

DUNGEONS & DRAGONS[®]

ESCUDO DO MESTRE

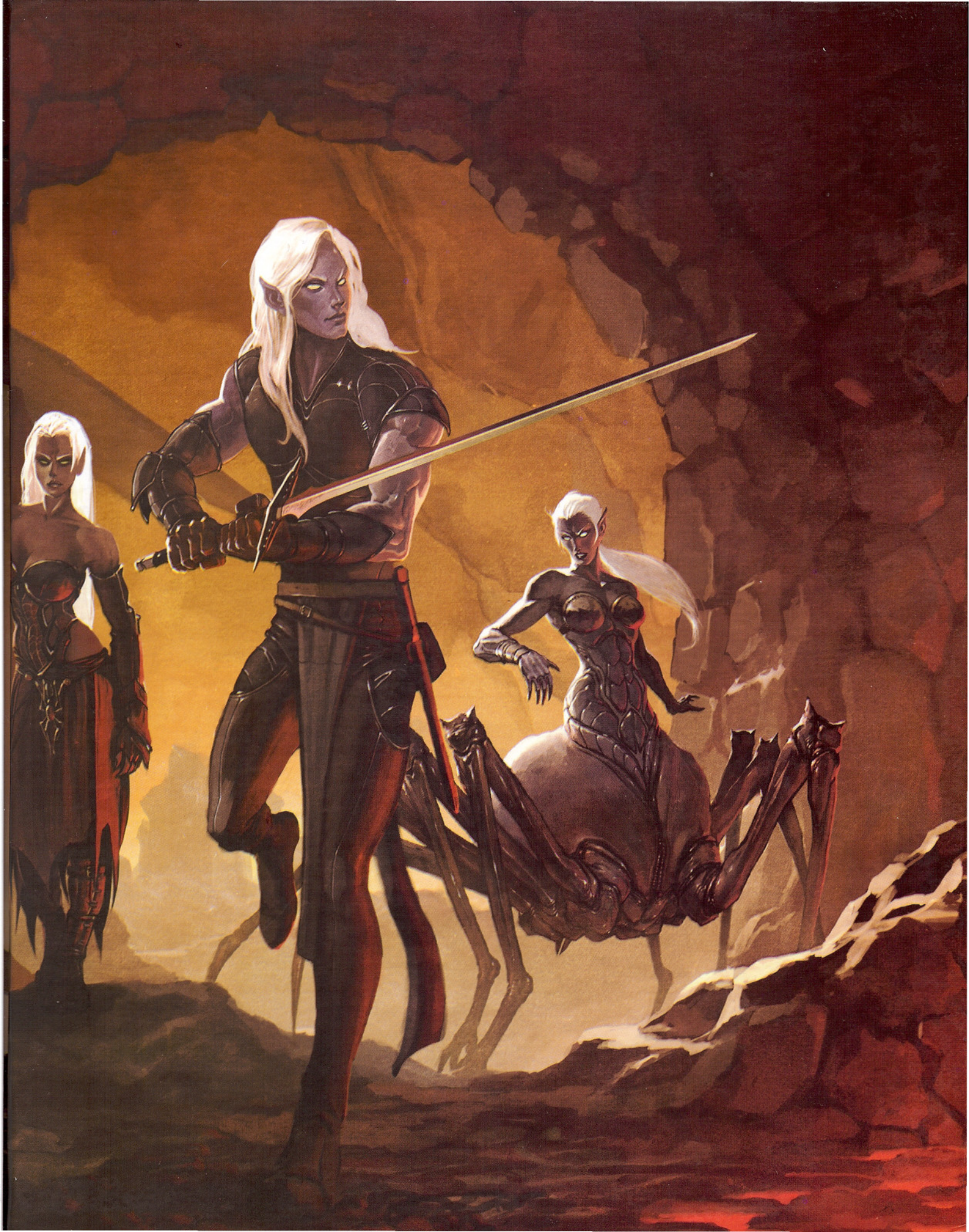


ACESSÓRIO PARA RPG









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	40	pleno	contínua
Enorme ou Imensa			

(GDM 66)

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
Arrebentar uma parede de madeira (15 cm espessura)	26
Arrebentar uma parede de alvenaria (30 cm espessura)	35
Arrebentar 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 psmo.
- ◆ 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.



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.

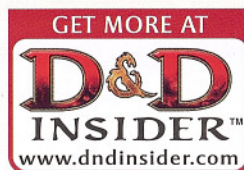
O Escudo do Mestre em capa dura e com quatro painéis também evita que os jogadores vejam os bastidores da aventura – use-o para esconder os encontros, mapas, miniaturas e até rolagens de dados de olhos curiosos!

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



7

898103 590268

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