

GUIA DO MESTRE – 10/08/2010

ERRATA OFICIAL DO LIVRO

As Divindades [Revisão], Pág. 162

Tanto na tabela quanto no texto, as tendências que estão como “Indiferente” são na verdade “Imparcial” e na tabela Bahamut está descrito como “Leal e Bom”, quando na verdade é “Leal e Bondoso”

ATUALIZAÇÕES LANÇADAS POSTERIORMENTE AO LIVRO

Montarias [Revisão], Pág. 46

No primeiro tópico da caixa, remova “e não pode ser menor do que Grande.” Remova também o tópico **Selas**. Essas regras complicavam e limitava desnecessariamente o uso de montarias.

Montaria e Cavaleiro [Revisão], Pág. 46

Substitua o texto nas caixas pelo seguinte:

MONTARIA E CAVALEIRO

- ◆ **Espaço:** Tanto o cavaleiro quanto a montaria ocupam o espaço da montaria. Porém, os quadrados de origem dos poderes e efeitos do cavaleiro não se modificam para o tamanho da montaria. Sempre que o cavaleiro utiliza um efeito que tem um quadrado de origem (como um poder de ataque corpo a corpo, à distância, de área ou contíguo), o cavaleiro primeiro escolhe qual será este quadrado dentro do espaço da montaria, e o efeito usará aquele quadrado como quadrado de origem. Por exemplo, se um cavaleiro médio utiliza um poder de ataque de explosão contíguo, o cavaleiro escolhe um único quadrado dentro do espaço da montaria, e a explosão emana daquele quadrado. Isso significa que se a explosão afeta cada criatura dentro do alcance em vez de cada inimigo, pode atingir a montaria.
- ◆ **Escolhendo Alvos:** Mesmo que a montaria e o cavaleiro ocupem o mesmo espaço, eles ainda são criaturas separadas e são considerados alvos diferentes. Por exemplo, um ataque contra apenas uma criatura pode afetar tanto o cavaleiro quanto a montaria, mas não os dois. Já os ataques de área e contíguos podem afetar a montaria e o cavaleiro, já que os dois estão no mesmo espaço.
- ◆ **Benefícios da Montaria:** Muitas montarias possuem ataques ou benefícios especiais que elas podem utilizar ou conceder a seus cavaleiros. Essas habilidades variam desde bônus comuns até ataques especiais. O *Manual dos Monstros* detalha os benefícios que diversas criaturas concedem a seu cavaleiro caso ele atinja um nível mínimo e tenha o talento Combate Montado. Um personagem que não cumprir os pré-requisitos da montaria, pode montá-la, mas não recebe seus benefícios especiais.
- ◆ **Ataques de Oportunidade:** Se a montaria provocar um ataque de oportunidade por mover-se, o atacante pode escolher o cavaleiro ou a montaria como alvo, já que os dois se movem juntos. Contudo, se a montaria ou o cavaleiro provocar um ataque de oportunidade utilizando um poder à distância ou de área, o atacante deve realizar o ataque no alvo que provocou o ataque de oportunidade.
- ◆ **Movimento Forçado:** Se a montaria for puxada, empurrada ou conduzida, o cavaleiro se move com ela. Se o cavaleiro for puxado, empurrado ou conduzido e a montaria não, o cavaleiro pode fazer com que ambos sejam movidos. Se não o fizer, ele é desmontado e fica derrubado no quadrado destino do movimento forçado.
- ◆ **Teleporte:** Se o cavaleiro ou sua montaria forem teleportados, o outro não é teleportado junto. Se a montaria é teleportada sem o cavaleiro, ele desmonta e fica derrubado.

MONTARIAS EM COMBATE

- ◆ **Montar (Ação de Movimento):** O cavaleiro monta em uma criatura adjacente e ingressa no espaço dela.
- ◆ **Desmontar (Ação de Movimento):** O cavaleiro desmonta, movendo-se do espaço da montaria para um quadrado adjacente à ela.
- ◆ **Iniciativa:** O cavaleiro e a montaria agem na iniciativa do cavaleiro, mesmo que a montaria tivesse uma iniciativa diferente no momento em que o cavaleiro montou nela. Os dois continuam a agir na mesma iniciativa mesmo depois que o cavaleiro desmonta. Um monstro e sua montaria têm turnos separados mas aventureiros e suas montarias têm um único turno.
- ◆ **Ações (Apenas Aventureiros):** O aventureiro e sua montaria têm um único conjunto de ações, uma ação padrão, uma ação de movimento e uma ação mínima. O jogador escolhe como as duas criaturas utilizam as ações no turno do aventureiro. Geralmente a montaria utiliza a ação de movimento para caminhar ou voar e o cavaleiro utiliza a ação padrão para atacar. O cavaleiro e a montaria também compartilham uma única ação imediata por rodada e uma única ação de oportunidade por turno. Se o cavaleiro desmontar os dois ainda compartilham as mesmas ações naquele turno, mas têm conjuntos de ação separados dali em diante.
- ◆ **Montarias Atacantes:** A montaria sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque a não ser que o cavaleiro tenha o talento Combate Montado. Se ela não estiver sendo montada, uma montaria normal (como um Cavalo de Montaria) raramente ataca sozinha a não ser que tenha sido treinada para combate, que esteja se defendendo ou protegendo seu cavaleiro. Quando sozinha, uma montaria normal evita qualquer conflito.
- ◆ **Investida:** Quando o cavaleiro realizar uma investida, ele e a montaria se movem o deslocamento da montaria e o cavaleiro realiza o ataque da investida. Quando a montaria realizar uma investida, ela segue as regras normais de investida.
- ◆ **Esgueirando-se:** Se a montaria estiver se esgueirando, o cavaleiro também estará se esgueirando.
- ◆ **Ficando Derrubado:** Se a montaria fica derrubada o cavaleiro desmonta e fica derrubado em um quadrado desocupado adjacente à montaria caída. Contudo, se uma montaria estiver voando e for derrubada, ela apenas desce e o cavaleiro não desmonta nem fica caído, a não ser que a montaria aterrisse e fique caída.

Um cavaleiro derrubado pode fazer um teste de resistência imediatamente. Com um resultado menor que 10, o cavaleiro desmonta e fica caído em um espaço desocupado adjacente à montaria. Com um resultado de 10 ou mais o cavaleiro não desmonta, nem fica caído

Um cavaleiro que cai voluntariamente fica derrubado em um quadrado desocupado à sua escolha e adjacente à montaria.

A Ação de Voo [Revisão], Pág. 47

Substitua toda a seção **A Ação de Voo** pela descrita abaixo.

Voo

Algumas criaturas têm a habilidade inata de voar, enquanto outras ganham essa habilidade através de poderes, itens mágicos e similares. As regras de voo em **DUNGEONS & DRAGONS** favorecem mais a simplicidade do que a simulação. Na vida real uma criatura voadora é limitada pela habilidade de fazer cruvas, a velocidade que precisa manter para se manter no ar e outros fatores. No jogo, criaturas voadoras enfrentam menos limitações.

VOO

A habilidade de Voo segue todas as regras básicas de movimento, com as seguintes mudanças.

- ◆ **Velocidade de Voo:** Para voar, uma criatura usa a ação de caminhar, correr ou de investida, mas utiliza seu deslocamento de voo no lugar de seu deslocamento terrestre. Uma criatura com voo também pode ajustar e fazer quaisquer outras ações de movimento normalmente enquanto estiver voando.
- ◆ **Subindo e Descendo:** Enquanto estiver voando, a criatura pode voar para cima, para baixo ou verticalmente na diagonal. Não há nenhum custo de deslocamento adicional para se mover para cima ou para baixo.
- ◆ **Ficando Derrubado:** Se uma criatura é derrubada enquanto estiver voando, ela cai. Isso também significa que uma criatura que estiver voando cai se ficar inconsciente ou sofrer qualquer efeito que a deixe derrubada. A criatura não fica derrubada de fato até aterrissar e receber dano de queda.
- ◆ **Mantendo-se no Ar:** Uma criatura que estiver voando não precisa usar nenhuma ação específica para se manter no ar, considera-se que ela está voando enquanto se desloca, luta e realiza outras ações. De qualquer modo, uma criatura cai se ficar atordoada, a não ser que ela tenha pairar.
- ◆ **Aterrisando:** Se uma criatura voar até uma superfície onde ela possa se segurar ou descansar, ela pode aterrissar em segurança.
- ◆ **Terreno:** Terrenos especiais no solo não afetam uma criatura que estiver voando se o terreno não for alto o bastante para alcançá-la. Devido a essa regra, criaturas voando podem passar facilmente por terrenos difíceis, como gelo no chão. Terrenos aéreos podem afetar criaturas que estiverem voando.

Queda [Revisão], Pág. 48

Remova os parágrafos “Queda” e “Quedas de Grande Altitude” e substitua os tópicos da caixa inteira pelo seguinte:

- ◆ **Queda em Pleno Voo:** Se uma criatura cai enquanto estiver voando ela desce toda a distância da queda mas recebe menos dano do que uma criatura incapaz de voar. Subtraia o deslocamento de voo da criatura (em metros) da altura da queda antes de calcular o dano de queda. Se a altura resultante da queda for 0, a criatura aterrissa sem receber dano de queda. Por exemplo, se um dragão vermelho cai enquanto estiver a 12 metros de altura, subtraia seu deslocamento de voo 8 (8 quadrados = 12 metros) da altura da queda. Como o resultado é 0, o dragão aterrissa em segurança e não fica derrubado.

Se uma criatura estiver voando quando for derrubada de uma grande altitude, ela tem uma chance de interromper a queda fazendo um teste de Atletismo CD 30 e usando uma reação imediata. Ela recebe um bônus nesse teste igual ao seu deslocamento de voo. Se obtiver sucesso, ela cai 30 metros e então para de cair. Se fracassar, ela cai normalmente.

- ◆ **Quedas em Grandes Altitudes:** Alguns encontros podem acontecer muito acima do chão. Nesses encontros, é possível que uma criatura demore mais que um turno para chegar ao chão. Como regra geral, uma criatura cai até 150 metros durante o primeiro turno da queda. Se ainda estiver caindo no começo do seu próximo turno, ela pode realizar ações normalmente. Se nenhuma dessas ações efetivamente interromper a queda, ela cai mais 150 no final do turno. Isso se repete até que a criatura aterrisse.

Regras Especiais de Voo [Revisão], Pág. 48

Substitua os parágrafos **Limite de Altitude** e **Pairar** pelos seguintes:

Limite de Altitude: Uma criatura com um limite de altitude especificado cai no final do turno se estiver voando acima desse limite. Por exemplo, uma criatura com um limite de altitude 2 cai no final do turno se estiver voando mais alto que 2 quadrados.

Pairar: Uma criatura capaz de pairar, como o Observador, pode continuar no ar mesmo se estiver atordoado.

Torres com Bestas Mágicas [Revisão], Pág. 88

Em **Sucesso**, substitua o dano de $2d8+3$ para $1d8+3$

Pêndulo com Lâminas [Revisão], Pág. 88

Na terceira linha do terceiro parágrafo das **Contra-medidas**, substitua “(4 sucessos antes de 2 fracassos)” por “(4 sucessos antes de 3 fracassos)”

Jato de Chamas [Revisão], Pág. 90

Na terceira linha do segundo parágrafo das **Contra-medidas**, substitua “(4 sucessos antes de 2 fracassos)” por “(4 sucessos antes de 3 fracassos)”

Joia da Alma [Revisão], Pág. 93

Na terceira linha do primeiro parágrafo das **Contra-medidas**, substitua “(4 sucessos antes de 2 fracassos)” por “(4 sucessos antes de 3 fracassos)”

Dificuldade [Revisão], Pág. 104

No segundo parágrafo, substitua “o nível dos monstros deve variar entre três níveis abaixo até cinco níveis acima dos personagens” por “o nível dos monstros deve variar entre três níveis abaixo até três níveis acima dos personagens”. No terceiro parágrafo, substitua “Encontros fáceis ficam dois ou três níveis abaixo da média do grupo” por “Encontros fáceis ficam um ou dois níveis abaixo da média do grupo”. No quarto parágrafo, substitua “Encontros difíceis estão dois ou três níveis acima da média do grupo e podem incluir monstros que estão de cinco a sete níveis acima dos personagens” por “Encontros difíceis estão de dois a quatro níveis acima da média do grupo e podem incluir monstros que estão até cinco níveis acima dos personagens”.

Definindo o Dano [Revisão], Págs. 184-185

Substitua a tabela das **Estatísticas dos Monstros por função** e **Dano Por Nível** pelas tabelas abaixo. No Livro dos Monstros 3 e nos próximos lançamentos, foram feitas mudanças no modo de calcular o dano dos monstros, das armadilhas e de outros perigos. Para usar a nova tabela de dano, escolha uma coluna na tabela **Dano Por Nível** de acordo com o nível dos personagens e a gravidade do efeito. Utilize a primeira coluna para efeitos que afetam uma criatura de cada vez e a segunda coluna para efeitos que afetam várias criaturas.

No caso de monstros brutos, o dano deve ser 25% maior. Para ataques limitados, como poderes por encontro ou recarregáveis, aumente esse valor em 25% ou 50%.

A precisão dos monstros também sofreu algumas mudanças. A tabela abaixo já contém os novos números.

DANO POR NÍVEL

Nível do Monstro	Um alvo	Dois ou Mais Alvos
1	1d8+4	1d6+3
2	1d8+5	1d6+4
3	1d8+6	1d6+5
4	2d6+5	1d8+5
5	2d6+6	1d8+6
6	2d6+7	1d8+6
7	2d8+6	2d6+4
8	2d8+7	2d6+5
9	2d8+8	2d6+6
10	2d8+9	2d6+6
11	3d6+9	2d6+7
12	3d6+10	2d8+6
13	3d6+11	2d8+7
14	3d6+12	2d8+7
15	3d6+13	2d8+8
16	3d8+11	3d6+8
17	3d8+12	3d6+9
18	3d8+13	3d6+9
19	3d8+14	3d6+10
20	3d8+15	3d6+11
21	4d6+15	3d8+9
22	4d6+16	3d8+9
23	4d6+17	3d8+10
24	4d6+18	3d8+11
25	4d6+19	3d8+12
26	4d8+16	4d6+11
27	4d8+17	4d6+12
28	4d8+18	4d6+13
29	4d8+19	4d6+14
30	4d8+20	4d6+15

ESTATÍSTICAS DOS MONSTROS POR FUNÇÃO

	Guerrilheiro	Bruto	Soldado	Espreitador	Controlador	Artilheiro
Bônus de iniciativa	+2	—	+2	+4	—	—
Pontos de vida	8 + Con + (nível × 8)	10 + Con + (nível × 10)	8 + Con + (nível × 8)	6 + Con + (nível × 6)	8 + Con + (nível × 8)	6 + Con + (nível × 6)
CA	Nível + 14	Nível + 12	Nível + 16	Nível + 14	Nível + 14	Nível + 12
Outras defesas	Nível + 12	Nível + 12	Nível + 12	Nível + 12	Nível + 12	Nível + 12
Ataque vs. CA*	Nível + 5	Nível + 5	Nível + 5	Nível + 5	Nível + 5	Nível + 5*
Ataque vs. outras defesas*	Nível + 3	Nível + 3	Nível + 5	Nível + 3	Nível + 3	Nível + 3*

* Aumente a precisão em 1 ou 2 para ataques à distância ou de área.