe irá lhe dizer em quais níveis sua Subclasse fornece características.

4º NÍVEL: TALENTO

Você recebe o Talento Aumento no Valor de Atributo ou outro Talento de sua escolha.

5º NÍVEL: ATAQUE EXTRA

Você pode atacar duas vezes, em vez de uma, sempre que você realizar a Ação Atacar em seu turno.

6º NÍVEL: CARACTERÍSTICA DE SUBCLASSE

Você recebe uma característica de sua Subclasse de Guardião.

7º NÍVEL: VAGUEAR

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

Além disso, você tem Deslocamento de Escalada e Deslocamento de Natação igual ao seu Deslocamento.

8º NÍVEL: TALENTO

Você recebe o Talento Aumento no Valor de Atributo ou outro Talento de sua escolha.

9º NÍVEL: ESPECIALISTA

Você recebe Especialização em duas de suas Proficiências em Perícia de sua escolha.

10º NÍVEL: CARACTERÍSTICA DE SUBCLASSE

Você recebe uma característica de sua Subclasse de Bardo.

11º NÍVEL: INCANSÁVEL

Forças primitivas agora lhe ajudam a te impulsionar em suas jornadas, lhe concedendo os seguintes benefícios:

Pontos de Vida Temporários. Sempre que você finalizar um Descanso Curto ou Descanso Longo, você pode receber uma quantidade de Pontos de Vida Temporários igual a 1d8, acrescido de seu Bônus de Proficiência.

Reduzir Exaustão. Se você estiver Exausto ao finalizar um Descanso Curto, seu nível de exaustão reduz em 1.

12º NÍVEL: TALENTO

Você recebe o Talento Aumento no Valor de Atributo ou outro Talento de sua escolha.

13º NÍVEL: VÉU DA NATUREZA

Você invoca espíritos da natureza para magicamente lhe esconder da vista. Com uma Ação Bônus, você pode consumir um Espaço de Magia e se tornar Invisível até o final de seu próximo turno.

14º NÍVEL: CARACTERÍSTICA DE SUBCLASSE

Você recebe uma característica de sua Subclasse de Bardo.

15º NÍVEL: SENTIDOS SELVAGENS

Sua conexão com as forças da natureza lhe concede Percepção às Cegas em um raio de 9 metros.

16º NÍVEL: TALENTO

Você recebe o Talento Aumento no Valor de Atributo ou outro Talento de sua escolha.

18º NÍVEL: MATADOR DE INIMIGOS FAVORITOS

Sua *Marca do Predador* agora causa 1d10 de dano adicional ao seu alvo, em vez de 1d6 adicional.

19º NÍVEL: TALENTO

Você recebe o Talento Aumento no Valor de Atributo ou outro Talento de sua escolha.



20º NÍVEL: DÁDIVA ÉPICA

Você recebe o Talento Dádiva Épica da Fortitude ou outro Talento da Dádiva Épica de sua escolha.

MAGIAS DE GUARDIÃO PREPARADAS

Esta seção oferece Magias recomendadas que você pode preparar a cada nível de Guardiã. Procure por seu nível de Guardiã, e você poderá preparar as Magias para aquele nível e todos os níveis que o antecedem. Sempre que você finalizar um Descanso Longo, você pode mudar estas Magias, como explicado na característica Conjuração da Classe.

Uma Magia marcada com uma adaga (†) está sempre preparada e não pode ser substituída ao preparar Magias.

GUARDIÃO DE 1º E 2º NÍVEL

Truques: *Chicote de Espinhos*, *Orientação*

Magias de 1º Círculo: *Curar Ferimentos*, *Falar com Animais*, *Marca do Predador* (†)

GUARDIÃO DE 3º E 4º NÍVEL

Magia de 1º Círculo: *Golpe Constritor*

GUARDIÃO DE 5º E 6º NÍVEL

Magia de 1º Círculo: *Passos Largos*

Magias de 2º Círculo: *Crescer Espinhos*, *Passo sem Rastro*

GUARDIÃO DE 7º E 8º NÍVEL

Magia de 2º Círculo: *Pele-casca*

GUARDIÃO DE 9º NÍVEL

Magias de 3º Círculo: *Arma Elemental*, *Invocar Barragem*

GUARDIÃO DE 10º NÍVEL

Truque: *Mensagem*

GUARDIÃO DE 11º E 12º NÍVEL

Magia de 3º Círculo: *Revivificar*

GUARDIÃO DE 13º E 14º NÍVEL

Magia de 4º Círculo: *Movimentação Livre*

GUARDIÃO DE 15º E 16º NÍVEL

Magia de 4º Círculo: *Localizar Criatura*

GUARDIÃO DE 17º E 18º NÍVEL

Magia de 4º Círculo: *Invocar Seres da Floresta*

Magia de 5º Círculo: *Invocar Saraivada*

GUARDIÃO DE 19º E 20º NÍVEL

Magia de 5º Círculo: *Passo Arbóreo*

SUBCLASSES DE GUARDIÃO

Uma Subclasse de Guardiã é uma especialização que lhe fornece habilidades especiais em determinados níveis de Guardiã, como especificado na Subclasse.

Esta seção apresenta a Subclasse Caçador.

CAÇADOR

Você persegue presas na natureza e além, usando suas capacidades como Caçador para proteger a natureza e as pessoas de todos os lugares de forças que poderiam destruí-las.

3º NÍVEL: PRESA DO CAÇADOR

Sua tenacidade pode derrubar mesmo os inimigos mais resilientes. Quando você atingir uma criatura com uma Arma ou um Ataque Desarmado como parte da Ação Atacar em seu turno, a Arma ou Ataque Desarmado causará 1d8 de dano adicional ao alvo caso os Pontos de Vida atuais dele estejam abaixo do valor máximo. Você pode causar este dano adicional apenas uma vez por turno.

6º NÍVEL: CONHECIMENTO DO CAÇADOR

Você pode invocar as forças da natureza para revelar certas forças e fraquezas de sua presa. Quando uma criatura está marcada por sua *Marca do Predador*, você sabe se a criatura possui quaisquer Imunidades, Resistências e Vulnerabilidade, e se possuir, você saberá quais são.

10º NÍVEL: ATAQUES MÚLTIPLOS

Agora, você sempre possui *Invocar Barragem* preparada, e ela não conta para o número de Magias que você pode preparar.

Você também pode conjurar esta Magia com Espaços de Magia de 1º e 2º círculo. Ao fazê-lo, o dano da Magia é reduzido em 1d8 para cada círculo de magia abaixo do 3º.

14º NÍVEL: DEFESA DO CAÇADOR

Ao ser atingido por uma Jogada de Ataque, você pode usar sua Reação para reduzir pela metade o dano sofrido, e você pode redirecionar a outra metade do dano a outra criatura (que não seja o atacante) à sua vista e a até 1,5 metros de você.

LADINO

Grupo de Classe: Especialista

Atributo Principal: Destreza

Ladinos dependem de astúcia, furtividade e vulnerabilidade de seus inimigos para obterem superioridade em qualquer situação. Eles possuem aptidão para encontrar a solução de quase todos os problemas, demonstrando uma versatilidade que é fundamental para qualquer grupo de aventureiros bem sucedido.

Ladinos dedicam muitos de seus esforços para dominar o uso de variadas perícias, conforme aperfeiçoam suas habilidades de combate - isso lhes fornecem um rol de dotes que poucos personagens conseguem igualar. Muitos ladinos concentram-se em enganação e furtividade, enquanto outros aperfeiçoam suas habilidades para auxiliá-los em ambientes de masmorras, como escalada, encontrar e desarmar armadilhas e arrombar trancas.

Em combate, Ladinos priorizam golpes sutis em vez de força bruta. Um Ladino iria preferir realizar um único ataque preciso em vez de derrubar um oponente com uma rajada de golpes. Ladinos possuem um jeito quase sobrenatural para evitar o perigo, e alguns deles até aprendem truques mágicos para suplementar suas demais habilidades.

Alguns Ladinos iniciam suas carreiras como criminosos, enquanto outros usam sua astúcia para combater o crime. Seja lá qual for a relação do

Ladino com a lei, nenhum criminoso comum ou oficial da lei pode se comparar ao brilhantismo sutil dos maiores Ladinos.

CRIANDO UM LADINO

Para criar um Ladino, consulte as listas a seguir, que contém informações sobre Pontos de Vida, Proficiências e Treinamento em Armadura. Se você estiver criando um personagem de 1º nível, consulte também a seção "Equipamentos Iniciais", e se você estiver usando as regras de multiclasse, veja a seção "Multiclasse e o Ladino".

Então, veja a tabela Ladino para ver as Características de Classe que você receberá em cada nível nesta Classe. As descrições destas características aparecem na seção "Características da Classe Ladino".

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d8 por nível de Ladino

Pontos de Vida no 1º Nível: 8 + seu modificador de Constituição

Pontos de Vida por Nível após o 1º: 1d8 (ou 5) + seu modificador de Constituição

LADINO

Nível	Bônus de Proficiência	Ataque Furtivo	Características de Classe
1º	+2	1d6	Ataque Furtivo, Especialista, Gíria de Ladrão
2º	+2	1d6	Ação Ardilosa
3º	+2	2d6	Subclasse de Ladino
4º	+2	2d6	Talento
5º	+3	3d6	Esquiva Sobrenatural
6º	+3	3d6	Característica de Subclasse
7º	+3	4d6	Especialista
8º	+3	4d6	Talento
9º	+4	5d6	Evasão
10º	+4	5d6	Característica de Subclasse, Talento
11º	+4	6d6	Talento Confiável
12º	+4	6d6	Talento
13º	+5	7d6	Golpes Sutis
14º	+5	7d6	Característica de Subclasse
15º	+5	8d6	Mente Escorregadia
16º	+5	8d6	Talento
17º	+6	9d6	Elusivo
18º	+6	9d6	Golpe de Sorte
19º	+6	10d6	Talento
20º	+6	10d6	Dádiva Épica

PROFICIÊNCIAS

Salvaguardas: Destreza, Inteligência

Perícias: Acrobacia, Furtividade, Investigação e Prestidigitação (ou escolha quatro entre Acrobacia, Atletismo, Enganação, Furtividade, Intimidação, Intuição, Investigação, Percepção, Persuasão e Prestidigitação).

Armas: Armas Simples e Armas Marciais que possuam a característica Acuidade

Ferramentas: Ferramentas de ladrão

TREINAMENTO EM ARMADURA

Armadura Leve

EQUIPAMENTO INICIAL

Como um personagem de 1º nível, você inicia com os equipamentos a seguir, ou você pode abrir mão deles e gastar até 110 PO em equipamentos de sua escolha.

Adaga (2)	Ferramentas de Ladrão
Aljava	Flechas (20)
Armadura de Couro	Kit de Assaltante
Arco Curto	18 PO
<u>Espada Curta</u>	

MULTICLASSE E O LADINO

Caso o seu grupo utilize as regras de multiclasse presente no *Player's Handbook: Livro do Jogador*, aqui há tudo o que você precisa saber se você escolher o Ladino como uma de suas Classes.

Valor de Atributo Mínimo. Como um personagem multiclasse, você precisa ter o valor mínimo de 13 nos atributos principais do Ladino (Destreza), para obter um nível nesta Classe ou obter um nível em outra Classe caso você já seja um Ladino.

Proficiências. Se Ladino não for sua Classe inicial, aqui estão as Proficiências recebidas ao receber seu primeiro nível de Ladino: Ferramentas de Ladino e uma Perícia de sua escolha, da lista de Proficiência em Perícia do Ladino.

Treinamento em Armadura. Ao receber seu primeiro nível de Ladino, você recebe Treinamento em Armadura Leve.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE LADINO

Como um Ladino, você recebe as seguintes Características de Classe ao alcançar os níveis especificados nesta Classe. Estas características estão listadas na tabela Ladino.

1º NÍVEL: ATAQUE FURTIVO

Você sabe como transformar um ataque sutil em um golpe mortal. Uma vez em cada um de seus turnos, ao realizar a Ação Atacar, você pode causar dano extra a uma criatura que você atingir com uma Jogada de Ataque caso você estiver atacando com uma Arma de Acuidade ou Arma à Distância, portanto que um dos requisitos a seguir seja atingido.

Vantagem. Você tem Vantagem na Jogada de Ataque.

Aliado Adjacente ao Alvo. Ao menos um de seus aliados está a 1,5 metros do alvo, o aliado não está Incapacitado e você não tem Desvantagem na Jogada de Ataque.

Para determinar o dano adicional, role um número de d6s igual a metade de seu nível de Ladino (arredondado para cima), e some os valores dos dados (a tabela Ladino mostra o número de dados de Ataque Furtivo que você possui a cada nível de Ladino). O tipo do dano extra é o mesmo Tipo de Dano da arma.

1º NÍVEL: ESPECIALISTA

Você recebe Especialização em duas de suas Proficiências em Perícia de sua escolha.

Furtividade e Prestidigitação são escolhas icônicas para um Ladino se você tiver Proficiência nelas.

1º NÍVEL: GÍRIA DE LADRÃO

Você aprendeu diversos idiomas nas comunidades onde você emprestou seus talentos marotos. Você conhece o idioma Gíria de Ladrão e um outro idioma de sua escolha, que pode ser das tabelas de Idiomas Padrões ou Idiomas Raros.

2º NÍVEL: AÇÃO ARDILOSA

Seu pensamento rápido e agilidade lhe permitem se mover e agir velozmente. Em seu turno, você pode realizar uma das Ações a seguir como uma Ação Bônus: Correr, Desengajar ou Esconder-se.

3º NÍVEL: SUBCLASSE DE LADRINO

Você ganha a Subclasse Ladrão ou outra Subclasse de Ladino de sua escolha. O Ladrão é detalhado após a descrição da Classe Ladino, e outras Subclasses irão aparecer em futuros artigos da *Unearthed Arcana*.

Uma Subclasse é uma especialização que lhe fornece habilidades especiais em certos níveis de Ladino. Para o resto de sua carreira, você receberá cada uma das características de sua Subclasse cujo requerimento de nível seja igual ou menor do que seu nível de Ladino. A descrição desta Classe irá lhe



dizer em quais níveis sua Subclasse fornece características.

4º NÍVEL: TALENTO

Você recebe o Talento Aumento no Valor de Atributo ou outro Talento de sua escolha.

5º NÍVEL: ESQUIVA SOBRENATURAL

Quando um atacante à sua vista lhe atingir com uma Jogada de Ataque, você pode usar sua Reação para reduzir o dano sofrido por você pela metade (arredondado para baixo).

6º NÍVEL: CARACTERÍSTICA DE SUBCLASSE

Você recebe uma característica de sua Subclasse de Ladino.

7º NÍVEL: ESPECIALISTA

Você recebe Especialização em duas de suas Proficiências em Perícia de sua escolha.

8º NÍVEL: TALENTO

Você recebe o Talento Aumento no Valor de Atributo ou outro Talento de sua escolha.

9º NÍVEL: EVASÃO

Você pode esquivar-se agilmente de certos perigos. Quando você for alvo de um efeito que lhe permite realizar uma Salvaguarda de Destreza para sofrer apenas metade do dano, você, em vez disso, não sofrerá dano caso seja bem sucedido na Salvaguarda, e sofrerá apenas metade do dano se você falhar. Você não pode usar esta característica enquanto estiver Incapacitado.

10º NÍVEL: TALENTO

Você recebe o Talento Aumento no Valor de Atributo ou outro Talento de sua escolha.

10º NÍVEL: CARACTERÍSTICA DE SUBCLASSE

Você recebe uma característica de sua Subclasse de Ladino.

11º NÍVEL: TALENTO CONFIÁVEL

Você aperfeiçoou seus talentos até que eles se aproximassem da perfeição. Sempre que você realizar um Teste de Atributo que usa uma de suas Proficiências em Perícias ou Ferramentas, você pode tratar um resultado 9 ou inferior no d20 como um resultado 10.

12º NÍVEL: TALENTO

Você recebe o Talento Aumento no Valor de Atributo ou outro Talento de sua escolha.

13º NÍVEL: GOLPES SUTIS

Quando ataca, você sabe como fazer uso da distração de seu alvo. Você tem Vantagem em qualquer Jogada de Ataque que alveje uma criatura que esteja a até 1,5 metros de, pelo menos, um de seus aliados, e que este não esteja Incapacitado.

14º NÍVEL: CARACTERÍSTICA DE SUBCLASSE

Você recebe uma característica de sua Subclasse de Ladino.

15º NÍVEL: MENTE ESCORREGADIA

Sua mente ardilosa é especialmente difícil de se controlar. Você recebe Proficiência nas Salvaguardas de Sabedoria e Carisma.

16º NÍVEL: TALENTO

Você recebe o Talento Aumento no Valor de Atributo ou outro Talento de sua escolha.

17º NÍVEL: ELUSIVO

Você é tão evasivo que atacantes raramente possuem superioridade contra você. Nenhuma Jogada de Ataque é realizada com Vantagem contra você enquanto você não estiver Incapacitado.

18º NÍVEL: GOLPE DE SORTE

Você possui um dom sobrenatural para ter êxito quando há necessidade. Se você falhar em uma Jogada de d20, você pode transformar a rolagem em um 20.

Uma vez que usar esta característica, não poderá usá-la novamente até que finalize um Descanso Curto ou Longo.

19º NÍVEL: TALENTO

Você recebe o Talento Aumento no Valor de Atributo ou outro Talento de sua escolha.

20º NÍVEL: DÁDIVA ÉPICA

Você recebe o Talento Dádiva Épica da Não-Detecção ou outro Talento da Dádiva Épica de sua escolha.

SUBCLASSES DE LADINO

Uma Subclasse de Ladino é uma especialização que lhe fornece habilidades especiais em determinados níveis de Ladino, como especificado na Subclasse.

Esta seção apresenta a Subclasse Ladrão.



LADRÃO

Você aprimorou suas ladroagens. Arrombadores, bandidos, batedores de carteiras e outros criminosos tipicamente adotam esta Subclasse, mas também Ladinos que preferem imaginar a si como caçadores de tesouros, viajantes, exploradores de masmorras e investigadores.

Além de melhorar sua agilidade e furtividade, você ganhou habilidades úteis para explorar ruínas e obter o máximo de benefícios possíveis dos itens mágicos encontrados nestes ambientes.

3º NÍVEL: MÃO LEVE

Você possui opções adicionais para a Ação Bônus concedida por sua Ação Ardilosa. Você também pode usá-la para o seguinte:

Procurar. Realize a Ação Procurar.

Prestidigitação. Realize um Teste de Destreza (Prestidigitação) para arrombar uma fechadura ou desarmar uma armadilha com as Ferramentas de Ladrão, ou para bater uma carteira.

3º NÍVEL: ANDARILHO DE TELHADOS

Você treinou para alcançar locais especialmente difíceis, o que lhe garante estes benefícios:

Deslocamento de Escalada. Você recebe Deslocamento de Escalada igual ao seu Deslocamento.

Distância de Salto. Ao realizar a Ação Saltar, você pode realizar um Teste de Destreza, em vez de um Teste de Força.

6º NÍVEL: FURTIVIDADE SUPREMA

Você possui Vantagem em todas os Testes de Destreza (Furtividade) realizados, portanto que você não esteja usando Armadura Média ou Pesada.

10º NÍVEL: USAR DISPOSITIVO MÁGICO

Em suas caças ao tesouro, você aprendeu a como maximizar o uso de itens mágicos, o que lhe fornece os benefícios a seguir:

Sintonização. Você pode se sintonizar com até quatro itens mágicos de uma vez.

Cargas. Sempre que você usar uma propriedade de um item mágico que consuma cargas, role um d6. Em um resultado 6, você usará a propriedade sem consumir as cargas.

Pergaminhos. Você pode usar qualquer Pergaminho de Magia que possua um Truque ou uma Magia de 1º círculo. Você também pode tentar usar qualquer Pergaminho de Magia que possua uma Magia de círculo superior ao 1º, mas você precisa, primeiro, realizar um Teste de

Inteligência (Arcanismo), com CD igual a 10 + círculo da Magia. Em um teste bem sucedido, você conjura a Magia do pergaminho, usando Inteligência como seu Atributo de Conjuração para esta conjuração. Em uma falha, o pergaminho desintegra.

14º NÍVEL: REFLEXOS DE LADRÃO

Você agora pode realizar uma segunda Ação Bônus em seu turno, portanto que ela seja uma Ação Bônus fornecida por sua Ação Ardilosa. Você pode usar esta característica por um número de turnos igual ao seu Bônus de Proficiência, recuperando todos os usos gastos ao finalizar um Descanso Longo.

TALENTOS

Esta seção apresenta uma coletânea de Talentos, características especiais não atreladas a uma classe específica.

ENTENDENDO OS TALENTOS

A descrição de um Talento contém as divisões a seguir, que são apresentadas após o nome do Talento.

Nível. Cada Talento possui um nível. Para obter um Talento, seu nível deve igualar ou superar o nível do Talento.

Pré-requisito. Você deve atender quaisquer pré-requisitos especificados por um Talento para obtê-lo, a menos que uma característica especial lhe permita adotar o talento sem o pré-requisito. Se um pré-requisito for uma Classe ou Grupo de Classes, você deve ter ao menos 1 nível em uma Classe elegível para estar qualificado para o Talento.

Repetível. Se um Talento for repetível, você poderá obtê-lo mais de uma vez. Se não for repetível, você só poderá obtê-lo uma única vez.

TALENTOS BÔNUS NO 20º NÍVEL

Um DM pode usar Talentos bônus como uma forma de avanço após os personagens alcançarem o 20º nível - uma forma de conceder maiores poderes aos personagens que não possam mais receber níveis. Com esta abordagem, cada personagem recebe um Talento de sua escolha para cada 30.000 XP recebidos após obter 355.000 XP. Talentos de Dádivas Épicas são especialmente apropriados para estes Talentos bônus, mas um jogador poderia escolher qualquer Talento que seu personagem atenda os pré-requisitos.

DESCRIÇÃO DOS TALENTOS

Aqui há descrições dos Talentos disponível para as Classes presentes neste documento. Membros destas Classes também podem selecionar Talentos da Unearthed Arcana que precedeu este documento, "Character Origins". Os Talentos estão organizados em ordem alfabética.

ADEPTO ELEMENTAL

Talento de 4º Nível

Pré-requisito: Característica Conjuração ou Magia de Pacto

Repetível: Sim, mas você deve escolher um diferente Tipo de Dano a cada vez para o efeito Domínio de Energia

Em suas conjurações, você pode controlar uma forma específica de energia com maestria mortal, o que lhe fornece os seguintes benefícios:

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Inteligência, Sabedoria ou Carisma em 1, até um máximo de 20.

Domínio de Energia. Escolha um dos Tipos de Dano a seguir: Ácido, Elétrico, Gélido, Ígneo ou Trovejante. Magias conjuradas por você ignoram a Resistência ao dano do tipo escolhido. Ainda, ao rolar o dano para uma Magia que causa este tipo de dano, você pode tratar qualquer resultado 1 no dado como um resultado 2.

AGRESSOR

Talento de 4º Nível

Pré-requisito: Proficiência com Qualquer Arma Marcial

Repetível: Não

Você treinou para realizar investidas impetuosas em batalha, recebendo os benefícios a seguir:

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

Corrida Aprimorada. Ao realizar a Ação Correr, seu Deslocamento aumenta em 3 metros para esta Ação.

Ataque de Investida. Se você se mover ao menos 3 metros em linha reta imediatamente antes de acertar com um ataque como parte da Ação Atacar em seu turno, escolha um dos seguintes efeitos: receba +1d8 de bônus na jogada de dano, ou empurre o alvo por até 3 metros, portanto que o alvo a ser empurrado não seja mais do que um Tamanho mais largo que você. Você pode usar este benefício apenas uma vez em cada um de seus turnos.

ANALÍTICO

Talento de 4º Nível

Pré-requisito: Inteligência ou Sabedoria 13+

Repetível: Não

Rápido para perceber detalhes ao seu redor, você recebe estes benefícios:

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Inteligência ou Sabedoria em 1, até um máximo de 20.

Observador Aguçado. Escolha uma das Perícias a seguir: Intuição, Investigação ou Percepção. Se você não tiver Proficiência na Perícia escolhida, você recebe Proficiência nela. Se você já possuir Proficiência nela, você recebe Especialização.



Varredura Rápida. Você pode realizar a Ação Procurar com uma Ação Bônus.

ATIRADOR ARCANO

Talento de 4º Nível

Pré-requisito: Característica Conjuração ou Magia de Pacto

Repetível: Não

Você aprendeu técnicas para aperfeiçoar seus ataques com certos tipos de magias, o que lhe fornece os seguintes benefícios:

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Inteligência, Sabedoria ou Carisma em 1, até um máximo de 20.

Ignorar Cobertura. Suas Jogadas de Ataque com Magias ignoram Cobertura Parcial e Cobertura de Três Quartos.

Conjurando Corpo a Corpo. Estar a até 1,5 metros de um inimigo não lhe impõe Desvantagem em suas Jogadas de Ataque com Magias.

Alcance Aumentado. Ao conjurar uma Magia que possua alcance de, no mínimo, 3 metros, e que requeira uma Jogada de Ataque, você pode aumentar o alcance de Magia em 18 metros.

ATLETA

Talento de 4º Nível

Pré-requisito: Força, Destreza ou Constituição 13+

Repetível: Não

Você se submeteu a extensivos treinos físicos para receber estes benefícios:

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

Deslocamento de Escalada. Você recebe Deslocamento de Escalada igual ao seu Deslocamento.

Levantar-se. Quando estiver Caído, você pode levantar-se usando apenas 1,5 metros de movimento.

Saltando. Você tem Vantagem em qualquer Teste de Atributo que você realizar para a Ação Saltar.

ATOR

Talento de 4º Nível

Pré-requisito: Carisma 13+

Repetível: Não

Habilidoso em realizar imitações e apresentações teatrais, você recebe os benefícios a seguir.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Carisma em 1, até um máximo de 20.

Personificar. Enquanto você estiver disfarçado de um personagem ficcional ou real que não seja você, você tem Vantagem em Testes de Carisma (Atuação) para convencer outras pessoas de que você é a pessoa disfarçada.

Imitação. Você pode imitar os sons de outras criaturas, incluindo a fala. Para imitar um som ou uma forma de falar, você deve ouvi-lo por, no mínimo, 1 minuto. A qualquer momento após isso, você pode realizar um Teste de Carisma (Atuação) CD 15 para realizar a imitação: em um sucesso, você faz a imitação convincentemente por até 1 hora.

AUMENTO NO VALOR DO ATRIBUTO

Talento de 4º Nível

Pré-requisito: Nenhum

Repetível: Sim

Você aumenta um Valor de Atributo de sua escolha em 2 pontos, ou dois Valores de Atributo de sua escolha em 1 ponto. Você não pode aumentar um Valor de Atributo para além de 20.

COMBATENTE MONTADO

Talento de 4º Nível

Pré-requisito: Proficiência com Qualquer Arma Marcial

Repetível: Não

Você desenvolveu um vínculo com suas montarias, o que lhe garante estes benefícios:

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

Domador de Montarias. Você tem Vantagem em Testes de Sabedoria (Lidar com Animais) feitos para lidar ou treinar cavalos e outras Feras usadas como montarias.

Atacante Montado. Enquanto montado, você tem Vantagem em Jogadas de Ataque contra qualquer criatura que estiver a até 1,5 metros de sua montaria e for, no mínimo, uma categoria de Tamanho menor que ela.

Saltar para o Lado. Se sua montaria for sujeita a um efeito que lhe permita realizar uma Salvaguarda de Destreza para receber apenas metade do dano, ela não sofrerá dano se for bem sucedida na Salvaguarda, e apenas metade do dano caso falhe. Para ela receber este benefício, você deve estar a montando e nenhum dos dois pode estar Incapacitado.

Desviar. Enquanto montado, você pode usar sua Reação para forçar um ataque que acertaria sua montaria para atingi-lo em vez disso.

CONJURADOR BÉLICO

Talento de 4º Nível

Pré-requisito: Característica Conjuração ou Magia de Pacto

Repetível: Não

Você desenvolveu sua conjuração em meio a um combate, o que lhe garante os benefícios a seguir:

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Inteligência, Sabedoria ou Carisma em 1, até um máximo de 20.

Concentração. Você tem Vantagem em Salvaguardas de Constituição realizadas para manter sua Concentração.

Magia Reativa. Quando uma criatura provocar um Ataque de Oportunidade por se mover para longe de seu Alcance, você pode usar sua Reação para conjurar uma Magia na criatura, em vez de realizar um Ataque de Oportunidade. A Magia deve ter um tempo de conjuração de uma Ação, e deve alvejar apenas esta criatura.

Componentes Somáticos. Você pode realizar os Componentes Somáticos das Magias mesmo se você estiver segurando Armas ou um Escudo em uma ou duas mãos.

CONJURADOR RITUALISTA

Talento de 4º Nível

Pré-requisito: Inteligência, Sabedoria ou Carisma 13+

Repetível: Não

Você estudou magias ritualistas, o que lhe fornece estes benefícios:

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Inteligência, Sabedoria ou Carisma em 1, até um máximo de 20.

Magias de Ritual. Escolha duas Magias de 1º círculo que possuam a propriedade Ritual das Listas de Magias Arcana, Divina ou Primitiva. Você sempre tem estas duas Magias preparadas, e você pode conjurá-las usando quaisquer Espaços de Magia que possua. O Atributo de Conjuração para estas Magias é o atributo aumentado por este Talento.

Ritual Rápido. Com este benefício, você pode conjurar uma Magia de Ritual que você tenha preparado usando seu tempo de conjuração regular, em vez de conjurá-la usando a duração de um Ritual. Ao fazê-lo, você não consome um Espaço de Magia. Uma vez que conjurar uma

Magia desta forma, você não poderá usar este benefício novamente até que você finalize um Descanso Longo.

DÁDIVA ÉPICA DA FORTITUDE

Talento de 20º Nível

Pré-requisito: Nenhum

Repetível: Não

Seus Pontos de Vida Máximos aumentam em 40. Além disso, sempre que você recuperar Pontos de Vida, você recupera uma quantidade de Pontos de Vida adicionais igual ao seu modificador de Constituição. Você pode recuperar estes Pontos de Vida adicionais não mais que uma vez por rodada.

DÁDIVA ÉPICA DA MIRA INIGUALÁVEL

Talento de 20º Nível

Pré-requisito: Grupo Combatente ou Especialista

Repetível: Não

Se você realizar uma Jogada de Ataque à Distância contra um alvo em seu alcance e errar, você pode fazer com que o ataque acerte em vez disso. Uma vez que usar este benefício, não poderá usá-lo novamente até que role Iniciativa.

DÁDIVA ÉPICA DA NÃO-DETECÇÃO

Talento de 20º Nível

Pré-requisito: Grupo Especialista

Repetível: Não

Você não pode ser visto ou ouvido por quaisquer meios mágicos ou não-mágicos enquanto estiver Escondido.

DÁDIVA ÉPICA DA OFENSIVA IRRESISTÍVEL

Talento de 20º Nível

Pré-requisito: Grupo Combatente ou Especialista

Repetível: Não

O dano que você causa sempre ignora Resistência.

DÁDIVA ÉPICA DA PROFICIÊNCIA EM PERÍCIA

Talento de 20º Nível

Pré-requisito: Nenhum

Repetível: Não

Você ganha Proficiência em todas as Perícias.

DÁDIVA ÉPICA DA RECUPERAÇÃO

Talento de 20º Nível

Pré-requisito: Nenhum

Repetível: Não

Você pode usar uma Ação Bônus para recuperar um número de Pontos de Vida igual a metade de seus Pontos de Vida Máximos. Uma vez que usar este benefício, não poderá usá-lo novamente até que finalize um Descanso Longo.

Ainda, você é bem sucedido em qualquer Salvaguarda Contra a Morte cujo resultado do dado não for 1.

DÁDIVA ÉPICA DA RESISTÊNCIA À ENERGIA

Talento de 20º Nível

Pré-requisito: Grupo Conjurador ou Especialista

Repetível: Não

Você recebe Resistência a um dos Tipos de Dano a seguir de sua escolha: Ácido, Elétrico, Gélido, Ígneo, Necrótico, Psíquico, Radiante, Trovejante ou Venenoso.

Sempre que finalizar um Descanso Curto ou Longo, você pode meditar e substituir a escolha de Tipo de Dano.

DÁDIVA ÉPICA DA SORTE

Talento de 20º Nível

Pré-requisito: Grupo Especialista

Repetível: Não

Imediatamente após você rolar um d20 para uma jogada de d20, você pode rolar um d10 e adicionar o valor rolado na jogada. Uma vez que usar este benefício, não poderá usá-lo novamente até que role Iniciativa ou finalize um Descanso Curto ou Longo.

DÁDIVA ÉPICA DA VELOCIDADE

Talento de 20º Nível

Pré-requisito: Grupo Combatente ou Especialista

Repetível: Não

Seu Deslocamento aumenta em 9 metros.

DÁDIVA ÉPICA DA VIAGEM DIMENSIONAL

Talento de 20º Nível

Pré-requisito: Grupo Conjurador ou Especialista

Repetível: Não

Você pode conjurar a Magia *Passo Nebuloso* sem consumir um Espaço de Magia. Uma vez que usar este benefício, não poderá usá-lo novamente até que você role Iniciativa ou finalize um Descanso Curto ou Longo.

DÁDIVA ÉPICA DO DOMÍNIO EM COMBATE

Talento de 20º Nível

Pré-requisito: Grupo Combatente ou Especialista

Repetível: Não

Ao errar um Ataque Corpo a Corpo, você pode acertar em vez disso. Uma vez que usar este benefício, não poderá usá-lo novamente até que role Iniciativa.

DÁDIVA ÉPICA DO ESPÍRITO NOTURNO

Talento de 20º Nível

Pré-requisito: Grupo Conjurador ou Especialista

Repetível: Não

Enquanto estiver sob Penumbra ou Escuridão, você pode se tornar Invisível com uma Ação. Você deixa de ficar Invisível imediatamente após realizar uma Ação ou Reação.

DÁDIVA ÉPICA DO IRRESTRITO

Talento de 20º Nível

Pré-requisito: Grupo Combatente ou Especialista

Repetível: Não

Com uma Ação Bônus, você pode usar a Ação Desengajar, que também encerra as Condições Agarrado e Contido para você.

DUELISTA DEFENSIVO

Talento de 4º Nível

Pré-requisito: Destreza 13+

Repetível: Não

Você aprendeu a defletir ataques de forma habilidosa, o que lhe fornece os seguintes benefícios:

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

Aparar. Se você estiver segurando uma Arma de Acuidade e outra criatura lhe atingir com um Ataque Corpo a Corpo, você pode usar sua Reação para adicionar seu Bônus de Proficiência em sua Classe de Armadura para este ataque, potencialmente fazendo com que o ataque o erre.

ESPECIALISTA AMBIDESTRO

Talento de 4º Nível

Pré-requisito: Proficiência com Qualquer Arma Marcial

Repetível: Não

Você dominou o combate com duas armas, recebendo estes benefícios:

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

Ambidestria Aprimorada. Quando você estiver segurando uma Arma com a propriedade Leve em uma mão, você pode tratar uma Arma não-Leve na outra mão como se ela possuísse a propriedade Leve, portanto que esta Arma não possua a propriedade Duas Mãos.

Saque Rápido. Você pode sacar ou guardar duas Armas que não possuam a propriedade Duas Mãos - normalmente, você seria capaz de sacar ou guardar apenas uma.

ESPECIALISTA EM ARMADURAS LEVES

Talento de 1º Nível

Pré-requisito: Nenhum

Repetível: Não

Você recebe os seguintes Treinamentos em Armadura: Armadura Leve, Armadura Média e Escudos.

ESPECIALISTA EM ARMADURAS PESADAS

Talento de 4º Nível

Pré-requisito: Treinamento com Armaduras Médias

Repetível: Não

Você treinou para usar Armaduras Pesadas eficientemente, recebendo os benefícios a seguir:

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

Treinamento em Armadura. Você recebe Treinamento em Armadura Pesada.

ESPECIALISTA EM BESTA

Talento de 4º Nível

Pré-requisito: Proficiência com Qualquer Arma Marcial

Repetível: Não

Graças a sua extensa prática com bestas, você recebe os seguintes benefícios:

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

Ignorar Recarga. Você ignora a propriedade Recarga das bestas.

Atirar Corpo a Corpo. Estar a até 1,5 metros de um inimigo não lhe impõe Desvantagem em suas Jogadas de Ataque com bestas.

Ambidestria. Ao realizar o ataque adicional de uma arma com a propriedade Leve, você pode adicionar seu Modificador de Atributo ao dano do ataque adicional, caso este ataque seja realizado com uma besta que possua a propriedade Leve.

ESTILO DE LUTA: ARQUEARIA

Talento de 1º Nível

Pré-requisito: Grupo Combatente

Repetível: Não

Você recebe um bônus de +2 em Jogadas de Ataque realizadas com Armas à Distância.

ESTILO DE LUTA: COMBATE COM ARMAS GRANDES

Talento de 1º Nível

Pré-requisito: Grupo Combatente

Repetível: Não

Quando você rolar um resultado 1 ou 2 em um dado de dano para um ataque feito com uma Arma Corpo a Corpo que estiver segurando com duas mãos, você pode rolar novamente o dado, devendo usar o novo resultado. A Arma deve possuir a propriedade Duas Mãos ou Versátil para receber este benefício.

ESTILO DE LUTA: COMBATE COM DUAS ARMAS

Talento de 1º Nível

Pré-requisito: Grupo Combatente

Repetível: Não

Ao realizar o ataque adicional fornecido por uma arma com a propriedade Leve, você pode adicionar seu Modificador de Atributo ao dano do ataque adicional.

ESTILO DE LUTA: DEFENSIVO

Talento de 1º Nível

Pré-requisito: Grupo Combatente

Repetível: Não

Quando você estiver segurando uma Arma Corpo a Corpo em uma mão e nenhuma outra Arma na outra, você recebe um bônus de +2 nas jogadas de dano com esta Arma Corpo a Corpo.

ESTILO DE LUTA: PROTEÇÃO

Talento de 1º Nível

Pré-requisito: Grupo Combatente

Repetível: Não

Imediatamente após uma criatura à sua vista realizar uma Jogada de Ataque e acertar um alvo que não seja você e que esteja a até 1,5 metros de você, você pode usar sua Reação para posicionar seu Escudo e impor uma penalidade de -2 na Jogada de Ataque, potencialmente transformando o ataque em uma falha. Você deve estar usando um Escudo para usar esta Reação.

EXTERMINADOR DE CONJURADORES

Talento de 4º Nível

Pré-requisito: Proficiência com Qualquer Arma Marcial

Repetível: Não

Você aprendeu técnicas úteis para batalhas contra conjuradores, lhe garantindo estes benefícios:

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

Rompedor de Concentração. Ao causar dano em uma criatura que está se concentrando, ela terá Desvantagem na Salvaguarda realizada para manter a Concentração.

Mente Protegida. Ao falhar em uma Salvaguarda de Inteligência, Sabedoria ou Carisma, você pode escolher ser bem sucedido em vez disso. Uma vez que usar este benefício, não poderá usá-lo novamente até que finalize um Descanso Longo.

IMOBILIZADOR

Talento de 4º Nível

Pré-requisito: Força ou Destreza 13+

Repetível: Não

Você é um excepcional lutador, o que lhe fornece estes benefícios:

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

Vantagem no Ataque. Você tem Vantagem em Jogadas de Ataque realizadas contra uma criatura Agarrada por você.

Imobilizador Ágil. Você não fica Lento ao mover uma criatura Agarrada por você, portanto que a criatura seja do mesmo Tamanho que você ou menor.

Socar e Agarrar. Ao acertar uma criatura com um Ataque Desarmado como parte da Ação Atacar

em seu turno, você pode causar dano ao alvo e também agarrá-lo. Você pode usar este benefício apenas uma vez por turno.

LÍDER INSPIRADOR

Talento de 4º Nível

Pré-requisito: Sabedoria ou Carisma 13+

Repetível: Não

Você é versado em encorajar os outros, o que lhe fornece estes benefícios:

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Sabedoria ou Carisma em 1, até um máximo de 20.

Atuação Encorajadora. Ao final de um Descanso Curto ou Longo, você pode realizar uma atuação inspiradora: uma fala, uma canção ou uma dança. Ao fazê-lo, escolha até seis criaturas amigáveis (o que pode incluir você) a até 9 metros de você e que testemunharam a atuação. As criaturas escolhidas recebem Pontos de Vida Temporários igual a 2d4 + seu Bônus de Proficiência.

MENTE AGUÇADA

Talento de 4º Nível

Pré-requisito: Inteligência 13+

Repetível: Não

Você praticou para rapidamente se recordar ou descobrir detalhes de suma importância, recebendo os seguintes benefícios:

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Inteligência em 1, até um máximo de 20.

Conhecimento Erudito. Escolha uma das Perícias a seguir: Arcanismo, História, Investigação, Natureza ou Religião. Se você não tiver Proficiência na Perícia escolhida, você recebe Proficiência nela. Se você já possuir Proficiência nela, você recebe Especialização.

Estudo Rápido. Você pode realizar a Ação Estudar com uma Ação Bônus.

MESTRE-ATIRADOR

Talento de 4º Nível

Pré-requisito: Proficiência com Qualquer Arma Marcial

Repetível: Não

Você pode realizar disparos que outros achariam impossíveis, o que lhe garante os benefícios a seguir:

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

Ultrapassar Cobertura. Seus Ataques à Distância com Armas ignoram Cobertura Parcial e Cobertura de Três Quartos.

Tiro Corpo a Corpo. Estar a até 1,5 metros de um inimigo não lhe impõe Desvantagem em suas Jogadas de Ataque à distância com Armas.

Tiro Longo. Atacar a Longa Distância não lhe impõe Desvantagem em suas Jogadas de Ataque com Armas.

MESTRE EM ARMADURAS MÉDIAS

Talento de 4º Nível

Pré-requisito: Treinamento com Armaduras Médias

Repetível: Não

Você praticou sua movimentação com armaduras médias, recebendo os seguintes benefícios:

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

Portador Hábil. Enquanto estiver vestindo Armadura Média, se você tiver valor 16 ou mais em Destreza, poderá adicionar 3, em vez de 2, de bônus em sua CA.

MESTRE EM ARMADURAS PESADAS

Talento de 4º Nível

Pré-requisito: Treinamento com Armaduras Pesadas

Repetível: Não

Você pode usar sua Armadura Pesada para defletir golpes, o que lhe garante os benefícios a seguir:

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

Redução de Dano. Quando você for atingido por um ataque enquanto estiver vestindo Armadura Pesada, qualquer Dano Contundente, Cortante ou Perfurante causado a você é reduzido por uma quantia igual ao seu Bônus de Proficiência.

MESTRE EM ARMAS DE HASTE

Talento de 4º Nível

Pré-requisito: Proficiência com Qualquer Arma Marcial

Repetível: Não

Você treinou exaustivamente com armas de haste que possuem Extensão, o que te fornece estes benefícios:

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

Golpe de Haste. Imediatamente após você realizar a Ação Atacar e atacar com uma Arma que possua as propriedades Extensão e Pesada, você pode usar uma Ação Bônus para realizar um Ataque Corpo a Corpo com o lado oposto da Arma. O dado de dano da arma para este ataque é um d4 e ela causa Dano Contundente.

Golpe Reativo. Enquanto você estiver segurando uma Arma que possua as propriedades Extensão e Pesada, você pode usar sua Reação para realizar um Ataque Corpo a Corpo contra uma criatura que entrar na Extensão que você possui com esta Arma.

MESTRE EM ARMAS GRANDES

Talento de 4º Nível

Pré-requisito: Proficiência com Qualquer Arma Marcial

Repetível: Não

Você aprendeu a como usar o peso de uma arma a seu favor, permitindo que seu impulso amplifique seus golpes. Você recebe os benefícios a seguir:

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

Fenda. Imediatamente após você realizar um Acerto Crítico com uma Arma Corpo a Corpo ou reduzir os Pontos de Vida de uma criatura a 0, você pode realizar um ataque com a mesma arma com uma Ação Bônus.

Maestria em Armas Grandes. Quando você acertar uma criatura com uma Arma Pesada como parte de sua Ação Atacar em seu turno, você pode fazer com que a arma cause dano adicional ao alvo. O dano extra é igual ao seu Bônus de Proficiência, e você pode causar este dano apenas uma vez por turno.

MESTRE EM ESCUDOS

Talento de 4º Nível

Pré-requisito: Treinamento com Escudo

Repetível: Não

Você se condicionou a usar escudos não apenas para proteger, mas também para agredir, o que lhe garante os benefícios a seguir:

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

Pancada com Escudo. Se você atacar uma criatura a até 1,5 metros de você como parte da Ação Atacar e acertá-la com um Ataque Corpo a Corpo, você pode imediatamente golpear o alvo com seu Escudo caso ele esteja equipado, forçando o alvo

a realizar uma Salvação de Força de CD igual a 8 + seu modificador de Força + seu Bônus de Proficiência. Em uma falha, você derruba o alvo, deixando-o Caído, ou o empurra 1,5 metros para longe. Você só pode usar este benefício uma vez em cada de seus turnos.

Interpor Escudo. Se você for submetido a um efeito que lhe permita realizar uma Salvação de Destreza para sofrer apenas metade do dano, você pode usar sua Reação para não sofrer dano se você for bem sucedido na Salvação e estiver segurando um Escudo, interpondo seu escudo entre você e a fonte do efeito.

RESILIENTE

Talento de 4º Nível

Pré-requisito: Nenhum

Repetível: Não

Você desenvolveu a resiliência necessária para entender melhor determinados perigos, o que lhe fornece os seguintes benefícios:

Aumento no Valor de Atributo. Escolha um atributo que você não tenha Proficiência em Salvação. Aumente o Valor de Atributo escolhido em 1, até um máximo de 20.

Proficiência em Salvação. Você recebe Proficiência em Salvação no atributo escolhido.

RESISTENTE

Talento de 4º Nível

Pré-requisito: Constituição 13+

Repetível: Não

Vigoroso e resiliente, você recebe os benefícios a seguir:

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Constituição em 1, até um máximo de 20.

Desafiar a Morte. Você tem Vantagem em Salvações Contra a Morte.

Recuperação Rápida. Com uma Ação Bônus, você pode consumir um de seus Dados de Vida, rolar o dado, e recuperar um número de Pontos de Vida igual ao resultado.

SENTINELA

Talento de 4º Nível

Pré-requisito: Proficiência com Qualquer Arma Marcial

Repetível: Não

Você dominou as técnicas para obter proveitos em cada vacilo na guarda dos inimigo, o que te fornece estes benefícios:

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

Guardião. Imediatamente após uma criatura a até 1,5 metros de você realizar a Ação Desengajar ou acertar um alvo que não seja você com um ataque, você pode realizar um Ataque de Oportunidade contra esta criatura.

Parar. Quando acertar uma criatura com um Ataque de Oportunidade, o Deslocamento da criatura se torna 0 pelo resto do turno.

SORRATEIRO

Talento de 4º Nível

Pré-requisito: Destreza 13+

Repetível: Não

Você é perito em esgueirar-se nas sombras, o que lhe garante os benefícios a seguir:

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

Visão às Cegas. Você tem Visão às Cegas em um raio de 3 metros.

Névoa de Guerra. Se aproveitando das distrações do combate, você tem Vantagem em quaisquer Testes de Destreza (Furtividade) realizados como parte da Ação Esconder-se durante o combate.

Atirador. Se você realizar uma Jogada de Ataque enquanto Escondido e errar, realizar a Jogada de Ataque não encerra a Condição Escondido para você.

TREINAMENTO COM ARMAS

Talento de 4º Nível

Pré-requisito: Nenhum

Repetível: Não

Você exercitou-se de forma aplicável com diversas armas, recebendo os seguintes benefícios:

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

Proficiência com Armas. Você recebe Proficiência com Armas Marciais.

VELOCISTA

Talento de 4º Nível

Pré-requisito: Destreza ou Constituição 13+



Repetível: Não

Você é detentor de excepcional velocidade e fôlego, o que lhe garante estes benefícios:

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

Aumento de Deslocamento. Seu Deslocamento aumenta em 3 metros enquanto não estiver vestido Armadura Pesada.

Disparar em Terreno Difícil. Ao realizar a Ação Correr em seu turno, Terreno Difícil não lhe custa movimento adicional pelo resto deste turno.

LISTA DE MAGIAS

A seção a seguir apresenta três listas de Magias: Arcana, Divina e Primitiva. Cada lista fornece o círculo da Magia, nome e Escola de Magia. A lista também indica se uma Magia possui a propriedade Ritual.

Se a Escola de Magia de uma Magia for diferente do que aparece no *Player's Handbook: Livro do Jogador* (2014), um asterisco aparecerá após a escola.

MAGIAS ARCANAS

Círculo	Magia	Escola	Ritual
Truque	<i>Amigos</i>	Encantamento	Não
Truque	<i>Bolha Ácida</i>	Invocação	Não
Truque	<i>Golpe Certo</i>	Adivinhação	Não
Truque	<i>Ilusão Menor</i>	Ilusão	Não
Truque	<i>Luz</i>	Evocação	Não
Truque	<i>Luzes Dançantes</i>	Ilusão*	Não
Truque	<i>Mãos Mágicas</i>	Invocação	Não
Truque	<i>Mensagem</i>	Transmutação	Não
Truque	<i>Prestidigitação Arcana</i>	Transmutação	Não
Truque	<i>Proteção Contra Lâminas</i>	Abjuração	Não
Truque	<i>Raio de Fogo</i>	Evocação	Não
Truque	<i>Raio de Gelo</i>	Evocação	Não
Truque	<i>Rajada de Veneno</i>	Invocação	Não
Truque	<i>Reparar</i>	Transmutação	Não
Truque	<i>Toque Chocante</i>	Evocação	Não
Truque	<i>Toque Nocrótico</i>	Necromancia	Não
Truque	<i>Zombaria Perversa</i>	Encantamento	Não
1º	<i>Alarme</i>	Abjuração	Sim
1º	<i>Armadura Arcana</i>	Abjuração	Não
1º	<i>Armadura de Agathys</i>	Abjuração	Não

1º	<i>Braços de Hadar</i>	Invocação	Não
1º	<i>Compreender Idiomas</i>	Adivinhação	Sim
1º	<i>Convocar Familiar</i>	Invocação	Sim
1º	<i>Danação</i>	Encantamento	Não
1º	<i>Detectar Magia</i>	Adivinhação	Sim
1º	<i>Disco Flutuante de Tenser</i>	Invocação	Sim
1º	<i>Disfarçar-se</i>	Ilusão	Não
1º	<i>Égide</i>	Abjuração	Não
1º	<i>Enfeitiçar Pessoa</i>	Encantamento	Não
1º	<i>Escrita Ilusória</i>	Ilusão	Sim
1º	<i>Gargalhada Nefasta de Tasha</i>	Encantamento	Não
1º	<i>Graxa</i>	Invocação	Não
1º	<i>Identificar</i>	Adivinhação	Sim
1º	<i>Imagem Silenciosa</i>	Ilusão	Não
1º	<i>Leque Cromático</i>	Ilusão	Não
1º	<i>Mãos Flamejantes</i>	Evocação	Não
1º	<i>Misseis Mágicos</i>	Evocação	Não
1º	<i>Névoa Obscurecente</i>	Invocação	Não
1º	<i>Onda Trovejante</i>	Transmutação*	Não
1º	<i>Orbe Cromático</i>	Evocação	Não
1º	<i>Passos Largos</i>	Transmutação	Não
1º	<i>Proteção Contra o Bem e o Mal</i>	Abjuração	Não
1º	<i>Queda Suave</i>	Transmutação	Não
1º	<i>Raio de Bruxa</i>	Evocação	Não
1º	<i>Raio Nauseante</i>	Necromancia	Não
1º	<i>Repreensão Diabólica</i>	Evocação	Não
1º	<i>Retirada Acelerada</i>	Transmutação	Não
1º	<i>Salto</i>	Transmutação	Não
1º	<i>Servo Invisível</i>	Invocação	Sim
1º	<i>Sono</i>	Encantamento	Não
1º	<i>Sussurros Dissonantes</i>	Encantamento	Não
1º	<i>Vitalidade Vazia</i>	Necromancia	Não
2º	<i>Alterar-se</i>	Transmutação	Não
2º	<i>Tranca Arcana</i>	Abjuração	Não
2º	<i>Cegueira/Surdez</i>	Transmutação*	Não
2º	<i>Turvar</i>	Ilusão	Não
2º	<i>Acalmar Emoções</i>	Encantamento	Não
2º	<i>Nuvem de Adagas</i>	Invocação	Não



2º	<i>Chama Contínua</i>	Evocação	Não
2º	<i>Coroa da Loucura</i>	Encantamento	Não
2º	<i>Escuridão</i>	Evocação	Não
2º	<i>Visão no Escuro</i>	Transmutação	Não
2º	<i>Detectar Pensamentos</i>	Adivinhação	Não
2º	<i>Aumentar/Reduzir</i>	Transmutação	Não
2º	<i>Cativar</i>	Encantamento	Não
2º	<i>Esfera Flamejante</i>	Evocação*	Não
2º	<i>Lufada de Vento</i>	Evocação	Não
2º	<i>Imobilizar Pessoa</i>	Encantamento	Não
2º	<i>Invisibilidade</i>	Ilusão	Não
2º	<i>Arrombar</i>	Transmutação	Não
2º	<i>Levitação</i>	Transmutação	Não
2º	<i>Localizar Objeto</i>	Adivinhação	Não
2º	<i>Aura Mágica</i>	Ilusão	Não
2º	<i>Boca Encantada</i>	Ilusão	Sim
2º	<i>Arma Mágica</i>	Transmutação	Não
2º	<i>Flecha Ácida de Melf</i>	Evocação	Não
2º	<i>Reflexos</i>	Ilusão	Não
2º	<i>Passo Nebuloso</i>	Invocação	Não
2º	<i>Força Espectral</i>	Ilusão	Não
2º	<i>Raio do Enfraquecimento</i>	Necromancia	Não
2º	<i>Corda Extradimensional</i>	Transmutação	Não
2º	<i>Raio Ardente</i>	Evocação	Não
2º	<i>Ver o Invisível</i>	Adivinhação	Não
2º	<i>Despedaçar</i>	Transmutação*	Não
2º	<i>Escalada de Aranha</i>	Transmutação	Não
2º	<i>Sugestão</i>	Encantamento	Não
2º	<i>Teia</i>	Invocação	Não
3º	<i>Animar Mortos</i>	Necromancia	Não
3º	<i>Bola de Fogo</i>	Evocação	Não
3º	<i>Celeridade</i>	Transmutação	Não
3º	<i>Círculo Mágico</i>	Abjuração	Não
3º	<i>Clarividência</i>	Adivinhação	Não
3º	<i>Contramagia</i>	Abjuração	Não
3º	<i>Dissipar Magia</i>	Abjuração	Não
3º	<i>Fome de Hadar</i>	Invocação	Não
3º	<i>Forma Gasosa</i>	Transmutação	Não
3º	<i>Glijo de Proteção</i>	Abjuração	Não
3º	<i>Imagem Maior</i>	Ilusão	Não

3º	<i>Indetectável</i>	Abjuração	Não
3º	<i>Lentidão</i>	Transmutação	Não
3º	<i>Línguas</i>	Adivinhação	Não
3º	<i>Medo</i>	Ilusão	Não
3º	<i>Montaria Fantasmagórica</i>	Ilusão	Sim
3º	<i>Nevasca</i>	Invocação	Não
3º	<i>Nuvem Fétida</i>	Invocação	Não
3º	<i>Padrão Hipnótico</i>	Ilusão	Não
3º	<i>Pequeno Refúgio de Leomund</i>	Evocação	Sim
3º	<i>Piscar</i>	Transmutação	Não
3º	<i>Proteção Contra Energia</i>	Abjuração	Não
3º	<i>Relâmpago</i>	Evocação	Não
3º	<i>Remeter</i>	Adivinhação*	Não
3º	<i>Remover Maldição</i>	Abjuração	Não
3º	<i>Respirar na Água</i>	Transmutação	Sim
3º	<i>Rogar Maldição</i>	Necromancia	Não
3º	<i>Toque Vampírico</i>	Necromancia	Não
3º	<i>Vôo</i>	Transmutação	Não
4º	<i>Arca Secreta de Leomund</i>	Invocação	Não
4º	<i>Assassino Fantasmagórico</i>	Ilusão	Não
4º	<i>Banimento</i>	Abjuração	Não
4º	<i>Cão Fiel de Mordenkainen</i>	Invocação	Não
4º	<i>Compulsão</i>	Encantamento	Não
4º	<i>Confusão</i>	Encantamento	Não
4º	<i>Controlar Água</i>	Transmutação	Não
4º	<i>Escudo Ardente</i>	Evocação	Não
4º	<i>Esfera Resiliente de Otiluke</i>	Evocação	Não
4º	<i>Fabricar</i>	Transmutação	Não
4º	<i>Invisibilidade Maior</i>	Ilusão	Não
4º	<i>Invocar Elementais Menores</i>	Invocação	Não
4º	<i>Localizar Criatura</i>	Adivinhação	Não
4º	<i>Malogro</i>	Necromancia	Não
4º	<i>Moldar Rochas</i>	Transmutação	Não
4º	<i>Muralha de Fogo</i>	Evocação	Não
4º	<i>Olho Arcano</i>	Adivinhação	Não
4º	<i>Pele-Rocha</i>	Transmutação*	Não

4º	<i>Polimorfia</i>	Transmutação	Não
4º	<i>Porta Dimensional</i>	Invocação	Não
4º	<i>Santuário Particular de Mordenkainen</i>	Abjuração	Não
4º	<i>Tempestade Glacial</i>	Evocação	Não
4º	<i>Tentáculos Negros de Evard</i>	Invocação	Não
4º	<i>Terreno Alucinatório</i>	Ilusão	Não
5º	<i>Âncora Planar</i>	Abjuração	Não
5º	<i>Animar Objetos</i>	Transmutação	Não
5º	<i>Círculo de Teleporte</i>	Invocação	Não
5º	<i>Cone de Frio</i>	Evocação	Não
5º	<i>Contato Extraplanar</i>	Adivinhação	Sim
5º	<i>Criação</i>	Ilusão	Não
5º	<i>Criar Passagem</i>	Transmutação	Não
5º	<i>Despistar</i>	Ilusão	Não
5º	<i>Dominar Pessoa</i>	Encantamento	Não
5º	<i>Imobilizar Monstro</i>	Encantamento	Não
5º	<i>Invocar Elemental</i>	Invocação	Não
5º	<i>Lendas e Histórias</i>	Adivinhação	Não
5º	<i>Ligação Telepática de Rary</i>	Adivinhação	Sim
5º	<i>Mão de Bigby</i>	Evocação	Não
5º	<i>Missão</i>	Encantamento	Não
5º	<i>Modificar Memória</i>	Encantamento	Não
5º	<i>Muralha de Energia</i>	Evocação	Não
5º	<i>Muralha de Pedra</i>	Evocação	Não
5º	<i>Névoa Mortal</i>	Invocação	Não
5º	<i>Similaridade</i>	Ilusão	Não
5º	<i>Sonho</i>	Ilusão	Não
5º	<i>Telecinese</i>	Transmutação	Não
5º	<i>Vidência</i>	Adivinhação	Não
6º	<i>Círculo da Morte</i>	Necromancia	Não
6º	<i>Contingência</i>	Abjuração*	Não
6º	<i>Convocação Instanânea</i>	Invocação	Sim
6º	<i>Corrente de Relâmpagos</i>	Evocação	Não
6º	<i>Criar Morto-Vivo</i>	Necromancia	Não
6º	<i>Dança Irresistível de Otto</i>	Encantamento	Não
6º	<i>De Carne para Pedra</i>	Transmutação	Não
6º	<i>Desintegrar</i>	Transmutação	Não
6º	<i>Esfera Congelante de</i>	Evocação	Não

Otiluke

6º	<i>Globo de Invulnerabilidade</i>	Abjuração	Não
6º	<i>Ilusão Programada</i>	Ilusão	Não
6º	<i>Jarro Mágico</i>	Necromancia	Não
6º	<i>Mau Olhado</i>	Necromancia	Não
6º	<i>Mover Terra</i>	Transmutação	Não
6º	<i>Muralha de Gelo</i>	Evocação	Não
6º	<i>Portais Arcanos</i>	Invocação	Não
6º	<i>Proteger Fortaleza</i>	Abjuração	Não
6º	<i>Raio Solar</i>	Evocação	Não
6º	<i>Sugestão em Massa</i>	Encantamento	Não
6º	<i>Visão da Verdade</i>	Adivinhação	Não
7º	<i>Bola de Fogo Adiável</i>	Evocação	Não
7º	<i>Forma Etérea</i>	Transmutação	Não
7º	<i>Dedo da Morte</i>	Necromancia	Não
7º	<i>Cárcere de Energia</i>	Evocação	Não
7º	<i>Miragem Arcana</i>	Ilusão	Não
7º	<i>Mansão Magnífica de Mordenkainen</i>	Invocação	Não
7º	<i>Espada de Mordenkainen</i>	Evocação	Não
7º	<i>Transição Planar</i>	Invocação	Não
7º	<i>Rajada Prismática</i>	Evocação	Não
7º	<i>Projetar Imagem</i>	Ilusão	Não
7º	<i>Inverter a Gravidade</i>	Transmutação	Não
7º	<i>Refugiar</i>	Transmutação	Não
7º	<i>Simulacro</i>	Ilusão	Não
7º	<i>Símbolo</i>	Abjuração	Não
7º	<i>Teleporte</i>	Invocação	Não
8º	<i>Antipatia/Simpatia</i>	Encantamento	Não
8º	<i>Campo Antimagia</i>	Abjuração	Não
8º	<i>Clone</i>	Necromancia	Não
8º	<i>Controlar o Clima</i>	Transmutação	Não
8º	<i>Dominar Monstro</i>	Encantamento	Não
8º	<i>Enfraquecer Intelecto</i>	Encantamento	Não
8º	<i>Explosão Solar</i>	Evocação	Não
8º	<i>Labirinto</i>	Invocação	Não
8º	<i>Limpar a Mente</i>	Abjuração	Não
8º	<i>Loquacidade</i>	Encantamento*	Não
8º	<i>Nuvem Incendiária</i>	Invocação	Não
8º	<i>Palavra de Poder: Atordoar</i>	Encantamento	Não



8º	<i>Semiplano</i>	Invocação	Não
8º	<i>Telepatia</i>	Adivinhação*	Não
9º	<i>Aprisionamento</i>	Abjuração	Não
9º	<i>Chuva de Meteoros</i>	Evocação	Não
9º	<i>Desejo</i>	Invocação	Não
9º	<i>Encarnação Fantasmagórica</i>	Ilusão	Não
9º	<i>Metamorfose</i>	Transmutação	Não
9º	<i>Muralha Prismática</i>	Abjuração	Não
9º	<i>Palavra de Poder: Matar</i>	Encantamento	Não
9º	<i>Parar o Tempo</i>	Transmutação	Não
9º	<i>Polimorfia Total</i>	Transmutação	Não
9º	<i>Portal</i>	Invocação	Não
9º	<i>Projeção Astral</i>	Necromancia	Não
9º	<i>Sexto Sentido</i>	Adivinhação	Não

MAGIAS DIVINAS

Círculo	Magia	Escola	Ritual
Truque	<i>Acudir os Moribundos</i>	Necromancia	Não
Truque	<i>Chama Sagrada</i>	Evocação	Não
Truque	<i>Luz</i>	Evocação	Não
Truque	<u><i>Orientação</i></u>	Adivinhação	Não
Truque	<i>Resistência</i>	Abjuração	Não
Truque	<i>Taumaturgia</i>	Transmutação	Não
1º	<i>Bênção</i>	Encantamento	Não
1º	<i>Comando</i>	Encantamento	Não
1º	<i>Curar Ferimentos</i>	Abjuração*	Não
1º	<i>Destruição Cauterizante</i>	Evocação	Não
1º	<i>Destruição Colérica</i>	Evocação	Não
1º	<i>Destruição Estrondosa</i>	Evocação	Não
1º	<i>Detectar Magia</i>	Adivinhação	Sim
1º	<i>Detectar o Bem e o Mal</i>	Adivinhação	Não
1º	<i>Detectar Veneno e Doença</i>	Adivinhação	Sim
1º	<i>Duelo Compelido</i>	Encantamento	Não
1º	<i>Escudo da Fé</i>	Abjuração	Não
1º	<i>Favor Divino</i>	Evocação	Não
1º	<i>Heroísmo</i>	Encantamento	Não
1º	<i>Infligir Ferimentos</i>	Necromancia	Não
1º	<i>Palavra Curativa</i>	Abjuração*	Não
1º	<i>Perdição</i>	Encantamento	Não

1º	<i>Proteção Contra o Bem e o Mal</i>	Abjuração	Não
1º	<i>Purificar Alimentos e Bebidas</i>	Transmutação	Sim
1º	<i>Raio Guia</i>	Evocação	Não
1º	<i>Santuário</i>	Abjuração	Não
2º	<i>Acalmar Emoções</i>	Encantamento	Não
2º	<i>Arma Espiritual</i>	Evocação	Não
2º	<i>Arma Mágica</i>	Transmutação	Não
2º	<i>Augúrio</i>	Adivinhação	Sim
2º	<i>Auxílio</i>	Abjuração	Não
2º	<i>Cegueira/Surdez</i>	Transmutação*	Não
2º	<i>Convocar Montaria</i>	Invocação	Não
2º	<i>Encontrar Armadilhas</i>	Adivinhação	Não
2º	<i>Imobilizar Pessoa</i>	Encantamento	Não
2º	<i>Localizar Objeto</i>	Adivinhação	Não
2º	<i>Marca da Punição</i>	Evocação	Não
2º	<i>Oração de Cura</i>	Abjuração*	Não
2º	<i>Proteção Contra Veneno</i>	Abjuração	Não
2º	<i>Repouso Tranquilo</i>	Necromancia	Sim
2º	<i>Restauração Menor</i>	Abjuração	Não
2º	<i>Silêncio</i>	Ilusão	Sim
2º	<i>Vínculo da Proteção</i>	Abjuração	Não
2º	<i>Zona da Verdade</i>	Encantamento	Não
3º	<i>Aura de Vitalidade</i>	Abjuração*	Não
3º	<i>Círculo Mágico</i>	Abjuração	Não
3º	<i>Clarividência</i>	Adivinhação	Não
3º	<i>Criar Comida e Água</i>	Invocação	Não
3º	<i>Destruição Cegante</i>	Evocação	Não
3º	<i>Dissipar Magia</i>	Abjuração	Não
3º	<i>Falar com Mortos</i>	Necromancia	Não
3º	<i>Glifo de Proteção</i>	Abjuração	Não
3º	<i>Guardiões Espirituais</i>	Invocação	Não
3º	<i>Línguas</i>	Adivinhação	Não
3º	<i>Luz do Dia</i>	Evocação	Não
3º	<i>Manto do Cruzado</i>	Evocação	Não
3º	<i>Palavra Curativa em Massa</i>	Abjuração*	Não
3º	<i>Remover Maldição</i>	Abjuração	Não
3º	<i>Revivificar</i>	Necromancia	Não
3º	<i>Simular Morte</i>	Necromancia	Sim
3º	<i>Sinal de Esperança</i>	Abjuração	Não

4º	<i>Aura de Devoção</i>	Abjuração	Não
4º	<i>Aura de Pureza</i>	Abjuração	Não
4º	<i>Banimento</i>	Abjuração	Não
4º	<i>Defensor da Fé</i>	Abjuração	Não
4º	<i>Destruição Atordoante</i>	Evocação	Não
4º	<i>Localizar Criatura</i>	Adivinhação	Não
4º	<i>Movimentação Livre</i>	Abjuração	Não
4º	<i>Presságio</i>	Adivinhação	Sim
4º	<i>Proteção Contra a Morte</i>	Abjuração	Não
5º	<i>Âncora Planar</i>	Abjuração	Não
5º	<i>Banimento Destruidor</i>	Abjuração	Não
5º	<i>Círculo de Poder</i>	Abjuração	Não
5º	<i>Coluna de Chamas</i>	Evocação	Não
5º	<i>Comunhão</i>	Adivinhação	Sim
5º	<i>Consagrar</i>	Abjuração*	Não
5º	<i>Contágio</i>	Necromancia	Não
5º	<i>Curar Ferimentos em Massa</i>	Abjuração*	Não
5º	<i>Dissipar o Bem e o Mal</i>	Abjuração	Não
5º	<i>Lendas e Histórias</i>	Adivinhação	Não
5º	<i>Missão</i>	Encantamento	Não
5º	<i>Onda Destrutiva</i>	Evocação	Não
5º	<i>Restauração Maior</i>	Abjuração	Não
5º	<i>Reviver os Mortos</i>	Necromancia	Não
5º	<i>Vidência</i>	Adivinhação	Não
6º	<i>Barreira de Lâminas</i>	Evocação	Não
6º	<i>Encontrar o Caminho</i>	Adivinhação	Não
6º	<i>Proibição</i>	Abjuração	Sim
6º	<i>Moléstia</i>	Necromancia	Não
6º	<i>Cura Completa</i>	Abjuração	Não
6º	<i>Banquete de Heróis</i>	Invocação	Não
6º	<i>Aliado Extraplanar</i>	Invocação	Não
6º	<i>Raio Solar</i>	Evocação	Não
6º	<i>Visão da Verdade</i>	Adivinhação	Não
6º	<i>Palavra de Regresso</i>	Invocação	Não
7º	<i>Invocar Celestial</i>	Invocação	Não
7º	<i>Palavra Sagrada</i>	Evocação	Não
7º	<i>Forma Etérea</i>	Transmutação	Não
7º	<i>Transição Planar</i>	Invocação	Não
7º	<i>Regeneração</i>	Transmutação	Não

7º	<i>Ressurreição</i>	Necromancia	Não
7º	<i>Símbolo</i>	Abjuração	Não
8º	<i>Antipatia/Simpatia</i>	Encantamento	Não
8º	<i>Aura Sagrada</i>	Abjuração	Não
8º	<i>Campo Antimagia</i>	Abjuração	Não
8º	<i>Explosão Solar</i>	Evocação	Não
9º	<i>Cura Completa em Massa</i>	Abjuração*	Não
9º	<i>Palavra de Poder: Salvar</i>	Abjuração*	Não
9º	<i>Portal</i>	Invocação	Não
9º	<i>Projeção Astral</i>	Necromancia	Não
9º	<i>Ressurreição Verdadeira</i>	Necromancia	Não
9º	<i>Sexto Sentido</i>	Adivinhação	Não

MAGIAS PRIMITIVAS

Círculo	Magia	Escola	Ritual
Truque	<i>Acudir os Moribundos</i>	Necromancia	Não
Truque	<i>Arte Druidica</i>	Transmutação	Não
Truque	<i>Bordão Místico</i>	Transmutação	Não
Truque	<i>Chicote de Espinhos</i>	Transmutação	Não
Truque	<i>Criar Chamas</i>	Evocação*	Não
Truque	<i>Mensagem</i>	Transmutação	Não
Truque	<u>Orientação</u>	Adivinhação	Não
Truque	<i>Rajada de Veneno</i>	Invocação	Não
Truque	<i>Reparar</i>	Transmutação	Não
Truque	<i>Resistência</i>	Abjuração	Não
1º	<i>Amizade Animal</i>	Encantamento	Não
1º	<i>Bom Fruto</i>	Transmutação	Não
1º	<i>Criar ou Destruir Água</i>	Transmutação	Não
1º	<i>Curar Ferimentos</i>	Abjuração*	Não
1º	<i>Detectar Magia</i>	Adivinhação	Sim
1º	<i>Detectar Veneno e Doença</i>	Adivinhação	Sim
1º	<i>Emaranhar</i>	Invocação	Não
1º	<i>Falar com Animais</i>	Adivinhação	Sim
1º	<i>Fogo das Fadas</i>	Evocação	Não
1º	<i>Golpe Constrictor</i>	Invocação	Não
1º	<i>Marca do Predador</i>	Adivinhação	Não
1º	<i>Névoa Obscurecente</i>	Invocação	Não
1º	<i>Onda Trovejante*</i>	Transmutação	Não

1º	<i>Palavra Curativa</i>	Abjuração*	Não	3º	<i>Mesclar-se às Rochas</i>	Transmutação	Sim
1º	<i>Passos Largos</i>	Transmutação	Não	3º	<i>Muralha de Vento</i>	Evocação	Não
1º	<i>Purificar Alimentos e Bebidas</i>	Transmutação	Sim	3º	<i>Nevasca</i>	Invocação	Não
1º	<i>Salto</i>	Transmutação	Não	3º	<i>Palavra Curativa em Massa</i>	Abjuração*	Não
1º	<i>Saraivada de Espinhos</i>	Invocação	Não	3º	<i>Proteção Contra Energia</i>	Abjuração	Não
2º	<i>Aprimorar Atributo</i>	Transmutação	Não	3º	<i>Respirar na Água</i>	Transmutação	Sim
2º	<i>Augúrio</i>	Adivinhação	Sim	3º	<i>Revivificar</i>	Necromancia	Não
2º	<i>Aumentar/Reduzir</i>	Transmutação	Não	3º	<i>Simular Morte</i>	Necromancia	Sim
2º	<i>Cordão de Flechas</i>	Transmutação	Não	4º	<i>Controlar Água</i>	Transmutação	Não
2º	<i>Crescer Espinhos</i>	Transmutação	Não	4º	<i>Dominar Fera</i>	Encantamento	Não
2º	<i>Encontrar Armadilhas</i>	Adivinhação	Não	4º	<i>Inseto Gigante</i>	Transmutação	Não
2º	<i>Esfera Flamejante</i>	Evocação*	Não	4º	<i>Invocar Elementais Menores</i>	Invocação	Não
2º	<i>Esquentar Metal</i>	Transmutação	Não	4º	<i>Invocar Seres da Floresta</i>	Invocação	Não
2º	<i>Lâmina Flamejante</i>	Evocação	Não	4º	<i>Localizar Criatura</i>	Adivinhação	Não
2º	<i>Localizar Animais ou Plantas</i>	Adivinhação	Sim	4º	<i>Moldar Rochas</i>	Transmutação	Não
2º	<i>Localizar Objeto</i>	Adivinhação	Não	4º	<i>Movimentação Livre</i>	Abjuração	Não
2º	<i>Lufada de Vento</i>	Evocação	Não	4º	<i>Muralha de Fogo</i>	Evocação	Não
2º	<i>Mensageiro Animal</i>	Encantamento	Sim	4º	<i>Pele-rocha</i>	Transmutação*	Não
2º	<i>Passo sem Rastro</i>	Abjuração	Não	4º	<i>Polimorfia</i>	Transmutação	Não
2º	<i>Pele-casca</i>	Transmutação	Não	4º	<i>Tempestade Glacial</i>	Evocação	Não
2º	<i>Proteção Contra Veneno</i>	Abjuração	Não	4º	<i>Vinha Agarradora</i>	Invocação	Não
2º	<i>Raio Lunar</i>	Evocação	Não	5º	<i>Aljava Veloz</i>	Transmutação	Não
2º	<i>Repouso Tranquilo</i>	Necromancia	Sim	5º	<i>Comunhão com a Natureza</i>	Adivinhação	Sim
2º	<i>Restauração Menor</i>	Abjuração	Não	5º	<i>Cúpula Antivida</i>	Abjuração	Não
2º	<i>Sentido Feral</i>	Adivinhação	Sim	5º	<i>Curar Ferimentos em Massa</i>	Abjuração*	Não
2º	<i>Silêncio</i>	Ilusão	Sim	5º	<i>Despertar</i>	Transmutação	Não
2º	<i>Visão no Escuro</i>	Transmutação	Não	5º	<i>Invocar Elemental</i>	Invocação	Não
3º	<i>Arma Elemental</i>	Transmutação	Não	5º	<i>Invocar Saraivada</i>	Invocação	Não
3º	<i>Caminhar Sobre a Água</i>	Transmutação	Sim	5º	<i>Muralha de Pedra</i>	Evocação	Não
3º	<i>Convocar Relâmpago</i>	Invocação	Não	5º	<i>Passo Arbóreo</i>	Invocação	Não
3º	<i>Crescimento de Plantas</i>	Transmutação	Não	5º	<i>Praga de Insetos</i>	Invocação	Não
3º	<i>Dissipar Magia</i>	Abjuração	Não	5º	<i>Reencarnar</i>	Necromancia*	Não
3º	<i>Falar com Plantas</i>	Transmutação	Não	5º	<i>Restauração Maior</i>	Abjuração	Não
3º	<i>Flecha Relâmpago</i>	Transmutação	Não	5º	<i>Vidência</i>	Adivinhação	Não
3º	<i>Indetectável</i>	Abjuração	Não	6º	<i>Caminhar no Vento</i>	Transmutação	Não
3º	<i>Invocar Animais</i>	Invocação	Não	6º	<i>Cura Completa</i>	Abjuração	Não
3º	<i>Invocar Barragem</i>	Invocação	Não	6º	<i>Encontrar o Caminho</i>	Adivinhação	Não
3º	<i>Luz do Dia</i>	Evocação	Não	6º	<i>Invocar Feérico</i>	Invocação	Não



6º	<i>Mover Terra</i>	Transmutação	Não
6º	<i>Muralha de Espinhos</i>	Invocação	Não
6º	<i>Muralha de Gelo</i>	Evocação	Não
6º	<i>Raio Solar</i>	Evocação	Não
6º	<i>Transporte via Plantas</i>	Invocação	Não
7º	<i>Tempestade de Fogo</i>	Evocação	Não
7º	<i>Regeneração</i>	Transmutação	Não
7º	<i>Inverter a Gravidade</i>	Transmutação	Não
8º	<i>Formas Animais</i>	Transmutação	Não
8º	<i>Controlar o Clima</i>	Transmutação	Não
8º	<i>Terremoto</i>	Transmutação*	Não
8º	<i>Explosão Solar</i>	Evocação	Não
8º	<i>Tsunami</i>	Invocação	Não
9º	<i>Palavra de Poder: Salvar</i>	Abjuração*	Não
9º	<i>Metamorfose</i>	Transmutação	Não
9º	<i>Tempestade da Vingança</i>	Invocação	Não
9º	<i>Ressurreição Verdadeira</i>	Necromancia	Não

GLOSSÁRIO DE REGRAS

Este glossário inclui termos de jogo que possui significados novos ou revisados para este documento de teste, bem como termos, como Tipo de Criatura, que não foram definidos no *Player's Handbook: Livro do Jogador* (2014). Os termos estão organizados em ordem alfabética.

Se um termo não aparecer aqui, use a definição presente no *Player's Handbook: Livro do Jogador* (2014), e quando estiver testando este documento, não use as regras presentes em qualquer outro artigo da *Unearthed Arcana*.

AGARRADO [CONDIÇÃO]

Enquanto você estiver Agarrado, você estará sob os efeitos a seguir:

Deslocamento 0. Seu Deslocamento se torna 0 e não pode ser alterado.

Ataques Afetados. Você tem Desvantagem em Jogadas de Ataque contra qualquer outro alvo que não seja o agarrador.

Móvel. O agarrador pode arrastar ou carregar você, mas o agarrador sofrerá da Condição Lento enquanto se mover, a menos que você seja Minúsculo ou dois ou mais Tamanhos menores do que o agarrador.

Escapar. Enquanto Agarrado, você pode realizar uma Salvaguarda de Força ou Destreza contra a CD do agarrão no final de cada um de seus turnos, encerrando a Condição em si em um sucesso. A Condição também termina se o agarrador estiver Incapacitado ou se alguém lhe mover para fora do alcance do agarrão sem utilizar seu Deslocamento.

AJUDAR [AÇÃO]

Ao realizar a Ação Ajudar, você pode fazer uma das seguintes ações:

Ajudar em um Teste de Atributo. Escolha uma de suas Proficiências em Perícia e um aliado que possa lhe ver ou ouvir. Você concede Vantagem ao próximo Teste de Atributo que este aliado realizar com a Perícia escolhida. Este benefício expira caso o aliado não o use até antes do início de seu próximo turno. Para fornecer este auxílio, você deve estar próximo o suficiente do aliado para ajudá-lo verbalmente ou fisicamente quando ele realizar o teste. O DM tem a palavra final sobre quando esta assistência é possível.

Ajudar em uma Jogada de Ataque. Você momentaneamente distrai um inimigo a até 1,5 metros de você, concedendo Vantagem na próxima Jogada de Ataque realizada por um de

seus aliados contra este inimigo. O benefício expira no início de seu próximo turno.

ATACAR [AÇÃO]

Ao realizar a Ação Atacar, você pode realizar um ataque com uma Arma ou um Ataque Desarmado.

EQUIPANDO ARMAS

Você pode equipar ou desequipar uma Arma antes ou após qualquer ataque como parte desta Ação, mesmo se o ataque for um Ataque Desarmado.

MOVENDO-SE ENTRE ATAQUES

Se você Mover-se em seu turno, você pode usar parte ou todo o seu deslocamento para mover-se entre os ataques desta Ação, caso tenha uma característica (como Ataque Extra) que lhe conceda mais de um ataque como parte da Ação Atacar.

ATAQUE DESARMADO

Um Ataque Desarmado é um ataque corpo a corpo que envolve você usar seu corpo para causar dano, agarrar ou derrubar um alvo dentro do seu Alcance.

Seu bônus para acertar com um Ataque Desarmado é igual ao seu modificador de Força, mais seu Bônus de Proficiência. Em um acerto, seu Ataque Desarmado causa um dos efeitos a seguir de sua escolha.

Dano. O alvo sofre Dano Contundente igual a 1 + seu modificador de Força.

Agarrão. O alvo está Agarrado, e a CD para escapar do agarrão é igual a 8 + seu modificador de Força + seu Bônus de Proficiência. Este agarrão é possível apenas se o alvo for, no máximo, um Tamanho maior do que você e se você possuir uma mão livre para agarrar o alvo.

Derrubar. Você pode empurrar o alvo 1,5 metros para longe de você ou derrubar o alvo, deixando-o Caído. Esta queda só será possível se o alvo não for mais do que um Tamanho maior que você.

CORRER [AÇÃO]

Realizar a Ação Correr lhe permite receber Deslocamento adicional em seu turno atual.

DESCANSO LONGO

Um Descanso Longo é um período estendido de inatividade (de pelo menos 8 horas de duração), disponível para qualquer criatura. Durante um Descanso Longo, você dorme por, pelo menos, 6 horas, e não deve realizar mais do que 2 horas de atividades leves, como comer, falar, ler ou manter vigília.

BENEFÍCIOS DO DESCANSO

Ao finalizar um Descanso Longo, você recebe os seguintes benefícios:

Recuperar todos os PV. Você recupera todos os Pontos de Vida perdidos.

Recuperar todos os DV. Você recupera todos os Dados de Vida consumidos.

PV Máximo Restaurado. Se seus Pontos de Vida Máximos forem reduzidos, eles retornam ao normal.

Valores de Atributo Restaurados. Se algum de seus Valores de Atributo forem reduzidos, eles retornam ao normal.

Você não pode se beneficiar de mais de um Descanso Longo em um período de 24 horas, e você deve possuir, ao menos, 1 Ponto de Vida no início do descanso para receber seus benefícios.

INTERROMPENDO O DESCANSO

Se o Descanso Longo for interrompido por um combate ou 1 hora de caminhada, conjuração de Magias ou atividades similares, o descanso não fornece quaisquer benefícios e deverá ser reiniciado. Todavia, você recebe os benefícios de um Descanso Curto caso tenha descansado por, pelo menos, 1 hora antes da interrupção.

DESLOCAMENTO DE ESCALADA

O Deslocamento de Escalada pode ser usado para mover-se em superfícies verticais sem consumir o movimento adicional normalmente associado com escaladas. O Deslocamento de Escalada também pode ser usado em qualquer situação onde seu Deslocamento seja utilizável.

Algumas criaturas possuem o traço Escalada de Aranha, que permite que o Deslocamento de Escalada funcione mesmo de cabeça para baixo em superfícies horizontais.

DESLOCAMENTO DE NATAÇÃO

Deslocamento de Natação pode ser usado para mover-se através de líquidos sem consumir o movimento adicional normalmente associado com natação.

DESLOCAMENTO DE VÔO

O Deslocamento de Vôo pode ser usado para se mover no ar. Enquanto possuir Deslocamento de Vôo, você pode se manter no ar até que você pouse, caia ou morra.

Enquanto voar, você cairá caso seja Incapacitado ou Contido. Se você possuir o traço Pairar, você pode se manter no ar mesmo enquanto Incapacitado ou Contido.

ESCONDER-SE [AÇÃO]

Com a Ação Esconder-se, você tenta se ocultar. Para isso, você deverá realizar um Teste de Destreza (Furtividade) CD 15 enquanto estiver Totalmente Obscurecido ou atrás de Cobertura de Três-Quartos ou Total. Você deve estar fora da linha de visão de qualquer inimigo visível - se você for capaz de ver uma criatura, você pode discernir se ele pode lhe ver.

Em um teste bem sucedido, você está Escondido. Tome nota do resultado do seu teste - ele se tornará a CD para uma criatura lhe encontrar com um Teste de Sabedoria (Percepção).

ESCONDIDO [CONDIÇÃO]

Enquanto estiver Escondido, você está sob os seguintes efeitos:

Oculto. Você não é afetado por qualquer efeito que requiera um alvo à vista.

Surpresa. Se você estiver Escondido ao rolar Iniciativa, você tem Vantagem na jogada.

Ataques Afetados. Jogadas de Ataque contra você tem Desvantagem, e suas Jogadas de Ataque possuem Vantagem.

Encerrando a Condição. A Condição se encerra em você imediatamente após um dos seguintes eventos ocorrerem: fazer barulho mais alto do que um sussurro; um inimigo lhe encontrar; realizar uma Jogada de Ataque; conjurar uma Magia que possui componente verbal; ou se você não estiver Totalmente Obscurecido ou atrás de uma Cobertura.

ESPADA CURTA [ARMA]

A Espada Curta agora é uma Arma Simples, em vez de uma Arma Marcial.

ESPECIALIZAÇÃO

Especialização é uma característica especial que aperfeiçoa o uso de uma Proficiência em Perícia específica. Se você receber Especialização, você a recebe em uma Perícia que tenha Proficiência. Você só pode ter uma Especialização para cada Proficiência em Perícia.

Ao realizar um Teste de Atributo com uma Proficiência em Perícia na qual você tenha Especialização, seu Bônus de Proficiência é dobrado para aquele teste.

ESTUDAR [AÇÃO]

Ao realizar a Ação Estudar, você realiza um Teste de Inteligência para buscar conteúdos em sua memória, em um livro, criatura, pista, objeto ou outra fonte de conhecimento, com o objetivo de se lembrar de uma importante informação sobre isso.

A tabela Áreas de Conhecimento sugere qual Perícia é aplicável ao realizar esta Ação, a depender da área de conhecimento que gerou este Teste de Inteligência.

ÁREAS DE CONHECIMENTO

Perícia Áreas

Arcanismo	Itens mágicos, magias, planos de existência, símbolos místicos, tradições mágicas e certas criaturas (Aberrações, Constructos, Elementais, Feéricos e Monstruosidades)
História	Civilizações anciãs, eventos e pessoas históricas, guerras e certas criaturas (Gigantes e Humanoides)
Investigação	Armadilhas, cifras, charadas e engenhocas
Natureza	Clima, flora, terreno e certas criaturas (Dragões, Feras, Gosmas e Plantas)
Religião	Cultos, divindades, hierarquias religiosas e seus ritos, símbolos sagrados e certas criaturas (Celestiais, Inferos e Mortos-Vivos)

EXAUSTO

Enquanto estiver sob os efeitos da Condição Exausto (conhecido em livros antigos como Exaustão), você sofrerá os efeitos a seguir:

Níveis de Exaustão. Esta Condição é cumulativa. A cada vez que recebê-la, você recebe 1 nível de exaustão. Você morre caso seu nível de exaustão exceda 10.

Jogadas de d20 Afetadas. Ao realizar uma Jogada de d20, subtraia seu nível de exaustão da jogada de d20.

CD das Magias Afetadas. Subtraia seu nível de exaustão da CD para evitar suas Magias para qualquer Magia que você conjure.

Encerrando a Condição. Finalizar um Descanso Longo remove 1 de seus níveis de exaustão. Quando seu nível de exaustão alcançar 0, você não está mais Exausto.

FERRAMENTAS DE ARTESÃO

[FERRAMENTA]

Ferramentas de Artesão é uma categoria de ferramentas na qual um personagem pode receber Proficiência em Ferramenta. Para uma lista de Ferramentas de Artesão, veja o *Player's Handbook: Livro do Jogador* (2014), mas ignore os preços ali presentes: estas ferramentas agora custam 15 PO cada.

INCAPACITADO [CONDIÇÃO]

Enquanto estiver Incapacitado, você estará sob os efeitos a seguir:

Inativo. Você não pode realizar Ações ou Reações.

Sem Concentração. Sua Concentração é quebrada.

Mudo. Você não pode falar.

Surpreso. Se você estiver Incapacitado ao rolar Iniciativa, você tem Desvantagem na rolagem.

INFLUENCIAR [AÇÃO]

Com a Ação Influenciar, você pode tentar influenciar outra criatura a realizar algo que você deseja ou demanda. Esta Ação pode ser usada apenas em criaturas controladas pelo DM, e não é uma forma de controle mental: ela não pode forçar uma criatura a fazer algo que vá contra o alinhamento da criatura ou que, de outra forma, seja repugnante para ela.

Esta ação possui três partes principais: Atitude, interação e um Teste de Carisma.

ATITUDE

A Atitude de uma criatura determina como um personagem pode influenciar tal criatura. Cada criatura controlada pelo DM possui uma das seguintes atitudes para com os personagens dos jogadores.

Indiferente. Esta é a Atitude padrão para criaturas controladas pelo DM. Uma criatura Indiferente pode ajudar ou atrapalhar o grupo, a depender do que a criatura enxergar como mais benéfico. A indiferença de uma criatura não significa que ela é retraída ou desinteressada; Criaturas indiferentes podem ser políticas e geniais, grosseiras e irritantes, ou algo entre estes espectros. Um Teste de Carisma bem sucedido é normalmente necessário quando os aventureiros tentam persuadir uma criatura Indiferente a realizar algo.

Amigável. Uma criatura Amigável busca ajudar os aventureiros e deseja que eles tenham sucesso. Criaturas Amigáveis ajudam alegremente em tarefas ou ações que não exigem riscos, esforços ou custos. Se um elemento de risco pessoal estiver envolvido, um Teste de Carisma bem sucedido pode ser necessário para convencer uma criatura Amigável a assumir tal risco.

Hostil. Uma criatura Hostil se opõe aos aventureiros e seus objetivos, mas não necessariamente ataca-os quando estiverem à vista. Os aventureiros precisam ser bem sucedidos em um ou mais Testes de Carisma desafiadores para convencer uma criatura Hostil a realizar algo favorável para eles. Todavia, o DM pode determinar que a criatura Hostil é tão mal-intencionada para com os aventureiros que

nenhum Teste de Carisma pode mudá-la: nestes casos, o primeiro teste falha automaticamente e nenhuma tentativa de Influenciá-la pode ser realizada, a menos que sua Atitude mude.

INTERAÇÃO

Quando você realizar a Ação Influenciar, interprete como o seu personagem interage com a criatura ou descreva o comportamento de seu personagem, concentrando-se no pedido ou demanda de seu personagem. Se a interação for especialmente adequada para os desejos e visões da criatura, o DM pode fornecer Vantagem para o seu próximo teste ou pode temporariamente alterar a Atitude de uma criatura de Hostil para Indiferente ou de Indiferente para Amigável.

Do mesmo modo, se a interação for particularmente penosa para a criatura, o DM pode impor Desvantagem em seu próximo teste ou temporariamente alterar a Atitude da criatura de Amigável para Indiferente ou de Indiferente para Hostil.

TESTE DE ATRIBUTO

Para determinar se seu pedido ou demanda foi bem sucedido, faça um Teste de Carisma (Enganação, Intimidação, Lidar com Animais ou Persuasão) - a Perícia aplicável depende da interação, com Lidar com Animais sendo reservado para Feras e Monstruosidades. Ainda, cada pedido ou demanda requer um teste diferente.

A Atitude de uma criatura determina a CD requerida para alcançar uma resposta específica, como mostrado na tabela Respostas ao Influenciar.

RESPOSTAS AO INFLUENCIAR

CD Respostas para Criaturas Indiferentes

- | | |
|----|---|
| 10 | A criatura fará o que foi pedido, portanto que não envolva riscos ou sacrifícios. |
| 20 | A criatura aceita um risco ou sacrifício menor para fazer o que foi pedido. |

CD Respostas para Criaturas Amigáveis

- | | |
|----|---|
| 10 | A criatura aceita um risco ou sacrifício menor para fazer o que foi pedido. |
| 20 | A criatura aceita um risco ou sacrifício significativo para fazer o que foi pedido. |

CD Respostas para Criaturas Hostis

- | | |
|----|---|
| 10 | A criatura não oferecerá ajuda, mas também não colocará empecilhos. |
| 20 | A criatura fará o que foi pedido, portanto que não envolva riscos ou sacrifícios. |

INSPIRAÇÃO HERÓICA

Quando você possuir Inspiração Heróica (também chamada de Inspiração), você pode consumi-la para receber Vantagem em uma jogada de d20. Você

deve optar por usá-lo imediatamente após rolar o d20.

RECEBENDO INSPIRAÇÃO HERÓICA

Um personagem do jogador recebe Inspiração Heróica caso o personagem role um 1 em uma jogada de d20. O 1 deve constar em um d20 usado para a conclusão do resultado do teste, desconsiderando d20s que foram rolados novamente ou descartados. Esta Inspiração Heróica representa o propósito de um personagem para ser melhor após falhar em uma tarefa.

O DM também pode recompensar um personagem do jogador com Inspiração Heróica caso ele tenha feito algo particularmente heróico ou interpretou como o seu personagem faria.

APENAS UMA POR VEZ

Você nunca pode ter mais do que uma instância de Inspiração Heróica. Se algo lhe fornecer Inspiração Heróica e você já a possui, você pode concedê-la a um outro personagem do jogador de seu grupo que não a possua.

INSTRUMENTO

MUSICAL

[FERRAMENTA]

Instrumentos Musicais fazem parte de uma categoria de ferramentas na qual um personagem pode receber Proficiência em Ferramenta. Para uma lista de Instrumentos Musicais, veja o *Player's Handbook: Livro do Jogador* (2014), mas ignore os preços ali presentes: estas ferramentas agora custam 20 PO cada.

INVISÍVEL [CONDIÇÃO]

Enquanto estiver Invisível, você estará sob os seguintes efeitos:

Invisível. Você não pode ser visto, e portanto, não pode ser afetado por qualquer efeito que requeira que o alvo esteja à vista. Qualquer equipamento que esteja vestindo ou carregando também está invisível.

Surpresa. Se você estiver Invisível ao rolar Iniciativa, você tem Vantagem na jogada.

Ataques Afetados. Jogadas de Ataque contra você possuem Desvantagem, e suas Jogadas de Ataque possuem Vantagem.

JOGADA DE ATAQUE

A Jogada de Ataque é um dos três tipos de Jogada de d20. Este artigo da *Unearthed Arcana* usa as regras de jogadas de ataque e acertos críticos encontrados no *Player's Handbook: Livro do Jogador* (2014).



JOGADA DE D20

O termo Jogada de d20 (ou Teste de d20) engloba as três principais jogadas de d20 do jogo: Testes de Atributo, Jogadas de Ataque e Salvaguardas. Se algo no jogo afeta suas Jogadas de d20, irá afetar estas três jogadas.

Sempre que um personagem do jogador rolar um 1 em uma Jogada de d20, ele receberá Inspiração Heróica.

O DM determina quanto uma Jogada de D20 é necessária em qualquer circunstância dada.

KIT DE JOGOS [FERRAMENTA]

Kits de Jogos são parte de uma categoria de ferramentas no qual um personagem pode ganhar Proficiência em Ferramenta. Para uma lista de Kit de Jogos, veja o *Player's Handbook: Livro do Jogador* (2014), mas ignore os preços ali presentes: estas ferramentas agora custam 1 PO cada.

LENTO [CONDIÇÃO]

Enquanto estiver Lento, você estará sob os seguintes efeitos:

Movimento Limitado. Você deve gastar 1,5 metros de movimento adicional para cada 1,5 metros que se mover usando seu Deslocamento.

Ataques Afetados. Jogadas de Ataque contra você possuem Vantagem.

Salvaguardas de Destreza Afetadas. Você possui Desvantagem em Salvaguardas de Destreza.

LEVE [PROPRIEDADE DE ARMA]

Ao realizar a Ação Atacar em seu turno e atacar com uma Arma Leve em uma mão, você pode realizar um ataque adicional como parte desta mesma Ação. Este ataque adicional deve ser realizado com uma Arma Leve diferente e que esteja na outra mão. Você não adiciona seu Modificador de Atributo ao dano do ataque adicional. Você pode realizar este ataque adicional apenas uma vez em cada um de seus turnos.

Por exemplo: se você realizar a Ação Atacar em seu turno e possuir uma Espada Curta em uma mão e uma Adaga em outra - ambas possuem a propriedade Leve -, você pode realizar um ataque com cada arma, mas você não adicionará seu Modificador de Força ou Destreza na jogada de dano da segunda arma.

MAGIA [AÇÃO]

Ao realizar a Ação Magia, você conjura uma Magia que possua tempo de conjuração de uma Ação, ou você usa um Item Mágico que requeira uma Ação para ser ativado.

Se você conjurar uma Magia que possua tempo de conjuração de 1 minuto ou mais, você deve realizar a Ação Magia em cada turno de sua conjuração, e você deve manter Concentração enquanto fizer isso. Se sua Concentração for quebrada, a Magia falha, mas você não consome um Espaço de Magia.

MAGIAS ARCANAS

Uma Magia Arcana extrai a magia ambiente do multiverso. Bardos, Bruxos, Feiticeiros e Magos utilizam esta magia, bem como Artífices. Para uma lista parcial de Magias Arcanas, veja a seção "Listas de Magias", presente neste documento.

MAGIAS DIVINAS

Uma Magia Divina se utiliza dos poderes dos deuses e dos Planos Exteriores. Clérigos e Paladinos fazem uso desta magia. Para uma lista parcial de Magias Divinas, veja a seção "Lista de Magias", presente neste documento.

MOVER

Ao se Mover, você pode andar por uma distância igual ao seu Deslocamento ou menos. Por exemplo: se você tiver um Deslocamento de 9 metros, você pode andar até 9 metros enquanto se Move. Terreno Difícil pode diminuir esse valor.

DIVIDINDO SEU MOVIMENTO

Você pode dividir seu Movimento, usando parte de seu movimento antes e após qualquer Ação que realizar no mesmo turno. Por exemplo: se você tiver Deslocamento de 9 metros, você poderá andar 3 metros, realizar uma Ação, e então andar por mais 6 metros.

MOVENDO-SE ENTRE OUTRAS CRIATURAS

Durante seu Movimento, você pode passar através dos seguintes espaços: um aliado, uma criatura Incapacitada, uma criatura Minúscula ou uma criatura que seja dois Tamanhos menores do que você.

O espaço ocupado por outra criatura é um Terreno Difícil para você, a menos que a criatura seja Minúscula.

Você não pode voluntariamente encerrar seu Movimento em um espaço ocupado por outra criatura.

ESCALAR E NADAR

Você pode usar seu Movimento para escalar ou nadar. Algumas criatura também possuem Deslocamento de Natação ou Deslocamento de Escalada.

Se você usar seu Deslocamento para escalar ou nadar, cada 1,5 metros de movimento custa 1,5 metros adicionais. Por exemplo: se você escalar ou nadar 1,5 metros, você deve gastar 3 metros de movimento para fazer isso com seu Deslocamento. Se você estiver escalando ou nadando através de Terreno Difícil, estes 1,5 metros custam 4,5 metros de deslocamento!

DESLOCAMENTO ESPECIAL

Algumas criaturas possuem deslocamentos especiais, como Deslocamento de Escalada, Natação ou Vôo. Se você possuir mais de um deslocamento, você deve escolher qual usar cada vez que usar seu Movimento. Por exemplo: se você possuir Deslocamento de Caminhada e Deslocamento de Escalada, você pode usar um destes deslocamentos ao se Mover, mas nunca ambos no mesmo Movimento.

Se você realizar mais de um Movimento em um turno e possuir mais de um deslocamento, cada Movimento pode usar o mesmo deslocamento ou um deslocamento diferente. Por exemplo: se você possuir tanto Deslocamento de Caminhada como de Vôo, e você realizar a Ação Correr em seu turno, você pode usar seu Deslocamento de Caminhada para se Mover e seu Deslocamento de Vôo para Correr, ou vice-versa.

DESLOCAMENTO 0

Se um efeito zera seu Deslocamento por um tempo, quaisquer deslocamentos especiais que possua são também zerados pela mesma duração. Por exemplo: se você possuir Deslocamento de Caminhada e Escalada, ambos os deslocamentos são zerados se você estiver sob os efeitos da Condição Agarrado.

ORIENTAÇÃO [MAGIA]

Veja a nova versão da Magia *Orientação*.

ORIENTAÇÃO

Truque de Adivinhação (Divina, Primitiva)

Tempo de Conjuração: Reação, que você executa em resposta a você ou um aliado a até 9 metros de você falhar em um Teste de Atributo

Alcance: 9 metros

Componente: V, S

Duração: Instantânea

Você canaliza conhecimentos mágicos para uma criatura que falhou em um Teste de Atributo. A criatura pode rolar um d4 e adicionar o número rolado ao resultado do teste, potencialmente transformando-o em um sucesso.

Uma vez que uma criatura rolar um dado para esta Magia, ela não poderá se beneficiar da Magia

novamente até que a criatura finalize um Descanso Longo.

PELE-CASCA [MAGIA]

Veja a nova versão da Magia *Pele-Casca*.

PELE-CASCA

Magia de Transmutação de 2º Círculo (Primitiva)

Tempo de Conjuração: Ação Bônus

Alcance: Toque

Componente: V, S, M (um punhado de casca de árvore)

Duração: Concentração, até 1 hora

Você toca uma criatura voluntária para protegê-la com cascas regenerativas. Até que a Magia termine, a pele do alvo assume uma aparência de casca, e no início de cada um dos turnos do alvo, ele recebe uma quantidade de Pontos de Vida Temporários igual ao seu Modificador de Atributo de Conjuração + seu Bônus de Proficiência.

Em Círculos Superiores. Ao conjurar esta Magia usando um Espaço de Magia de 3º círculo ou superior, você pode ter como alvo uma criatura voluntária adicional para cada círculo do espaço acima do 2º.

PROCURAR [AÇÃO]

Ao realizar a Ação Procurar, você realiza um Teste de Sabedoria para discernir algo que não é óbvio. A tabela Procurar sugere qual Perícia é aplicável ao realizar esta Ação, dependendo do que você deseja detectar.

PROCURAR

Perícia	Coisas para Detectar
Intuição	Estado de espírito de uma criatura
Medicina	Doença de uma criatura
Percepção	Objetos ou criaturas escondidas
Sobrevivência	Rastros ou comida

PROFICIÊNCIA EM FERRAMENTA

Se você possuir Proficiência com uma ferramenta, você pode adicionar seu Bônus de Proficiência a qualquer Teste de Atributo realizado que use esta ferramenta. Se você também possuir Proficiência na Perícia usada neste teste, você terá Vantagem no teste. Isso significa que você pode se beneficiar tanto de Proficiência em Perícia, como da Proficiência em Ferramenta em um mesmo Teste de Atributo.

RITUAIS

Se você possuir uma Magia preparada que possua a propriedade Ritual, você pode conjurar esta Magia como um Ritual. Uma característica especial não é

mais requerida para conjurar Rituais. Todas as demais regras para Rituais listadas no *Player's Handbook: Livro do Jogador* (2014) ainda se aplicam.

SALTAR [AÇÃO]

Com a Ação Saltar, você tenta saltar mais do que 1,5 metros (um salto de uma distância menor que isso é tratado como um Terreno Difícil). Ao realizar esta Ação, seu Deslocamento deve ser maior que 0, e você deve realizar um Teste de Força (Acrobacia ou Atletismo) CD 10. Se você não se Mover ao menos 3 metros imediatamente antes desta Ação, você tem Desvantagem no teste.

Em uma falha no teste, você salta 1,5 metros horizontalmente ou verticalmente.

Em um teste bem sucedido, você salta 3 metros + 1,5 metros para cada 5 números acima da CD 10 (obtendo o resultado 15, você salta 4,5 metros, por exemplo), ou metade deste total se você estiver saltando verticalmente. Este salto não consome seu movimento, mas a distância percorrida não pode exceder seu Deslocamento.

SISMICONSCIÊNCIA

Uma criatura com Sismiconsciência pode detectar a localização de criaturas e objetos que se movem dentro de um determinado raio, desde que tanto ele, quanto a origem das vibrações, estejam em contato com a mesma superfície (como o solo, uma parede ou um teto) ou o mesmo líquido.

Sismiconsciência não pode detectar criaturas ou objetos no ar, e Sismiconsciência não é considerada como uma forma de visão.

TELEPORTE

Teleporte é uma forma especial de transporte mágico. Se você teleportar, você desaparece e reaparece em qualquer lugar instantaneamente, sem se mover através do espaço entre os dois pontos. Este transporte não consome movimento, a menos que uma regra diga o contrário, e teleporte nunca provoca Ataques de Oportunidade.

Ao teleportar, todo o equipamento que estiver vestindo ou carregando teleporta consigo. Se você estiver tocando outra criatura ao teleportar, a criatura não teleporta com você, a menos que o efeito do teleporte diga o contrário.

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

A descrição do efeito de teleporte dirá se você precisa ver o local de destino do teleporte.

TERRENO DIFÍCIL

Se um espaço for um Terreno Difícil, cada 1,5 metros de movimento custa 1,5 metros adicionais. Por exemplo: mover-se 1,5 metros através de um Terreno Difícil custa 3 metros de movimento. Terreno Difícil não é cumulativo: ou um espaço é Terreno Difícil, ou não é.

Um espaço é Terreno Difícil para uma criatura caso um espaço contenha um dos elementos a seguir:

Abertura estreita que apresenta tamanho para uma criatura de um Tamanho menor.
Buraco ou outro vão de 60 centímetros a 1,5 metros.
Criatura que não seja Minúscula
Entulho
Gelo
Inclinação de 20 graus ou maior
Líquido que esteja entre a canela e a cintura (se o líquido estiver em um nível mais alto que isto, você precisará Nadar)
Móvel que seja Pequena ou maior
Neve pesada
Vegetação alta

Um DM pode determinar que outros elementos são considerados como Terreno Difícil baseado nos exemplos acima.

TESTE DE ATRIBUTO

Um Teste de Atributo é uma das três Jogadas de d20. As regras frequentemente pedirão para que você faça um Teste de Atributo, e o DM também poderá pedir por um Teste de Atributo, determinando qual atributo usar quando uma criatura tentar realizar algo (que não seja uma Jogada de Ataque ou Salvaguarda) que tem razoável chance de falha. Quando o resultado for incerto e a ocasião se mostrar narrativamente interessante, o dado determinará o resultado.

Os Testes de Atributo possuem as seguintes regras especiais.

ATRIBUTOS

Ao realizar um teste de Atributo, as regras ou o DM determinarão se uma Proficiência em Perícia é relevante para o teste. Se você tiver a Proficiência em Perícia relevante, você poderá adicionar seu Bônus de Proficiência na rolagem. Por exemplo: se uma regra se referir a um Teste de Força (Acrobacia ou Atletismo), você poderá adicionar seu Bônus de Proficiência ao teste caso você tenha Proficiência em Acrobacia ou Atletismo.

AÇÃO REQUERIDA

Realizar um Teste de Atributo requer que você use uma Ação, a menos que uma regra diga o contrário. Muitas das Ações descritas - como Esconder-se ou Influenciar - incluem Testes de Atributo.

Um DM pode anular este requerimento e permitir que um Teste de Atributo em particular seja realizado como parte de uma Ação Bônus, ou até mesmo sem qualquer Ação envolvida.

CLASSE DE DIFICULDADE

O DM determina a Classe de Dificuldade de um Teste de Atributo, e pode anular uma CD especificada nas regras. A tabela de Classes de Dificuldade Típicas mostra as CDs mais comuns.

A CD padrão para um teste é 15, e raramente é vale a pena solicitar por um Teste de Atributo caso a CD seja tão baixa quanto 5, a menos que a potencial falha seja narrativamente interessante.

CLASSES DE DIFICULDADE TÍPICAS

Dificuldade da Tarefa	CD
Muito Fácil	5
Fácil	10
Médio	15
Difícil	20
Muito Difícil	25
Quase Impossível	30

TIPO DE CRIATURA

Cada criatura em D&D, incluindo cada um dos personagens dos jogadores, possui uma representação especial nas regras que identifica o tipo de criatura que ela é. Muitos dos personagens dos jogadores são do tipo Humanoide.

Aqui há uma lista de Tipos de Criaturas do jogo, apresentada em ordem alfabética:

Aberração	Gigante
Celestial	Gosma
Constructo	Humanoide
Dragão	Ínfero
Elemental	Monstruosidade
Feérico	Morto-Vivo
Fera	Planta

Estes tipos não possuem regras próprias, mas algumas regras do jogo afetam criaturas de certos tipos de diferentes formas. Por exemplo: a descrição de *Curar Ferimentos* especifica que a cura não beneficia um Constructo.

TREINAMENTO EM ARMADURA

Treinamento em Armadura é o novo nome para Proficiência em Armadura. Qualquer regra existente que envolva Proficiência em Armadura agora se aplica para Treinamento em Armadura.

Se você vestir Armadura Leve, Média ou Pesada e não possuir Treinamento em Armadura com este tipo de Armadura, você possui Desvantagem em qualquer Jogada de d20 realizada que envolva Força ou Destreza, e você não poderá conjurar Magias.

Se você equipar um Escudo e não possuir Treinamento em Armadura com Escudos, você não recebe a Classe de Armadura bônus do Escudo.

VISÃO ÀS CEGAS

Se você possuir Visão às Cegas, você pode efetivamente enxergar dentro de um alcance específico sem depender de visão física. Dentro deste alcance, você pode enxergar efetivamente qualquer coisa que não esteja atrás de Cobertura Total, mesmo se você estiver Cego ou na Escuridão. Além disso, você pode enxergar criaturas Escondidas ou Invisíveis dentro do alcance.