

Jogando o Jogo

Ritmo do Jogo

Os três pilares fundamentais de D&D são a interação social, a exploração e o combate. Independentemente da experiência do jogador, o jogo se desenvolve seguindo esse padrão básico:

- 1: O Mestre Descreve uma Cena.** O Mestre informa aos jogadores a localização de seus aventureiros e o que os rodeia, como a quantidade de portas em uma sala ou o que se encontra sobre uma mesa.
- 2: Os Jogadores Descrevem as Ações de Seus Personagens.** Geralmente, os aventureiros permanecem juntos enquanto exploram uma masmorra ou outro ambiente. Às vezes, cada um pode executar ações diferentes: um personagem pode procurar um baú de tesouro, enquanto outro examina um símbolo misterioso gravado na parede, e um terceiro fica de vigia. Fora do combate, o Mestre garante que todos tenham a oportunidade de agir, decidindo como resolver cada ação. Durante o combate, os personagens agem em turnos.
- 3: O Mestre Narra os Resultados das Ações dos Aventureiros.** Às vezes, a resolução de uma tarefa é simples. Se um aventureiro atravessar uma sala e tentar abrir uma porta, o Mestre pode simplesmente informar que a porta se abre e descrever o que está além. No entanto, a porta pode estar trancada, o chão pode esconder uma armadilha ou outras circunstâncias podem dificultar a conclusão da tarefa. Nesses casos, o Mestre pode solicitar que o jogador jogue um dado para determinar o resultado. A descrição desses resultados geralmente leva a uma nova decisão, reiniciando o processo na etapa 1.

Esse padrão se repete durante toda a sessão de jogo, seja enquanto os aventureiros dialogam com um nobre, exploram ruínas ou enfrentam um dragão. Em certas situações, especialmente em combate, a ação se torna mais organizada, e todos agem em turnos.

EXCEÇÕES SOBREPÕE REGRAS GERAIS

Regras gerais norteiam cada aspecto do jogo. Por exemplo, as regras de combate determinam que ataques corpo a corpo utilizam Força, enquanto ataques à distância utilizam Destreza. Essa é uma regra geral, e ela se aplica desde que nada no jogo indique explicitamente o contrário.

O jogo também apresenta elementos — como características de classe, talentos, itens mágicos, propriedades de armas, habilidades de monstros, magias e similares — que, em algumas ocasiões, contradizem uma regra geral. Quando uma exceção entra em conflito com uma regra geral, a exceção prevalece. Por exemplo, se uma característica permite que você realize ataques corpo a corpo utilizando Carisma, você pode fazê-lo, mesmo que isso contrarie a regra geral.

Os Seis Atributos

Todas as criaturas — tanto personagens quanto monstros — possuem seis atributos que avaliam características físicas e mentais, conforme ilustrado na tabela Descrições dos Atributos.

Descrições dos Atributos

Atributo	Medidas de Pontuação...
Força	Potência física
Destreza	Agilidade, reflexos e equilíbrio
Constituição	Saúde e resistência
Inteligência	Raciocínio e memória
Sabedoria	Perceptividade e fortaleza mental
Carisma	Confiança, equilíbrio e charme

Valores de Atributo

Cada atributo possui um valor que varia de 1 a 20, embora alguns monstros possam ter um valor tão alto quanto 30. Esse valor representa a magnitude de um atributo. A tabela Valores de Atributo resume o significado dos valores.

Valores de Atributo

Valor	Significado
1	Este é o valor mais baixo que um valor pode normalmente alcançar. Se um efeito reduz um valor a 0, esse efeito explica o que ocorre.
2-9	Este representa uma capacidade fraca.
10-11	Este representa a média humana.
12-19	Este representa uma capacidade forte.
20	Este é o valor mais alto que um aventureiro pode atingir, a menos que uma característica diga o contrário.
21-29	Este representa uma capacidade extraordinária.
30	Este é o valor mais alto que um valor pode atingir.

Modificadores de Atributo

Cada atributo possui um modificador que você aplica sempre que faz um Teste de D20 com esse atributo (explicado em “Testes de D20”). Um modificador de atributo é derivado de seu valor, conforme demonstrado na tabela Modificadores de Atributo.

ARREDONDAR PARA BAIXO

Sempre que você dividir ou multiplicar um número no jogo, arredonde para baixo se o resultado tiver uma fração, mesmo que essa fração seja igual ou maior que a metade. Algumas regras fazem exceção e indicam que se deve arredondar para cima.

Modificadores de Atributo

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

Testes de D20

Quando o resultado de uma ação é incerto, o jogo utiliza um teste de d20 para determinar o sucesso ou fracasso. Essas jogadas são conhecidas como Testes de D20 e se dividem em três tipos: testes de atributo, salvaguardas e jogadas de ataque. Elas seguem as seguintes etapas:

4: Jogue um 1d20. Você sempre deseja tirar um valor alto. Se a jogada tem Vantagem ou Desvantagem (explicadas mais adiante neste capítulo), você joga dois d20, mas utiliza apenas o número de um deles — o maior se tiver Vantagem ou o menor se tiver Desvantagem.

5: Adicione Modificadores. Adicione estes modificadores ao número obtido no d20:

- **O Modificador de Atributo Relevante.** Este capítulo e o glossário de regras explicam quais modificadores de atributo utilizar para diversos Testes de D20.
- **Seu Bônus de Proficiência, se Aplicável.** Cada criatura possui um Bônus de Proficiência, um número que é adicionado ao realizar um Teste de D20 que utiliza algo, como uma perícia, na qual a criatura é proficiente. Veja “Proficiência” mais adiante neste capítulo.
- **Bônus e Penalidades Circunstanciais.** Uma característica, uma magia ou outra regra pode dar um bônus ou penalidade à jogada.

6: Compare o Total com um Número-Alvo. Se o total do d20 e seus modificadores for igual ou superior ao número-alvo, o Teste de D20 é bem-sucedido. Caso contrário, ele falha. O Mestre determina os números-alvo e informa aos jogadores se seus testes foram bem-sucedidos. O número-alvo para um teste de atributo ou uma salvaguarda é chamado de Classe de Dificuldade (CD). O número-alvo para uma jogada de ataque é denominado Classe de Armadura (CA), que aparece em uma ficha de personagem ou em um bloco de estatísticas (veja o glossário de regras).

Testes de Atributo

Um teste de atributo representa uma criatura utilizando talento e treinamento para tentar superar um desafio, como forçar a abertura de uma porta trancada, arrombar uma fechadura, entreter uma mul-

tidão ou decifrar um símbolo. O Mestre e as regras geralmente exigem um teste de atributo quando uma criatura tenta algo diferente de um ataque que possui uma chance de falha significativa. Quando o resultado é incerto e narrativamente interessante, os dados determinam o resultado.

Modificador de Atributo

Um teste de atributo é nomeado pelo modificador de atributo que utiliza: um teste de Força, um teste de Inteligência e assim por diante. Diferentes testes de atributo são necessários em diversas situações, dependendo de qual atributo é mais relevante. Veja a tabela Exemplos de Teste de Atributo para ver exemplos de uso de cada teste.

Exemplos de Teste de Atributo

Atributo	Realize um Teste Para ...
Força	Levantar, empurrar, puxar ou quebrar algo
Destreza	Mover-se de maneira ágil, rápida ou silenciosa
Constituição	Forçar seu corpo além dos limites normais
Inteligência	Raciocinar ou lembrar
Sabedoria	Notar coisas no ambiente ou no comportamento das criaturas
Carisma	Influenciar, entreter ou enganar

Bônus de Proficiência

Adicione seu Bônus de Proficiência a um teste de atributo quando o Mestre determinar que uma perícia ou proficiência com uma ferramenta é relevante para o teste e você possui essa proficiência. Por exemplo, se uma regra mencionar um teste de Força (Acrobacia ou Atletismo), você pode adicionar seu Bônus de Proficiência ao teste se tiver proficiência na perícia Acrobacia ou Atletismo. Veja “Proficiência” mais adiante neste capítulo para mais informações sobre proficiência com perícias e ferramentas.

Classe de Dificuldade

A Classe de Dificuldade de um teste de atributo indica a dificuldade da tarefa. Quanto mais desafiadora a tarefa, maior será sua CD. As regras oferecem CDs para determinados testes, mas o Mestre é quem as define. A tabela Classes de Dificuldade Padrão apresenta uma variedade de CDs possíveis para testes de atributo.

Classes de Dificuldade Padrão

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

Salvaguadas

Uma salvaguarda - também abreviada como SG - representa uma tentativa de evitar ou resistir a uma ameaça, como uma explosão flamejante, uma liberação de gás venenoso ou uma magia que tenta invadir sua mente. Normalmente, você não escolhe realizar uma salvaguarda; você deve fazê-la porque seu personagem ou um monstro (se você for o Mestre) está em perigo. O resultado de uma salvaguarda é detalhado no efeito que a provocou.

Se você não quiser resistir ao efeito, pode optar por falhar na salvaguarda sem jogá-la.

Modificador de Atributo

As salvaguadas são nomeadas pelos modificadores de atributo que utilizam: uma salvaguarda de Constituição, uma salvaguarda de Sabedoria e assim por diante. Diferentes salvaguadas são utilizadas para resistir a diferentes tipos de efeitos, conforme mostrado na tabela Exemplos de Salvaguadas.

Exemplos de Salvaguarda

Atributo	Realize uma SG para...
Força	Resistir fisicamente à força direta
Destreza	Esquivar-se do perigo
Constituição	Suportar um risco tóxico
Inteligência	Reconhecer uma ilusão como falsa
Sabedoria	Resistir a um ataque mental
Carisma	Afirmar sua identidade

Bônus de Proficiência

Você adiciona seu Bônus de Proficiência à sua salvaguarda se tiver proficiência nesse tipo de salvaguarda. Veja “Proficiência” mais adiante.

Classe de Dificuldade

A Classe de Dificuldade para uma salvaguarda é determinada pelo efeito que a causa ou pelo Mestre. Por exemplo, se uma magia exigir que você realize uma salvaguarda, a CD é determinada pelo atributo de conjuração e pelo Bônus de Proficiência do conjurador. Habilidades de monstros que requerem salvaguadas especificam a CD.

Jogadas de Ataque

Uma jogada de ataque determina se um ataque atinge um alvo. Uma jogada de ataque acerta se o resultado for igual ou superior à Classe de Armadura do alvo. As jogadas de ataque geralmente ocorrem em batalha, conforme descrito em “Combate” mais adiante neste capítulo, mas o Mestre também pode solicitar uma jogada de ataque em outras situações, como em uma competição de arco e flecha.

Modificador de Atributo

A tabela Atributos de Jogada de Ataque mostra qual modificador de atributo usar para diferentes tipos de jogadas de ataque.

Atributos de Jogada de Ataque

Atributo	Tipo de Ataque
Força	Ataque corpo a corpo com uma arma ou um Ataque Desarmado (veja o glossário de regras)
Destreza	Ataque à distância com uma arma
Varia	Ataque mágico (o atributo utilizado é determinado pela característica de conjuração do conjurador, conforme explicado em “Magias”)

Algumas características permitem que você utilize modificadores de atributo diferentes dos listados. Por exemplo, a propriedade Acuidade (veja Equipamento) permite que você use Força ou Destreza com uma arma que possua essa propriedade.

Bônus de Proficiência

Você adiciona seu Bônus de Proficiência à sua jogada de ataque ao usar uma arma com a qual tem proficiência, assim como ao atacar com uma magia. Veja “Proficiência” mais adiante neste capítulo para mais informações sobre proficiência com armas.

Classe de Armadura

A Classe de Armadura de uma criatura indica quão eficazmente ela evita ser ferida em combate. A CA de um personagem é definida durante a criação dele (Criação de Personagens), enquanto a CA de um monstro é apresentada em seu bloco de estatísticas.

Calculando a CA. Todas as criaturas começam com o mesmo cálculo básico de CA:

CA base = 10 + o modificador de Destreza da criatura.

A CA de uma criatura pode, então, ser alterada por armaduras, itens mágicos, magias e outros efeitos.

Apenas Uma CA Base. Algumas magias e características de classe oferecem aos personagens uma forma alternativa de calcular sua CA. Um personagem com várias características que proporcionam diferentes métodos de cálculo de CA deve escolher qual utilizar; apenas um cálculo base pode estar em vigor para uma criatura.

Tirando 20 ou 1

Se você tirar um 20 no d20 (conhecido como “20 natural”) em uma jogada de ataque, o ataque acerta independentemente de quaisquer modificadores ou da Classe de Armadura (CA) do alvo. Isso é chamado de Acerto Crítico (veja “Combate” mais adiante neste capítulo).

Se você tirar um 1 no d20 (um “1 natural”) em uma jogada de ataque, o ataque erra independentemente de quaisquer modificadores ou da CA do alvo.

Vantagem/Desvantagem

Às vezes, um teste de D20 é alterado por Vantagem ou Desvantagem. Vantagem representa as circunstâncias favoráveis em torno de uma jogada de d20, enquanto Desvantagem representa circunstâncias desfavoráveis.

INSPIRAÇÃO HEROICA

Às vezes, o Mestre ou uma regra lhe concede Inspiração Heroica. Se você tiver Inspiração Heroica, pode gastá-la para jogar novamente qualquer dado imediatamente após jogá-lo, e deve usar o novo resultado.

Apenas uma de Cada Vez. Você nunca pode ter mais de uma Inspiração Heroica. Se algo lhe conceder Inspiração Heroica e você já a possuir, pode transferi-la para um personagem do seu grupo que não a tenha.

Obtendo Inspiração Heroica. Seu Mestre pode lhe conceder Inspiração Heroica por diversos motivos. Normalmente, os Mestres premiam isso quando você realiza algo especialmente heroico, de caráter ou interessante. É uma recompensa por tornar o jogo mais divertido para todos os participantes.

Outras regras podem permitir que seu personagem obtenha Inspiração Heroica independentemente da decisão do Mestre. Por exemplo, personagens Humanos começam cada dia com Inspiração Heroica.

Você normalmente obtém Vantagem ou Desvantagem ao utilizar habilidades e ações especiais. O Mestre também pode determinar que circunstâncias conferem Vantagem ou impõe Desvantagem.

Jogue Dois D20

Quando uma jogada tem Vantagem ou Desvantagem, jogue um segundo d20 ao realizar a jogada. Utilize a maior das duas jogadas se tem Vantagem e a menor se tem Desvantagem. Por exemplo, se você tem Desvantagem e tira um 18 e um 3, use o 3. Se, ao contrário, você tem Vantagem e tira esses números, utilize o 18.

Eles Não Acumulam

Se várias situações concederem Vantagem em um teste, você ainda joga apenas dois d20. Da mesma forma, se várias situações impuserem Desvantagem, você também joga apenas dois d20.

Se as circunstâncias resultarem em um teste com Vantagem e Desvantagem, o teste não tem nenhuma delas, e você joga somente um d20. Isso se aplica mesmo que várias circunstâncias imponham Desvantagem e apenas uma conceda Vantagem, ou vice-versa. Nessa situação, você não tem Vantagem nem Desvantagem.

Interações com Novas Jogadas

Quando você tem Vantagem ou Desvantagem e algo no jogo permite que você jogue novamente ou substitua o d20, você pode jogar novamente ou substituir apenas um dos dados, não ambos. Você escolhe qual.

Por exemplo, se você tiver Inspiração Heroica (veja a barra lateral) e tirar um 3 e um 18 em um teste de atributo que tenha Vantagem ou Desvantagem, você pode gastar sua Inspiração Heroica para jogar novamente um desses dados, mas não ambos.

Proficiência

Personagens e monstros são competentes em diversas áreas. Alguns são habilidosos com várias armas, enquanto outros dominam apenas algumas. Alguns

se destacam em compreender os motivos das pessoas, enquanto outros são mais aptos a desvendar os segredos do multiverso. Todas as criaturas possuem um Bônus de Proficiência, que reflete o impacto do treinamento nas habilidades da criatura. O Bônus de Proficiência de um personagem aumenta conforme ele alcança níveis (descrito em “Criação de Personagens”). O Bônus de Proficiência de um monstro é baseado em seu Nível de Desafio (veja o glossário de regras). A tabela Bônus de Proficiência mostra como o bônus é determinado.

Este bônus é aplicado a um Teste de D20 quando a criatura possui proficiência em uma perícia, em uma salvaguarda ou com um item que utiliza para realizar o Teste de D20. O bônus também se aplica a ataques mágicos e ao cálculo da CD de salvaguardas para evitar magias.

Bônus de Proficiência

Nível ou ND	Bônus	Nível ou ND	Bônus
Até 4	+2	17–20	+6
5–8	+3	21–24	+7
9–12	+4	25–28	+8
13–16	+5	29–30	+9

O Bônus Não Acumula

Seu Bônus de Proficiência não pode ser adicionado a uma jogada de dados ou a outro número mais de uma vez. Por exemplo, se uma regra permitir que você realize um teste de Carisma (Enganação ou Persuasão), você adiciona seu Bônus de Proficiência se for proficiente em qualquer uma das perícias, mas não o adiciona duas vezes se for proficiente em ambas.

Ocasionalmente, um Bônus de Proficiência pode ser multiplicado ou dividido (por exemplo, duplicado ou reduzido pela metade) antes de ser adicionado. Por exemplo, a característica Especialista (veja o glossário de regras) dobra o Bônus de Proficiência para determinados testes de atributo. Sempre que o bônus for utilizado, ele pode ser multiplicado apenas uma vez e dividido apenas uma vez.

Proficiências em Perícias

A maioria dos testes de atributo envolve o uso de uma perícia, que representa uma categoria de ações que as criaturas tentam realizar com um teste de atributo. As descrições das ações que você executa (veja “Ações” mais adiante neste capítulo) especificam qual perícia se aplica caso você realize um teste de atributo para essa ação, e muitas outras regras indicam quando uma perícia é relevante. O Mestre tem a palavra final sobre a relevância de uma perícia em uma situação.

Se uma criatura for proficiente em uma perícia, ela aplica seu Bônus de Proficiência a testes de atributo relacionados a essa perícia. Sem proficiência, a criatura ainda pode realizar testes de atributo envolvendo essa perícia, mas não adiciona seu Bônus de Proficiência. Por exemplo, se um personagem tentar escalar um penhasco, o Mestre pode solicitar um teste de Força (Atletismo). Se o personagem tiver proficiência

Perícias

Perícia	Atributo	Exemplos de Usos
Acrobacia	Destreza	Manter-se em pé em uma situação complicada ou realizar uma acrobacia.
Arcanismo	Inteligência	Recordar conhecimentos sobre magias, itens mágicos e planos de existência.
Atletismo	Força	Pular mais longe do que o normal, manter-se à tona em águas agitadas ou quebrar algo.
Atuação	Carisma	Atuar, contar uma história, tocar música ou dançar.
Enganação	Carisma	Contar uma mentira convincente ou usar um disfarce de forma convincente.
Furtividade	Destreza	Evitar ser notado movendo-se silenciosamente e se escondendo atrás de objetos.
História	Inteligência	Relembrar fatos sobre eventos históricos, pessoas, nações e culturas.
Intimidação	Carisma	Atemorizar ou ameaçar alguém para que faça o que você quer.
Intuição	Sabedoria	Perceber o humor e as intenções de uma pessoa.
Investigação	Inteligência	Encontrar informações obscuras em livros ou deduzir como algo funciona.
Lidar com Animais	Sabedoria	Acalmar ou treinar um animal, ou fazer com que ele se comporte de uma determinada maneira.
Medicina	Sabedoria	Diagnosticar uma doença ou determinar o que matou uma pessoa que morreu recentemente.
Natureza	Inteligência	Relembrar fatos sobre o terreno, as plantas, os animais e o clima.
Percepção	Sabedoria	Usando uma combinação de sentidos, notar algo que é fácil de passar despercebido.
Persuasão	Carisma	Convencer alguém de algo de forma honesta e graciosa.
Prestidigitação	Destreza	Furtar um bolso, ocultar um objeto portátil ou fazer truque com as mãos.
Religião	Inteligência	Relembrar fatos sobre deuses, rituais religiosos e símbolos sagrados.
Sobrevivência	Sabedoria	Seguir rastros, procurar alimentos, encontrar uma trilha ou evitar perigos naturais.

em Atletismo, ele adiciona seu Bônus de Proficiência ao teste de Força. Caso contrário, ele realiza o teste sem incluir seu Bônus de Proficiência.

Lista de Perícias

As perícias são apresentadas na tabela Perícias, que mostra os exemplos de uso para cada proficiência em perícia, assim como o teste de atributo ao qual a perícia se aplica com mais frequência.

Determinando Perícias

As proficiências em perícias iniciais de um personagem são definidas durante a criação do personagem, enquanto as proficiências em perícias de um monstro estão presentes em seu bloco de estatísticas.

Proficiências em Salvaguarda

A proficiência com uma salvaguarda permite que um personagem adicione seu Bônus de Proficiência a salvaguardas que utilizam um atributo específico. Por exemplo, a proficiência com salvaguardas de Sabedoria permite que você some seu Bônus de Proficiência às suas salvaguardas de Sabedoria. Alguns monstros também possuem proficiência em salvaguardas, conforme indicado em seus blocos de estatísticas.

Cada classe concede proficiência em pelo menos duas salvaguardas, refletindo o treinamento dessa classe para evitar ou resistir a determinadas ameaças. Os magos, por exemplo, são proficientes com salvaguardas de Inteligência e Sabedoria; eles se preparam para resistir a ataques mentais.

Proficiências em Equipamentos

Um personagem adquire proficiência com diversas armas e ferramentas de sua classe e antecedentes. Existem duas categorias de proficiência em equipamentos:

Armas. Qualquer um pode empunhar uma arma, mas a proficiência faz com que você a utilize melhor. Se você possui proficiência com uma arma, adiciona seu Bônus de Proficiência às jogadas de ataque que realizar com ela.

Ferramentas. Se você possui proficiência com uma ferramenta, pode adicionar seu Bônus de Proficiência a qualquer teste de atributo que utilize essa ferramenta. Se você tem Proficiência na perícia que também é aplicada nesse teste, você também obtém Vantagem no teste. Isso significa que você pode se beneficiar tanto da proficiência em perícias quanto da proficiência em ferramentas no mesmo teste de atributo.

Ações

Ao realizar algo além de se mover ou se comunicar, você normalmente executa uma ação. A tabela Ações apresenta as principais ações do jogo, que são definidas com mais detalhes no glossário de regras.

Ações

Ação	Resumo
Ajudar	Ajudar no teste de atributo ou na jogada de ataque de outra criatura ou prestar primeiros socorros.
Analisar	Realizar um teste de Inteligência (Arcanismo, História, Investigação, Natureza ou Religião).
Atacar	Atacar com uma arma ou um Ataque Desarmado.
Correr	Pelo resto do turno, dê a si mesmo um movimento adicional igual ao seu Deslocamento.
Desengajar	Seu movimento não provoca Ataques de Oportunidade pelo resto do turno.
Esconder-se	Realizar um teste de Destreza (Furtividade).
Esquivar	Até o início do seu próximo turno, jogadas de ataque contra você têm Desvantagem, e você realiza salvaguardas de Destreza com Vantagem. Você perde este benefício se tiver a condição Incapacitado ou se seu Deslocamento for 0.
Influenciar	Realizar um teste de Carisma (Atuação, Enganação, Intimidação ou Persuasão) ou Sabedoria (Lidar com Animais) para alterar a atitude de uma criatura.
Preparar	Preparar-se para executar uma ação em resposta a um gatilho que você define.
Procurar	Realizar um teste de Sabedoria (Intuição, Medicina, Percepção ou Sobrevivência).
Usar Magia	Conjurar uma magia, usar um item mágico ou usar uma característica mágica.
Usar Objeto	Utilizar um objeto não mágico.

Personagens dos jogadores e monstros também podem executar ações que não estão cobertas por essas opções. Muitas características de classe e outras habilidades oferecem alternativas de ação adicionais, e você pode improvisar outras. Quando você descreve uma ação que não está detalhada em outras partes das regras, o Mestre informará se essa ação é viável e que tipo de Teste de D20 você deve realizar, se necessário.

Uma Coisa de Cada Vez

O jogo utiliza ações para determinar o quanto de coisas você pode fazer simultaneamente. Você pode executar apenas uma ação por vez. Este princípio é especialmente relevante em combate, como será explicado em “Combate” mais adiante neste capítulo.

As ações também podem surgir em outras situações; em uma interação social, você pode tentar influenciar uma criatura ou executar a ação Procurar para interpretar a linguagem corporal da criatura, mas não pode executar ambas as ações ao mesmo tempo. E quando você está explorando uma masmorra, não é possível executar simultaneamente a ação

Procurar para buscar armadilhas e a ação Ajudar para auxiliar outro personagem que está tentando abrir uma porta presa (com a ação Usar Objeto).

Ações Bônus

Várias características de classe, magias e outras habilidades permitem que você execute uma ação adicional em seu turno chamada Ação Bônus. A característica Ação Ardilosa, por exemplo, possibilita que um Ladino execute uma Ação Bônus. Você pode executar uma Ação Bônus apenas quando uma habilidade especial, uma magia ou outra característica do jogo indicar que você pode fazer algo como uma Ação Bônus. Caso contrário, você não tem uma Ação Bônus disponível para usar.

Você pode executar apenas uma Ação Bônus em seu turno, portanto, deve escolher qual Ação Bônus utilizar se tiver mais de uma disponível.

Você decide quando executar uma Ação Bônus durante seu turno, a menos que o tempo da Ação Bônus esteja especificado. Qualquer fator que limite sua capacidade de executar ações também o impede de executar uma Ação Bônus.

Reações

Certas habilidades especiais, magias e situações permitem que você execute uma ação especial chamada Reação. Uma Reação é uma resposta imediata a um gatilho de algum tipo, que pode ocorrer tanto no seu turno quanto no de outra pessoa. O Ataque de Oportunidade, descrito mais adiante neste capítulo, é o tipo mais comum de Reação.

Ao executar uma Reação, você não pode executar outra até o início do seu próximo turno. Se a reação interromper o turno de outra criatura, essa criatura pode continuar o turno dela imediatamente após a Reação.

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

Interação Social

Durante suas aventuras, os personagens dos jogadores encontram diversas pessoas e enfrentam alguns monstros que preferem dialogar a lutar. Nessas situações, é o momento da interação social, que pode assumir várias formas. Por exemplo, você pode tentar convencer um ladrão a confessar seus crimes ou tentar bajular um guarda. O Mestre assume os papéis de quaisquer personagens não-jogadores que estejam envolvidos.

A atitude de um PNJ em relação ao seu personagem pode ser Amigável, Indiferente ou Hostil, conforme definido no glossário de regras. PNJs amigáveis estão dispostos a ajudar, enquanto os hostis tendem a atrapalhar.

As interações sociais progridem de duas formas: através de interpretação e de testes de atributo.

Interpretação

A interpretação é, literalmente, o ato de desempenhar um papel. Nesse contexto, é você, como jogador, quem decide como seu personagem pensa, age e fala. A interpretação permeia todos os aspectos do jogo e se destaca durante as interações sociais.

Ao interpretar, leve em conta se você prefere uma abordagem ativa ou descritiva..

O Mestre utiliza a personalidade de um PNJ e as ações e atitudes de seu personagem para definir como um PNJ reage. Um bandido covarde pode se render sob ameaças de prisão. Uma comerciante teimosa se recusa a ajudar se os personagens a importunem. Um dragão vaidoso se regozija com elogios.

Ao interagir com um PNJ, preste atenção à representação que o Mestre faz da personalidade do PNJ. Você pode descobrir os objetivos de um PNJ e, em seguida, usar essas informações para influenciá-lo.

Se você oferecer aos PNJs algo que desejam ou brincar com suas simpatias, medos ou objetivos, poderá formar amizades, evitar a violência ou obter informações importantes. Por outro lado, se você insultar um guerreiro orgulhoso ou falar mal dos aliados de um nobre, suas tentativas de convencer ou enganar provavelmente falharão.

Testes de Atributo

Os testes de atributo podem ser essenciais para determinar o resultado de uma interação social. Seus esforços de interpretação podem modificar a atitude de um PNJ, mas ainda pode haver um elemento de sorte se o Mestre optar por jogar dados para influenciar a resposta de um PNJ a você. Em tais situações, o Mestre normalmente solicitará que você execute a ação Influenciar.

Preste atenção às suas proficiências em perícia ao considerar como você interage com um PNJ; adote uma abordagem que se baseie nas proficiências em perícia do seu grupo. Por exemplo, se o grupo precisar enganar um guarda para que ele os deixe entrar em um castelo, o Ladino proficiente com Enganação deve conduzir a conversa.

Exploração

Exploração envolve a investigação de locais perigosos e enigmáticos. As regras nesta seção detalham algumas das maneiras pelas quais os aventureiros interagem com o ambiente em tais lugares.

Equipamento de Aventura

Os aventureiros podem utilizar seu equipamento de diversas maneiras durante a exploração. Uma Escada os transporta a locais de difícil acesso, uma Tocha ou fonte de luz revela detalhes ocultos, Ferramentas de Ladrão auxiliam na abertura de portas e recipientes trancados, e Estrepes criam obstáculos para perseguidores.

Veja “Equipamento” para regras sobre itens úteis em aventuras, especialmente nas seções “Ferramentas” e “Equipamento de Aventura”, onde as armas desse capítulo têm funções além do combate; por

exemplo, um Cajado pode ser usado para pressionar um botão suspeito que você teme tocar.

Visão e Luz

Algumas tarefas de aventura, como identificar perigos e atingir um inimigo com determinadas magias, são influenciadas pela visão. Assim, efeitos que comprometem a visão podem prejudicá-lo, conforme explicado a seguir.

Áreas Obscurecidas

Uma área pode estar Parcial ou Totalmente Obscurecida. Em uma área Parcialmente Obscurecida — como uma área com Meia-luz, névoa leve ou folhagem moderada — você sofre Desvantagem em Testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da visão.

Não é possível ver através de uma área Totalmente Obscurecida — como uma área com Escuridão, névoa densa ou folhagem espessa. Você tem a condição Cego (veja o glossário de regras) ao tentar ver algo nessa área.

Luz

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

Luz Plena. Permite que a maioria das criaturas enxergue normalmente. Mesmo em dias sombrios, Luz Plena é fornecida, assim como por tochas, lanternas, fogueiras e outras fontes de iluminação em um raio específico.

Meia-Luz. Também chamada de penumbra, cria uma área Parcialmente Obscurecida. A Meia-Luz marca geralmente a transição entre a Luz Plena e a Escuridão. A luz suave do crepúsculo e da aurora também se encaixam nessa categoria. Em algumas circunstâncias, uma lua cheia pode banhar a terra em Meia-Luz.

Escuridão. É uma área Totalmente Obscurecida. Personagens geralmente encontram Escuridão ao ar livre à noite, exceto em noites de lua cheia particularmente iluminadas. Eles também enfrentam Escuridão em masmorras não iluminadas ou em uma região de Escuridão mágica.

Sentidos Especiais

Algumas criaturas possuem sentidos especiais que as auxiliam a perceber coisas em situações específicas. O glossário de regras define os seguintes sentidos especiais:

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

Escondendo-se

Aventureiros e monstros frequentemente escondem-se, seja para espionar uns aos outros, passar furtivamente por um guarda ou preparar uma emboscada. O Mestre determina quais circunstâncias são apropriadas para se esconder. Ao tentar se esconder, você executa a ação Esconder.

Interagindo com Objetos

Interagir com objetos é, em geral, uma tarefa simples. O jogador indica o que seu personagem está fazendo, como mover uma alavanca ou abrir uma porta, e o Mestre descreve o resultado. No entanto, regras específicas podem determinar o que você pode fazer com um objeto, conforme detalhado nas seções a seguir.

O Que é um Objeto?

Para os fins das regras, um objeto é um item inanimado e distinto, como uma cadeira, espada, janela, livro, mesa, pedra ou porta. Não se trata de um edifício ou veículo, que são compostos por muitos objetos.

Interações com Objeto com Limite de Tempo

Quando o tempo é curto, como em combate, as interações com objetos são limitadas a uma interação livre por turno. Essa interação deve ocorrer durante o movimento ou a ação de uma criatura. Interações adicionais requerem o uso da ação Usar Objeto, conforme explicado em “Combate” mais adiante neste capítulo.

Encontrando Objetos Escondidos

Quando seu personagem procura por coisas escondidas, como armadilhas ou portas secretas, o Mestre geralmente solicita um teste de Sabedoria (Percepção), caso você descreva a busca nas proximidades do objeto. Se for bem-sucedido, você encontra o objeto, detalhes importantes ou ambos.

Se você descrever que seu personagem não está procurando nem perto de um objeto escondido, um teste de Sabedoria (Percepção) não revela o objeto, independentemente do resultado do teste.

Carregando Objetos

Você geralmente pode carregar seu equipamento e tesouro sem se preocupar com o peso. No entanto, ao tentar carregar um item muito pesado ou muitos itens leves, o Mestre pode exigir que você siga as regras de capacidade de carga descritas no glossário de regras.

Quebrando Objetos

Como uma ação, você pode destruir automaticamente um objeto frágil e não mágico, como vidro ou papel. Para tentar danificar algo mais resistente, o Mestre pode aplicar as regras sobre quebra de objetos descritas no glossário de regras.

ORDEM DE MARCHA

Os aventureiros devem estabelecer uma ordem de marcha durante suas viagens, tanto em ambientes fechados quanto ao ar livre. Essa ordem ajuda a determinar quais personagens podem ser atingidos por armadilhas, quais têm a chance de perceber inimigos ocultos e quais estarão mais próximos desses inimigos caso um combate se inicie. A ordem de marcha pode ser alterada fora do combate e registrada conforme sua preferência, seja por escrito ou organizando miniaturas para representá-la.

Riscos

Os monstros são os principais obstáculos enfrentados pelos personagens, mas existem outros perigos à espera deles. O glossário de regras define os seguintes riscos:

Asfixia	Desidratação	Queda
Combustão	Desnutrição	

Viagem

Durante uma aventura, os personagens podem percorrer longas distâncias em viagens que podem levar horas ou dias. O Mestre pode resumir essa viagem sem calcular distâncias ou tempos de viagem exatos, ou pode utilizar as regras de ritmo de viagem a seguir. Se precisar saber a velocidade com que pode se mover quando cada segundo conta, veja as regras de movimento em “Combate” mais adiante neste capítulo.

Ritmo de Viagem

Durante uma viagem fora de combate, um grupo pode se mover em ritmo Rápido, Normal ou Lento, de acordo com a tabela Ritmo de Viagem. Esta tabela indica a distância percorrida em um determinado tempo; se estiver montado em cavalos ou outras montarias, o grupo pode dobrar essa distância por 1 hora. Após esse período, as montarias precisam de um Descanso Curto ou Longo antes de se moverem novamente nesse ritmo acelerado (veja “Equipamento” para opções de montarias à venda). “Ferramentas de Jogo” inclui regras que influenciam o ritmo escolhido em diferentes tipos de terreno.

Ritmo de Viagem

Ritmo	Distância Percorrida Por...		
	Minutos	Horas	Dias
Rápido	120 metros	6 km	45 km
Normal	90 metros	4,5 km	36 km
Lento	60 metros	3 km	27 km

Cada ritmo de viagem afeta o jogo, conforme definido a seguir.

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

Normal: Viajar em ritmo Normal impõe Desvantagem nos testes de Destreza (Furtividade).

Lento: Viajar em ritmo Lento concede Vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção ou Sobrevivência).

Veículos

Viajantes em vagões, carruagens ou outros veículos terrestres geralmente escolhem um ritmo de viagem. Personagens em embarcações aquáticas são limitados ao deslocamento da embarcação e não têm a opção de escolher um ritmo de viagem. Dependendo da embarcação e do tamanho da tripulação, os navios podem navegar por até 24 horas por dia. “Equipamento” abrange os veículos disponíveis para compra.

Combate

Os aventureiros se deparam com muitos monstros perigosos e vilões malignos. Nessas situações, o combate costuma acontecer.

A Ordem de Combate

Um combate típico é um confronto entre duas partes, envolvendo uma série de golpes, fintas, defesas, jogo de pernas e conjuração. No jogo, o combate acontece em ciclos de rodadas e turnos. Cada rodada corresponde a aproximadamente 6 segundos no mundo do jogo, e a cada rodada, cada participante realiza um turno. A ordem dos turnos é estabelecida no início do combate, quando todos jogam Iniciativa. Após todos os turnos, a luta avança para a próxima rodada, a menos que um dos lados seja derrotado.

Passo a Passo do Combate

O combate ocorre nestas etapas:

- 1: Determine as Posições.** O Mestre estabelece a localização de todos os personagens e monstros. Com base na ordem de marcha dos aventureiros, nas posições declaradas na sala ou em outro local, o Mestre determina a posição dos adversários, sua distância e direção.
- 2: Jogue a Iniciativa.** Todos os envolvidos no combate jogam a Iniciativa para definir a ordem dos turnos dos combatentes.
- 3: Realize os Turnos.** Cada participante realiza um turno na ordem de Iniciativa durante o combate. A rodada se encerra quando todos tiverem completado um turno. Repita as etapas até que o combate chegue ao fim.

Iniciativa

A Iniciativa estabelece a ordem dos turnos no combate. No início, cada participante realiza um teste de Destreza para determinar sua posição na ordem. O Mestre realiza um teste de Iniciativa para os monstros, e se forem criaturas idênticas, realiza um único teste com a mesma Iniciativa para todas.

Surpresa. Um combatente pego de surpresa no início do combate sofre Desvantagem na jogada de Iniciativa. Por exemplo, uma criatura é considerada Surpresa se não perceber que um emboscador escondido deu início ao combate.

Ordem de Iniciativa. O total do teste de um combatente é chamado de Contagem de Iniciativa, ou simplesmente Iniciativa. O Mestre organiza os combatentes da maior para a menor Iniciativa. Essa é a ordem em que os combatentes agem durante cada rodada.

Empates. Em caso de empate, o Mestre determina a ordem entre os monstros, enquanto os jogadores definem a ordem entre os personagens. O Mestre decide a ordem caso o empate ocorra entre um monstro e um personagem do jogador.

Seu Turno

No seu turno, você pode se mover uma distância igual ao seu Deslocamento e executar uma ação. Você decide se vai se mover ou executar sua ação primeiro.

As principais ações estão descritas em “Ações” no início deste capítulo, enquanto as características de um personagem e o bloco de estatísticas de um monstro também oferecem opções de ação. As regras de movimentação podem ser encontradas em “Movimento e Posição”, mais adiante.

Comunicação. Você pode se comunicar como desejar durante seu turno por meio de palavras e gestos breves. Isso não usa sua ação nem seu movimento.

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

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

Para interagir com um segundo objeto, é necessário executar a ação Usar Objeto. Alguns itens mágicos e objetos especiais sempre requerem uma ação para serem utilizados, conforme explicado em suas descrições.

O Mestre pode exigir uma ação para atividades que requerem cuidados especiais ou quando representarem obstáculos incomuns. Por exemplo, pode ser necessário executar a ação Usar Objeto para abrir uma porta emperrada ou girar uma manivela para abaixar uma ponte levadiça.

Não Fazer Nada no Seu Turno. Você pode escolher não se mover, executar uma ação ou simplesmente realizar nada em seu turno. Se estiver em dúvida, considere executar a ação Esquivar ou a ação Preparar para adiar sua ação.

JOGANDO COM UM GRID

Se você joga usando um grid quadriculado e miniaturas ou outros marcadores, siga estas regras.

Quadrados. Cada quadrado representa 1,5 metro.

Deslocamento. Mova-se quadrado a quadrado no grid, utilizando seu Deslocamento em segmentos de 1,5 metro. Para converter seu Deslocamento em quadrados, divida-o por 1,5. Por exemplo, 9 metros equivalem a 6 quadrados. Se você usar um grid com frequência, considere anotar seu Deslocamento em quadrados na ficha de personagem.

Entrando em um Quadrado. Para entrar em um quadrado, é necessário ter pelo menos 1 quadrado de movimento disponível. Entrar em um quadrado adjacente desocupado, seja diagonal ou ortogonalmente, custa 1 quadrado de movimento. Um quadrado de Terreno Difícil, por sua vez, custa 2 quadrados de movimento. Outros efeitos podem aumentar o custo de movimento de um quadrado.

Cantos. Movimento diagonal não pode atravessar o canto de paredes, árvores robustas ou qualquer outra característica do terreno que ocupe todo o seu espaço.

Distâncias. Para determinar a distância entre dois elementos em um grid — sejam eles criaturas ou objetos — conte os quadrados a partir de um quadrado adjacente a um deles e pare de contar no espaço do outro. Utilize a rota mais curta.

Fim do Combate

O combate termina quando um dos lados é derrotado, seja porque as criaturas foram mortas, nocauteadas, se renderam ou fugiram. O combate também pode encerrar-se se ambos os lados concordarem em finalizá-lo.

Movimento e Posição

No seu turno, você pode se mover uma distância igual ou menor que o seu Deslocamento, ou optar por não se mover.

Seu movimento pode incluir escalar, nadar, rastejar e saltar, conforme descrito no glossário de regras. Esses modos de movimento podem ser combinados com seu deslocamento regular ou representar todo o seu movimento.

Independentemente de como você se movimenta utilizando seu Deslocamento, subtraia a distância de cada parte de sua movimentação até que todo o Deslocamento tenha sido utilizado ou até você terminar de se mover, o que ocorrer primeiro.

O deslocamento de um personagem é definido durante sua criação. O deslocamento de um monstro é indicado em seu bloco de estatísticas. Veja também o glossário de regras para saber mais sobre Deslocamento, bem como sobre deslocamentos especiais, como o Deslocamento de Escalada, o Deslocamento de Natação ou o Deslocamento de Voo.

Terreno Difícil

Combatentes geralmente enfrentam desaceleração em Terreno Difícil. Exemplos de Terreno Difícil incluem entulhos, escadas íngremes, móveis baixos, neve, pântanos rasos e vegetação densa.

Cada metro de movimento em Terreno Difícil custa 1 metro adicional, mesmo que vários elementos no espaço sejam considerados Terreno Difícil.

Dividindo Seu Movimento

Você pode dividir seu movimento durante o turno, utilizando parte do seu deslocamento antes e depois de sua ação, Ação Bônus ou Reação. Por exemplo, se você tem um Deslocamento de 9 metros, pode mover-se 3 metros, executar uma ação e, em seguida, mover-se mais 6 metros.

Condição Caído

No seu turno, você pode voluntariamente ter a condição Caído (veja também o glossário de regras) sem gastar uma ação ou qualquer parte do seu Deslocamento, exceto se ele for 0.

Tamanho da Criatura

Uma criatura é classificada por seu tamanho, que determina a largura do espaço quadrado que ocupa em um mapa, de acordo com a tabela Tamanho e Espaço da Criatura. Essa tabela lista os tamanhos do menor (Minúsculo) ao maior (Colossal). O espaço de uma criatura refere-se à área que ela controla em combate e àquela necessária para uma luta eficaz.

O tamanho de um personagem é definido pela espécie, enquanto o tamanho de um monstro é indicado em seu bloco de estatísticas.

Tamanho e Espaço da Criatura

Tamanho	Espaço (Metro)	Espaço (Quadrados)
Minúsculo	0,75 por 0,75 metro	4 por quadrado
Pequeno	1,5 por 1,5 metro	1 por quadrado
Médio	1,5 por 1,5 metro	1 por quadrado
Grande	3 por 3 metros	4 quadrados (2 por 2)
Enorme	4,5 por 4,5 metros	9 quadrados (3 por 3)
Colossal	6 por 6 metros	16 quadrados (4 por 4)

Movendo-se entre Outras Criaturas

Durante seu movimento, você pode atravessar o espaço de um aliado, de uma criatura Incapacitada (veja também o glossário de regras), de uma criatura Minúscula ou de uma criatura que seja dois tamanhos maiores ou menores do que você.

O espaço de outra criatura é Terreno Difícil para você, a menos que a criatura seja Minúscula ou sua aliada.

Você não pode encerrar um movimento voluntariamente em um espaço ocupado por outra criatura. Se você terminar um turno em um espaço com outra criatura, você está Caído (veja também o glossário de regras), a menos que seja Minúsculo ou maior que a outra criatura.

Realizando um Ataque

Ao executar a ação Atacar, você realiza um ataque. Algumas ações, Ações Bônus e Reações também podem permitir que você realize um ataque. Ao usar uma arma Corpo a Corpo, disparar uma arma à Distância ou realizar uma jogada de ataque como parte de uma magia, um ataque segue a seguinte estrutura:

- 1: Escolha um Alvo.** Escolha um alvo dentro da distância do seu ataque: uma criatura, objeto ou local.
- 2: Determine os Modificadores.** O Mestre determina se o alvo tem cobertura (veja a próxima seção) e se você tem Vantagem ou Desvantagem contra ele. Além disso, magias, habilidades especiais e outros efeitos podem gerar penalidades ou bônus para a sua jogada de ataque.
- 3: Resolva o Ataque.** Realize a jogada de ataque, conforme detalhado anteriormente. Em caso de acerto, você joga o dano, a menos que esse ataque específico tenha regras que indiquem o contrário. Em vez do dano ou somados a ele, alguns ataques provocam efeitos especiais.

Atacantes e Alvos Invisíveis

Ao atacar um alvo que não pode ser visto, você tem Desvantagem na jogada de ataque. Isso ocorre quando você tenta adivinhar a localização do alvo ou quando ataca uma criatura que pode ouvir, mas não ver. Se o alvo não estiver no espaço atacado, você erra automaticamente.

Quando você não pode ser visto por uma criatura, suas jogadas de ataque têm Vantagem contra ela.

Se estiver escondido quando realizar uma jogada de ataque, você revela sua posição quando o ataque acertar ou errar.

Cobertura

Paredes, árvores, criaturas e outros obstáculos podem proporcionar cobertura durante o combate, tornando um alvo mais difícil de ser atingido.

Uma cobertura só beneficia o alvo se o ataque ou outro efeito se originar do lado oposto da cobertura. Se um alvo estiver atrás de múltiplas coberturas, apenas a de maior grau de proteção é aplicada — os graus não se acumulam. Por exemplo, se um alvo estiver atrás de uma criatura que concede Cobertura Parcial e de um tronco de árvore que concede Cobertura de 3/4, o alvo tem Cobertura de 3/4.

Cobertura

Grau	Benefício para o Alvo	Concedido por...
Parcial	+2 de bônus na CA e em Salvaguardas de Destreza	Outra criatura ou um objeto que cobre pelo menos metade do alvo
Três Quartos	+5 de bônus na CA e em Salvaguardas de Destreza	Um objeto que cobre pelo menos três quartos do alvo
Total	Não pode ser alvejado diretamente	Um objeto que cobre todo o alvo

Ataques à Distância

Ao realizar um ataque à distância, você pode utilizar um arco, arremessar um machado ou disparar projéteis para atingir um inimigo à distância. Muitas magias também envolvem ataques à distância.

Distância

Caso um ataque à distância, como um realizado com uma magia, tenha um alcance específico, você não pode atacar um alvo que esteja fora desse alcance.

Alguns ataques à distância, como os realizados com um Arco Longo, possuem dois alcances. O menor número representa o alcance normal, enquanto o maior número indica o alcance máximo. Sua jogada de ataque tem Desvantagem quando o alvo está além do alcance normal, e você não pode atacar um alvo que esteja além do alcance máximo.

Ataques à Distância em Combate Corpo a Corpo

É mais difícil realizar um ataque à distância quando há um inimigo próximo a você. Ao realizar um ataque à distância com uma arma, magia ou outro meio, você tem Desvantagem na jogada se estiver a 1,5 metro de um inimigo à sua vista e que não tem a condição Incapacitado (veja o glossário de regras).

Ataques Corpo a Corpo

Um ataque corpo a corpo permite atacar um alvo ao seu alcance. Normalmente, um ataque corpo a corpo utiliza uma arma empunhada ou um Ataque Desarmado. Muitos monstros realizam ataques corpo a corpo com garras, dentes ou outras partes do corpo. Algumas magias também incluem ataques corpo a corpo.

Alcance

Com um alcance de 1,5 metro, uma criatura pode atacar alvos até essa distância em um ataque corpo a corpo. Algumas criaturas, de acordo com suas descrições, possuem ataques corpo a corpo com alcance superior a 1,5 metro.

Ataques de Oportunidade

Combatentes estão sempre atentos para quando os inimigos baixam a guarda. Mover-se descuidadamente perto dos inimigos coloca você em risco ao provocar um Ataque de Oportunidade.

Evitando Ataques de Oportunidade. Você não provoca um Ataque de Oportunidade ao Desengajar, Teleportar ou ser movido sem usar seu movimento, ação, Ação Bônus ou Reação. Por exemplo, não ocorre Ataque de Oportunidade se uma explosão o arremessar para fora do alcance de um inimigo ou se você cair próximo a ele.

Realizando um Ataque de Oportunidade. Um Ataque de Oportunidade pode ser realizado quando uma criatura que você consegue ver sai do seu alcance. Para efetuar o ataque, use uma Reação e realize um ataque corpo a corpo com uma arma ou um Ataque Desarmado contra a criatura. O ataque acontece imediatamente antes que o alvo saia do seu alcance.

Combate Montado

Para servir como montaria, uma criatura voluntária deve ser pelo menos um tamanho maior que o cavaleiro e ter uma anatomia adequada, seguindo as regras abaixo.

Montando e Desmontando

Enquanto se move, você pode montar ou desmontar uma criatura que esteja a até 1,5 metro de você. Montar ou desmontar custa um movimento equivalente à metade do seu Deslocamento (arredondado para baixo). Por exemplo, com um Deslocamento de 9 metros, você utiliza 4,5 metros de movimento para montar um cavalo.

Controlando uma Montaria

Você só pode controlar uma montaria se ela tiver sido treinada para aceitar um cavaleiro, como cavalos, mulas e outras criaturas domesticadas semelhantes.

Ao montar uma montaria controlada, sua Iniciativa passa a valer para ela. A montaria se move no seu turno de acordo com suas ordens e possui apenas três opções de ação: Correr, Desengajar e Esquivar. A montaria controlada pode se mover e agir no turno em que você a monta.

Por outro lado, uma montaria independente — que permite que você a monte, mas não obedece ao seu controle — mantém sua posição na ordem de Iniciativa e se move e age de acordo com sua própria vontade.

Caindo de uma Montaria

Se um efeito tentar mover sua montaria contra a vontade dela enquanto você estiver montado, você deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza CD 10 ou cai da montaria e tem a condição Caído (veja

o glossário de regras) em um espaço desocupado a até 1,5 metro dela.

Enquanto estiver montado, você deve realizar a mesma salvaguarda caso você ou sua montaria estejam Caídos.

Combate Subaquático

Um combate subaquático segue estas regras.

Armas Restringidas

Ao realizar uma jogada de ataque corpo a corpo com uma arma debaixo d'água, uma criatura que não possui Deslocamento de Natação tem Desvantagem na jogada de ataque, a menos que a arma cause dano Perfurante.

Uma jogada de ataque à distância com uma arma debaixo d'água automaticamente erra um alvo que está além do alcance normal da arma e tem Desvantagem contra alvos dentro do alcance normal.

Resistência a Fogo

Qualquer coisa debaixo d'água tem Resistência a dano Ígneo (explicado em "Dano e Cura").

Dano e Cura

Ferimentos e risco de morte são ameaças comuns em D&D, conforme detalhado nas regras a seguir.

Pontos de Vida

Pontos de Vida refletem a resiliência e a vontade de viver. Criaturas com mais Pontos de Vida são mais difíceis de eliminar. Seus Pontos de Vida máximos correspondem ao total quando não estão feridas, enquanto os Pontos de Vida atuais podem variar do máximo até o mínimo, que é 0.

Sempre que sofrer dano, subtraia-os dos seus Pontos de Vida. Enquanto não atingir 0, a perda deles não impacta suas habilidades.

Caso você tenha metade ou menos dos seus Pontos de Vida, está Sangrando. Isso não afeta o jogo diretamente, mas pode desencadear outros efeitos.

Jogadas de Dano

Cada arma, magia e habilidade de monstro que causa dano indica o valor de dano que inflige. Você joga os dados de dano, adiciona quaisquer modificadores e aplica o dano ao seu alvo. Se houver uma redução no dano, é possível causar 0 de dano, mas não um dano negativo.

Ao atacar com uma arma, você adiciona seu modificador de atributo — o mesmo utilizado na jogada de ataque — à jogada de dano. Uma magia específica

DESCANSO

Aventureiros não podem passar o tempo todo se aventurando e precisam de descanso entre as aventuras. Todas as criaturas podem realizar um Descanso Curto de uma hora e um Descanso Longo de 8 horas. Recuperar Pontos de Vida é um dos principais benefícios desse descanso. As regras para os Descansos Curtos e Longos estão descritas no glossário de regras.

quais dados devem ser jogados para dano e se é necessário adicionar modificadores. A menos que uma regra indique o contrário, não se adiciona o modificador de atributo a um valor fixo de dano que não utiliza dados, como o dano de uma Zarabatana. Veja "Equipamento" para os dados de dano das armas e "Magias" para os dados de dano das magias.

Acertos Críticos

Ao obter um Acerto Crítico, você causa dano adicional. Jogue os dados de dano do ataque duas vezes, some-os e adicione os modificadores relevantes. Por exemplo, ao obter um Acerto Crítico com uma Adaga, jogue 2d4 em vez de 1d4 e inclua o modificador de atributo apropriado. Se o ataque incluir outros dados de dano, como os do Ataque Furtivo do Ladino, jogue também esses dados duas vezes.

Salvaguardas e Dano

Dano causado por salvaguardas usa estas regras.

Dano Contra Vários Alvos

Ao criar um efeito de dano que obriga dois ou mais alvos a realizar salvaguardas simultaneamente, jogue o dano uma única vez para todos os alvos. Por exemplo, ao usar *Bola de Fogo*, o mago joga o dano da magia uma vez para todas as criaturas afetadas pela explosão.

Metade do Dano

Muitos efeitos de salvaguarda causam dano reduzido pela metade (arredondado para baixo) ao alvo se a salvaguarda for bem-sucedida, sendo esse dano equivalente à metade do que ocorreria em caso de falha.

Tipos de Dano

Cada situação de dano possui um tipo, como Cortante ou Ígneo. Os tipos de dano estão listados no glossário de regras e não têm regras próprias, mas outras regras, como Resistência, dependem deles.

Resistência e Vulnerabilidade

Algumas criaturas e objetos possuem Resistência ou Vulnerabilidade a determinados tipos de dano. Se você tem Resistência a um tipo de dano, este é reduzido pela metade (arredondado para baixo). Por outro lado, se você tem Vulnerabilidade a um tipo de dano, este é duplicado. Por exemplo, se você possui Resistência a dano Gélido, ele é reduzido pela metade, enquanto se tiver Vulnerabilidade a dano Ígneo, o dano é dobrado.

Não Acumula

Situações de Resistência ou Vulnerabilidade que afetam o mesmo tipo de dano são consideradas como uma só. Por exemplo, se você tiver Resistência a dano Necrótico e a qualquer outro tipo de dano, o dano Necrótico será reduzido pela metade.

Ordem de Aplicação

Os modificadores de dano são aplicados na seguinte ordem: primeiro os ajustes (bônus, penalidades ou

multiplicadores), em seguida a Resistência a Dano e, por último, a Vulnerabilidade.

Por exemplo, uma criatura possui Resistência a todos os tipos de dano e Vulnerabilidade a dano Ígneo, estando dentro de uma aura mágica que reduz todo tipo de dano em 5. Se ela sofrer 28 pontos de dano Ígneo, o dano é primeiramente reduzido em 5 (para 23), depois diminuído pela metade devido à Resistência da criatura (arredondado para 11) e, por fim, dobrado em função de sua Vulnerabilidade (para 22).

Imunidade

Certas criaturas e objetos possuem imunidade a tipos específicos de dano e condições. A imunidade a um tipo de dano significa que você não sofre dano desse tipo, enquanto a imunidade a uma condição indica que você não é afetado por ela.

Cura

Os Pontos de Vida podem ser recuperados por magia, como *Curar Ferimentos* ou uma *Poção de Cura*, ou por meio de um Descanso Curto ou Longo (veja o glossário de regras). Ao receber cura, adicione os Pontos de Vida recuperados aos seus atuais, sem ultrapassar seus Pontos de Vida Máximos. Qualquer cura que exceda esse máximo é perdida. Por exemplo, se você receber 8 Pontos de Vida de cura, tiver 14 atualmente e um máximo de 20, você só recupera 6.

Reduzindo a 0 Pontos de Vida

Quando os Pontos de Vida de uma criatura são reduzidos a 0, ela morre definitivamente ou fica Inconsciente, conforme explicado a seguir.

Morte Instantânea

Aqui estão as principais formas de uma criatura morrer instantaneamente:

Morte de um Monstro. Um monstro morre assim que seus Pontos de Vida são reduzidos a 0, mas o Mestre pode ignorar essa regra para um monstro específico e tratá-lo como um personagem.

Pontos de Vida Máximos em 0. Uma criatura morre se seus Pontos de Vida máximos forem reduzidos a 0. Certos efeitos drenam energia vital, reduzindo Pontos de Vida máximos de uma criatura.

Dano Maciço. Se o dano reduzir um personagem a 0 Pontos de Vida e houver dano excedente, o personagem morre se o restante for igual ou superior aos seus Pontos de Vida máximos. Por exemplo, se o personagem tiver 12 Pontos de Vida máximos, estiver com 6 Pontos de Vida e sofrer 18 de dano, ele é re-

Nocauteando uma Criatura

Ao reduzir uma criatura a 0 Pontos de Vida com um ataque corpo a corpo, pode optar por deixá-la com 1 Ponto de Vida e impor a condição Inconsciente. A criatura inicia um Descanso Curto, ao final do qual a condição termina. Essa condição também encerra antes se a criatura recuperar qualquer Ponto de Vida ou se alguém executar uma ação para prestar primeiros socorros a ela, exigindo um teste bem-sucedido de Sabedoria (Medicina) CD 10.

duzido a 0 Pontos de Vida, com 12 de dano restante. Nesse caso, o personagem morre, pois 12 é igual aos seus Pontos de Vida máximos.

Morte de Personagem

Se seu personagem morrer, o grupo pode encontrar uma forma mágica de revivê-lo, como a magia *Reviver os Mortos*, ou conversar com o Mestre sobre a criação de um novo personagem para integrar o grupo. Veja o glossário de regras para mais detalhes sobre a morte.

Caindo Inconsciente

Ao ser reduzido a 0 Pontos de Vida e não morrer instantaneamente, você tem a condição Inconsciente (veja o glossário de regras) até recuperar qualquer quantidade de Pontos de Vida e precisa realizar Salvaguardas contra Morte (veja abaixo).

Salv guarda Contra Morte

Sempre que você iniciar seu turno com 0 Pontos de Vida, deve realizar uma Salvaguarda contra Morte para determinar se está se aproximando da morte ou conseguindo se manter vivo.

Diferente das outras salvaguardas, esta não está vinculada a um valor de atributo. Agora, você está nas mãos do destino.

Três Sucessos/Fracassos. Se o resultado for 10 ou mais, você alcança um sucesso. Caso contrário, você falha. Um sucesso ou fracasso, por si só, não tem impacto. Ao obter o terceiro sucesso, você se torna Estável (veja “Estabilizando um Personagem” abaixo). Ao obter o terceiro fracasso, você morre.

Os sucessos e fracassos não precisam ser consecutivos; registre ambos até alcançar três do mesmo tipo. As contagens retornam a 0 quando você recupera Pontos de Vida ou se torna Estável.

Tirando 1 ou 20. Um resultado de 1 no d20 para uma Salvaguarda contra Morte conta como duas falhas. Um 20 no d20 significa que você recupera 1 Ponto de Vida.

Dano com 0 Pontos de Vida. Ao sofrer dano com 0 Pontos de Vida, você falha em uma Salvaguarda Contra a Morte. Se o dano for oriundo de um Acerto Crítico, você recebe o dobro de dano. Se o dano for igual ou superior aos seus Pontos de Vida máximos, você morre.

Estabilizando um Personagem

Você pode executar a ação Ajudar para tentar estabilizar uma criatura com 0 Pontos de Vida, realizando um teste bem-sucedido de Sabedoria (Medicina) CD 10.

Uma criatura estável não realiza Salvaguardas Contra Morte mesmo que tenha 0 pontos de vida, mas ainda tem a condição Inconsciente. Se a criatura sofrer dano, ela deixa de ser estável e começa a realizar novamente os Salvaguardas Contra Morte. Uma criatura estável que não tenha sido curada recupera 1 ponto de vida após 1d4 horas.

Pontos de Vida Temporários

Algumas magias e outros efeitos conferem Pontos de Vida Temporários, sendo um amortecedor contra a perda de Pontos de Vida reais, conforme explicado abaixo.

Perda de Pontos de Vida Temporários Primeiro

Se você tiver Pontos de Vida Temporários e sofrer dano, esses pontos são perdidos primeiro, e qualquer dano restante é subtraído dos seus Pontos de Vida. Por exemplo, se você tiver 5 Pontos de Vida Temporários e sofrer 7 de dano, perde esses pontos e, em seguida, 2 Pontos de Vida.

Duração

Os Pontos de Vida Temporários duram até se esgotarem ou até você completar um Descanso Longo (veja o glossário de regras).

Eles Não Acumulam

Os Pontos de Vida Temporários não podem ser acumulados. Se você tiver Pontos de Vida Temporários e receber mais, você decide se mantém os que possui ou se aceita os novos. Por exemplo, se uma magia lhe concede 12 Pontos de Vida Temporários quando você já tem 10, você pode escolher entre 12 ou 10, não 22.

Não são Pontos de Vida ou Cura

Os Pontos de Vida Temporários não podem ser somados aos seus Pontos de Vida, a cura não pode restaurá-los e o recebimento de Pontos de Vida Temporários não é considerado cura. Como os Pontos de Vida Temporários não são Pontos de Vida, uma criatura pode estar com os Pontos de Vida totais e ainda assim receber Pontos de Vida Temporários.

Se você tiver 0 Pontos de Vida, e receber Pontos de Vida Temporários, você não recupera a consciência. Somente a cura verdadeira pode lhe salvar.