

LIVRO DO JOGADOR (1A. REIMPRESSÃO) - 10/08/2010

ERRATA OFICIAL DO LIVRO

Fogo Purificante [Revisão], Pág. 82

Em **Sucesso**, na terceira linha, substitua “os aliados do personagem” por “o personagem e seus aliados”.

Desafio do Combatente [Revisão], Pág. 97

Em **Especial**, substitua “começo do próximo turno” por “final do próximo turno”.

ATUALIZAÇÕES LANÇADAS POSTERIORMENTE AO LIVRO

Cólera Infernal [Revisão], Pág. 48

Substitua o poder pelo seguinte:

Cólera Infernal

Poder Racial de Tiefling

Você convoca sua natureza furiosa para aumentar sua capacidade de ferir seus inimigos

Encontro ♦ Fogo

Ação Livre Explosão contígua 10

Gatilho: O tiefling é atingido por um inimigo a até 10 quadrados

Alvo: O inimigo que ativou o gatilho

Efeito: O alvo sofre 1d6 + modificador de Carisma ou Inteligência de dano flamejante.

Nível 11: 2d6 + modificador de Carisma ou Inteligência de dano flamejante.

Nível 21: 3d6 + modificador de Carisma ou Inteligência de dano flamejante.

Acessórios [Adição], Pág. 56

Adicione os parágrafos a seguir no final do tópico Acessórios. Essa mudança reflete algumas revisões do Livro do Jogador 3. Ela esclarece o uso de implementos como arma e vice versa.

Usando Armas como Implemento: Se um personagem é capaz de utilizar uma arma como implemento, a arma funciona como um implemento normal para ele, mas ele não pode utilizar o bônus de proficiência da arma, nem suas propriedades não mágicas, com seus poderes de implemento.

Quando utiliza uma versão mágica de uma arma como implemento, um personagem pode usar o bônus de melhoria, efeitos de sucesso decisivo, propriedades mágicas e poderes da arma mágica. Contudo, algumas armas mágicas apresentam propriedades e poderes que estão descritos de modo que só funcionam com ataques com arma. Além disso, o alcance e o dado de dano de uma arma geralmente são irrelevantes para poderes com a palavra-chave implemento, já que tais poderes tem seus próprios alcances e expressões de dano.

Usando Implementos como Arma: A maioria dos implementos não podem ser usados como arma. Contudo, implementos como o cajado, podem ser usados tanto como implemento quando como armas. Quando empunha esses implementos como armas, um personagem utiliza as regras normais para ataques com arma.

Quando utiliza uma versão mágica de um implemento como arma, um personagem pode usar o bônus de melhoria e efeitos de sucesso decisivo do implemento mágico. Para ser capaz de usar as propriedades e poderes do item, o personagem precisa ser capaz de utilizá-lo como implemento (consulte “implemento”, acima). Além disso, alguns implementos apresentam propriedades e poderes que são descritos de modo que só funcionam com ataques com implemento.

Zonas [Remoção], Pág. 59

Remova a última frase do segundo parágrafo. O dano de diferentes zonas pode sim acumular.

Tentáculos de Thuban [Remoção], Pág. 68

Em **Sustentação Mínima**, remova “e ficam imobilizados (TR encerra)”.

Rastro Cortante [Adição], Pág. 73

Adicione “Uma vez por turno” antes de “Quando o tocado pelas fadas”.

Conhecimento do Curandeiro [Revisão], Pág. 75

Na segunda frase da característica de classe, substitua “Quando o personagem curar um alvo usando um dos seus poderes de clérigo que tenha a palavra-chave cura” por “Quando o personagem permite que uma criatura gaste um pulso de cura para recuperar pontos de vida com um de seus poderes de clérigo com a palavra-chave cura”

Marca da Integridade [Revisão], Pág. 77

Em **Sucesso**, substitua “um bônus” por “+3 de bônus” na terceira linha, e remova “, igual ao modificador de Força do personagem.”

Bênção [Revisão], Pág. 78

Substitua o tipo de ação do poder de “Ação Padrão” por “Ação Mínima”.

Escudo da Fé [Revisão], Pág. 78

Substitua o tipo de ação do poder de “Ação Padrão” por “Ação Mínima”.

Cavaleiro da Glória [Revisão], Pág. 83

Substitua a caixa inteira do poder por essa:

Cavaleiro da Glória

Ataque de Clérigo 19

Você conjura um combatente fantasmagórico trajando uma armadura ceremonial da sua igreja. De espada em punho, ele investe contra seus inimigos.

Diário ♦ Conjuração, Divino, Implemento

Ação Padrão À distância 10

Efeito: O personagem conjura um cavaleiro fantasmagórico que ocupa 1 quadrado dentro do alcance do poder e o cavaleiro realiza o seguinte ataque corpo a corpo. O cavaleiro persiste até o final do próximo turno do clérigo. O personagem pode mover o cavaleiro 5 quadrados usando uma ação de movimento.

Alvo: Uma criatura adjacente ao cavaleiro fantasmagórico

Ataque: Sabedoria vs. CA

Sucesso: 3d10 + modificador de Sabedoria

Sustentação Mínima: O cavaleiro persiste e o clérigo repete o ataque.

Carruagem de Nuvens [Adição], Pág. 83

Em **Efeito**, na quarta linha, logo após a segunda frase inclua “Usando uma ação de movimento, o clérigo pode mover a carruagem um número de quadrados igual ao seu deslocamento.”

Purificar [Revisão], Pág. 84

Substitua o tipo de ação do poder de “Ação Padrão” por “Ação Mínima”.

Selo de Contenção [Revisão], Pág. 85

Em **Sustentação Padrão**, substitua a primeira frase por “Sempre que este poder for sustentado, o personagem sofre 15 de dano.”

Cólera Solar [Revisão], Pág. 88

Substitua o alcance do poder de “Explosão **contígua** 8” para “Explosão **contígua** 3” e o dano de “3d8” por “2d6”.

Lutar Sujo [Revisão], Pág. 101

Substitua a segunda frase da descrição por “Os ataques do personagem que usam armas de guerreiro ou de lutador de liças causam dano adicional igual ao modificador de Sabedoria do personagem”.

Espada Crescente [Revisão], Pág. 102

Em **Efeito**, substitua “poder diário” por “poder de ataque diário” e “poder por encontro” por “poder de ataque por encontro”.

Acrobacia [Revisão], Pág. 106

Substitua todo o texto em **Efeito** por “O ladino ajusta um número de quadrados igual ao seu deslocamento”.

Posicionamento Mortífero [Adição], Pág. 108

Em **Ataque**, adicione “3 quadrados” entre “conduzido” e “para qualquer outro”.

Combater Engajado [Adição], Pág. 108

Na última frase em **Efeito**, adicione “1 quadrados” entre “conduzido” e “para um quadrado”.

Exatidão da Adaga [Adição], Pág. 114

Em **Ataque**, adicione “Quando utiliza um poder de ataque de ladino ou mestre das adagas,” antes de “o mestre das adagas obtém”.

Orbe de Imposição [Revisão], Pág. 118

No segundo parágrafo, na quarta linha, substitua “penalidade nos testes de resistência” por “penalidade no próximo teste de resistência”.

Mísseis Mágicos [Revisão], Pág. 119

Substitua o poder inteiro pelo poder abaixo.

Mísseis Mágicos

Ataque de Mago 1

Você dispara uma rajada de energia prateada contra o inimigo.

Sem Limite ♦ **Arcano, Energético, Implemento**

Ação Padrão A distância 10

Efeito: 2 + modificador de Inteligência de dano energético.

Nível 11: 3 + modificador de Inteligência de dano energético.

Nível 21: 5 + modificador de Inteligência de dano energético.

Especial: Se o implemento usado com este poder tiver um bônus de melhoria, adicione este bônus de melhoria ao dano. Além disso, este poder é considerado um ataque básico à distância.

Dissipar Magia [Revisão], Pág. 122

Substitua o tipo de poder de “Diário” para “Encontro”.

Tentáculos Negros de Evard [Revisão], Pág. 126

Substitua o alcance do poder de “explosão 4” para “explosão 3” e adicione o seguinte texto no final do **Efeito** “Sempre que uma criatura ingressar na zona, o mago pode utilizar este ataque contra ela usando uma ação de oportunidade.” e substitua o texto de **Sustentação Mínima** para “A zona persiste e cada criatura dentro dela sofre 1d10 de dano necrótico.”

Deter Legião [Revisão], Pág. 128

Em **Sucesso**, substitua “atordoado (TR encerra)” por “imobilizado e pasmo (TR encerra ambos)” e em **Fracasso**, substitua “pasmo” por “imobilizado”.

Resposta Arcana [Revisão], Pág. 129

Na quinta linha da característica de trilha, substitua “(Destreza vs. CA).” por “(Inteligência +4 vs. CA). Esse bônus aumenta para +6 no nível 21.”

Pulso de Sangue [Revisão], Pág. 130

Em **Sucesso**, substitua “1d6 de dano” por “5 de dano” e substitua “cada quadrado que ele abandonar.” por “cada quadrado que ele percorrer voluntariamente”.

Redemoinho do Caos [Revisão], Pág. 131

No alcance do poder, substitua “**contígua** 10” por “**contígua** 5”.

Ataque Cauteloso [Revisão], Pág. 148

Em **Sucesso**, adicione “+ modificador de Força (corpo a corpo) ou 1[A] + modificador de Destreza (à distância)” entre “1[A]” e “de dano”. Aplique a mesma mudança no aumento do nível 21.

Bloqueio Desequilibrante [Adição], Pág. 149

Adicione “até 3 quadrados” entre “O alvo é conduzido” e “para um quadrado”.

Aço Atordoante [Revisão], Pág. 152

Na segunda frase de **Sucesso**, substitua “atordoado” por “imobilizado”.

Liderar o Ataque [Revisão], Pág. 162

Em **Sucesso** e **Fracasso**, substitua “até o final do encontro” por “até o final do seu próximo turno”.

Milagre Divino [Revisão], Pág. 175

Substitua o texto inteiro por “Na primeira vez que gastar seu último poder de ataque por encontro durante um encontro, o personagem recupera a utilização de um poder de ataque por encontro à escolha do jogador.”

Equilíbrio [Revisão], Pág. 180

Na primeira linha da caixa, substitua “Parte de uma ação de movimento” por “O teste geralmente é parte de uma ação de movimento, mas pode ser parte de qualquer ação da criatura na qual ela se movimenta” e substitua os 2 tópicos de fracasso pelos seguintes:

- ♦ **Fracasso por 4 ou Menos:** O personagem não pode mais se mover na superfície como parte da ação, mas não cai.
- ♦ **Fracasso por 5 ou Mais:** Se estiver tentando se mover por uma superfície estreita, o personagem cai. Se estiver tentando se mover por uma superfície instável, ele fica derrubado. De qualquer modo ele não pode mais se mover como parte da ação.

Reduzir Dano de Queda [Revisão], Pág. 181

Na primeira linha remova “ou saltar”, no primeiro tópico remova “ou ação de movimento caso salte para baixo” e depois do parágrafo “Exemplo” adicione o texto a seguir, ainda dentro da sessão **Acrobacia**.

SALTAR PARA BAIXO

O personagem pode realizar um teste de Acrobacia para saltar de uma altura de até 3 metros e cair em pé.

- ◆ **Saltar para baixo:** O teste geralmente é parte de uma ação de movimento mas pode ser parte de qualquer ação da criatura na qual ela se mova. A criatura não pode realizar esse teste se estiver derrubada.
- ◆ **CD:** CD15. A criatura só pode realizar este teste de Acrobacia se a queda for de 6 metros ou menor. Em outras palavras, ele não pode diminuir a distância de uma queda maior que 6 metros.
- ◆ **Sucesso:** A criatura salta para baixo, cai em pé e não recebe nenhum dano de queda. O movimento para baixo não usa nenhuma parte do deslocamento da criatura.
- ◆ **Fracasso:** A criatura cai.

Escalar [Revisão], Pág. 182

Na primeira linha da caixa, substitua “Parte de uma ação de movimento” por “O teste geralmente é parte de uma ação de movimento, mas pode ser parte de qualquer ação do personagem na qual ele se movimenta” e substitua os 2 tópicos de fracasso pelos seguintes:

- ◆ **Fracasso por 4 ou menos:** Se estiver escalando, o personagem não cai. Se ele estava tentando iniciar uma escalada, ele não consegue. De qualquer modo ele não pode mais se mover como parte dessa ação.
- ◆ **Fracasso por 5 ou mais:** Se estiver escalando, o personagem cai mas pode tentar se segurar (veja abaixo). Se ele estava tentando iniciar uma escalada, ele não consegue. De qualquer modo ele não pode mais se mover como parte dessa ação.

Salto em Altura [Revisão], Pág. 182

Na primeira linha da caixa, substitua “Parte de uma ação de movimento” por “O teste geralmente é parte de uma ação de movimento, mas pode ser parte de qualquer ação do personagem na qual ele se movimenta”.

Salto em Distância [Revisão], Pág. 183

Na primeira linha da caixa, substitua “Parte de uma ação de movimento” por “O teste geralmente é parte de uma ação de movimento, mas pode ser parte de qualquer ação do personagem na qual ele se movimenta”. Nos tópicos “Distância Percorrida” e “Distância Atingida” substitua “ação de movimento” por “ação” e no tópico “Distância Percorrida” substitua “(não arredonde o resultado final)” por “(arredondado para baixo)”.

Escalar [Revisão], Pág. 182

Na primeira linha da caixa, substitua “Parte de uma ação de movimento” por “O teste geralmente é parte de uma ação de movimento, mas pode ser parte de qualquer ação do personagem na qual ele se movimenta” e substitua os 2 tópicos de fracasso pelos seguintes:

- ◆ **Fracasso por 4 ou menos:** O personagem não pode mais se mover como parte da ação, mas ele não afunda.
- ◆ **Fracasso por 5 ou mais:** O personagem não pode mais se mover como parte da ação e afunda 1 quadrado.

Furtividade [Revisão], Pág. 184

Na primeira linha da caixa, substitua “No final de uma ação de movimento” por “O teste geralmente é feito no final de uma ação de movimento, mas pode ser no final de qualquer ação da criatura na qual ela se movimenta” e remova o tópico **Fracasso**.

Reprimenda Feroz [Remoção], Pág. 200

Em **Benefício**, remova “e obtém sucesso no ataque.”

Sangue do Fogo Infernal [Remoção], Pág. 201

Logo após “+1 de bônus”, remova “de talento”.

Algidez Duradoura [Revisão], Pág. 202

Substitua “Qualquer alvo” por “Uma vez por turno, o primeiro alvo” e substitua também “adquire vulnerabilidade 5 vs. congelante até o final do próximo turno do atacante.” por “adquire, depois do ataque, vulnerabilidade 5 vs. congelante. A vulnerabilidade persiste até o final do próximo turno do personagem.”

Reprimenda Ígnea [Revisão], Pág. 205

Substitua todo o texto em **Benefício** por “Quando o personagem utiliza o poder racial cólera infernal o alvo sofre 5 de dano flamejante adicional”.

Símbolo do Poder [Revisão], Pág. 242

Em **Propriedade**, substitua “nos testes de resistência” por “no primeiro teste de resistência”.

Ação Livre [Revisão], Pág. 267

Dentro da sessão “Os Principais Tipos de Ações”, substitua todo o texto do tópico “Ação Livre” pelo seguinte:

- ◆ **Ação Livre:** As ações livres praticamente não exigem tempo ou esforço. É possível realizar qualquer número de ações livres durante uma rodada, seja o turno do personagem ou não. Existe uma exceção à essa regra: Uma criatura só pode usar uma ação livre para utilizar poderes de ataque uma vez por turno. Criaturas não costumam ter poderes de ataque que podem ser ativados com uma ação livre, mas alguns poderes e efeitos podem conceder essa habilidade e permitir a utilização de poderes de ataque (geralmente ataques básico) por meio de uma ação livre. Por exemplo, um personagem pode ter duas habilidades diferentes que permitam que ele realize um ataque básico corpo a corpo quando seus respectivos gatilhos são ativados. Se os dois gatilhos forem ativados no mesmo turno, o personagem só poderá realizar um dos ataques básicos corpo a corpo naquele turno.

Em algumas circunstâncias o mestre também pode limitar a utilização de ações livres. Por exemplo, se um aventureiro já usou ações livres durante um turno para falar, largar objetos e usar uma característica de classe, o mestre pode decidir que aquele aventureiro não pode mais usar ações livres no mesmo turno.

Bônus e Penalidades [Revisão], Pág. 275

Substitua o último parágrafo do tópico **Bônus** pelo parágrafo abaixo.

- ◆ Alguns bônus são **sem tipo**. Bônus sem tipo se acumulam. Contudo, se um personagem ganha múltiplos bônus de uma fonte com o mesmo nome (um poder, um talento, uma característica de classe, etc.), apenas o bônus mais alto é aplicado, a não ser que a habilidade diga o contrário. Por exemplo, se um personagem gasta um ponto de ação e é capaz de enxergar dois senhores da guerra com a característica Presença Tática, ele só recebe o bônus nas jogadas de ataque de um senhor da guerra, aquele que conceder o maior bônus.

Tipos de Dano [Adição], Pág. 276

Depois dos dois primeiros parágrafos no tópico Tipos de Dano, adicione o parágrafo abaixo.

Se o tipo de dano de um poder mudar, o poder perde as palavras-chave de qualquer tipo de dano que foi removido e adquire as palavras-chave do tipo de dano que recebeu (a palavra-chave venenoso só é removida de um poder se ele não causa dano venenoso e não tem qualquer efeito que não cause dano). Por exemplo, quando um mago conjura um raio álgido com um cajado que muda o tipo de dano para flamejante, o raio álgido recebe a palavra-chave flamejante e perde a palavra-chave congelante para essa utilização, já que ele está causando dano flamejante e não congelante. Essa utilização do poder pode se beneficiar de efeitos, como talentos, que afetam poderes flamejantes, mas não de efeitos que afetam poderes congelantes.

Resistência [Adição], Pág. 276

Adicione os dois parágrafos abaixo ao final do tópico Resistência. Esses parágrafos ajudam a explicar como uma resistência interage com outras diferentes ou do mesmo tipo.

Contra Tipos De Dano Combinados: A resistência de uma criatura não é efetiva contra tipos de dano combinados a não ser que ela tenha resistência contra cada tipo de dano, mas ainda assim, só a menor resistência se aplica. Por exemplo, se uma criatura tem resistência 10 vs. elétrico e resistência 5 vs. trovejante e sofre um ataque que causa 15 de dano elétrico e trovejante, ela sofre 10 de dano, pois sua resistência contra os tipos de dano combinados é limitada pela menor das duas resistências.

Não Cumulativa: Resistências contra o mesmo tipo de dano não são cumulativas. Só a maior resistência se aplica. Por exemplo, se uma criatura com resistência 5 vs. congelante recebe resistência 10 vs. congelante, ela agora tem resistência 10 vs. congelante e não resistência 15 vs. congelante. Assim como uma criatura com resistência 5 vs. congelante que recebe resistência 2 vs. congelante ainda tem resistência 5 vs. congelante e não resistência 7 vs. congelante.

Vulnerabilidade [Adição], Pág. 276

Adicione esses dois parágrafos no final do tópico Vulnerabilidade. Eles ajudam a explicar como a vulnerabilidade interage com outras diferentes ou do mesmo tipo.

Contra Tipos De Dano Combinados: A vulnerabilidade a um tipo de dano se aplica mesmo quando o dano é combinado com outro. Por exemplo, uma criatura com vulnerabilidade 5 vs. flamejante, sofre 5 de dano adicional sempre que sofrer dano contínuo flamejante e radiante.

Não Cumulativa: Vulnerabilidades do mesmo tipo não são cumulativas. Só a maior vulnerabilidade se aplica. Por exemplo, se uma criatura com vulnerabilidade 5 vs. psíquico recebe vulnerabilidade 10 vs. psíquico, ela agora tem vulnerabilidade 10 vs. psíquico e não vulnerabilidade 15 vs. psíquico.

Atordoado [Adição], Pág. 277

Adicione o tópico abaixo à condição.

- ◆ Cai se estiver voando, a não ser que tenha pairar.

Derrubado [Revisão], Pág. 277

Na descrição da condição **Derrubado**, substitua o tópico “Fica caído ao chão...” pelo seguinte:

- ◆ Fica caído ao chão. Cai se estiver escalando ou voando.

Dominado [Revisão], Pág. 277

Substitua o efeito da condição pelo texto abaixo.

DOMINADO

- ◆ Incapaz de realizar ações. Em vez disso, a criatura dominante escolhe uma única ação que o alvo deve realizar em seu turno: uma ação padrão, de movimento ou mínima. Os únicos poderes que a criatura dominante pode forçar o alvo a usar são seus poderes inesgotáveis, como os poderes sem limite. Qualquer coisa que esteja limitada ao uso de uma vez por encontro ou uma vez por dia não pode ser usada.
- ◆ Concede vantagem de combate.
- ◆ É incapaz de flanquear.

Apesar dessa condição, os aliados da criatura continuam seus aliados e os inimigos da criatura continuam seus inimigos. Se o dominador tentar forçar a criatura a se jogar em um fosso ou se mover até algum tipo de terreno de impedimento, ela pode realizar um teste de resistência para não ingressar no terreno.

Enfraquecido [Revisão], Pág. 277

Substitua o efeito da condição **Enfraquecido** pelo texto abaixo.

ENFRAQUECIDO

- ◆ Os ataques causam a metade do dano. Contudo, dois tipos de dano não são afetados: dano contínuo e dano que não é resultado de uma jogada de ataque.

Impedido [Revisão], Pág. 277

Substitua o efeito da condição pelo texto abaixo.

IMPEDIDO

- ◆ Concede vantagem de combate aos inimigos.
- ◆ Não pode se mover a não ser que se teleporte. Não pode ser empurrado, puxado ou conduzido.
- ◆ Sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque.

Inconsciente [Adição], Pág. 277

Adicione o tópico abaixo à condição:

- ◆ Não está ciente de seus arredores.

Lento [Adição], Pág. 277

Adicione o tópico abaixo à condição:

- ◆ Não pode se beneficiar de bônus no deslocamento, mas pode utilizar poderes e ações que, como a ação de corrida, permitam que o personagem se mova mais que o próprio deslocamento.

Marcado [Adição], Pág. 277

Adicione os tópicos abaixo à condição:

- ◆ Só pode estar sujeito à uma marca por vez. Uma nova marca substitui a anterior.
- ◆ Uma marca se encerra imediatamente quando seu criador morre ou fica inconsciente.

Petrificado [Revisão], Pág. 277

Substitua o efeito da condição pelo texto abaixo.

PETRIFICADO

- ◆ Não está consciente.
- ◆ Adquire resistência 20 contra todos os tipos de dano.
- ◆ Não envelhece.

Durações [Revisão], Pág. 278

Substitua o tópico **Durações Sobrepostas** pelo texto abaixo.

- ◆ **Durações Sobrepostas:** Quando um alvo está sujeito a efeitos idênticos que não se encerram ao mesmo tempo, ele ignora todos os efeitos exceto aquele que demora mais para terminar. Efeitos que podem ser encerrados por um TR funcionam de forma diferente, já que não se sabe quando eles podem acabar. Por isso, lide separadamente com os efeitos que um TR pode encerrar e os efeitos que apresentam uma duração.

Puxar, Empurrar e Conduzir [Adição], Pág. 285

Adicione o seguinte tópico na caixa **Puxar, Empurrar e Conduzir**:

- ◆ **Bidimensional:** O movimento forçado normalmente é bidimensional; todos os quadrados do movimento devem estar no mesmo plano horizontal. Contudo, ele pode se tornar tridimensional se o alvo estiver voando, for movido por uma substância como a água ou estiver numa superfície não horizontal, como uma superfície inclinada. Isso quer dizer que um alvo terrestre normalmente não pode ser empurrado para um quadrado no ar, mas um alvo pairando pode. Da mesma forma, um alvo pode ser puxado pra baixo por um lance de escadas e pode ser conduzido para qualquer direção sob a água.

Teleporte [Revisão], Pág. 286

Substitua o texto dos tópicos de Destino e Imobilizado. Esta mudança explica o que acontece quando uma criatura é teleportada contra sua vontade e esclarece que o tópico imobilizado também inclui a condição impedido.

TELEPORTE

- ◆ **Destino:** O personagem deve ser capaz de ocupar o quadrado de destino sem se espremer. Se chegar ao espaço de destino fosse fazer com que o alvo caísse ou se tratar-se de um espaço de terreno de impedimento, o alvo pode realizar um teste de resistência. Em caso de sucesso, o teleporte é negado.
- ◆ **Imobilizado ou Impedido:** Estar impedido ou imobilizado não impede um alvo de se teleportar. Se o alvo se teleporta para longe de um impedimento físico, como os tentáculos de um monstro ou algum outro efeito imobilizador que esteja localizado em um determinado espaço, o alvo não está mais imobilizado ou impedido. Do contrário, o alvo se teleporta mas permanece imobilizado ou impedido quando chega ao destino.

Ajustar [Revisão], Pág. 287

Substitua o tópico **Sem Ataques de Oportunidade** pelo seguinte:

- ◆ **Sem Ataques de Oportunidade:** O movimento do personagem não causa ataques de oportunidade.

Investida [Revisão], Pág. 291

Substitua o texto da caixa pelo seguinte texto:

INVESTIDA: AÇÃO PADRÃO

- ◆ **Alvo:** Quando realiza uma investida, a criatura escolhe um alvo. Determine a distância entre a criatura e o alvo, considerando os quadrados de terreno obstruído (*Guia do Mestre*, pág. 60) e siga esses passos.
- ◆ **Movimento:** A criatura se move um número de quadrados igual ou menor que seu deslocamento. Cada quadrado de movimento deve deixar a criatura mais próxima do alvo e a criatura deve acabar o movimento no mínimo a 2 quadrados de onde começou.
- ◆ **Ataque:** A criatura pode realizar um ataque básico corpo a corpo ou um encontrão contra o alvo. Ela recebe um bônus de +1 na jogada de ataque.
- ◆ **Não Pode Realizar Mais Ações:** A criatura não pode realizar nenhuma outra ação durante o turno, exceto ações livres.

Normalmente o turno da criatura se encerra após uma investida. Contudo, ela ainda pode estender o turno usando algumas ações livre, como utilizar um ponto de ação (que concede uma ação adicional à criatura).

Prestar Auxílio [Revisão], Pág. 292

Substitua toda a sessão **Prestar Auxílio** pela seguinte:

PRESTAR AUXÍLIO

Em algumas situações, as criaturas podem trabalhar em conjunto para usar uma perícia ou habilidade. Uma criatura pode auxiliar outra a fazer um teste de perícia ou de habilidade usando a ação de prestar auxílio. Se tiverem a chance, o grupo deve escolher o personagem que tem o maior modificador da perícia ou habilidade para liderar o teste, enquanto os outros personagens trabalham em equipe para dar assistência.

PRESTAR AUXÍLIO A UM ALIADO EM UM TESTE DE PERÍCIA OU HABILIDADE

- ◆ **Ação:** Ação padrão. Quando utiliza esta ação, a criatura escolhe um alvo adjacente.
- ◆ **CD:** A criatura faz um teste de perícia ou de habilidade com uma CD igual à 10 + metade do nível da criatura.
- ◆ **Sucesso:** O alvo recebe +2 de bônus no próximo teste usando a mesma perícia ou habilidade que realizar até antes do final do próximo turno da criatura ajudante.
- ◆ **Fracasso:** O alvo recebe -1 de penalidade no próximo teste usando a mesma perícia ou habilidade que realizar até antes do final do próximo turno da criatura ajudante. Essa penalidade representa a distração ou interferência causada pela assistência falha.

Uma criatura só pode apenas um teste com sua ação prestar auxílio. Contudo, até 4 criaturas podem prestar auxílio a um mesmo teste, até um máximo de +8 de bônus ou mínimo de -4 de penalidade.

Em algumas situações, o mestre pode decidir que apenas duas ou três criaturas podem prestar auxílio a um teste. Por exemplo, é improvável que quatro criaturas possam ajudar a abrir uma fechadura.

AUXILIAR ATAQUE

Uma criatura pode auxiliar o ataque de um aliado contra um inimigo. Essa ação indica uma finta, uma distração ou alguma outra ação que torne mais fácil para o aliado acertar o inimigo.

AUXILIAR O ATAQUE DE UM ALIADO

- ◆ **Ação:** Ação padrão. Quando utiliza esta ação, a criatura escolhe um alvo adjacente à ela.
- ◆ **Concede Bônus à Jogada de Ataque:** A criatura escolhe um aliado. Aquele aliado recebe +2 de bônus na próxima jogada de ataque contra o inimigo escolhido. Esse bônus acaba se não for usado até o final do próximo turno da criatura ajudante. Uma criatura só pode auxiliar um único ataque com essa ação. Contudo, apenas um máximo de 4 criaturas podem usá-la para afetar a mesma jogada.

AUXILIAR DEFESA

Uma criatura pode tentar proteger um aliado contra um inimigo. Essa ação indica uma tentativa de aparar, bloquear com o escudo ou qualquer outra ação que torne mais difícil para o inimigo acertar o aliado.

AUXILIAR AS DEFESAS DE UM ALIADO

- ◆ **Ação:** Ação padrão. Quando utiliza esta ação, a criatura escolhe um alvo adjacente.
- ◆ **Concede Bônus às Defesas:** A criatura escolhe um aliado. Esse aliado recebe +2 de bônus em todas as defesas contra o próximo ataque que o inimigo escolhido realizar contra ele. Esse bônus acaba se não for usado até o final do próximo turno da criatura ajudante. Uma criatura só pode auxiliar as defesas de um único aliado. Contudo, apenas um máximo de 4 criaturas podem usá-la para afetar as defesas de um aliado.

Pontos de Vida Temporários [Revisão], Pág. 294

Substitua todo o texto do tópico **Não se Acumulam** pelo seguinte:

- ◆ **Não se Acumulam:** Se um personagem já tem pontos de vida temporários e recebe mais, utilize apenas o maior valor para definir o total de pontos de vida temporários.