

DUNGEONS & DRAGONS®

ESCUDO DO MESTRE

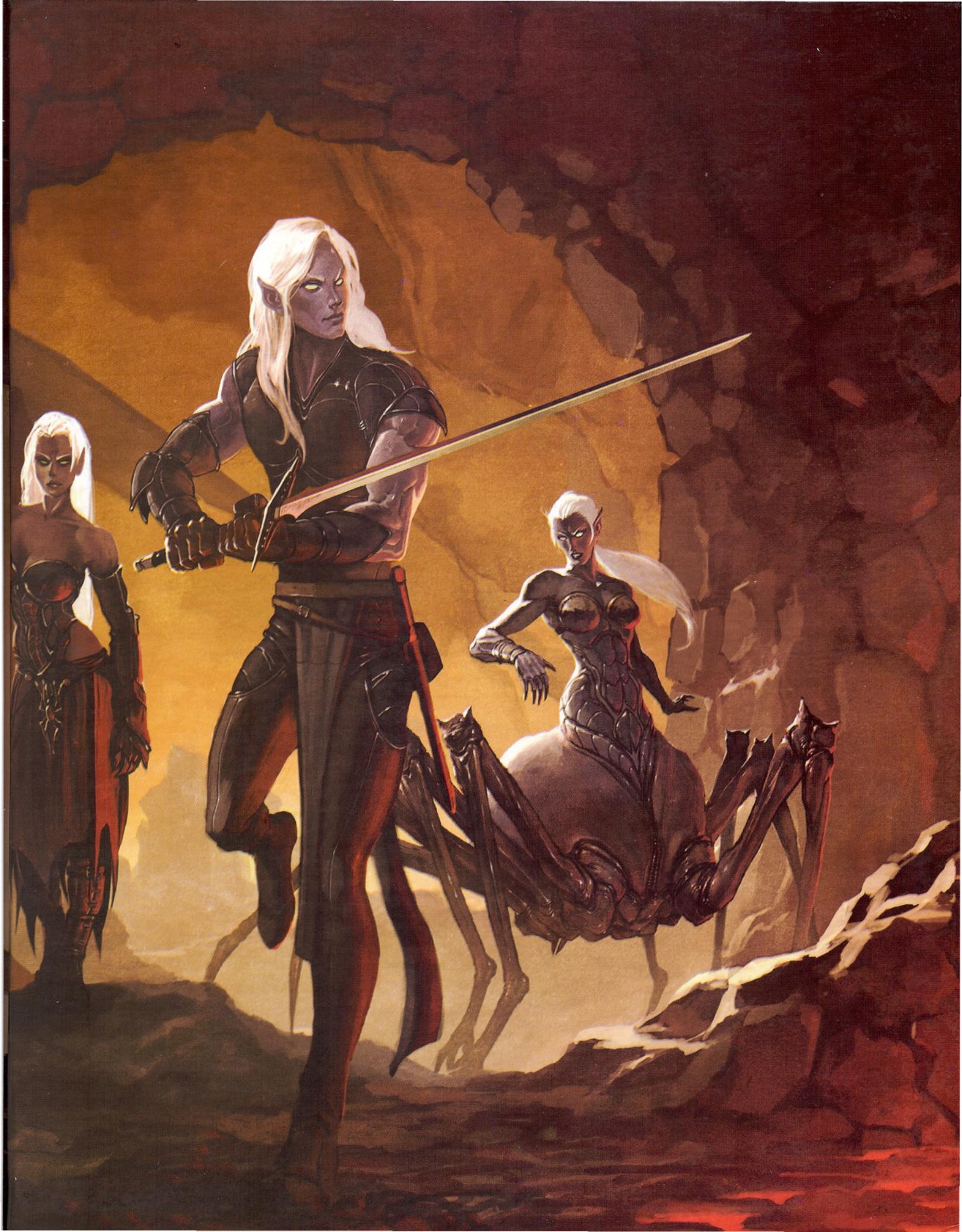


ACESSÓRIO PARA RPG









RECOMPENSAS EM PONTOS DE EXPERIÊNCIA

(GDM 120)

| Nível do Monstro | Monstro Padrão | Lacaio | Elite | Solitário |
|------------------|----------------|--------|-------|-----------|
| 1 | 100 | 25 | 200 | 500 |
| 2 | 125 | 31 | 250 | 625 |
| 3 | 150 | 38 | 300 | 750 |
| 4 | 175 | 44 | 350 | 875 |
| 5 | 200 | 50 | 400 | 1,000 |
| 6 | 250 | 63 | 500 | 1,250 |
| 7 | 300 | 75 | 600 | 1,500 |
| 8 | 350 | 88 | 700 | 1,750 |
| 9 | 400 | 100 | 800 | 2,000 |
| 10 | 500 | 125 | 1,000 | 2,500 |
| 11 | 600 | 150 | 1,200 | 3,000 |
| 12 | 700 | 175 | 1,400 | 3,500 |
| 13 | 800 | 200 | 1,600 | 4,000 |
| 14 | 1,000 | 250 | 2,000 | 5,000 |
| 15 | 1,200 | 300 | 2,400 | 6,000 |
| 16 | 1,400 | 350 | 2,800 | 7,000 |
| 17 | 1,600 | 400 | 3,200 | 8,000 |
| 18 | 2,000 | 500 | 4,000 | 10,000 |
| 19 | 2,400 | 600 | 4,800 | 12,000 |
| 20 | 2,800 | 700 | 5,600 | 14,000 |

| Nível do Monstro | Monstro Padrão | Lacaio | Elite | Solitário |
|------------------|----------------|--------|---------|-----------|
| 21 | 3,200 | 800 | 6,400 | 16,000 |
| 22 | 4,150 | 1,038 | 8,300 | 20,750 |
| 23 | 5,100 | 1,275 | 10,200 | 25,500 |
| 24 | 6,050 | 1,513 | 12,100 | 30,250 |
| 25 | 7,000 | 1,750 | 14,000 | 35,000 |
| 26 | 9,000 | 2,250 | 18,000 | 45,000 |
| 27 | 11,000 | 2,750 | 22,000 | 55,000 |
| 28 | 13,000 | 3,250 | 26,000 | 65,000 |
| 29 | 15,000 | 3,750 | 30,000 | 75,000 |
| 30 | 19,000 | 4,750 | 38,000 | 95,000 |
| 31 | 23,000 | 5,750 | 46,000 | 115,000 |
| 32 | 27,000 | 6,750 | 54,000 | 135,000 |
| 33 | 31,000 | 7,750 | 62,000 | 155,000 |
| 34 | 39,000 | 9,750 | 78,000 | 195,000 |
| 35 | 47,000 | 11,750 | 94,000 | 235,000 |
| 36 | 55,000 | 13,750 | 110,000 | 275,000 |
| 37 | 63,000 | 15,750 | 126,000 | 315,000 |
| 38 | 79,000 | 19,750 | 158,000 | 395,000 |
| 39 | 95,000 | 23,750 | 190,000 | 475,000 |
| 40 | 111,000 | 27,750 | 222,000 | 555,000 |

* Para calcular o XP desejado de um encontro ou de uma missão do mesmo nível dos PdJs, multiplique o XP de um Monstro Padrão do nível deles pelo número de PdJs no grupo. Para missões menores, este valor é igual ao de um Monstro Padrão.

DANO POR NÍVEL

(GDM 42)

| Level | Exemplos de Dano Comum | | | Exemplos de Dano Limitado | | |
|-------|------------------------|----------|----------|---------------------------|----------|----------|
| | Baixo | Médio | Elevado | Baixo | Médio | Elevado |
| 1-3 | 1d6 + 3 | 1d10 + 3 | 2d6 + 3 | 3d6 + 3 | 2d10 + 3 | 3d8 + 3 |
| 4-6 | 1d6 + 4 | 1d10 + 4 | 2d8 + 4 | 3d6 + 4 | 3d8 + 4 | 3d10 + 4 |
| 7-9 | 1d8 + 5 | 2d6 + 5 | 2d8 + 5 | 3d8 + 5 | 3d10 + 5 | 4d8 + 5 |
| 10-12 | 1d8 + 5 | 2d6 + 5 | 3d6 + 5 | 3d8 + 5 | 4d8 + 5 | 4d10 + 5 |
| 13-15 | 1d10 + 6 | 2d8 + 6 | 3d6 + 6 | 3d10 + 6 | 4d8 + 6 | 4d10 + 6 |
| 16-18 | 1d10 + 7 | 2d8 + 7 | 3d8 + 7 | 3d10 + 6 | 4d10 + 7 | 4d12 + 7 |
| 19-21 | 2d6 + 7 | 3d6 + 8 | 3d8 + 7 | 4d8 + 7 | 4d10 + 7 | 4d12 + 7 |
| 22-24 | 2d6 + 8 | 3d6 + 8 | 4d6 + 8 | 4d8 + 8 | 4d12 + 8 | 5d10 + 8 |
| 25-27 | 2d8 + 9 | 3d8 + 9 | 4d6 + 9 | 4d10 + 9 | 5d10 + 9 | 5d12 + 9 |
| 28-30 | 2d8 + 10 | 3d8 + 10 | 4d8 + 10 | 4d10 + 9 | 5d10 + 9 | 5d12 + 9 |

Vantagem de Combate

(LDJ 280)

O personagem recebe vantagem de combate quando o defensor está...

- ◆ Atordoado (Página 277)
- ◆ Cego (Página 277)
- ◆ Correndo (Página 288)
- ◆ Derrubado (só ataques corpo a corpo) (Página 277)
- ◆ Escalando (Página 182)
- ◆ Flanqueado pelo atacante (Página 285)
- ◆ Impedido (Página 277)
- ◆ Incapaz de enxergar o atacante (Página 281)
- ◆ Inconsciente (Página 277)
- ◆ Indefeso (Página 277)
- ◆ Pasma (Página 277)
- ◆ Se equilibrando (Página 180)
- ◆ Se espremendo (Página 290)
- ◆ Surpreso (Página 277)

MODIFICADORES DE ATAQUE

(LDJ 279)

| Circunstância | Modificador |
|---|-------------|
| Longo alcance (somente ataques com armas) | -2 |
| Investida (somente corpo a corpo) | +1 |
| O alvo tem cobertura | -2 |
| O alvo tem cobertura superior | -5 |
| O alvo tem ocultação (Apenas corpo a corpo e à distância) | -2 |
| O alvo tem ocultação total (Apenas corpo a corpo e à distância) | -5 |
| O atacante está derrubado | -2 |
| O atacante está impedido | -2 |
| Vantagem de combate contra o alvo | +2 |

CLASSE DE DIFICULDADE POR NÍVEL (GDM 42)

| Nível | Fácil | Moderada | Difícil |
|-------|-------|----------|---------|
| 1-3 | 5 | 10 | 15 |
| 4-6 | 7 | 12 | 17 |
| 7-9 | 8 | 14 | 19 |
| 10-12 | 10 | 16 | 21 |
| 13-15 | 11 | 18 | 23 |
| 16-18 | 13 | 20 | 25 |
| 19-21 | 14 | 22 | 27 |
| 22-24 | 16 | 24 | 29 |
| 25-27 | 17 | 26 | 31 |
| 28-30 | 19 | 28 | 33 |

GRAVIDADE DA QUEDA DE ACORDO COM O NÍVEL DO PERSONAGEM (GDM 44)

| Nível | Dolorosa | Perigosa | Mortífera |
|-------|----------|----------|-----------|
| 1-5 | 6 m | 9 m | 12 m |
| 6-10 | 9 m | 15 m | 21 m |
| 11-15 | 12 m | 21 m | 33 m |
| 16-20 | 18 m | 27 m | 42 m |
| 21-25 | 24 m | 33 m | 54 m |
| 26-30 | 27 m | 39 m | 60m |

EVOLUÇÃO DO PERSONAGEM (LDJ 29)

| XP Total | Nível | XP Total | Nível |
|----------|-------|-----------|-------|
| 0 | 1 | 69.000 | 16 |
| 1.000 | 2 | 83.000 | 17 |
| 2.225 | 3 | 99.000 | 18 |
| 3.750 | 4 | 119.000 | 19 |
| 5.500 | 5 | 143.000 | 20 |
| 7.500 | 6 | 175.000 | 21 |
| 10.000 | 7 | 210.000 | 22 |
| 13.000 | 8 | 255.000 | 23 |
| 16.500 | 9 | 310.000 | 24 |
| 20.500 | 10 | 375.000 | 25 |
| 26.000 | 11 | 450.000 | 26 |
| 32.000 | 12 | 550.000 | 27 |
| 39.000 | 13 | 675.000 | 28 |
| 47.000 | 14 | 825.000 | 29 |
| 57.000 | 15 | 1.000.000 | 30 |

COMIDA, BEBIDA E HOSPEDAGEM (LDJ 222)

| Item | Preço |
|----------------------------|-------|
| Comida | |
| Refeição comum | 2 PP |
| Banquete | 5 PO |
| Bebida | |
| Jarra de cerveja | 2 PP |
| Garrafa de vinho | 5 PO |
| Hospedagem (diária) | |
| Quarto comum | 5 PP |
| Quarto de luxo | 2 PO |

AÇÕES EM COMBATE (LDJ 289)

| Ações padrão | Descrição | Página |
|------------------------------|--|--------|
| Administrar uma poção | Auxilia uma criatura inconsciente a ingerir uma poção | 255 |
| Agarrar | Agarra um inimigo | 287 |
| Ataque básico | Desfere um ataque básico | 287 |
| Defesa total | +2 em todas as defesas até o começo do próximo turno do personagem | 290 |
| Encontrão | Empurra o alvo 1 quadrado e ajusta para o espaço desocupado | 290 |
| Equipar ou guardar um escudo | Usa um escudo ou o coloca de lado | – |
| Golpe de misericórdia | Sucesso decisivo contra um oponente indefeso | 290 |
| Investida | Percorre o deslocamento e realiza um ataque básico corpo a corpo ou um encontrão | 291 |
| Preparar uma ação | Prepara uma ação que será executada quando um gatilho específico ocorrer | 291 |
| Prestar auxílio | Auxilia na jogada de ataque, na defesa, ou num teste de atributo ou perícia de um aliado | 292 |
| Retomar o fôlego | Gasta um pulso de cura e recebe +2 de bônus nas defesas (uma vez por encontro) | 292 |

| Ações de movimento | Descrição | Página |
|--------------------|--|--------|
| Ajustar | Move-se 1 quadrado sem provocar ataques de oportunidade | 287 |
| Caminhar | Percorre até seu deslocamento | 288 |
| Corrida | Percorre até o deslocamento +2; concede vantagem de combate e -5 nas jogadas de ataque até o próximo turno | 289 |
| Escapar | Escapa da manobra agarrar e ajusta | 290 |
| Espremer-se | Reduz o espaço em 1; percorre metade do deslocamento | 290 |
| Levantar-se | O personagem, derrubado, se levanta e concede vantagem de combate | 291 |
| Rastejar | Enquanto estiver derrubado, percorre metade do deslocamento | 292 |

| Ações mínimas | Descrição | Página |
|----------------------------|---|--------|
| Abrir ou fechar uma porta | Abre ou fecha uma porta ou recipiente que não esteja trancado ou emperrado | 267 |
| Apanhar um objeto | Apanha um objeto no espaço do personagem ou num quadrado desocupado dentro do alcance | 267 |
| Carregar uma besta | Carrega uma besta para dispará-la novamente | 219 |
| Ingerir uma poção | Ingere uma poção | 255 |
| Jogar-se no chão | O personagem se joga no chão | 277 |
| Pegar ou guardar um objeto | Pega ou guarda um objeto nas posses do personagem | – |
| Sacar ou guardar uma arma | Saca ou embainha uma arma | – |

| Ação imediata | Descrição | Página |
|----------------|--|--------|
| Ação preparada | Realiza uma ação preparada quando ocorre o gatilho | 291 |

| Ação de oportunidade | Descrição | Página |
|------------------------|---|--------|
| Ataque de oportunidade | Desfere um ataque básico corpo a corpo contra um inimigo que provocou um ataque de oportunidade | 288 |

| Ações livres | Descrição | Página |
|----------------------------|--|--------|
| Encerrar a manobra agarrar | Liberta um inimigo | 287 |
| Falar | Pronuncia algumas frases | 267 |
| Gastar um ponto de ação | Gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional (uma vez por encontro, exceto em rodadas surpresa) | 291 |
| Largar objetos empunhados | Larga qualquer objeto que estiver em suas mãos | 267 |

| Nenhuma Ação | Descrição | Página |
|--------------|--|--------|
| Adiar | Suspende o turno do personagem até outro momento na rodada | 287 |

CDS PARA AS PERÍCIAS MAIS USADAS

| | |
|--|----------------------------------|
| Escalar | |
| Escalar uma escada | Atletismo CD 0 |
| Escalar uma corda | Atletismo CD 10 |
| Escalar uma superfície irregular (parede de caverna) | Atletismo CD 15 |
| Escalar uma superfície regular (parede de tijolos) | Atletismo CD 20 |
| Superfície muito lisa | Atletismo CD +5 |
| Superfície escorregadia | Atletismo CD +5 |
| Usando o kit de escalada | +2 no teste |
| Escalando onde o personagem pode se apoiar | +5 no teste |
| Escalada acelerada | -5 no teste |
| Escapar da manobra agarrar | Teste de Acrobacia vs. Reflexos |
| | Teste de Atletismo vs. Fortitude |
| Escapar de amarras | Acrobacia CD 20 |
| Escapar como uma ação padrão | CD +10 |
| Rastrear | |
| Solo macio (neve, areia, lama) | Percepção CD 15 |
| Solo firme (madeira ou rocha) | Percepção CD 25 |
| Criatura grande ou maior, ou em grupo de 10+ | +5 no teste |
| Choveu ou nevou sobre os rastros | Percepção CD +10 |
| Cada dia depois da criação do rastro | Percepção CD +2 |
| A presa ocultou os rastros | Percepção CD +5 |

Detectar Magia

| | |
|--------------------------------|----------------------------------|
| Identificar conjuração ou zona | Arcanismo CD 15 + nível da magia |
| Identificar efeito mágico | Arcanismo CD 20 + nível da magia |
| Sentir a presença da magia | Arcanismo CD 20 + nível da magia |

Socorro

| | |
|---|---------------|
| Conceder reutilização de retomar fôlego | Socorro CD 10 |
| Estabilizar um moribundo | Socorro CD 15 |
| Conceder teste de resistência | Socorro CD 15 |

Ouvir

| | |
|-----------------------|---|
| Batalha | Percepção CD 0 |
| Conversação normal | Percepção CD 10 |
| Sussuros | Percepção CD 20 |
| Através de uma porta | Percepção CD +5 |
| Através de uma parede | Percepção CD +10 |
| Distante | Percepção CD +1 a cada 2 quadrados de distância |

Jogando testes e ataques

- ♦ **Ataques:** 1d20 + metade do nível + modificador de atributo (+ bônus de proficiência, se for um ataque com arma) + outros modificadores
- ♦ **Testes:** 1d20 + metade do nível + modificador de atributo (+5 se for treinado na perícia) + outros modificadores

FONTES DE LUZ

| Fonte | Raio | Brilho | Duração |
|--------------------------------------|------|----------|--------------|
| Vela | 2 | penumbra | 1 hora |
| Tocheiro de parede | 5 | pleno | 1 hora |
| Lanterna | 10 | pleno | 8 horas/0,5l |
| Fogueira de acampamento | 10 | pleno | 8 horas |
| Bastão solar | 20 | pleno | 4 horas |
| Fungo fosforescente | 10 | penumbra | contínua |
| Criatura flamejante Miúda | 2 | pleno | contínua |
| Criatura flamejante Pequena | 5 | pleno | contínua |
| Criatura flamejante Média | 10 | pleno | contínua |
| Criatura flamejante Grande | 20 | pleno | contínua |
| Criatura flamejante Enorme ou Imensa | 40 | pleno | contínua |

CDS PARA QUEBRAR OU ROMPER ITENS COMUNS

(LDJ 262)

| Teste de força para: | CD |
|--|----|
| Derrubar uma porta de madeira | 16 |
| Derrubar uma porta com tramela | 20 |
| Derrubar uma porta de pedra ou de ferro | 25 |
| Derrubar uma porta de adamantite | 29 |
| Romper um portal energético | 38 |
| Manter aberto um portão levadiço de madeira | 23 |
| Manter aberto um portão levadiço de ferro | 28 |
| Manter aberto um portão levadiço de adamantite | 33 |
| Romper amarras | 26 |
| Romper correntes de ferro | 30 |
| Romper correntes de adamantite | 34 |
| Quebrar um baú de madeira | 19 |
| Quebrar uma caixa de ferro | 26 |
| Quebrar uma caixa de adamantite | 32 |
| Arrebear uma parede de madeira (15 cm espessura) | 26 |
| Arrebear uma parede de alvenaria (30 cm espessura) | 35 |
| Arrebear uma parede escavada (90 cm espessura) | 43 |

Cobertura (Ldj 280)

- ♦ **Cobertura (-2 de Penalidade nas Jogadas de Ataque):** O alvo está atrás de uma quina de parede ou protegido por uma característica de terreno. Por exemplo, a criatura pode estar no mesmo quadrado de uma árvore pequena ou escondido atrás de um pilar, peça de mobília ou mureta.
- ♦ **Cobertura Superior (-5 de Penalidade nas Jogadas de Ataque):** O alvo está protegido por uma característica de terreno significativa, como uma janela, um pórtico, uma grade ou uma seteira.
- ♦ **Ataques de Área e Contíguos:** Tratando-se de um ataque de área ou contíguo, o alvo tem cobertura se houver uma obstrução entre ele e o quadrado de origem e não entre ele e o atacante.
- ♦ **Alcance:** Se uma criatura com alcance ataca um alvo atrás de uma obstrução que lhe traria cobertura se ele estivesse no mesmo quadrado, considere que o alvo tem cobertura. Por exemplo, um personagem atrás de um pequeno pilar, mesmo que não esteja no mesmo quadrado, recebe cobertura contra os ataques de um ogro que estiver do outro lado.
- ♦ **Criaturas e Cobertura:** Se um personagem realiza um ataque à distância contra um alvo e inimigos se encontram no caminho do disparo, o alvo tem cobertura. Contudo, aliados nunca concedem cobertura para os adversários; além disso, nenhuma criatura (aliada ou inimiga) concede cobertura para os ataques corpo a corpo, de área ou contíguos.
- ♦ **Definindo a Cobertura:** Para definir se um alvo tem ou não cobertura, escolha uma das quinas do quadrado do atacante (ou do ponto de origem do efeito) e trace linhas imaginárias desse ponto para todas as quinas de um único quadrado ocupado pelo alvo. Se uma ou duas dessas linhas estiverem bloqueadas por um obstáculo ou um oponente, o alvo tem cobertura (uma linha não está bloqueada se percorrer a lateral de uma obstrução ou do quadrado de uma criatura inimiga. Se três ou quatro dessas linhas estiverem bloqueadas, mas ainda houver linha de efeito, então o alvo tem cobertura superior).

Ocultação (Ldj 281)

- ♦ **Ocultação (-2 de Penalidade nas Jogadas de Ataque):** O alvo está num quadrado com escuridão leve ou está adjacente ao personagem, mas num quadrado com escuridão pesada.
- ♦ **Ocultação Total (-5 de Penalidade nas Jogadas de Ataque):** É impossível enxergar o alvo. Ele está invisível, num quadrado com escuridão total ou num quadrado com escuridão pesada, mas não está adjacente ao personagem.
- ♦ **Somente Ataques Corpo a Corpo e à Distância:** As penalidades de ataque da ocultação só afetam os alvos de ataques corpo a corpo ou à distância.

ATORDOADO

- ◆ Concede vantagem de combate para os inimigos.
- ◆ Incapaz de realizar ações.
- ◆ Incapaz de flanquear os adversários.

CEGO

- ◆ Concede vantagem de combate para os inimigos.
- ◆ Não pode enxergar (seus alvos têm ocultação total).
- ◆ Sofre -10 de penalidade nos testes de Percepção.
- ◆ Incapaz de flanquear os adversários.

DERRUBADO

- ◆ Concede vantagem de combate para os ataques corpo a corpo dos inimigos.
- ◆ Recebe +2 de bônus em todas as defesas contra ataques à distância de inimigos não adjacentes.
- ◆ Fica caído ao chão (se estiver voando, a criatura desce um número de quadrados igual ao seu deslocamento de voo, e se não chegar ao chão, cai).
- ◆ Sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque.
- ◆ Usando uma ação mínima, é possível se jogar ao chão.
- ◆ Incapaz de sair do seu espaço, exceto rastejando, por meio de teleporte ou quando empurrado, puxado ou conduzido.

DOMINADO

- ◆ Fica pasmo.
- ◆ A criatura dominante escolhe as ações do alvo. Os únicos poderes que ela pode forçá-lo a usar são os poderes sem limite.

ENFRAQUECIDO

- ◆ Os ataques causam a metade do dano. O dano contínuo não é afetado.

ENSURDECIDO

- ◆ Incapaz de ouvir qualquer som.
- ◆ Sofre -10 de penalidade nos testes de Percepção.

IMOBILIZADO

- ◆ Incapaz de sair do seu espaço, exceto por meio de teleporte ou quando empurrado, puxado ou conduzido.

IMPEDIDO

- ◆ Concede vantagem de combate para os inimigos.
- ◆ O personagem fica imobilizado.
- ◆ Não pode ser empurrado, puxado ou conduzido).
- ◆ Sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque.

INCONSCIENTE

- ◆ Fica indefeso.
- ◆ Sofre -5 de penalidade em todas as defesas.
- ◆ Incapaz de realizar ações.
- ◆ Fica derrubado, se possível.
- ◆ Incapaz de flanquear os adversários.

INDEFESO

- ◆ Concede vantagem de combate para os inimigos.
 - ◆ Pode ser alvo de um golpe de misericórdia.
- Observação:* Normalmente uma criatura indefesa também está inconsciente.

LENTO

- ◆ Deslocamento reduzido para 2. Esse valor se aplica a todas as modalidades de deslocamento da criatura, mas não afeta o teleporte ou os efeitos de puxar, empurrar e conduzir. O deslocamento não pode ficar maior do que 2 e não aumenta se for menor do que esse valor. Se uma criatura fica lenta durante o movimento, interrompa-o caso já tenha percorrido 2 ou mais quadrados.

MARCADO

- ◆ Sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataques que não incluem a criatura responsável pela marca.

MORRENDO

- ◆ Fica inconsciente.
- ◆ Pontos de vida negativos ou iguais a zero.
- ◆ Precisa realizar um teste de resistência contra a morte a cada rodada.

PASMO

- ◆ Concede vantagem de combate para os inimigos.
- ◆ Só pode realizar uma ação padrão, de movimento ou mínima no próprio turno (além das ações livres). Incapaz de realizar ações imediatas ou de oportunidade.
- ◆ Incapaz de flanquear os adversários.

PETRIFICADO

- ◆ Transformado em pedra.
- ◆ Incapaz de realizar ações.
- ◆ Adquire resistência 20 contra todo tipo de dano.
- ◆ Não tem ciência dos arredores.
- ◆ Não envelhece.

SURPRESO

- ◆ Concede vantagem de combate para os inimigos.
- ◆ Incapaz de realizar ações.
- ◆ Incapaz de flanquear os adversários.

Curando um personagem moribundo

(Ldj 295)

- ◆ **Recuperação de Pontos de Vida:** Quando um personagem está morrendo e recebe um efeito de cura, seus pontos de vida voltam a 0 e então se aplicam os PV recuperados. Caso o efeito exija o gasto de um pulso de cura, mas o personagem não tenha nenhum restante, ele fica com 1 PV.
- ◆ **Recuperando a Consciência:** Assim que o total de pontos de vida atual da criatura for superior a 0, ela fica consciente e não está mais morrendo – mas permanece caída até se levantar.

Morte e morrendo

(Ldj 295)

- ◆ **Morrendo:** Quando os pontos de vida do personagem são reduzidos a zero ou menos, ele cai inconsciente e está morrendo. Qualquer dano subsequente que ele sofrer continua a reduzir seus pontos de vida (para um valor negativo), até que ele seja eliminado.
- ◆ **Resistência Contra a Morte:** Quando o personagem estiver morrendo, ele realiza um teste de resistência no final de cada um de seus turnos. O resultado do TR determina se ele está mais próximo do fim:
 - Menor que 10:* O personagem está um passo mais próximo da morte. Caso fracasse três vezes antes de realizar um descanso, o personagem morre.
 - 10-19:* Sem alteração.
 - Igual ou maior que 20:* O personagem gasta um pulso de cura. Nesse momento, considere que ele possui 0 PV e então adicione o valor recuperado pelo pulso de cura. Ele não está mais morrendo e fica consciente, mas ainda está caído no mesmo quadrado. Caso obtenha um resultado de 20 ou superior, mas não tenha nenhum pulso de cura, sua condição não se altera.
- ◆ **Morte:** Quando os pontos de vida do personagem forem reduzidos a um número negativo igual ao valor da condição sangrando ou se ele fracassar em três testes de resistência contra a morte, o personagem morre.



DUNGEONS & DRAGONS e seu logo são marcas registradas da Wizards of the Coast LLC, nos U.S.A. e outros países.

Primeira impressão ©2009 Wizards of the Coast LLC 66021830740002EN

Escudo ilustrado por Francis Tsai

A AÇÃO NÃO PODE PARAR

Este acessório para o RPG DUNGEONS & DRAGONS® traz para o mestre uma coletânea das tabelas e listas mais usadas durante o jogo. O escudo reduz o tempo de busca nos livros, agiliza o jogo e mantém a ação rolando.

O *Escudo do Mestre* em capa dura e com quatro painéis também evita que os jogadores vejam os bastidores da aventura – use-o para esconder os encontros, mapas, miniaturas e até rolagens de dados de olhos curiosos!

Outros produtos básicos para a 4ª edição de DUNGEONS & DRAGONS®

Livro do Jogador® Guia do Mestre®

Manual dos Monstros®

D&D™ Masmorras Montáveis



DEVIR
DEVIR LIVRARIA

10

NÃO
RECOMENDADO
PARA
MENORES DE
10 ANOS

Contém: Violência

DEV218307400
ISBN: 789-810359-026-8



U.S., Canada, Asia Pacific & Latin America
www.wizards.com/customerservice
Wizards of the Coast LLC
P.O. Box 707, Renton WA 98057-0707, U.S.A.
Tel: 1-800-324-6496 (within the U.S.)
1-206-624-0933 (outside the U.S.)

U.K., Eire & South Africa
Hasbro UK Ltd.
P.O. Box 43, Newport NP19 4YD, UK
Tel: +800 22 427276
Email: wizards@hasbro.co.uk
Favor guardar esta capa para referência futura.
MADE IN CHINA