



GUIA DO MESTRE CRIAÇÃO DE MONSTROS E PERIGOS

Logan Bonner e Mark Seifter

EDITORES

James Case, Leo Glass e Avi Kool

ARTE INTERNA

Diana Campos e Raph Lomotan

DIREÇÃO DE ARTE E DESIGN GRÁFICO

Sarah Robinson e Sonja Morris

CRÉDITOS DA VERSÃO BRASILEIRA

EDITORES

Alexandre "Manjuba" Seba e Anésio Vargas Júnior

EDITOR-CHEFE

Bruno Mares

TRADUÇÃO

Bruno Mares

REVISÃO

Calvin Semião

DIAGRAMAÇÃO

Rafael Tschope

CAPÍTULO 2: CAIXA DE FERRAMENTAS

Embora o Livro Básico forneça todas as ferramentas necessárias para ser um Mestre de Jogo, você pode desejar recursos para criar conteúdo de jogo original, sejam novos itens, criaturas únicas ou um novo mundo de aventuras para explorar.



Este capítulo fornece uma variedade de ferramentas para lhe ajudar a criar seus próprios elementos de jogo de forma rápida e fácil, assim como alguns tipos especiais de regras que você pode incorporar em seu jogo, como mais perigos e itens mágicos estranhos. Este capítulo é organizado entre as seguintes seções:

- **Criando Criaturas** (página 56\$) demonstra uma abordagem de cima para baixo para construir de forma rápida e fácil as criaturas e PdMs que você quer ou precisa para qualquer situação possível em seu jogo.
- **Criando Perigos** (página 74\$) oferece regras para criar seus próprios perigos.
- **Perigos Adicionais** (página 77\$) apresenta vários perigos prontos para uso, particularmente assombrações e perigos ambientais.
- **Criando Itens** (página 82\$) o ensina a criar novos tesouros para agraciar seus PJs.
- **Peculiaridades de Itens** (página 86\$) introduz peculiaridades simples, mas memoráveis, que você pode usar para personalizar rapidamente um item e fazer a natureza dele parece tão única e excitante quanto as habilidades especiais que ele possui.
- **Itens Inteligentes** (página 88\$) inclui regras para criar itens com mente e vontade própria, assim como alguns exemplos para você ter de onde começar.
- **Itens Amaldiçoados** (página 90\$) examina itens que possuem um inconveniente desagradável ou que podem ser completamente sórdidos. A seção inclui itens amaldiçoados específicos e uma lista de maldições que você pode adicionar a um item existente, de forma similar a uma runa.
- **Relíquias** (página 94\$) são itens mágicos especiais que aumentam de poder junto com os PJs que você e seus jogadores trabalham juntos para criar e aprimorar.
- **Artefatos** (página 106\$) são os itens mágicos mais poderosos e ricos em história do jogo, podendo ser destruídos somente de maneiras específicas.
- **Gemas e Objetos de Arte** (página 114\$) podem ser usados para expandir a diversidade de recompensas monetárias dadas aos PJs, e inclui 100 exemplos de objetos de arte.
- **Aflições** (página 116\$) fornece uma variedade de maldições, drogas e doenças para usar em seus jogos, assim como regras para drogas e vícios úteis para criar suas próprias aflições.
- **Criando Mundos** (página 112\$) explica como seguir para criar seu próprio mundo ou cenário a partir do zero. Esta seção leva às próximas três, que orientam em mais detalhes sobre partes e seu mundo de jogo.
- **Nações** (página 130\$) inclui um sistema para colocar rapidamente uma nação em um bloco de estatísticas que contém todas as informações necessárias.
- **Assentamentos** (página 132\$) cobre tudo desde aldeias minúsculas a metrópoles incríveis. Ela considera a função do assentamento em um jogo e fornece um sistema para descrever um assentamento em um bloco de estatísticas com todas as informações importantes.
- **Planos** (página 136\$) inclui os vários traços planares que você pode usar para criar seus próprios planos, além de também explorar os planos de existência presentes no cenário da Era dos Presságios Perdidos.

Como MJ, é você quem determina quanto de seu jogo pretende customizar. Muitos MJs usam as regras e criaturas padrão e ambientam suas aventuras em Golarion ou outro mundo de jogo publicado. Outros incorporam criaturas e lugares completamente novos criados pelo MJ, com temas estranhos que não se enquadram no jogo ou mundo padrão de Pathfinder. A menos que você esteja criando seu mundo inteiro a partir do zero, você normalmente pode esperar para implementar quaisquer novas regras de criação até considerá-las necessárias para sua próxima sessão de jogo.

CRIAR OU MODIFICAR

Muitas vezes, um pequeno ajuste a uma criatura, item, aventura ou outra parte já existente do jogo pode funcionar tão bem quanto criar algo totalmente novo. Antes de se dedicar a criar seu próprio conteúdo, pergunte-se algumas coisas. Primeiro, já existe algo similar? Quando estiver respondendo a esta pergunta, vá além da aparência. Talvez você queira uma centopeia com garras de 5º nível que se regenera a menos que você use ácido ou fogo e que tenha Ataque de Oportunidade. Ela pode não se assimilar muito a um troll em aparência, mas as estatísticas para um troll dará tudo (ou quase) que você precisa para essa descrição. Pergunte-se também sobre o que precisará mudar entre sua ideia e o material existente. Isto ajudará a decidir entre usar a regra original com uma mudança visual mínima, usá-la com ajustes, utilizá-la como base para criar seu próprio conteúdo ou se deve partir do zero. Finalmente, pergunte-se quanto tempo você possui para preparar o conteúdo, qual o impacto geral que você espera que ele possua em sua campanha e o quão importante serão quaisquer discrepâncias do material existente para o cerne do seu conceito. Quanto menos importante um elemento for para o seu jogo ou quanto menos tempo você o usará em sua mesa, mais provável que use algo que já exista com modificações próprias.

CONSTRUINDO CRIATURAS

Construir suas próprias criaturas dá vida ao seu mundo de jogo e permite introduzir novos conceitos ainda não disponíveis em produtos publicados como os volumes dos Bestiários. Estas orientações o ajudam a customizar criaturas às suas especificações e a explorar sua imaginação. De bestas estranhas a rivais políticos astutos, você possui o poder de projetar criaturas que se enquadrem às necessidades narrativas de sua história.



Criaturas não são construídas da mesma maneira que PJs. As regras para criá-las são mais flexíveis, e suas estatísticas são baseadas em números finais de referência em vez de combinando e somando modificadores individuais. Isto é chamado de abordagem de cima para baixo, no qual você considera o projeto como um todo e seleciona os detalhes que refletem seu resultado pretendido em vez de construir as estatísticas de baixo para cima esperando que a criatura final atenda à sua visão.

Embora este guia forneça um processo passo-a-passo para construir criaturas, quando se sentir mais confortável, você pode preferir usar métodos diferentes. Você pode começar com uma habilidade que achar legal ou se precisar criar um conjurador de um certo tipo. Não há jeito ou forma errada para compilar e apresentar sua criação; alguns MJs preferem gerar um bloco de estatísticas que é o mais similar possível a uma seção oficial do *Bestiário*, enquanto outros preferem compilar somente um breve conjunto de anotações.

CONCEITO E ROTEIRO

Para começar a construir uma criatura, primeiro você deve formar o conceito dela. Você provavelmente já possui uma ideia básica. Conforme for adicionando detalhes à ideia geral, fazer anotações pode ajudar a manter sua criatura próxima à ideia original. Considere as partes de sua criatura que você acha mais evidentes e que você pretende enfatizar quando a criatura for colocada em jogo. Por exemplo, no *Bestiário*, demônios são criaturas de pecado, e foram projetados para possuir fraquezas contra as virtudes que se opõem a elas. Harpias encantam criaturas ao cantar, representadas por sua habilidade principal, *Canção Atraente*. Observe os aspectos principais de sua criatura e, se tiver dúvidas depois, você pode retornar a eles e se perguntar: “Isto enfatiza o aspecto principal ou não?”.

A seguir, observe a função da criatura em seu jogo. Ela é feita para ser combatente? Uma criatura social? Um aliado de confiança? Definir isto o ajudará a determinar se lhe dará fortes habilidades de combate ou se colocará mais coisas em perícias, magias e habilidades especiais. Pense sobre como a criatura se comportará em uma luta, se alguém tentar conversar com ela ou em uma situação social. Ela funciona melhor sozinha ou com aliados? Que tipo de personagem deve ser melhor ao enfrentá-la ou particularmente fraco contra ela?

Considere também a complexidade da criatura. Isto importará mais quando você possuir uma grande quantidade de criaturas. Se estiver planejando usar cinco das criaturas ao mesmo tempo, você irá querer que os turnos dela sejam jogados de forma rápida e evitará ações especiais complexas. Uma criatura que provavelmente enfrentará sozinha um grupo de PJs pode ter mais

VISÃO GERAL

Esta seção detalha os passos a seguir no processo de criação de criatura.

- 1. Conceito e Roteiro (página 56\$)** Pense sobre sua criatura e faça anotações que poderá usar nos próximos passos.
- 2. Construa o Bloco de Estatísticas** Selecione todas as estatísticas para a criatura, segundo a lista abaixo.
 - Nível (página 58\$)
 - Tendência, Tamanho e Traços (página 58\$)
 - Modificadores de Atributo (página 59\$)
 - Percepção e Sentidos (página 60\$)
 - Idiomas (página 60\$)
 - Itens, se necessário (página 61\$)
 - CA (página 61\$)
 - Jogadas de Salvamento (página 62\$)
 - Pontos de Vida (página 62\$)
 - Imunidades, Fraquezas e Resistências (página 63\$)
 - Velocidade (página 64\$)
 - Golpes, incluindo seu dano (página 64\$)
 - Magias, se necessário (página 65\$)

3. Projete Habilidades (página 67\$) Crie as habilidades especiais que sua criatura pode usar.

4. Conferência (página 69\$) Volte ao início, confira sua criatura e faça modificações se necessário.

HABILIDADES DE TRAÇO (PÁGINA 70\$)

Esta seção fornece as habilidades fornecidas por determinados traços, como demônio, dragão ou morto-vivo. Você também encontrará habilidades típicas de criaturas com esses traços para lhe guiar na criação de suas criaturas.

PROJETANDO PDMS (PÁGINA 72\$)

Às vezes você projetará uma criatura que deve ter habilidades ou características similares à de um PJ. Talvez você precise de um campeão audaz, um ladino esguio ou um sábio druida ancião para seu jogo. Você também pode precisar de um cozinheiro comum, que possui pouca habilidade de combate, mas grande perícia com um forno. Nestes casos, esta seção fornece maneiras para você modificar aspectos do processo de criação de criaturas para adequar essas necessidades.

habilidades, e talvez possa precisar de um conjunto mais versátil de defesas contra as táticas dos PJs. Corte a complexidade o máximo que puder enquanto mantiver o tema desejado.

Agora, como você entende que seja um encontro com esta criatura? Ele deve ser assustador? Móvel? Confuso? Um duelo místico ou uma luta livre? O que você pode conceder à sua criatura que seja de acordo com estas características? Observe que boa parte desta sensação virá da sua escolha das habilidades especiais ou magias da criatura em vez dos números brutos dela.

Com tudo isto em mente, pense sobre as habilidades específicas que sua criatura deve ter. Faça algumas anotações agora e cuide dos detalhes depois. Você pode querer pegar algumas habilidades existentes do *Bestiário* ou de talentos presentes no *Livro Básico*, ajustando-os conforme necessário, para economizar tempo. Ajuda bastante se você pensar qual criatura é mais similar à sua e checar o que a torna consistente — e o que você pode roubar dela. Talvez você possa simplesmente repaginar a criatura visualmente em vez de criá-la do zero (página 58\$).

Agora que você compreende o conceito de sua criatura, é hora de trabalhar as estatísticas. Lembre-se que você sempre pode mudar seu conceito posteriormente. Sua criação pode evoluir e transformar conforme você avança, portanto, esteja aberto a mudanças e revisões.

COMPREENDENDO AS ESTATÍSTICAS

A maioria das estatísticas nesta seção usam uma escala de extremo, alto, moderado e baixo — embora algumas também incorporem valores terríveis.

Extremo: A criatura é uma das melhores do mundo nesta estatística e pode desafiar quase qualquer personagem. A maioria das criaturas não possui estatísticas extremas ou possui apenas uma estatística extrema, com exceção de criaturas que trocam precisão por dano extremo sendo

levemente mais comuns. Exemplos do *Bestiário* incluem a Diplomacia da súcubo e a CD de magia do lich.

Alto: Extremamente capaz, mas não um dos melhores do mundo, a criatura apresenta um desafio para a maioria dos personagens. Quase todas as criaturas possuem pelo menos um valor alto. A maioria das criaturas focadas em combate possuem CA alta e ataque ou dano alto, ou simplesmente ataque moderado e dano extremo. O bônus de ataque de um ogro combatente e a Furtividade de um kobold batedor possuem valores altos.

Moderado: Uma estatística média pode cobrir tudo que não seja digno de nota da criatura. Utilize este valor à vontade!

Baixo: A criatura é ativamente ruim nisto. Escolha isto intencionalmente para representar os pontos fracos da criatura. A maioria das criaturas deve possuir pelo menos uma estatística baixa; um exemplo é o salvamento de Vontade do goblin piromaniaco.

Terrível: Algumas estatísticas podem ser ainda piores que baixas, chegando a terrível. Isto indica uma estatística realmente ruim que ainda não chega ao ponto de quebrar o jogo. A Inteligência de uma aranha é terrível, assim como o salvamento de Vontade de um dero perseguidor.

AJUSTAR AQUI E ALI

Em se tratando de estatísticas, uma criatura deve ser equilibrada no geral. Isso significa que, se você estiver dando uma estatística extrema para uma criatura, ela deve ter algumas estatísticas baixas ou terríveis para compensar. Por exemplo, se você estiver criando uma criatura extremamente difícil de acertar fornecendo uma CA extrema, provavelmente você deveria fazer com que ela possuísse jogadas de salvamento ou PV baixos. Se uma criatura for ótima em conjuração, ela pode precisar de algumas estatísticas baixas para ser um encontro equilibrado. Não há sistema perfeito para tomar estas decisões. Se você tiver feito um roteiro de criatura que possui quatro estatísticas altas e

REPAGINANDO UMA CRIATURA

Às vezes você precisará de uma criatura que possui habilidades que são quase exatamente as mesmas de outra criatura publicada. Neste caso, pode ser mais eficiente simplesmente “repaginar” a criatura antiga em vez de criar uma nova; isso é, mudar a descrição dela, mas manter praticamente as mesmas habilidades. Ocasionalmente, repaginar pode requerer algum pequeno ajuste mecânico. Por exemplo, um felino de fogo que possui imunidade a fogo, uma aura que causa dano de fogo e a habilidade de atear fogo nas pessoas com suas mandíbulas para causar dano persistente de fogo, poderia facilmente ser repaginado como uma árvore animada que possui imunidade a ácido, uma aura que causa dano de ácido e a habilidade de deixar ácido sobre o corpo de uma criatura com seus ataques de galhos, causando dano persistente de ácido.



nenhum baixo, ou vice-versa, reconsidere. As forças e fraquezas de uma criatura mudam as estratégias dos PJs para lidarem com elas, e é isso que torna o jogo divertido!

AUMENTOS EXTREMOS

Nos níveis superiores do jogo, PJs possuem mais ferramentas à disposição. Isso significa que as criaturas precisam responder à altura! Em níveis superiores, dê mais estatísticas extremas a cada criatura. Ter uma estatística extrema se torna típico por volta do nível 11. Uma criatura no nível 15 ou superior normalmente possui duas estatísticas extremas, e uma criatura no nível 20 ou superior poderia ter 3 ou 4 dessas estatísticas. Tenha em mente que as estatísticas devem ser relevantes para os encontros que você pretende narrar com essas criaturas. Uma criatura focada em combate não se beneficiará de perícias sociais extremas. Porém, seja cuidadoso ao duplicar as estatísticas extremas: uma criatura com dano e salvamento de Fortitude extremos é uma coisa, mas ter bônus de ataque e dano extremos permite a criatura aplicar ambas as estatísticas extremas a cada ataque.

NÍVEL

Para a maioria das criaturas caseiras, o nível dependerá do nível do grupo que as encontrarão. Olhe outras criaturas que você considera similar em poder à sua para determinar o nível dela. Note que o nível representa a habilidade de combate de uma criatura, e uma criatura que seja mais social poderia ter, por exemplo, estatísticas de combate de 3º nível e perícias de 6º nível, mas permanecer como uma criatura de 3º nível. A maioria dessas criaturas são PdMs; para mais informações sobre esta distinção e como usá-la, veja Nível Fora de Combate na página 72\$.

Os personagens terão dificuldade de lidar com algumas habilidades em níveis baixos. Por exemplo, criaturas que podem voar e ter ataques à distância normalmente devem aparecer por volta do 7º nível, quando os PJs podem voar. Invisibilidade natural ou *invisibilidade* à vontade como uma magia inata deve surgir próximo do 6º nível, quando os PJs estarão mais propensos a preparar *ver invisibilidade* nos espaços de magia de nível inferior, ou no 8º nível, quando alguns PJs selecionam o talento Lutar às Cegas.

As tabelas neste capítulo seguem até o nível 24 — o encontro extremo de nível mais alto que um grupo pode enfrentar.

TENDÊNCIA, TAMANHO E TRAÇOS

Preencha a linha de traços do bloco de estatísticas da sua criatura. A tendência pode ser o que for adequado à sua história, embora alguns tipos de criaturas devam ser ou tender a certas tendências. Criaturas podem ser de qualquer tamanho que você precisar, embora raramente encontre criaturas Grandes abaixo do 1º nível, criaturas Enormes abaixo do 5º nível ou criaturas Imensas abaixo do 10º nível. Não existem ajustes estatísticos automáticos por tamanho, exceto por modificadores de Força para criaturas Grandes ou maiores, que você encontrará abaixo.

Sua criatura provavelmente possuirá um dos traços a seguir para definir o tipo dela: aberração, animal, astral, besta, celestial, constructo, dragão, elemental, etéreo, fada, fungo, gigante, humanoide, infero, limo, monitor, morto-vivo ou planta. Se você estiver criando uma criatura de uma categoria existente, ela também possui o

traço correspondente, como demônio. Elementos — água, ar, fogo e terra — e tipos de energia — como ácido, eletricidade e frio — aparece em criaturas com afinidade a eles.

Algumas habilidades típicas de criaturas com os traços listados acima podem ser encontradas na seção Habilidades de Traço (página 70\$). Como nos outros passos, olhar para criaturas similares dará uma ideia de quais traços usar.

Adicione também quaisquer traços que possuem regras detalhadas vinculadas a eles: acéfalo, anfíbio, aquático, enxame e incorpóreo. Você pode adicionar traços relacionados à categoria da criatura, como dinossauro ou teriantropo, mas a maioria destes traços é bastante evidente em jogo. Na verdade, se a qualquer momento durante o jogo você perceber que não adicionou um traço que a criatura deveria possuir, normalmente você pode incluí-lo retroativamente.

MODIFICADORES DE ATRIBUTO

É útil determinar os modificadores de atributo de sua criatura, já que eles irão sugerir como devem ser as outras estatísticas. Você não precisa determinar os valores exatos, mas geralmente é bom evitar criar uma criatura com Sabedoria terrível e Percepção muito alta, ou com Destreza terrível e alta precisão em ataques à distância. Na maioria das vezes, você usará modificadores de atributo somente para perícias destreinadas, portanto, elas são um guia útil, não algo crucial.

A Tabela Escalas de Modificadores de Atributo mostram algumas referências para suas criaturas. Utilize alto para o melhor (ou melhores) atributo da criatura, moderado para os que ela é boa e baixo para o resto. Se uma criatura possuir um atributo verdadeiramente ruim, você pode colocar até -5. Esse é o valor “terrível” para modificadores de atributo, e não muda conforme o nível. Isto é mais comum para animais, que possuem Inteligência de -4 (para cachorros, golfinhos e similar) ou -5 (para animais mais instintivos, como aranhas); e para criaturas acéfalas, que possuem -5 de Inteligência.

Poucas criaturas utilizam a coluna extrema. Um conjurador dedicado poderoso pode usar uma estatística de conjuração extrema, ou uma criatura sobrenaturalmente cativante como uma súcubo ou ninfa pode possuir Carisma extremo. Entretanto, a maneira mais comum com que valores extremos são utilizados é para criaturas realmente grandes e fortes. Isto ocorre com criaturas Grandes ou maiores de nível 1 a 5, somente criaturas Enormes ou maiores de nível 6 a 9 e somente criaturas Imensas de nível 10 a 15. Além desse nível, uma criatura não receberá Força extrema somente pelo tamanho.

TABELA 2-1: ESCALAS DE MODIFICADORES DE ATRIBUTO

Nível	Extremo	Alto	Moderado	Baixo
-1	-	+3	+2	+0
0	-	+3	+2	+0
1	+5	+4	+3	+1
2	+5	+4	+3	+1
3	+5	+4	+3	+1
4	+6	+5	+3	+2
5	+6	+5	+4	+2
6	+7	+5	+4	+2
7	+7	+6	+4	+2
8	+7	+6	+4	+3
9	+7	+6	+4	+3

ROTEIROS BASE

Esta seção fornece as habilidades fornecidas por determinados traços, como demônio, dragão ou morto-vivo. Você também encontrará habilidades típicas de criaturas com esses traços para lhe guiar na criação de suas criaturas.

Você pode usar as sugestões a seguir para determinar as diretrizes base quando criar seu roteiro. Por exemplo, use bruto para uma criatura grande e robusta como um ogro, ou escaramuçador para um inimigo móvel. Cada seção é um ponto inicial que você pode customizar conforme considerar adequado. Qualquer estatística base que não estiver listada normalmente utiliza valores moderados. Você pode determinar modificadores de atributo e habilidades adicionais conforme necessário. Para criar uma criatura que lembre um personagem de certa classe, veja o quadro Roteiros de Classe, na página 73\$.

Atacante Mágico ataque alto e dano alto; CD de magias moderado a alto; um apanhado de magias inatas ou magias preparadas/espontâneas até metade do nível da criatura (arredondado para cima) menos 1

Atirador Percepção alta; Des alta; Fortitude baixa, Reflexos alto; PV moderado a baixo; Golpes à distância possuem ataque alto e dano alto ou ataque moderado e dano extremo (Golpes corpo a corpo são mais fracos)

Bruto Percepção baixa; For alta ou extrema, Con alta ou moderada, Des e modificadores mentais baixos ou menores; CA moderada ou baixa; Fortitude alta, Reflexos e/ou Vontade baixos; PV alto; ataque alto e dano alto ou ataque moderado e dano extremo

Conjurador modificador mental correspondente alto ou extremo; Fortitude baixa, Vontade alta; PV baixo; ataque baixo e dano médio ou baixo; CD de magias alta ou extrema; magias preparadas ou espontâneas de até metade do nível da criatura (arredondado para cima)

Escaramuçador Des alta; Fortitude baixa, Reflexos alto; Velocidade maior que o normal

Perito Exemplar atributo alto ou extremo condizente com suas melhores perícias; normalmente Reflexos ou Vontade alto e Fortitude baixa; muitas perícias moderadas ou altas e potencialmente uma ou duas perícias extremas; pelo menos uma habilidade especial para usar as perícias da criatura em combate

Soldado For alta; CA alta a extrema; Fortitude alta; ataque alto e dano alto; Ataque de Oportunidade ou outras habilidades táticas

Nível	Extremo	Alto	Moderado	Baixo
10	+8	+7	+5	+3
11	+8	+7	+5	+3
12	+8	+7	+5	+4
13	+9	+8	+5	+4
14	+9	+8	+5	+4
15	+9	+8	+6	+4
16	+10	+9	+6	+5
17	+10	+9	+6	+5
18	+10	+9	+6	+5
19	+11	+10	+6	+5
20	+11	+10	+7	+6
21	+11	+10	+7	+6
22	+11	+10	+8	+6
23	+11	+10	+8	+6
24	+13	+12	+9	+7

CONVERTENDO CRIATURAS DA PRIMEIRA EDIÇÃO

Se estiver convertendo criaturas da Primeira Edição, você não encontrará uma conversão numérica direta. Em vez disso, use as estatísticas originais para criar um roteiro, dando uma CA melhor para uma criatura que possuísse uma boa CA na Primeira Edição e assim por diante.

Abaixo são apresentadas as principais áreas de diferença que você deve ter em mente para sua conversão.

1. Modificadores de atributo escalam diferentemente, portanto, não os copie exatamente. Os modificadores mais altos tendem a não serem tão altos na 2ª edição. Você raramente verá +10 de Força, por exemplo. Criaturas também tendem a ser melhores nas estatísticas baixas em níveis maiores, particularmente em Destreza e Sabedoria, do que costumavam ser. Isto é mais evidente em criaturas de nível alto da Primeira Edição com péssima Destreza.
2. Criaturas de Inteligência baixa, particularmente animais, tendem a possuir mais ações especiais do que na 1ª edição. Isto é feito para que os encontros sejam mais dinâmicos e diferentes. Compare dinossauros entre as edições para ter bons exemplos.
3. Quando converter habilidades similares a magia em magias inatas, você pode precisar fazer algumas substituições. Algumas magias aparecerão como versões elevadas de magias (como *dissipar magia maior* agora sendo *dissipar magia elevada*), mas outras precisarão que você encontre algo diferente. Ainda, não se sinta obrigado a manter todas as magias. Foque nas mais temáticas e potentes. A seção Magias na página 65\$ possui mais dicas sobre este assunto.
4. A redução de dano foi substituída por dois conjuntos de regras: resistência a todo dano (possivelmente com exceções) ou mais PV e fraquezas. A seção Imunidades, Fraquezas e Resistências na página 63\$ descreve a distinção entre elas.
5. Se quiser converter resistência a magia, você pode conceder à criatura +1 de bônus de estado em todos os salvamentos contra magia, ou +2 se ela possuir uma resistência a magia mais alta que o normal para seu nível, como um rakshasa.

PERCEPÇÃO

Percepção é uma estatística bastante direta. Utilize Sabedoria como guia para determiná-la e ajuste para mais alto se a sua criatura possuir sentidos aguçados ou treinamento extra. Se sua criatura possuir Sabedoria baixa, por exemplo, ela provavelmente possuirá um baixo modificador de Percepção, ou moderado se supostamente devesse ser uma boa caçadora. Percepção não deve ser artificialmente alta, mesmo se que seja usada para iniciativa. (Observe também que algumas criaturas com Percepção ruim podem ter um bom modificador de Furtividade para utilizar como iniciativa.)

SENTIDOS

Escolha ou crie quaisquer sentidos especiais para sua criatura, como faro, visão no escudo ou visão na penumbra. Se você estiver criando um sentido a partir do zero, simplesmente decida o que ele sente, se possui uma distância limitada e se é preciso ou impreciso. Por exemplo, uma cria do pecado (página 297\$ do *Bestiário*) possui “sentido de pecados (impreciso) 9 metros”. Isto significa que ele pode sentir criaturas que carreguem o pecado dele se estiverem a até 9 metros e que o sentido é impreciso — tão preciso quanto a audição humana.

TABELA 2-2: PERCEPÇÃO

Nível	Extremo	Alto	Moderado	Baixo	Terrível
-1	+9	+8	+5	+2	+0
0	+10	+9	+6	+3	+1
1	+11	+10	+7	+4	+2
2	+12	+11	+8	+5	+3
3	+14	+12	+9	+6	+4
4	+15	+14	+11	+8	+6
5	+17	+15	+12	+9	+7
6	+18	+17	+14	+11	+8
7	+20	+18	+15	+12	+10
8	+21	+19	+16	+13	+11
9	+23	+21	+18	+15	+12
10	+24	+22	+19	+16	+14
11	+26	+24	+21	+18	+15
12	+27	+25	+22	+19	+16
13	+29	+26	+23	+20	+18
14	+30	+28	+25	+22	+19
15	+32	+29	+26	+23	+20
16	+33	+30	+28	+25	+22
17	+35	+32	+29	+26	+23
18	+36	+33	+30	+27	+24
19	+38	+35	+32	+29	+26
20	+39	+36	+33	+30	+27
21	+41	+38	+35	+32	+28
22	+43	+39	+36	+33	+30
23	+44	+40	+37	+34	+31
24	+46	+42	+38	+36	+32

IDIOMAS

Pense sobre quais idiomas a criatura precisará para se comunicar com outras criaturas em seu lar. Por exemplo, muitos mortos-vivos inteligentes falam Necril, e muitas criaturas das Terras Sombrias falam Subterrâneo. Se você quiser que sua criatura seja capaz de falar com os PJs, garanta que ela saiba Comum; para uma criatura sem motivos para falar a língua comum de seu cenário (como a maioria das criaturas extraplanares em uma campanha típica), garanta que ela não o fale. Algumas criaturas podem compreender idiomas, mas não vocalizá-los; neste caso, você pode determinar que elas são incapazes de falar qualquer idioma. Para criaturas que precisem infiltrar-se e comunicar-se onde quer que vão, você pode conceder *idiomas* ou uma habilidade similar como uma magia inata constante.

PERÍCIAS

Você possui bastante flexibilidade ao determinar as perícias de sua criatura. Selecione algumas perícias que você considere apropriadas e avalie quão boa a criatura é nelas. Perícias altas geralmente acompanham o valor de um PJ especializado do nível da criatura, embora às vezes seja um pouco maior ou menor. A maioria das criaturas possui pelo menos uma perícia alta, mas nunca mais que três. As melhores perícias normalmente seguem os melhores modificadores de atributo, e você pode querer estimar as perícias utilizando proficiências como faria com um PJ. Algumas perícias podem receber um bônus alto “gratuitamente” para condizer com o tema da criatura, especialmente perícias de Saber.

A maioria das criaturas não possui uma perícia extrema, a menos que seja um dos melhores do mundo para seu nível,

como a Diplomacia de uma súcubo. Possuir uma perícia extrema é menos impactante que possuir CA ou bônus de ataque extremos, mas ainda pode garantir um sacrifício em outra estatística, especialmente se a criatura também possuir mais perícias altas do que o normal. Não há necessidade em aplicar modificadores de perícias “terríveis”, já que uma perícia destreinada representa isso.

TABELA 2-3: PERÍCIAS

Nível	Extremo	Alto	Moderado	Baixo
-1	+8	+5	+4	+2 a +1
0	+9	+6	+5	+3 a +2
1	+10	+7	+6	+4 a +3
2	+11	+8	+7	+5 a +4
3	+13	+10	+9	+7 a +5
4	+15	+12	+10	+8 a +7
5	+16	+13	+12	+10 a +8
6	+18	+15	+13	+11 a +9
7	+20	+17	+15	+13 a +11
8	+21	+18	+16	+14 a +12
9	+23	+20	+18	+16 a +13
10	+25	+22	+19	+17 a +15
11	+26	+23	+21	+19 a +16
12	+28	+25	+22	+20 a +17
13	+30	+27	+24	+22 a +19
14	+31	+28	+25	+23 a +20
15	+33	+30	+27	+25 a +21
16	+35	+32	+28	+26 a +23
17	+36	+33	+30	+28 a +24
18	+38	+35	+31	+29 a +25
19	+40	+37	+33	+31 a +27
20	+41	+38	+34	+32 a +28
21	+43	+40	+36	+34 a +29
22	+45	+42	+37	+35 a +31
23	+46	+43	+38	+36 a +32
24	+48	+45	+40	+38 a +33

MODIFICADORES ESPECIAIS

Você também pode acrescentar modificadores especiais e temáticos para certos usos de perícia. Por exemplo, você pode dar “Atletismo +7 (+9 para Agarrar ou Escalar)” a uma criatura que secrete aderentes. Este bônus especial provavelmente deve permanecer no máximo igual ao valor extremo, especialmente se possuir propósito de combate como o bônus de Agarrar acima.

ITENS

Se você der equipamentos equivalentes a uma criatura para um PJ, derrotar uma gangue de ladrões daria uma quantidade enorme de tesouro ao seu grupo! Usar a Tabela 2-4: Itens Seguros pode lhe ajudar a evitar isso. Uma criatura pode possuir um único item permanente do nível listado sem problemas. Por exemplo, se uma criatura de 6º nível possuir uma *arma +1*, esse item não é sensacional para os PJs e também não vale dinheiro demais para que eles fiquem espantosamente ricos se encontrarem muitas criaturas desse tipo e venderem tudo que encontrarem. Você também pode dar vários itens de níveis baixos a uma criatura. Mas lembre-se de prestar atenção ao tesouro geral em relação às diretrizes apresentadas entre as páginas 508\$ e 510\$ do *Liuro Básico*. Em níveis inferiores, uma

IMPROVISANDO UMA CRIATURA

Conforme ficar mais experiente, você pode perceber que não precisa criar suas criaturas previamente. Em muitos casos, especialmente para criaturas simples, você pode simplesmente inserir o valor da tabela na hora e acompanhar os PV. Quando o fizer, anote qual valor resolveu usar. Por exemplo, digamos que você está improvisando um kobold soldado de 2º nível. Quando for rolar iniciativa, você decide que ele possui Percepção moderada e anota “Per +8”. O guerreiro do seu grupo é melhor que ele em iniciativa e ataques. Você decide que o soldado possui CA alta – olhando na tabela, ela indica um valor de 18 – e acrescenta esta informação às suas anotações. O Golpe do guerreiro acerta, e você resolve que o kobold possui PV alto: 36. Bom, agora restam 25. Sua anotação diz “Per +8, CA 18, PV 25”. Se ele chegar a realizar um turno, talvez você precise determinar um Golpe para o soldado.

criatura certamente pode possuir vários itens de nível 0 mesmo que normalmente a tabela indique que a criatura possui somente um item do nível listado na coluna Nível de Item Seguro.

Como você pode planejar o resto dos tesouros de sua aventura ao redor deles, PdMs ou criaturas específicas possuem mais margem de manobra para ignorar estas diretrizes; sem mencionar que dar um item mágico poderoso a um vilão chefe torna a luta e suas consequências mais interessantes.

TABELA 2-4: ITENS SEGUROS

Nível da Criatura	Nível de Item Seguro
3 ou inferior	0
4-5	1
6	2 (<i>arma +1</i>)
7	3
8	4 (<i>arma +1 impactante</i>)
9	5 (<i>armadura +1</i>)
10	6
11	7
12	8 (<i>armadura +1 resiliente</i>)
13	9
14	10 (<i>arma +2 impactante</i>)
15	11 (<i>armadura +2 resiliente</i>)
16	12 (<i>arma +2 impactante maior</i>)
17	13
18	14 (<i>armadura +2 resiliente maior</i>)
19	15
20	16 (<i>arma +3 impactante maior</i>)
21	17
22	18 (<i>armadura +3 resiliente maior</i>)
23	19 (<i>arma +3 impactante superior</i>)
24	20 (<i>armadura +3 resiliente superior</i>)
20	+41
21	+43
22	+45
23	+46
24	+48

CLASSE DE ARMADURA

Como CA é uma das estatísticas de combate mais importantes, você precisa ser cuidadoso ao determinar este valor para qualquer criatura que pretenda colocar em uma luta. CA baixa

normalmente é adequada para conjuradores, que compensam com sua seleção de magias poderosas. Estatísticas altas e moderadas são comuns — a maioria das criaturas as utiliza. Reserve valores extremos para uma criatura que é ainda melhor se defendendo; estes valores são adequados para criaturas que possuem defesas similares a campeões ou monges.

TABELA 2-5: CLASSE DE ARMADURA

Nível	Extremo	Alto	Moderado	Baixo
-1	18	15	14	12
0	19	16	15	13
1	19	16	15	13
2	21	18	17	15
3	22	19	18	16
4	24	21	20	18
5	25	22	21	19
6	27	24	23	21
7	28	25	24	22
8	30	27	26	24
9	31	28	27	25
10	33	30	29	27
11	34	31	30	28
12	36	33	32	30
13	37	34	33	31
14	39	36	35	33
15	40	37	36	34
16	42	39	38	36
17	43	40	39	37
18	45	42	41	39
19	46	43	42	40
20	48	45	44	42
21	49	46	45	43
22	51	48	47	45
23	52	49	48	46
24	54	51	50	48

COMPENSANDO COM PV E SALVAMENTOS

Você pode ajustar os PV, CA e salvamentos de sua criatura de forma conjunta. Quase nenhuma criatura possui grandes defesas em todas as áreas; uma criatura dessas frequentemente resultará em lutas frustrantes. Uma criatura com CA maior pode possuir menos PV e salvamentos mais fracos, e uma que seja fácil de acertar poderia aguentar mais dano e possuir Fortitude mais elevada. Isto depende do tema da criatura. Uma CA extrema pode significar redução dos PV da criatura à próxima categoria mais baixa, ou reduzir seus PV em uma quantidade menor e fazer uma redução em outro lugar.

JOGADAS DE SALVAMENTO

Você frequentemente pode determinar salvamentos rapidamente ao conferir um modificador alto, um moderado e um baixo a uma criatura. Algumas criaturas podem variar em relação a isto, seja por possuírem uma CA ruim e salvamentos melhores ou por, tematicamente, possuírem vários salvamentos bons e compensarem em outro lugar. Você possui mais flexibilidade com salvamentos, e possuir um salvamento com um valor 1 ponto diferente do número listado raramente é relevante. Preste atenção à Con, Des e Sab da criatura — eles não precisam corresponder exatamente aos salvamentos da criatura, mas devem informar suas escolhas.

Salvamentos extremos frequentemente condizem com modificadores de atributo extremos ou altos. Quase nenhuma criatura deve possuir mais de um salvamento extremo, mesmo em níveis mais altos. Salvamentos terríveis podem ser dados a criaturas que possuem um ponto fraco claro, como o salvamento de Reflexos de uma criatura quase imóvel.

TABELA 2-6: JOGADAS DE SALVAMENTO

Nível	Extremo	Alto	Moderado	Baixo	Terrível
-1	+9	+8	+5	+2	+0
0	+10	+9	+6	+3	+1
1	+11	+10	+7	+4	+2
2	+12	+11	+8	+5	+3
3	+14	+12	+9	+6	+4
4	+15	+14	+11	+8	+6
5	+17	+15	+12	+9	+7
6	+18	+17	+14	+11	+8
7	+20	+18	+15	+12	+10
8	+21	+19	+16	+13	+11
9	+23	+21	+18	+15	+12
10	+24	+22	+19	+16	+14
11	+26	+24	+21	+18	+15
12	+27	+25	+22	+19	+16
13	+29	+26	+23	+20	+18
14	+30	+28	+25	+22	+19
15	+32	+29	+26	+23	+20
16	+33	+30	+28	+25	+22
17	+35	+32	+29	+26	+23
18	+36	+33	+30	+27	+24
19	+38	+35	+32	+29	+26
20	+39	+36	+33	+30	+27
21	+41	+38	+35	+32	+28
22	+43	+39	+36	+33	+30
23	+44	+40	+37	+34	+31
24	+46	+42	+38	+36	+32

PONTOS DE VIDA

Dê PV moderado a uma criatura a menos que o tema dela sugira que ela deva usar outro valor. Conjuradores, por exemplo, frequentemente possuem PV baixo. Criaturas brutas normalmente possuem PV alto, compensando com CA baixa, salvamentos mais fracos, poucas opções táticas ou outras limitações. Conforme mencionado na seção Classe de Armadura na página 61\$, você não quer que uma criatura com CA extrema também possua PV altos.

Pontos de Vida são fortemente ligados a imunidades, fraquezas e resistências, portanto, se sua criatura possuir algum desses, confira essa seção antes de finalizar os PV.

HABILIDADES DE REGENERAÇÃO E CURA

Sua criatura pode regenerar, possuir cura acelerada ou alguma outra habilidade para se curar. Estas habilidades podem realmente afetar o fluxo de uma luta. Regeneração ou cura acelerada cura uma certa quantidade de golpes acertados a cada rodada, portanto, confira o valor de dano alto na Tabela 2-10: Dano de Golpe (página 65\$) e veja quantos acertos ela deve ser capaz de curar a cada rodada. Normalmente, regeneração deve curar um acerto ou um acerto e meio. Por exemplo, se o dano alto for 20, a regeneração deve ser entre 20 e 30 para fazer sentido. O valor deve ser maior se a regeneração for

fácil de superar — e lembre-se que a maioria das regenerações fica mais fácil de superar em níveis altos. Ainda, você pode querer diminuir os PV totais da criatura ao dobrar o valor de regeneração dela. Cura acelerada segue as mesmas regras, mas como não impede a morte de uma criatura e nem sempre possui uma forma de ser desativada, normalmente é menos interessante de colocar em uma criatura do que regeneração, portanto, você pode simplesmente querer dar mais Pontos de Vida à criatura do que cura acelerada para deixar as coisas simples.

Se uma criatura puder realizar uma ação para se curar, a cura normalmente é maior por exigir o gasto de ações. Uma habilidade de cura à vontade deve ser baseada na magia *curar* de 2 níveis inferiores ao maior nível de magia que uma criatura desse nível deve ser capaz de conjurar normalmente (por exemplo, uma criatura de 11º nível normalmente pode conjurar magias de até 6º nível, portanto, seria baseada em uma magia de 4º nível). Se a habilidade causar dano e curar, utilize a mesma escala que *toque vampírico*.

TABELA 2-7: PONTOS DE VIDA

Nível	Alto	Moderado	Baixo
-1	9	8-7	6-5
0	20-17	16-14	13-11
1	26-24	21-19	16-14
2	40-36	32-28	25-21
3	59-53	48-42	37-31
4	78-72	63-57	48-42
5	97-91	78-72	59-53
6	123-115	99-91	75-67
7	148-140	119-111	90-82
8	173-165	139-131	105-97
9	198-190	159-151	120-112
10	223-215	179-171	135-127
11	248-240	199-191	150-142
12	273-265	219-211	165-157
13	298-290	239-231	180-172
14	323-315	259-251	195-187
15	348-340	279-271	210-202
16	373-365	299-291	225-217
17	398-390	319-311	240-232
18	423-415	339-331	255-247
19	448-440	359-351	270-262
20	473-465	379-371	285-277
21	505-495	405-395	305-295
22	544-532	436-424	329-317
23	581-569	466-454	351-339
24	633-617	508-492	383-367

IMUNIDADES, FRAQUEZAS E RESISTÊNCIAS

Se for altamente temático para uma criatura que ela possua uma imunidade, fraqueza ou resistência, acrescente-a. A tabela Fraquezas e Resistências lista os parâmetros para fraquezas e resistências por nível.

Imunidades devem ser reservadas para criaturas que sejam feitas de uma substância (como um elemental do fogo ser imune a fogo). Você também pode conceder uma imunidade quando a biologia ou construção de sua criatura fosse tornar lógico que ela não seja afetada (como a imunidade de uma criatura acéfala a efeitos mentais).

Se precisar que a criatura seja difícil de afetar com algo, mas o fato acima não for verdade, dê uma resistência a ela. Por exemplo, um polvo gigante não é feito de água fria, portanto, não poderia ser imune a dano de frio, mas ainda deve ser resistente por viver nas profundezas do oceano. Você normalmente usa o valor baixo na tabela para uma resistência ampla que se aplica a uma grande variedade de efeitos, como “físico 5 (exceto prata)” e o valor alto para algo mais restrito, como um único tipo de dano. Uma criatura com resistências, especialmente se for ampla ou contra dano físico, normalmente possui menos PV.

Dar uma fraqueza à sua criatura pode acrescentar um fator interessante a ela, e recompensa fortemente táticas efetivas dos jogadores após eles identificarem a fraqueza. Você pode querer aplicar um tipo de dano ou fenômeno e usar o valor alto apresentado na escala. Criaturas normalmente não possuem mais do que uma fraqueza. Se uma criatura possuir uma fraqueza, especialmente se for contra algo comum, dê PV adicionais a ela. A quantidade de PV extra pode depender do quão resistente a criatura deve se sentir se você não explorar as fraquezas dela. Uma criatura resistente pode possuir PV adicionais igual ao quádruplo do valor de sua fraqueza, enquanto uma fraqueza que seja difícil de explorar provavelmente conceda PV extras à criatura igual ao valor da fraqueza ou menor.

TABELA 2-8: FRAQUEZAS E RESISTÊNCIAS

Nível	Máximo	Mínimo
-1	1	1
0	3	1
1	3	2
2	5	2
3	6	3
4	7	4
5	8	4
6	9	5
7	10	5
8	11	6
9	12	6
10	13	7
11	14	7
12	15	8
13	16	8
14	17	9
15	18	9
16	19	9
17	19	10
18	20	10
19	21	11
20	22	11
21	23	12
22	24	12
23	25	13
24	26	13

Mais PV e uma fraqueza proporcionam uma sensação diferente do que PV padrão com resistências. Se o fato da criatura ser uma defensora impérvia realmente for adequado ao tema dela, utilize uma resistência com uma exceção, como “físico 5 (exceto prata)”. Entretanto, se

fizer mais sentido que golpes normais atinjam a criatura e ela possua maior capacidade de suportá-los, utilize mais PV e uma fraqueza. Esqueletos e zumbis são um bom exemplo da diferença entre estes estilos. Esqueletos possuem resistências porque são ósseos e difíceis de acertar, mas zumbis possuem mais PV e fraqueza a dano cortante. Eles são mais resistentes, mas seus corpos não são feitos para defletir ataques de armas, e ataques cortantes podem acabar com eles rapidamente.

VELOCIDADE

A Velocidade de sua criatura deve ser 7,5 metros se ela se deslocar como um humano. Além disso, você pode determinar qualquer Velocidade que faça sentido. Lembre-se que a criatura pode se mover o triplo deste valor se gastar todo turno dela, portanto, se você quiser que os PJs sejam capazes de perseguir a criatura, você deve avaliar bem o valor. Criaturas de níveis superiores precisarão de maneiras para lidar com PJs voadores, PJs muito rápidos e com ações mais eficientes que estarão à disposição dos PJs para serem capazes de engajar e recuar mais facilmente. Isto pode significar acrescentar uma Velocidade de voo, dar ataques à distância à criatura e assim por diante.

Mesmo em níveis inferiores, criaturas podem possuir Velocidades de escalada e natação. Embora Velocidades de voo também possam se fazer presentes desde o início, é melhor esperar até próximo do 7º nível (quando os PJs obtêm acesso a *voar*) para conceder uma Velocidade de voo à sua criatura se ela também possuir ataques à distância ou outra forma de lidar com os PJs a uma distância indefinida.

GOLPES

Quando criar a seleção de Golpes de sua criatura, utilize a tabela abaixo para determinar o bônus de ataque e a seção adiante para dano. Dê ao ataque os traços normais se ele for uma arma; para ataques desarmados ou armas que você inventar, conceda quaisquer traços que considerar apropriados. Note que estes traços podem influenciar o dano que você determina para o Golpe.

Utilize um modificador de ataque alto para criaturas combatentes — como guerreiros — que normalmente também possuem dano alto. Você pode mudar o modificador de ataque de uma criatura simultaneamente reduzindo o dano dela ou vice-versa (por exemplo, um modificador de ataque moderado e dano extremo poderiam ser mais adequados para uma criatura similar a um bárbaro), em vez de possuir uma estatística ruim em outra categoria. Conjuradores normalmente possuem ataque ruim, potencialmente em troca por CDs de magia extremas.

Você pode querer garantir que uma criatura tenha um ataque desarmado se achar que ela provavelmente será desarmada. No 7º nível e superiores, PJs podem possuir a habilidade de voar, o que torna mais importante que criaturas tenham Golpes à distância decentes para garantir que elas não fiquem totalmente indefesas contra PJs que voem (embora possam ter Velocidades de voo rápidas ou algo similar em vez de Golpes à distância).

TABELA 2-9: BÔNUS DE ATAQUE

Nível	Extremo	Alto	Moderado	Baixo
-1	+10	+8	+6	+4
0	+10	+8	+6	+4
1	+11	+9	+7	+5
2	+13	+11	+9	+7
3	+14	+12	+10	+8
4	+16	+14	+12	+9
5	+17	+15	+13	+11
6	+19	+17	+15	+12
7	+20	+18	+16	+13
8	+22	+20	+18	+15
9	+23	+21	+19	+16
10	+25	+23	+21	+17
11	+27	+24	+22	+19
12	+28	+26	+24	+20
13	+29	+27	+25	+21
14	+31	+29	+27	+23
15	+32	+30	+28	+24
16	+34	+32	+30	+25
17	+35	+33	+31	+27
18	+37	+35	+33	+28
19	+38	+36	+34	+29
20	+40	+38	+36	+31
21	+41	+39	+37	+32
22	+43	+41	+39	+33
23	+44	+42	+40	+35
24	+46	+44	+42	+36

DANO DE GOLPE

A tabela abaixo indica a quantidade de dano que uma criatura deve causar com um único Golpe. Você pode usar uma categoria inferior se a criatura possuir uma precisão melhor, ou uma categoria superior se a precisão dela for pior.

Uma criatura feita para ser primariamente uma ameaça de combate utiliza dano alto para seus Golpes corpo a corpo ou moderado para Golpes corpo a corpo se possuírem o traço ágil. Ataques à distância normalmente usam o valor moderado ou inferior. Uma criatura feita para causar muito dano utiliza valores de dano extremo, mas possui bônus de ataque moderado. Como na maioria das estatísticas, dano extremo é mais provável em níveis mais altos. Você também pode usar o valor extremo para ataques especiais que a criatura possa usar somente uma quantidade limitada de vezes ou sob circunstâncias que são improváveis de ocorrer toda rodada.

Criaturas mais versáteis, como as que podem conjurar algumas magias e não foram feitas para causar dano primariamente através de Golpes, utilize uma categoria inferior: médio para seus Golpes corpo a corpo principais e baixo para Golpes ágeis e à distância. Conjuradores e outras criaturas que não foram feitas para ser competentes em luta direta podem usar o valor de dano baixo, ou até mesmo inferior se não se importarem nem um pouco com seus Golpes.

Na tabela de dano de Golpe, você encontrará uma expressão de dano (dados mais um modificador fixo) que você pode usar como está; ou então você pode usar o dano em parênteses como referência e criar sua própria expressão de dano. Se optar pela segunda opção, lembre-se que um d4 conta como 2,5 de dano, um d6 como 3,5 de dano, um d8 como 4,5 de dano, um d10

como 5,5 de dano e um d12 como 6,5 de dano. Normalmente, uma expressão de dano funciona melhor quando metade dela é representada por dados e metade pelo modificador fixo. Se sua criatura possuir dano especial, como 1d6 de dano de fogo por ataques flamejantes, esse valor deve vir do dano total por Golpe. Tenha em mente que uma criatura usando uma arma deve possuir um valor de dano condizente com essa arma. Uma criatura que empunhar uma adaga causando dano extremo não é muito comum sem algo como ataque furtivo para incrementar o dano — isso normalmente é reservado para armas de duas mãos que causam d10s ou d12s de dano. Entretanto, o empunhador de adaga pode possuir a habilidade de atacar várias vezes ou usar outros tipos de truques.

TABELA 2-10: DANO DE GOLPE

Nível	Extremo	Alto	Moderado	Baixo
-1	1d6+1 (4)	1d4+1 (3)	1d4 (3)	1d4 (2)
0	1d6+3 (6)	1d6+2 (5)	1d4+2 (4)	1d4+1 (3)
1	1d8+4 (8)	1d6+3 (6)	1d6+2 (5)	1d4+2 (4)
2	1d12+4 (11)	1d10+4 (9)	1d8+4 (8)	1d6+3 (6)
3	1d12+8 (15)	1d10+6 (12)	1d8+6 (10)	1d6+5 (8)
4	2d10+7 (18)	2d8+5 (14)	2d6+5 (12)	2d4+4 (9)
5	2d12+7 (20)	2d8+7 (16)	2d6+6 (13)	2d4+6 (11)
6	2d12+10 (23)	2d8+9 (18)	2d6+8 (15)	2d4+7 (12)
7	2d12+12 (25)	2d10+9 (20)	2d8+8 (17)	2d6+6 (13)
8	2d12+15 (28)	2d10+11 (22)	2d8+9 (18)	2d6+8 (15)
9	2d12+17 (30)	2d10+13 (24)	2d8+11 (20)	2d6+9 (16)
10	2d12+20 (33)	2d12+13 (26)	2d10+11 (22)	2d6+10 (17)
11	2d12+22 (35)	2d12+15 (28)	2d10+12 (23)	2d8+11 (19)
12	3d12+19 (38)	3d10+14 (30)	3d8+12 (25)	3d6+10 (20)
13	3d12+21 (40)	3d10+16 (32)	3d8+14 (27)	3d6+11 (21)
14	3d12+24 (43)	3d10+18 (34)	3d8+15 (28)	3d6+13 (23)
15	3d12+26 (45)	3d12+17 (36)	3d10+14 (30)	3d6+14 (24)
16	3d12+29 (48)	3d12+18 (37)	3d10+15 (31)	3d6+15 (25)
17	3d12+31 (50)	3d12+19 (38)	3d10+16 (32)	3d6+16 (26)
18	3d12+34 (53)	3d12+20 (40)	3d10+17 (33)	3d6+17 (27)
19	4d12+29 (55)	4d10+20 (42)	4d8+17 (35)	4d6+14 (28)
20	4d12+32 (58)	4d10+22 (44)	4d8+19 (37)	4d6+15 (29)
21	4d12+34 (60)	4d10+24 (46)	4d8+20 (38)	4d6+17 (31)
22	4d12+37 (63)	4d10+26 (48)	4d8+22 (40)	4d6+18 (32)
23	4d12+39 (65)	4d12+24 (50)	4d10+20 (42)	4d6+19 (33)
24	4d12+42 (68)	4d12+26 (52)	4d10+22 (44)	4d6+21 (35)

MAGIAS

Sua criatura pode possuir habilidades mágicas que são melhor representadas por magias. Se estiver criando uma criatura que possua um tema forte de conjuração, dê a ela magias preparadas ou espontâneas. Para uma criatura que possui magias devido à sua natureza mágica, especialmente se essa magia não for seu foco principal, considere fornecer magias inatas em vez disso. Quantas magias você concede a uma criatura deve depender de como você espera que ela gaste ações em combate. Se for principalmente desferindo Golpes, ela pode não possuir magias ou ter apenas algumas magias para ajudá-la a se movimentar melhor ou a se proteger contra certos tipos de magia.

Quando escolher magias, procure optar por aquelas condizentes ao tema da criatura. Muitos PJs escolhem magias para cobrir uma ampla variedade de situações, mas

ARMAS MANUFATURADAS

Conforme indicado na seção Itens, a maioria das criaturas possui tesouro inferior aos PJs, o que significa que aqueles que recorrem a armas manufaturadas são significativamente mais fracos se você não ajustar o dano deles para compensar de alguma maneira. O método padrão dado para Golpes abstrai as fontes de dano, portanto, você não precisa se preocupar com isso. Se decidir calcular o dano de forma mais similar a um PJ, dê especialização em armas ou especialização em armas maior à sua criatura antes do que um PJ receberia essas habilidades. Você também pode precisar acrescentar ataque furtivo ou habilidades similares para fazer a criatura causar mais dano.

Por outro lado, você pode querer usar uma criatura pontual como fonte de um tesouro de nível particularmente alto, como uma *arma mágica*. Nestes casos, você pode optar por usar um bônus de ataque mais alto para *potência* ou um dano mais alto para uma runa *impactante*, fazendo com que os PJs sintam o efeito da arma antes de receberem o tesouro. Isto fará o tesouro parecer mais poderoso, já que eles o sentiram na pele.

no caso de criaturas, quanto mais focadas, mais evocativas elas são. Considere selecionar 75% das magias baseadas na relevância do tema e os 25% remanescentes para outras coisas. Entretanto, garanta que as magias não sejam sempre a mesma. Selecionar *bola de fogo* para 75% dos espaços de magia de uma criatura com temática de fogo não é tão interessante quanto uma seleção de magias de fogo diversas.

Quando escolher magias, presente atenção às versões elevadas, já que algumas magias não serão muito úteis se forem preparadas em seus níveis mínimos em vez de usar espaços de magias de níveis superiores. Mais notavelmente, magias de dano perdem usabilidade para uma criatura que espera-se que dure somente uma luta. Uma magia de dano dois níveis abaixo do maior nível de magia que uma criatura desse nível pode conjurar ainda é potencialmente útil, mas não se importe com as inferiores. Magias que possuem o traço incapacitação devem ser do maior nível de espaço de magia disponível se você quiser que a criatura alcance seu efeito total contra os PJs.

CD DE MAGIAS E ROLAGEM DE ATAQUE DE MAGIAS

Determine a CD de magia e rolagem de ataque de magia usando a tabela abaixo. A maioria das criaturas utiliza a mesma CD para todas suas magias, mesmo se possuírem magias de vários tipos diferentes, como uma criatura com magias preparadas e inatas.

Utilize o valor alto para conjuradores primários e valor moderado para criaturas que possuem algumas magias suplementares sendo mais focadas em combate. No 15º nível e superiores, os valores extremos se tornam padrão para conjuradores. Algumas poucas criaturas alcançam o valor extremo em níveis inferiores, mas tendem a ser altamente especializadas, com defesas e ataques muito fracos. Conjuradores secundários podem chegar a valores altos se estiverem acima do nível 15 e possuírem magias ofensivas. Não há um valor baixo — a criatura não deve sequer possuir quaisquer magias se fosse ser ruim em usá-las!

MAGIAS PREPARADAS E ESPONTÂNEAS

Espaços de magia funcionam melhor para criaturas que são feitas para serem conjuradoras. Escolha a tradição mágica mais

TABELA 2-11: CD DE MAGIA E ROLAGEM DE ATAQUE DE MAGIA

Nível	CD	Ataque de Magia		Ataque de Magia		Ataque de Magia	
		Extremo	CD	Alto	CD	Moderado	
-1	19	+11	16	+8	13	+5	
0	19	+11	16	+8	13	+5	
1	20	+12	17	+9	14	+6	
2	22	+14	18	+10	15	+7	
3	23	+15	20	+12	17	+9	
4	25	+17	21	+13	18	+10	
5	26	+18	22	+14	19	+11	
6	27	+19	24	+16	21	+13	
7	29	+21	25	+17	22	+14	
8	30	+22	26	+18	23	+15	
9	32	+24	28	+20	25	+17	
10	33	+25	29	+21	26	+18	
11	34	+26	30	+22	27	+19	
12	36	+28	32	+24	29	+21	
13	37	+29	33	+25	30	+22	
14	39	+31	34	+26	31	+23	
15	40	+32	36	+28	33	+25	
16	41	+33	37	+29	34	+26	
17	43	+35	38	+30	35	+27	
18	44	+36	40	+32	37	+29	
19	46	+38	41	+33	38	+30	
20	47	+39	42	+34	39	+31	
21	48	+40	44	+36	41	+33	
22	50	+42	45	+37	42	+34	
23	51	+43	46	+38	43	+35	
24	52	+44	48	+40	45	+37	

adequada para a criatura. Você não precisa ficar estritamente limitado às magias da lista dessa tradição, embora manter-se próximo dela deixe mais clara a conexão de sua criatura à tradição. A decisão de usar conjuração preparada ou espontânea deve ser condizente ao tema da criatura. Como uma criatura pontual, um conjurador espontâneo terá mais flexibilidade em combate e, portanto, será mais efetivo do que um conjurador preparado. Entretanto, se você esperar que a criatura seja um personagem recorrente, um conjurador preparado pode ser capaz de mudar as magias dele entre suas aparições de maneira que um conjurador espontâneo não consegue.

O nível de magia mais alto que uma criatura pode conjurar deve ser igual à metade do nível dela arredondada para cima — o máximo para uma criatura que pode conjurar a mesma quantidade de magias que um PJ conjurador. A quantidade máxima de espaços de magia que ela possui desse maior nível de magia deve ser 2 (ou 3 se o nível da criatura for ímpar) ou 3 (ou 4 se nível da criatura for par). Portanto, a criatura deve possuir 3 ou 4 espaços de magia (dependendo da sua opção para o maior nível de magia dela) para cada nível de magia abaixo, além de 5 truques mágicos.

Como criaturas tendem a estar “em cena” por apenas um curto período de tempo, você normalmente não precisa preencher cada espaço de magia. Você frequentemente pode preencher apenas os três maiores níveis de magia, selecionar truques mágicos e talvez algumas magias temáticas de reserva no quarto maior nível de magia que ela possui. Para uma criatura recorrente, você pode preencher todas as magias dela.

MAGIAS INATAS

Ao contrário de magias preparadas ou espontâneas, magias inatas podem ser de um nível maior que a metade do nível da criatura arredondada para cima, e você pode escolher com qual frequência elas são usadas — elas podem até mesmo ser usadas à vontade ou possuir efeitos constantes. As magias inatas mais notáveis tendem a ser aquelas de níveis superiores que têm grande impacto (mas podem ser usadas somente uma vez), magias à vontade que reforcem o tema da criatura e magias constantes que concedem um benefício contínuo. Uma magia que seja usável uma quantidade de vezes limitada de um nível inferior ao máximo tende a ser menos interessante e menos provável de vir a jogo. Entretanto, são bastante práticas para magias úteis e de recuperação, como *dissipar magia* ou *restauração*.

Às vezes, uma magia inata fortemente temática é de um nível maior do que a criatura normalmente seria capaz de conjurar, mas é tão adequada que se enquadra bem. Porém, seja cuidadoso ao fazer isto, já que os PJs podem não ter contramedidas normais para a magia. Este espaço funciona bem para magias “auxiliares” que mudam as chances em uma batalha sem matar alguém, como a magia *dominar* da súcubo. Estas magias devem tornar a luta mais interessante, não terminá-la. Mantenha a quantidade dessas magias muito baixa, normalmente apenas uma.

Embora você possa providenciar todo tipo de coisas com magias inatas, sempre comece com um tema e uma ideia de como pretende que a criatura gaste as ações dela. Claro, você pode dar uma ferramenta à criatura para neutralizar todo tipo de ataque ou truque dos PJs, mas lembre-se que os jogadores escolhem essas opções para usá-las, não para

ser constantemente frustrados enquanto se exaurem sem resultado contra uma criatura efetivamente invencível.

RITUAIS

Como rituais acontecem durante o recesso, concedê-los a uma criatura normalmente é uma escolha puramente temática. Você pode até mesmo ignorar os rituais na maioria dos casos. Se você decidir que uma criatura precisa ter um ritual para a história dela, adicione o ritual sempre que precisar.

PROJETANDO HABILIDADES

Conforme notado no passo de conceito da criatura, você deve ter decidido algumas habilidades que planeja projetar. Novamente, você pode conferir habilidades de criaturas existentes no *Bestiário* e talentos do *Livro Básico* para usá-los da forma como são ou modificá-los para se adequarem às suas necessidades.

Quando escolher habilidades, pense sobre a quantidade e diversidade delas. Possuir muitas habilidades similares pode tornar a criatura difícil de utilizar como MJ, e ainda significa que provavelmente nem usará todas elas! Uma diversidade de habilidades dá diferentes maneiras para a criatura agir em situações diferentes, e ajuda a lhe guiar como MJ. Por exemplo, uma criatura combatente pode possuir uma habilidade que ela usa para se posicionar, outra para usar quando pretende focar dano em um único inimigo e uma terceira que seja mais defensiva.

CONCEITOS BÁSICOS PARA PROJETAR HABILIDADES

Há alguns princípios de construção de habilidade que você precisa ter em mente. Algumas diretrizes para tipos específicos de habilidades são apresentados depois, mas estes se aplicam a todas:

- Respeite a economia de ações.
- Garanta que as habilidades sejam adequadas ao nível.
- Evite habilidades “invisíveis”.

ECONOMIA DE AÇÕES

O básico para fazer uma criatura funcionar é compreender a economia de ações dela. Lembre-se o quão curta é a vida de uma típica criatura de combate. Incluir um monte de habilidades de combate pode significar gastar tempo criando ações que a criatura nunca terá tempo de usar. Restrinja sua seleção à menor quantidade e que faça o maior sentido possível. Tenha em mente também que ações especiais competirão com quaisquer magias de combate que você fornecer à criatura.

Reações podem ajudar um pouco, dando à criatura uma maneira de agir quando não for o turno dela. Veja a seção Habilidades Reativas para orientações sobre projetar estas habilidades complicadas.

Devido às capacidades dos PJs em níveis superiores, criaturas nesses níveis devem receber mais vantagens em sua economia de ações. Por exemplo, criaturas que agarram devem ter Atracar Aprimorado em vez de Atracar, Velocidades devem ser maiores e muitas habilidades que custariam uma ação em níveis inferiores devem ser ações livres.

MAGIAS DE FOCO

Algumas criaturas possuem magias de foco, especialmente quando um conjunto dessas magias se enquadra no tema da criatura. Simplesmente dê as magias de foco que quiser e conceda entre 1 e 3 Pontos de Foco à criatura (você também pode permitir que a criatura conjure uma magia de foco usando espaços de magia). Utilize a mesma CD e rolagem de ataque de magias que para conjurar qualquer outra magia. Uma criatura que possua apenas 1 Ponto de Foco provavelmente conjurará uma magia de foco apenas uma vez, a menos que seja um inimigo recorrente. Se a criatura já possuir várias magias, você pode querer evitar totalmente as magias de foco, já que elas não são tão fortes quanto espaços de magia dos maiores níveis.

ADEQUAÇÃO AO NÍVEL

Os efeitos de uma habilidade devem ser apropriados ao nível da criatura. Para habilidades de dano, basta seguir as diretrizes de dano apresentadas a seguir. Para outros tipos, confira as magias e talentos com efeitos similares para verificar se parece apropriado. Por exemplo, digamos que você esteja dando a uma criatura de 6º nível a habilidade de teleportar-se a uma curta distância. Algo comparável é *porta dimensional*, uma magia de 4º nível, normalmente conjurada por uma criatura de 7º nível ou superior. Isso significa que 6º nível provavelmente não é tão baixo, mas a criatura não deve ser capaz de usar a habilidade mais de uma vez! Você também pode comparar sua criatura às de algum volume de *Bestiário* para ver se as habilidades especiais parecem apropriadas às de outras criaturas do mesmo nível.



HABILIDADES INVISÍVEIS

Evite habilidades que não fazem nada além de mudar a matemática da criatura, também conhecidas como “habilidades invisíveis”. Elas alteram as estatísticas de uma criatura de forma invisível aos jogadores, fazendo-os se interessar menos por elas por serem incapazes de percebê-las de forma tangível ou evocativa. Por exemplo, uma habilidade que use uma ação da criatura para melhorar sua precisão na rodada sem nenhuma expressão externa (ou pior, apenas concedendo um bônus passivo à sua precisão) não é tão atraente, enquanto uma que aumente o dano dela ao colocar fogo em suas flechas seja perceptível. Ambos os exemplos têm o mesmo objetivo — causar mais dano nesta rodada — mas um é muito mais memorável que o outro.

HABILIDADES ATIVAS

Habilidades que uma criatura pode usar no turno dela possuem mais flexibilidade e escopo. Você pode fazê-las exigir o gasto de 1 a 3 ações (ou serem ações livres em casos raros) e usar quase qualquer tipo de tática. Talentos, magias e habilidades já publicados fornecem uma ampla variedade de exemplos, portanto, procure por algo similar à sua ideia para usar de base.

Avalie como você quer que sua criatura use os turnos dela. Atividades de duas ações basicamente definem o turno da criatura, e ações únicas funcionam melhor para benefícios suplementares ou Golpes normais. E quanto estiver criando a ideia do turno de uma criatura, não se esqueça do movimento! Lembre-se que, especialmente no início de uma luta, uma criatura frequentemente precisa gastar ações para se posicionar. Isto é especialmente desafiador com criaturas exclusivamente corpo a corpo. Você pode conceder habilidades similares a Investida Súbita ou a Atracar em Salto do louva-a-deus mortal à sua criatura.

Utilize atividades de 3 ações moderadamente, já que elas se tornam inúteis se a criatura ficar atordoada ou lenta. Colocar uma habilidade de 3 ações que seja crucial para definir a criatura pode significar que ela nunca usará sua tática mais interessante. Estas atividades devem ser reservadas para habilidades que incluem algum movimento (como Atropelar) ou que a criatura provavelmente usará antes de se engajar em combate. Não use três ações como um ponto de equilíbrio. Em outros mundos, dizer “Isto pode ser mais poderoso do que outras habilidades por ser mais improvável de funcionar” é uma receita para a frustração se você criar uma habilidade legal que seja difícil demais ou até mesmo impossível para a criatura usar.

Seja especialmente cuidadoso com atividades quanto projetar criaturas que sejam chefes. Elas provavelmente serão agarradas, ficarão lentas, serão alvo das melhores habilidades debilitantes dos PJs ou terão suas ações restringidas de alguma outra forma. Chefes precisam possuir algumas opções sólidas que possam usar com 1 ou 2 ações. Isto permite que guardem sua terceira ação para fugir, usar uma habilidade simples ou de alguma forma manter a dinâmica do combate.

AÇÕES LIVRES

Utilize ações livres que não possuem acionamentos moderadamente. Elas devem quase sempre ser usadas para ações “auxiliares”, não para Golpes ou movimentos. Se surgir com uma ação livre, considere se ela deve funcionar como uma ação

individual ou se você está procurando por um combo, como sacar uma arma e atacar. Em casos como o último, pode ser melhor criar uma ação única que permite a criatura sacar uma arma e Golpear em vez de criar uma ação livre para sacar uma arma.

DANO DE HABILIDADES

Se uma ação especial for uma ação única com somente um alvo, você frequentemente pode determinar o dano usando a Tabela 2-10: Golpe de Dano na página 65\$. Se ela usar mais de uma ação ou requerer algum tipo de preparação, pode causar mais dano que o normal. Frequentemente você pode fazer isto simplesmente ao usar a coluna de valor extremo.

Para habilidades que causam dano em uma área, utilize a tabela Dano de Área, abaixo. Estes valores são baseados em uma atividade de duas ações (ou seja, magias que causam mais dano). Ações únicas devem causar muito menos dano. Obviamente, uma habilidade que possua outro efeito significativo, como aplicar uma condição, deve causar menos dano; para isto, você pode conferir o dano para dois níveis ou mais abaixo e julgar baseado na severidade do efeito adicional. Dano de área normalmente permite uma jogada de salvamento básica. A tabela inclui valores para habilidades de uso ilimitado (que podem ser usadas à vontade) e para aquelas de uso limitado (que pode ser usada uma vez ou, como um Sopro, uma ou duas vezes e não em turnos consecutivos).

Como na tabela de dano de Golpes, você pode usar a expressão de dados indicada ou gerar a sua própria baseado no dano médio em parênteses. Se um efeito de nível alto possuir uma área pequena para o nível dele, ele pode causar mais dano.

TABELA 2-12: DANO DE ÁREA

Nível	Uso Ilimitado	Uso Limitado
-1	1d4 (2)	1d6 (4)
0	1d6 (4)	1d10 (6)
1	2d4 (5)	2d6 (7)
2	2d6 (7)	3d6 (11)
3	2d8 (9)	4d6 (14)
4	3d6 (11)	5d6 (18)
5	2d10 (12)	6d6 (21)
6	4d6 (14)	7d6 (25)
7	4d6 (15)	8d6 (28)
8	5d6 (17)	9d6 (32)
9	5d6 (18)	10d6 (35)
10	6d6 (20)	11d6 (39)
11	6d6 (21)	12d6 (42)
12	5d8 (23)	13d6 (46)
13	7d6 (24)	14d6 (49)
14	4d12 (26)	15d6 (53)
15	8d6 (27)	16d6 (56)
16	8d6 (28)	17d6 (60)
17	8d6 (29)	18d6 (63)
18	9d6 (30)	19d6 (67)
19	9d6 (32)	20d6 (70)
20	6d10 (33)	21d6 (74)
21	10d6 (35)	22d6 (77)
22	8d8 (36)	23d6 (81)
23	11d6 (38)	24d6 (84)
24	11d6 (39)	25d6 (88)

HABILIDADES DEFENSIVAS

Habilidades ofensivas ativas normalmente se adequam melhor a criaturas do que habilidades defensivas. Exceto aumentos na defesa para criaturas que possuam temática fortemente defensiva. Para criaturas marciais, algo tão simples como um escudo e Bloqueio com Escudo normalmente é o suficiente. Habilidades defensivas frequentemente correm o risco de ser habilidades invisíveis. Para bons exemplos, confira magias como *santuário* ou outras magias que criam efeitos protetivos interessantes para criar efeitos de proteção interessantes em vez de simplesmente conceder um bônus. Se quiser criar uma criatura defensiva, selecione uma habilidade defensiva em vez de várias, já que acumular várias defesas múltiplas podem proporcionar uma luta frustrante. Um estilo sólido de habilidade defensiva é uma troca de postura, fazendo a criatura receber defesas mais fortes, mas limitando os ataques, magias e outras opções ofensivas dela.

HABILIDADES REATIVAS

Reações e ações livres com acionamentos podem conceder à criatura um impacto fora do turno dela. Isto pode tornar a luta mais interessante, mas também ser arriscado. É tentador dar uma reação para cada criatura, mas não necessariamente uma boa ideia. Para decidir se a sua criatura deve possuir uma reação, primeiro considere se ela possui reflexos ou intuição para reagir bem. Por este motivo, limos, constructos e criaturas ininteligentes são menos prováveis de possuírem reações do que outras. Por exemplo, um ogro não possui Ataque de Oportunidade por ser um grande imbecil.

Segundo, observe a complexidade do encontro em que sua criatura provavelmente aparecerá. Se você controlará uma grande quantidade de criaturas, ignorar reações pode fazer a luta fluir mais rápido. Por outro lado, uma criatura que provavelmente lutará sozinha pode possuir uma reação para ter uma forma de continuar perigosa em meio à quantidade de ataques do grupo.

Quando criar reações, seja cuidadoso com habilidades “te peguei”. Essas reações são aquelas que punem os jogadores por fazerem escolhas perfeitamente razoáveis, por rolagens ruins e assim por diante. Se incluir habilidades como esta, elas precisam reforçar o tema principal da criatura e o estilo de jogo no qual pretende usá-la em combate. Por exemplo, uma criatura que Golpear como uma reação quando alguém falhar em uma rolagem de ataque contra ela encoraja os PJs a não realizarem seus segundo e terceiro ataques, ou a sequer atacar se os bônus forem baixos. É isso que o que você quer? Esta dinâmica é essencial para a criatura ser percebida como pretendido? Este não é o tipo de habilidade que você colocaria em qualquer criatura antiga — somente em um duelista incrível ou similar. Na maioria dos casos, reações também devem requerer que ocorra algo fora do ordinário — ou então serem relativamente fracas se forem acionadas por algo ordinário. Possuir uma reação que pode ser acionada a qualquer momento que alguém Golpeia contra uma criatura provavelmente será percebida como mundana por ser tão previsível.

As melhores reações devem ser telegrafadas para que, quando ocorram, façam sentido para os jogadores. Pense em uma das principais reações do jogo: Bloqueio com Escudo. A criatura ergue o escudo dela — uma ação óbvia que os PJs podem ver — portanto, quando ela bloqueia dano de um

ataque, faz sentido perfeito. Se criar uma criatura cristalina, você pode fazê-la reunir energia sônica em um ritmo baixo, portanto, quando ela usar uma reação para liberar uma explosão de energia sônica quando for atingida, os jogadores poderão dizer “Oh, deveríamos ter previsto isso”.

DANO DE REAÇÃO

Reações devem causar pouco dano, normalmente equivalente a um Golpe moderado. Uma reação causando dano de área (que deve ser usada com cautela) pode causar dano baixo.

HABILIDADES CONSTANTES E AUTOMÁTICAS

Certas habilidades não devem custar ações. Auras são um exemplo. Veja a presença aterradora, o calor de dragão do dragão vermelho ou o fedor de um xulgath. Sua aura precisará de uma distância e, provavelmente uma CD. Você normalmente a deixará igual a uma CD de magia moderada, a menos que a aura seja um dos conceitos principais sobre os quais a criatura é criada. Por exemplo, a CD do xulgath é significativamente maior por seu fedor ser uma parte tão icônica da criatura.

Habilidades sobre as quais a criatura não possui controle devem ser automáticas. Por exemplo, o elemental do fogo incêndio vivo explode em chamas quando morre. Ele não possui opção de não fazê-lo, portanto, não faria sentido a habilidade ser uma reação ou ação livre. Por outro lado, a habilidade Ferocidade é uma reação porque requer que a criatura se dê um último impulso para permanecer com 1 PV.

DANO CONSTANTE E AUTOMÁTICO

Assim como para reações, o dano de habilidades constantes deve ser realmente baixo. Normalmente este valor é menor que o dano baixo de Golpes. Habilidades automáticas, como a do incêndio vivo, tendem a causar dano moderado de Golpes ou dano de área ilimitado, e podem causar mais se forem ocorrer somente após a criatura estar morta ou de alguma forma deixar de apresentar uma ameaça.

HABILIDADES DE PERÍCIAS

Uma criatura habilidosa pode possuir habilidades especiais relacionadas às perícias dela. Os talentos de perícia do *Livro Básico* servem como uma boa diretriz. Evite dar à sua criatura habilidades de perícia que não terão relevância nas interações dela com os PJs. Quando PdMs lidarem com PdMs, você pode decidir o que ocorre como bem entender.

VERIFICAR A REALIDADE

Agora é hora de você conferir sua criatura e fazer uma verificação final para ter certeza de que seguiu seu roteiro. Ela é capaz de fazer tudo que você queria? Irá se encaixar no papel que você planejou? Há algo que você poderia acrescentar ou algo supérfluo que poderia cortar para deixar a criatura como ela precisa ser?

Se esta criatura for criada para combate, narre alguns turnos em sua cabeça. Ela ainda funciona decentemente se ficar lenta? Ela consegue se mover no combate dadas as opções de mobilidade dos PJs comparadas às dela? Ela possui quaisquer habilidades que nunca usará dadas suas outras ações?

Quando estiver satisfeito com sua criação, ela está pronta para ir à mesa. Mas isso não quer dizer que é o fim! Se perceber problemas durante o jogo, você pode arrumá-los

na hora! É o seu jogo, e você não é obrigado a seguir o que escreveu se mudar de ideia depois.

TRAÇOS DE HABILIDADES

Criaturas com certos traços tendem a possuir habilidades similares entre si. Muitas delas aparecem aqui para ajudá-lo a fazer suas criaturas se adequarem ao tema do traço quando você criá-las.

ABERRAÇÃO

Sentidos normalmente visão no escuro

Idiomas normalmente Aklo

ÁGUA

Idiomas normalmente Aquan

Velocidade normalmente possui uma Velocidade de nataçã

ANIMAL

Traços N

Idiomas nenhum

Int -4 ou -5

ANJO

Traços bem (normalmente NB), celestial

Aura Cada anjo possui uma aura única baseada em como ele serve como mensageiro e em como entrega suas mensagens.

Velocidade normalmente possui uma Velocidade de voo

Rituais normalmente *mensageiro angelical*

AR

Idiomas normalmente Auran

Velocidade Muitas criaturas do ar possuem Velocidades de voo.

ARCONTE

Traços OB, celestial

Habilidade de Virtude Cada arconte representa uma virtude específica, como coragem ou esperança, e possui uma habilidade especial baseada na virtude que representa.

ASTRAL

Sentidos visão no escuro

AZATA

Traços CB, celestial

Fraquezas ferro frio, maligno

Habilidade de Liberdade Cada azata representa uma liberdade específica, como liberdade de expressão ou amor livre, e possui uma habilidade especial baseada na liberdade que representa.

BESTA

Int -3 ou maior

CELESTIAL

Traços bem

Sentidos visão no escuro

Idiomas Celestial

Salvamentos frequentemente +1 de bônus de estado em todos os salvamentos contra magia

Fraquezas maligno

Dano Ataques sempre causam dano bondoso adicional.

CONSTRUCTO

Traços muitos constructos não possuem mente e possuem o traço acéfalo

Imunidades ataques não-letais, condenado, cura, doença, drenado, efeitos de morte, enjoado, fatigado, inconsciente, necromancia, paralisado, sangramento, veneno; se for acéfalo, acrescente mental

DAEMON

Traços NM, infero

Idiomas Daemônico, telepatia 30 metros

Imunidades efeitos de morte

Habilidade de Morte Cada daemon representa um tipo específico de morte, como morte por doença ou fome, e possui uma habilidade especial baseada no método de morte que representa.

DEMÔNIO

Traços CM, infero

Idiomas Abissal, telepatia (normalmente 30 metros)

Fraquezas bondoso, ferro frio

PV normalmente alto para compensar suas várias fraquezas

Magias Divinas Inatas normalmente *porta dimensional* de 5º nível e *porta dimensional* de 4º nível à vontade

Rituais normalmente *pacto abissal*

Vulnerabilidade a Pecado Cada demônio representa um pecado específico, como inveja e ira, e possui uma habilidade especial baseada no pecado que representa. Isto deve ser algo que os PJs podem explorar através de suas ações, podendo causar dano mental ao demônio. A quantidade de dano deve ser baseada no quão fácil é explorar a vulnerabilidade.

Habilidade de Pecado Demônios possuem uma habilidade especial baseada no pecado que representam, tornando-os melhor em incorporar o pecado ou instigá-los nos outros.

DIABO

Traços OM, infero

Idiomas Infernal, telepatia (normalmente 30 metros)

Imunidades fogo; **Resistências físico (exceto prata), veneno**

Magias Divinas Inatas normalmente *porta dimensional* de 5º nível e *porta dimensional* de 4º nível à vontade

Rituais normalmente *pacto infernal*

Habilidade de Hierarquia Infernal Cada diabo possui uma habilidade correspondente à função dele hierarquia infernal, normalmente focada em controlar ou ser controlado, da subserviência do lêmure ao tático de Cócito do gelugon e ao moldar diabos do infero do fosso.

DRAGÃO

Sentidos visão no escuro

Idiomas normalmente Dracônico

Velocidade normalmente possui uma Velocidade de voo

Sopro Muitos dragões possuem a habilidade de Sopro, com especificidades determinadas pelo tema do dragão.

ELEMENTAL

Sentidos visão no escuro

Imunidades paralisado, sangramento, sono, veneno

ENXAME

Traços tamanho baseado na massa inteira, normalmente Grande ou maior

PV normalmente baixo; **Imunidades** mente de enxame, precisão; **Fraquezas** dano de área, dano de respingo; **Resistências físico**, normalmente com um tipo físico tendo resistência inferior ou nenhuma resistência

ÉON

Traços ON, monitor

Idiomas Utopiano e outros idiomas planares; visualização para éons verdadeiros

Fraquezas caótico

Dano Ataques sempre causam dano ordeiro adicional.

ESPÍRITO

Traços incorpóreo, frequentemente morto-vivo

ETÉREO

Sentidos visão no escuro

FADA

Sentidos visão na penumbra

Idiomas normalmente Silvestre, Aklo ou ambos

Fraquezas ferro frio

FOGO

Idiomas normalmente Ignan

Imunidades fogo; **Resistências** frio

FRIO

Imunidades ou **Resistências** frio

FUNGO

Traços fungos sem mente possuem o traço acéfalo

Imunidades se acéfalo, mental; **Fraquezas** às vezes cortante ou fogo

GIGANTE

Traços Grande ou maior, humanoide

Sentidos visão na penumbra

Idiomas normalmente Jotun

HUMANOIDE

Int -3 ou maior

INEVITÁVEL

Traços ON, éon, monitor

Imunidades doença, efeitos de morte, emoção, inconsciente, veneno

Dano Ataques sempre causam dano ordeiro adicional.

ÍNFERO

Traços mal

Sentidos visão no escuro

Salvamentos frequentemente +1 de bônus de estado em todos os salvamentos contra magia

Fraquezas bondoso

Dano Ataques sempre causam dano maligno adicional.

LIMO

Traços quase todos os limos não possuem mentes e possuem o traço acéfalo

Sentidos normalmente desprovido de visão e sentido de movimento (*Bestiário* 254\$)

CA normalmente bem abaixo do valor baixo para o nível da criatura

PV normalmente cerca do dobro

Imunidades ácido (frequentemente), acertos críticos, inconsciente, precisão; se for desprovido de visão, acrescente efeitos visuais; se for acéfalo, acrescente mental

MONITOR

Traços nem bem nem mal

Sentidos visão no escuro

MORTO-VIVO

Traços Quase todos os mortos-vivos são malignos. Mortos-vivos fantasmagóricos possuem o traço incorpóreo. Mortos-vivos sem mente, como a maioria dos zumbis, possuem o traço acéfalo.

Sentidos visão no escuro

PV cura negativa

Imunidades doença, efeitos de morte, paralisado, sono (ou inconsciente se nunca descansar), veneno; se acéfalo, acrescente mental

PLANTA

Traços plantas sem mente possuem o traço acéfalo

Sentidos normalmente visão na penumbra

Imunidades se acéfalo, mental; **Fraquezas** às vezes fogo

PROTEANO

Traços CN, monitor

Idiomas Proteano

Fraquezas ordeiro; **Resistências** anatomia proteana, precisão

Anatomia Proteana (*Bestiário* 237\$)

Dano Ataques causam dano caótico adicional.

Magias Divinas Inatas *liberdade de movimento* constante

Trocar Forma

PSICOPOMPO

Traços N, monitor

Sentidos sentido vital (normalmente 18 metros)

Idiomas Requiiano

Imunidades doença, efeitos de morte

Resistências negativo, veneno

Dano toque espiritual (*Bestiário* 270\$)

RAKSHASA

Traços OM, infero

Salvamentos normalmente +2 de bônus de estado em todos os salvamentos contra magia (+3 contra magia divina)

Resistência físico (exceto perfurante)

Trocar Forma

TERRA

Percepção frequentemente sentido sísmico

Idiomas normalmente Terran

Velocidade normalmente uma Velocidade de escavação

PROJETANDO PdMs

Criaturas feitas para serem próximas às classes de personagem ou com a intenção de representar pessoas normais em vez de criaturas monstruosas são Personagens do Mestre (PdMs). Elas podem enfrentar mais escrutínio em suas mecânicas do que criaturas, já que um jogador pode comparar mais diretamente seu ladino a um PdM que age como um ladino. Entretanto, isso não significa que você precisa criar um PdM exatamente igual a um PJ.

Você pode criar seus PdMs como qualquer outra criatura. Utilize as características de classe e talentos de uma classe adequada para selecionar habilidades e confira as proficiências e modificadores de atributo da classe para determinar quais estatísticas devem ser fortes. O quadro Roteiros de Classe no quadro da página 73\$ possui muitos roteiros pré-montados para ajudar com as classes do *Livro Básico*.

Se o PdM não for feito para funcionar como uma classe de PJ (um cozinheiro, por exemplo), confira a Galeria de PdMs nas páginas 202\$ a 249\$. Compare seu PdM aos existentes para determinar o nível dele e procure por habilidades que sejam similares às que o seu deveria ter. Você também pode criar novas habilidades conforme necessário para fazer seus PdMs interagirem com os jogadores para expressarem seu tema e função na história. Lembre-se que estes PdMs podem ser de nível -1 ou 0. Eles possuem capacidades abaixo dos PJs e normalmente não usam quaisquer características de classe ou talentos de classes de PJs. Criaturas destes níveis tendem a ser extremamente simples, e normalmente você pode simplesmente selecionar um PdM da Galeria e repaginá-lo.

É altamente recomendado que você selecione habilidades de PdM usando graduações de proficiência como faria com um PJ, embora você não precise ser exato com a quantidade de perícias que fornece a ele. Você pode dá-lo acesso antecipado às proficiências especialista, mestre ou lendário se for um PdM baseado em perícia e conceder proficiência melhor em áreas estreitas de especialidade, como Saber de Engenharia para um PdM funileiro.

NÍVEL FORA DE COMBATE

O nível de um PdM deve representar a proeza dele em combate. Uma pessoa comum, mesmo se for importante ou altamente perita, pode não ser uma ameaça de combate e, conseqüentemente, possuir um nível baixo. Entretanto, isso não significa que ele não possa apresentar um desafio em outros tipos de encontros. Isto é representado por um nível fora de combate e tende a ser específico à área de especialidade dele. Por exemplo, o advogado da página 232\$ da Galeria de PdMs é uma criatura de 4º nível em um encontro relacionado a assuntos legais.

Isto também pode ser interpretado de maneira contrária, com uma criatura poderosa em combate que não é adequada para cenários sociais. Isto normalmente é o caso com criaturas destreinadas em perícias mentais! Você pode improvisar isto enquanto narra o jogo, ou então planejar com antecedência caso tenha algo em particular em mente.

Determinar o nível fora de combate de uma criatura é bem simples. Escolha o nível que você pretende que ela possua

para o tipo de desafio que tem em mente, e utilize os valores de perícia para esse nível — normalmente alto ou até mesmo extremo. Alguns desafios, como desafios sociais, requerem que a criatura possua Percepção e CD de Vontade altos, portanto, nesses casos, você deve aumentar esses valores também. Normalmente eles podem ser valores moderados ou altos para o nível fora de combate, dependendo de quão perito você deseja que o PdM seja.

Os Pontos de Experiência recebidos por superar um PdM depende de como o grupo o superou, já que a XP é originada de um desafio específico. Se for um cenário fora de combate da especialidade do PdM, o grupo recebe XP baseados no nível fora de combate do PdM. Se eles simplesmente lutarem com o PdM, você deve usar o nível de criatura do PdM. Frequentemente, isso significa 0 XP e que os PJs falham em seu objetivo. Por exemplo, durante um concurso de tortas, se os PJs matarem o outro cozinheiro, eles não só serão desqualificados, como provavelmente serão presos pelo crime cometido.

CRIAR PdMs AO ESTILO DE PJS

Se você escolher criar um PdM usando completamente as regras de PJ, seu PdM provavelmente será um desafio apropriado para o nível dele. Ele provavelmente terá estatísticas menores em algumas áreas do que se você o tivesse criado usando regras de criaturas, mas possuindo opções a mais devido ao complemento total de talentos e características de classe dele. Isto é mais adequado para PdMs importantes e recorrentes, especialmente se forem feitos para empreitadas sociais ou explorações em vez de simples batalhas.

- Porém, ainda há algumas considerações e atalhos que podem agilizar o processo e garantir que o PdM funcione como você pretende.
- O tesouro da criatura deve seguir as regras de Tesouro para Novos Personagens na página 511\$ do *Livro Básico*. Você precisará considerar isso no tesouro geral da campanha. Você pode até mesmo dar um item de nível superior apropriado ao PdM como cota de tesouro para o nível.
- Você pode agilizar a geração de atributos simplesmente determinando que os modificadores de atributo iniciais somem +9, com nenhum modificador maior que +4 (e tipicamente no máximo um modificador negativo). Você pode ignorar definir uma biografia se fizer isto, mas pode querer dar duas perícias à criatura (sendo uma delas uma perícia de Saber) para representar as perícias concedidas por uma biografia.
- Não é necessário determinar todo talento de perícia, especialmente para um PdM de nível alto. Você pode simplesmente selecionar os mais emblemáticos e ignorar o resto.
- Para talentos gerais, Iniciativa Incrível e Vitalidade são boas escolhas.
- A maioria das diretrizes sobre escolher magias ainda se aplicam, embora você possa querer algumas magias de utilidade a mais para lidar com desafios fora de combate, particularmente em espaços de magia de níveis baixos.

ROTEIROS DE CLASSE

Você pode usar estas sugestões quando criar seu roteiro para emular uma classe de PJ, customizando-os como preferir. Você ainda precisa conferir a classe para selecionar talentos, armas e outras coisas. Qualquer estatística que não estiver listada pode usar valores moderados.

Alquimista Percepção baixa; Manufatura alta; Int alta, Des ou For moderada ou melhor; PV baixo para moderado; ataque com bombas moderado; itens alquímicos infundidos, Bombardeiro Rápido se for um alquimista bombardeiro, algumas habilidades de alquimista; normalmente é mais fácil simplesmente dar itens de bomba ao alquimista em vez de usar Alquimia Rápida no lugar.

Bárbaro Atletismo alto; For alta, Con alta para moderada; CA alta; Fortitude alta; PV alto; ataque moderado e dano extremo (em fúria); Fúria e algumas habilidades de bárbaro.

Bardo Ocultismo moderado, Performance alta, perícias baseadas em Carisma altas; Car alto; Fortitude baixa, Vontade moderada para alto; PV baixo para moderado; acerto baixo; CD de magia alta para extrema; conjuração ocultista espontânea como um bardo de mesmo nível; magias de composição

Campeão Percepção baixa; Religião moderada; For ou Des alta, Car moderado; CA extrema; Reflexos baixo; ataque moderado e dano alto; Bloqueio com Escudo, magias de campeão, reação de campeão

Clérigo (Capelão) Percepção moderada; Religião moderada, perícia conforme tema da divindade moderada ou alta; For alta, Sab moderada; CA alta; Reflexos baixo, Vontade alta; CD de magia alta; conjuração divina preparada como um clérigo de mesmo nível; fonte divina, Bloqueio com Escudo

Clérigo (Enclausurado) Percepção alta; Religião alta, perícia conforme tema da divindade moderada ou alta; CA baixa; Sab alta; Fortitude baixa, Vontade alta; PV baixo para moderado; acerto baixo; CD de magia alta para extrema; conjuração divina preparada como um clérigo de mesmo nível; fonte divina; magias de domínio

Druida Percepção alta; Natureza alta, perícia de ordem moderada ou alta; Sab alta; Vontade alta; PV baixo para moderado; acerto baixo; CD de magia alta para extrema; conjuração primal preparada como um druida de mesmo nível; habilidade de ordem e magia de ordem para sua ordem; Bloqueio com Escudo; acrescente um animal ao encontro para ordem dos animais

Feiticeiro Percepção baixa; perícias de linhagem moderadas e perícias de linhagem baseadas em Carisma altas; Car alto; CA baixa; Fortitude baixa; PV baixo; acerto baixo; CD de magia alta para extrema; conjuração espontânea de uma tradição baseada na linhagem como um feiticeiro de mesmo nível; magias de linhagem

Guerreiro Acrobatismo ou Atletismo alto; For ou Des alta; CA alta; Vontade baixa; ataque alto e dano alto; Ataque de Oportunidade, Bloqueio com Escudo, algumas habilidades de guerreiro

Ladino Percepção alta; Des alta (a menos que use um atributo chave diferente usando um esquema de ladino diferente); Furtividade e Ladrageamento altos, mais perícias do que o usual; CA alta; Fortitude baixa, Reflexos alto; PV baixo para moderado; ataque moderado e dano baixo para moderado antes de ataque furtivo, dano alto ou extremo com ataque furtivo; ataque furtivo, algumas habilidades de ladino

Mago Percepção baixa; Arcanismo alto; Int alta; CA baixa; Fortitude baixa; PV baixo; acerto baixo; CD de magia alta para extrema; conjuração arcana preparada como um mago de mesmo nível; Drenar Item Ligado, magias de escola e espaços de magia adicionais para um especialista (ou usos adicionais de Drenar Item Ligado para um universalista)

Monge Acrobatismo e/ou Atletismo alto; For ou Des alta, Sab moderada; CA alta ou extrema; ataque moderado e dano alto; Rajada de Golpes, algumas habilidades de monge (possivelmente incluindo magias de ki)

Patrulheiro Percepção alta; Natureza moderada e Sobrevivência moderada para alta; For ou Des alta; CA alta; ataque moderado e dano alto (ou, para um patrulheiro mais simples, remova Caçar Presa e simplesmente use ataque alto e dano alto); algumas habilidades de patrulheiro

HABILIDADES DE CLASSE

Você não precisa dar todas as habilidades da classe a um PdM – especialmente as que apenas alteram números. As habilidades a seguir são boas escolhas rápidas para criar encontros mais interessantes.

Alquimista *Talentos* 1º: Bombardeiro Rápido; 6º: Bomba Debilitante; 8º: Bomba Grudenta; 10º: Bomba Debilitante Maior, Respingo Expandido; 14º: Bomba Debilitante Verdadeira; 18º: Trabalhador Milagroso

Bárbaro habilidade de instinto e talentos relacionados, resistência em fúria; *Talentos* 1º: Intimidação Enfurecida; 2º: Restabelecer-se, Sem Escapatória; 4º: Arrebatador, Movimento Rápido; 6º: Ataque de Oportunidade, Trespassar; 8º: Salto Súbito; 10º: Brado Aterrorizante, Jogar para Trás, Venha Me Pegar; 14º: Golpe Giratório, Golpe Impressionante; 18º: Evisceração Viciosa

Bardo talentos de musa; *Talentos* 4º: Magia Melódica; 6º: Conjuração Consistente, Lamento da Condenação; 10º: Conjuração Acelerada; 14º: Allegro, Balada Tranquilizante; 16º: Concentração Sem Esforço; 20º: Ária Fatal

Campeão aliado divino e talentos relacionados, exaltação, punição divina, talentos baseados na causa; *Talentos* 1º: Domínio de Divindade; 2º: Graça Divina; 4º: Aura de Coragem, Misericórdia; 6º: Ataque de Oportunidade; 8º: Misericórdia Maior; 12º: Aura de Fé; 14º: Aura de Retidão, Reflexos Divinos; 18º: Forma Celestial, Misericórdia Definitiva

Clérigo *Talentos* 1º: Mãos Agressoras, Mãos Curandeiras; 2º: Afastar Mortos-Vivos, Exaurir Vida; 4º: Comandar Mortos-Vivos, Infusão Necrótica; 6º: Arma Divina, Energia Seletiva; 8º: Socorro Canalizado; 12º: Recuperação Defensiva; 14º: Canalização Rápida; 16º: Bênção Eterna, Ruína Eterna

Druida talentos de ordem; *Talentos* 6º: Conjuração Consistente; 8º: Convocador de Fadas (somente as magias adicionadas); 10º: Energia Avassaladora; 12º: Convocações Primais; 16º: Concentração Sem Esforço; 20º: Conduíte de Linha de Ley

Feiticeiro linhagem e talentos relacionados; *Talentos* 1º: Contramágica, Feitiçaria Perigosa; 4º: Magia Residual em Arma; 6º: Conjuração Consistente; 10º: Conjuração Acelerada, Energia Avassaladora; 16º: Concentração Sem Esforço; 20º: Maestria Metamágica

Guerreiro: bravura, talentos associados com um estilo de combate; *Talentos* 1º: Ataque Poderoso, Investida Súbita; 2º: Golpe Intimidante, Estocada; 4º: Arrebatador, Tombar; 6º: Estilhaçar Defesas; 8º: Golpe de Derrubada, Lutar às Cegas, Salto Súbito; 10º: Bruto Temível, Golpe Infalível, Postura Disruptiva, Reflexos de Combate; 12º: Ataque em Movimento; 14º: Determinação, Golpe Giratório; 20º: Supremacia com Armas

Ladino ataque surpresa, golpe debilitante, golpe de mestre, negar vantagem, esquema de ladino e talentos relacionados; *Talentos* 1º: Esquiva Ágil; 2º: Mobilidade, Saque Rápido; 4º: Aviso do Batedor; 6º: Bandear, Golpe Escaramuçador, Torcer a Faca; 8º: Apunhalada Oportuna, Lutar às Cegas; 10º: Esgueirador Sagaz; 12º: Salto Fantástico, Surgir das Sombras; 14º: Sentir o Que Não É Visto; 16º: Corte Dissipante, Distração Perfeita; 20º: Exemplar Escondido, Distração Reativa

Mago escola e talentos relacionados; *Talentos* 1º: Contramágica; 4º: Magia Residual em Arma; 6º: Conjuração Consistente; 10º: Conjuração Acelerada, Energia Avassaladora; 12º: Trespassar Contramágica; 14º: Refletir Magia; 16º: Concentração Sem Esforço; 18º: Possibilidades Infinitas; 20º: Combinação de Magia, Maestria Metamágica

Monge forma aperfeiçoada, golpes metálicos, golpes místicos, postura e talentos relacionados; *Talentos* 1º: Disparada de Ki, Golpe de Ki; 2º: Agarrão Esmagador, Punho Atordoante; 4º: Chute Voador, Defletir Projétil; 6º: Arremesso Giratório, Passo Abundante, Rajada de Ki; 8º: Correr na Parede; 10º: Fluidez Sinuosa; 16º: Golpe Estilhaçador, Palma Vibrante; 18º: Punhos de Diamante, Rio Veloz; 20º: Rapidez Permanente, Técnica Impossível

Patrulheiro Caçar Presa, caçador magistral, excelência de caçador, presa repentina, companheiro ou estilo de combate e talentos relacionados; *Talentos* 2º: Empatia Selvagem, Saque Rápido; 4º: Aviso do Batedor; 6º: Golpe Escaramuçador; 8º: Dádiva do Guardiã, Lutar às Cegas; 10º: Camuflagem; 14º: Sentir o Que Não É Visto; 18º: Caçador das Sombras; 20º: Escaramuçador Irrevogável

CONSTRUINDO PERIGOS

Construir perigos projetados para seu jogo permite customizá-los para condizerem com sua história, locais e necessidades, assim como para surpreender os jogadores a cada oportunidade. Não há forma errada de criar um perigo, mas este guia apresenta as informações na ordem que você verá no bloco de estatísticas de um perigo.

CONCEITO

A primeira coisa que você precisará é um conceito para seu perigo. Qual o nível do seu perigo? Ele será simples ou complexo? Ele é uma armadilha, assombração, perigo ambiental ou algo diferente? Se for uma armadilha, ela é mecânica, mágica ou ambos? Esta é uma boa hora para ter um monte de ideias sobre o nome e descrição do perigo, e isto ajudará a decidir como o perigo pode ser desabilitado.

As informações a seguir seguem os conceitos de Criando Criaturas, que é apresentado a partir da página 56\$.

TIPOS DE PERIGO

Há três tipos principais de perigos: armadilhas, assombrações e perigos ambientais.

Armadilhas normalmente são construídas ou colocadas, embora também possam ser formadas acidentalmente, como

se um portal mágico, após milênios de desuso, entrasse em mal funcionamento com sua magia se retorcendo. Armadilhas mecânicas sempre possuem algum componente físico, enquanto armadilhas puramente mágicas normalmente não. Armadilhas mágicas normalmente podem ser dissipadas, e aquelas sem uma graduação de proficiência listadas para Furtividade podem ser encontradas usando *detectar magia*. Ladroagem é a perícia mais comumente utilizada para desabilitar armadilhas.

Assombrações são perigos espirituais, normalmente formados quando a essência espiritual de um local é impregnada com os instintos e emoções do falecimento de um ser vivo. Como assombrações não possuem matéria, elas raramente envolvem um componente físico e, quando o fazem, esse componente geralmente é incorpóreo ou pode sofrer dano somente por energia positiva. As perícias e opções utilizadas para desabilitar assombrações variam, embora seja comum utilizar Religião para um exorcismo. Entretanto, mesmo com um teste bem-sucedido para desabilitar uma assombração, ela pode retornar até seus assuntos não terminados serem resolvidos. Normalmente, desabilitar ou suportar uma assombração com sucesso fornece pistas para determinar o que é necessário para colocá-la em descanso permanente.

Perigos ambientais são coisas vivas, como esporos e bolores perigosos, ou simples características do terreno ou ambiente, como avalanches ou deslizamentos de rochas. Embora sejam sempre físicos, alguns perigos ambientais não podem ser razoavelmente atacados ou danificados, como uma nuvem de gás venenoso ou um trecho de areia movediça. Sobrevivência é a perícia mais comumente utilizada para desabilitar perigos ambientais.

COMPREENDENDO AS ESTATÍSTICAS

Como para criaturas, as estatísticas de perigos podem ser extremas, altas ou baixas (perigos não precisam de muita granularidade, portanto, elas normalmente não possuem valores moderados ou terríveis para suas estatísticas). Embora sejam definidas na criação de uma criatura, quando criar um perigo, você utilizará os valores de forma levemente diferente.

Extremo: Embora valores extremos permaneçam como estatísticas dos melhores do mundo que são extremamente difíceis de exceder, ao contrário de monstros, quase todos os perigos possuem uma estatística extrema, pois normalmente são ativados somente se passarem despercebidos ou se alguém falhar criticamente em desabilitá-los. Ele possui uma CD de Furtividade extrema que o torna difícil de encontrar, uma CD para Desabilitar que o torna perigoso ou uma CD de salvamento que o torna mortal no caso de ser acionado? Estas são as escolhas mais comuns, já que cada uma afeta uma fase diferente de encontrar um perigo.



Alto: Este é um nível aceitável, e geralmente pode servir como um valor-base; usar este valor para perigos cobre o que seriam os valores altos e moderados para criaturas.

Baixo: Se um perigo possuir uma fraqueza, como um salvamento de Reflexos ruim para uma armadilha mecânica volumosa ou uma CD fácil para desabilitar uma armadilha fácil de ser encontrada, ele normalmente possui um valor baixo. Se você precisar de algo ainda mais baixo, utilize um valor terrível para quando estiver Construindo Criaturas (páginas 56\$ a 73\$) ou um valor incrivelmente baixo como a Furtividade do Orbe do Armagedom (*Livro Básico* 525\$).

FURTIVIDADE E DESABILITAR

Quando determinar as estatísticas de combate de um perigo, primeiro decida como o perigo pode ser localizado e o quão difícil ele é de ser desabilitado. Um perigo cujo principal desafio seja encontrá-lo, como o fosso escondido do *Livro Básico*, pode possuir um efeito muito diferente para o nível dele do que um perigo à plena vista, desafiando um PJ a tentar desabilitá-lo, como o Orbe do Armagedom.

TABELA 2-13: CDS DE FURTIVIDADE E LADROAGEM

Nível	Extremo	Alto	Baixo
-1	18	15	12 a 11
0	19	16	13 a 12
1	20	17	14 a 13
2	21	18	15 a 14
3	23	20	17 a 15
4	25	22	18 a 17
5	26	23	20 a 18
6	28	25	21 a 19
7	30	27	23 a 21
8	31	28	24 a 22
9	33	30	26 a 23
10	35	32	27 a 25
11	36	33	29 a 26
12	38	35	30 a 27
13	40	37	32 a 29
14	41	38	33 a 30
15	43	40	35 a 31
16	45	42	36 a 33
17	46	43	38 a 34
18	48	45	39 a 35
19	50	47	41 a 37
20	51	48	42 a 38
21	53	50	44 a 39
22	55	52	45 a 41
23	56	53	46 a 42
24	58	55	48 a 43

Quando decidir como desabilitar seu perigo, tenha certeza de surgir com uma descrição narrativa de como isso aconteceria, o que informará quais métodos e perícias desabilitam o perigo. Você precisará decidir a graduação de proficiência necessária para encontrar o perigo e como desabilitá-lo com cada método. Lembre-se, um perigo sem uma graduação listada junto à sua CD de Furtividade é flagrante o suficiente para que criaturas possam encontrá-lo sem Procurar, e perigos mágicos sem uma graduação listada normalmente não são protegidos contra de-

tectar magia. Isto significa que a maioria dos perigos construídos por criaturas inteligentes que pretendam que eles permaneçam ocultados possuem pelo menos graduação de treinado. A Tabela 2-14 indica os requerimentos de proficiência alto e moderado por nível; você sempre pode utilizar as graduações de proficiência menores em vez das listadas, e deve também considerar um método secundário, talvez menos eficiente (com uma CD maior), para desabilitar o perigo utilizando uma graduação inferior do que se utilizar a graduação alta. Por exemplo, a assombração impulso sanguíneo do *Livro Básico* pode ser desabilitada por alguém com Religião mestre ou com Diplomacia especialista (neste caso, com uma CD maior).

Se precisar de um modificador de Furtividade para um perigo completo, simplesmente subtraia 10 da CD listada.

TABELA 2-14: PROFICIÊNCIA MÍNIMA

Níveis	Alto	Moderado
0 ou inferior	Destreinado	Destreinado
1-4	Treinado (especialista para Percepção)	Treinado
5-8	Especialista	Treinado
9-18	Mestre	Especialista
19 ou superior	Lendário	Mestre

DEFENSIVA

Quando construir um perigo puramente mágico ou sem forma, você pode ignorar esta seção por completo. Se houver um componente físico que um personagem pode quebrar, você precisará determinar a CA, Fortitude e Reflexos do perigo, utilizando os valores extremos, altos ou baixos, assim como sua Dureza e Limiar de Quebra (LQ).

TABELA 2-15: DEFESAS

Nv	CAE	CAA	CAB	SalvE	SalvA	SalvB	Dureza	PV*
-1	18	15	12	+9	+8	+2	2-4	11-13
0	19	16	13	+10	+9	+3	3-5	15-17
1	19	16	13	+11	+10	+4	5-7	23-25
2	21	18	15	+12	+11	+5	7-9	30-34
3	22	19	16	+14	+12	+6	10-12	42-46
4	24	21	18	+15	+14	+8	11-13	46-50
5	25	22	19	+17	+15	+9	12-14	50-54
6	27	24	21	+18	+17	+11	13-15	54-58
7	28	25	22	+20	+18	+12	14-16	58-62
8	30	27	24	+21	+19	+13	15-17	62-66
9	31	28	25	+23	+21	+15	16-18	66-70
10	33	30	27	+24	+22	+16	17-19	70-74
11	34	31	28	+26	+24	+18	19-21	78-82
12	36	33	30	+27	+25	+19	20-22	82-86
13	37	34	31	+29	+26	+20	21-23	86-90
14	39	36	33	+30	+28	+22	22-24	90-94
15	40	37	34	+32	+29	+23	23-25	94-98
16	42	39	36	+33	+30	+25	25-27	101-107
17	43	40	37	+35	+32	+26	27-29	109-115
18	45	42	39	+36	+33	+27	29-31	117-123
19	46	43	40	+38	+35	+29	31-33	125-131
20	48	45	42	+39	+36	+30	33-35	133-139
21	49	46	43	+41	+38	+32	36-38	144-152
22	51	48	45	+43	+39	+33	39-41	156-164
23	52	49	46	+44	+40	+34	44-46	168-176
24	54	51	48	+46	+42	+36	46-50	180-188

Alguns perigos, mesmo os de nível alto, não fazem sentido ter um valor alto de Dureza. Nesses casos, você pode ignorar a Dureza e usar os valores de PV da Tabela 2-7: Pontos de Vida, da página 63\$. Especialmente para perigos complexos, você pode querer dividir a durabilidade entre várias seções, localizada em diferentes posições, para encorajar trabalho em equipe e mobilidade.

OFENSIVA

Quase todos os perigos precisam de um bônus de ataque ou CD de salvamento, e perigos que causam dano precisam listar um valor de dano. Perigos simples causam cerca do dobro do dano que perigos complexos e possuem bônus de ataque ainda maior que o bônus de ataque extremo para uma criatura (abreviado como Atq S na Tabela 2-16: Ofensiva). Perigos complexos normalmente possuem bônus de ataque similar ao valor de ataque alto para uma criatura (abreviado como Atq C na Tabela -16: Ofensiva). Você pode ajustá-los ainda mais usando a Tabela 2-9: Bônus de Ataque da página 64\$ se precisar. CDs de perigos simples não são tão altas como seus modificadores de rolagem de ataque, já que efeitos com CDs normalmente surtem algum efeito mesmo em uma jogada de salvamento bem-sucedida; utilize as colunas de CD Extrema e CD Alta para valores de CD extremos e altos na Tabela 2-16: Ofensiva abaixo.

As colunas de dano na tabela fornecem uma expressão de dano que você pode utilizar, seguida pelo dano médio em parênteses. Se quiser criar sua própria expressão de dano, lembre-se que o dano médio é 2,5 para um d4, 3,5 para um d6, 4,5 para um d8, 5,5 para um d10 e 6,5 para um d12.

TABELA 2-16: OFENSIVA

Nv	AtqS	AtqC	Dano Simples	Dano Complexo	CD Ex	CD At
-1	+10	+8	2d4+1 (6)	1d4+1 (3)	19	16
0	+11	+8	2d6+3 (10)	1d6+2 (5)	19	16
1	+13	+9	2d6+5 (12)	1d6+3 (6)	20	17
2	+14	+11	2d10+7 (18)	1d10+4 (9)	22	18
3	+16	+12	2d10+13 (24)	1d10+6 (12)	23	20
4	+17	+14	4d8+10 (28)	2d8+5 (14)	25	21
5	+19	+15	4d8+14 (32)	2d8+7 (16)	26	22
6	+20	+17	4d8+18 (36)	2d8+9 (18)	27	24
7	+22	+18	4d10+18 (40)	2d10+9 (20)	29	25
8	+23	+20	4d10+22 (44)	2d10+11 (22)	30	26
9	+25	+21	4d10+26 (48)	2d10+13 (24)	32	28
10	+26	+23	4d12+26 (52)	2d12+13 (26)	33	29
11	+28	+24	4d12+30 (56)	2d12+15 (28)	34	30
12	+29	+26	6d10+27 (60)	3d10+14 (30)	36	32
13	+31	+27	6d10+31 (64)	3d10+16 (32)	37	33
14	+32	+29	6d10+35 (68)	3d10+18 (34)	39	34
15	+34	+30	6d12+33 (72)	3d12+17 (36)	40	36
16	+35	+32	6d12+35 (74)	3d12+18 (37)	41	37
17	+37	+33	6d12+37 (76)	3d12+19 (38)	43	38
18	+38	+35	6d12+41 (80)	3d12+20 (40)	44	40
19	+40	+36	8d10+40 (84)	4d10+20 (42)	46	41
20	+41	+38	8d10+44 (88)	4d10+22 (44)	47	42
21	+43	+39	8d10+48 (92)	4d10+24 (46)	48	44
22	+44	+41	8d10+52 (96)	4d10+26 (48)	50	45
23	+46	+42	4d12+48 (100)	4d12+24 (50)	51	46
24	+47	+44	4d12+52 (104)	4d12+26 (52)	52	48

PROJETANDO PERIGOS SIMPLES

Quando projetar um perigo simples, tenha certeza de selecionar um acionamento e efeito apropriados. Frequentemente, um perigo simples que apenas cause dano ao alvo é pouco mais do que atraso no ritmo do jogo sem muito valor agregado, portanto, pense cuidadosamente sobre o seu perigo, tanto na história quanto no mundo de jogo, especialmente quando for um perigo que alguma criatura construiu ou colocou no local intencionalmente. Um perigo simples relevante faz algo interessante, possui uma consequência duradoura ou se integra com os habitantes ou até mesmo encontros próximos de alguma maneira (você pode encontrar mais informações sobre integrar perigos com encontros em Dinâmica de Encontros, na página 48\$).

PROJETANDO PERIGOS COMPLEXOS

Ao contrário de um perigo simples, um perigo complexo pode fazer de uma batalha com uma criatura ou até mesmo formar um encontro próprio. Muitas das preocupações com efeitos de dano levadas em consideração quando se projeta um perigo simples não se aplicam quando se projeta um perigo complexo. Um perigo complexo pode aplicar seu dano repetidamente, eventualmente matando sua vítima infeliz, e não é feito para ser um obstáculo rápido de ser superado.

Perigos complexos possuem muito mais em comum com criaturas do que perigos simples, e você verá que as estatísticas de um perigo complexo são similares às de uma criatura. Um bom perigo complexo frequentemente requer que se desabilite vários componentes ou que se interaja com ele de alguma maneira. Por exemplo, enquanto a galeria de dardos envenenados do *Livro Básico* requer somente um teste de Ladroagem para desabilitar, o painel de controle está ao final do outro lado da galera, obrigando um PJ a chegar até lá antes.

CRIANDO ROTINAS

Um perigo complexo possui uma rotina a cada rodada, seja originária de instruções pré-programadas construídas em uma armadilha, instintos e emoções residuais ao redor de uma assombração ou uma força da natureza como afundar em areia movediça. Não se esqueça de criar uma rotina que faça sentido para o perigo; uma corredeira de lava que ejeta lava em uma área a cada rodada não deve ser capaz de buscar e mirar precisamente somente os PJs, mas pode atingir áreas aleatórias ou tudo que estiver dentro da distância, dependendo de como você descrever o perigo. Entretanto, uma assombração complexa pode ser capaz de reconhecer força vital e mirar criaturas vivas.

Se criar um perigo que não pode atacar os PJs consistentemente (como o pilar de lâminas rodopiantes do *Livro Básico* que se move em uma direção aleatória), você pode torná-lo mais mortal do que de outras maneiras.

O perigo deve possuir tantas ações quando você achar necessárias para que execute a rotina determinada. Se dividir a rotina em várias ações, você também pode remover algumas das ações do perigo após algum progresso parcial em direção a desabilitá-lo ou destruí-lo; isto dá aos PJs uma sensação de progresso e pode ajudar a encorajá-los a lidar com o perigo se ele aparecer em um encontro mesclado com criaturas.

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Designers: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter.

Pathfinder Livro Básico (Segunda Edição) © 2019, Paizo Inc.; Portuguese translation of Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) by Bruno Mares and Calvin Semião.

Pathfinder Gamemastery Guide Monster and Hazard Creation © 2019, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner and Mark Seifter.

Pathfinder Guia do Mestre: Criação de Monstros e Perigos © 2020, Paizo Inc.; Portuguese translation of Pathfinder Gamemastery Guide Monster and Hazard Creation by Bruno Mares.

PAIZO INC.

Diretores de Criação • James Jacobs, Robert G. McCreary e Sarah E. Robinson

Diretor de Design de Jogo • Jason Bulmahn

Gerentes de Desenvolvimento • Adam Daigle e Amanda Hamon

Desenvolvedora Líder de Jogo Organizado • Linda Zayas-Palmer

Desenvolvedores • Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron

Lundeen, Patrick Renie, Michael Sayre e Jason Tondro

Líder de Design do Starfinder • Joe Pasini

Desenvolvedor Sênior de Starfinder • John Compton

Desenvolvedor da Sociedade Starfinder • Thurston Hillman

Designers • Logan Bonner, Lyz Liddell e Mark Seifter

Gerente Editorial • Judy Bauer

Editores • James Case, Leo Glass, Avi Kool, Adrian Ng e Lu Pellazar

Diretores de Arte • Kent Hamilton e Sonja Morris

Designers Gráfico Seniores • Emily Crowell e Adam Vick

Artista de Produção • Tony Barnett

Gerente de Franquia • Mark Moreland

Diretora Executiva da Paizo • Lisa Stevens

Diretor de Criação • Erik Mona

Diretor Financeiro • John Parrish

Diretor de Operações • Jeffrey Alvarez

Diretor Técnico • Vic Wertz

Gerente de Projetos • Glenn Elliott

Diretor de Vendas • Pierce Watters

Associado de Vendas • Cosmo Eisele

Vice-Presidente de Marketing & Licenciamento • Jim Butler

Gerente de Relações Públicas • Aaron Shanks

Produtor de Mídia Social • Payton Smith

Gerente de Atendimento ao Cliente & à Comunidade • Sara Marie

Gerente de Operações • Will Chase

Gerente do Jogo Organizado • Tonya Woldridge

Contador • William Jorenby

Escriturário de Dados • B. Scott Keim

Diretor de Tecnologia • Raimi Kong

Desenvolvedor de Software Sênior • Gary Teter

Coordenador da Loja Online • Katina Davis

Equipe de Atendimento ao Cliente • Joan Hong, Virginia

Jordan, Samantha Phelan e Diego Valdez

Equipe do Armazém • Laura Wilkes Carey, Mika Hawkins,

Heather Payne, Jeff Strand e Kevin Underwood

Equipe do Website • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney

Chatterjee, Erik Keith, Josh Thornton e Andrew White

NEW ORDER EDITORA

Editores • Alexandre "Manjuba" Seba e Anésio Vargas Júnior

Editor-Chefe • Bruno Mares

Tradução • Bruno Mares

Revisão • Calvin Semião

Diagramação • Rafael Tschope

Leitura de Prova • Brício Mares e Rafael Machado

Este produto está de acordo com a Open Game License (OGL) e é apropriado para uso com o Pathfinder Roleplaying Game (Segunda Edição).

Identidade do Produto: Os itens a seguir serão doravante identificados como Identidade do Produto, conforme definido na Open Game License versão 1.0a, Seção 1(e), e não são Conteúdo de Jogo Aberto: Todas as marcas, marcas registradas, substantivos próprios (personagens, divindades, locais, etc., assim como todos os adjetivos, nomes, títulos e termos descritivos derivados de nomes próprios), ilustrações, personagens, diálogos, locais, tramas, enredos e identificações comerciais. (Elementos que tiverem sido previamente designados como Conteúdo de Jogo Aberto, que forem exclusivamente de Conteúdo de Jogo Aberto prévio ou que estão em domínio público não estão incluídos nesta declaração.)

Conteúdo de Jogo Aberto: Exceto pelo material designado como Identidade do Produto (veja acima), as mecânicas de jogo deste produto da Paizo são Conteúdo de Jogo Aberto, conforme definido na Open Game License versão 1.0a, Seção 1(d). Nenhuma parte deste trabalho, exceto o material designado como Conteúdo de Jogo Aberto, pode ser reproduzida de qualquer forma sem permissão por escrito.

Pathfinder Guia do Mestre: Criação de Monstros e Perigos © 2020, Paizo Inc. Todos os direitos reservados. Paizo, Paizo Inc., o logo do golem da Paizo, Pathfinder, o logo de Pathfinder, o logo do P de Pathfinder, Sociedade Pathfinder, Starfinder, o logo de Starfinder e Sociedade Starfinder são marcas registradas de Paizo Inc.; Pathfinder Roleplaying Game, Acessórios Pathfinder, Aventuras Pathfinder, Batalhas Pathfinder, Blocos Riscáveis Pathfinder, Cartas Pathfinder, Contos Pathfinder, Guia de Cenário Pathfinder, Jogo de Aventura em Cartas Pathfinder, Lendas Pathfinder, Mapas Riscáveis Pathfinder, Peões Pathfinder, Planilha de Combate Pathfinder, Presságios Perdidos Pathfinder, Sociedade do Jogo de Aventura em Cartas Pathfinder, Trilha de Aventuras Pathfinder, Starfinder Roleplaying Game, Mapas Riscáveis Starfinder, Peões Starfinder, Planilha de Combate Starfinder e Trilha de Aventuras Starfinder são marcas comerciais de Paizo Inc.

Todos os direitos desta edição reservados à New Order Editora. Produzido no Brasil, Janeiro de 2020.