









Stasley

CD DOS TESTES DE EQUILÍBRIO

Superfície	CD	Superfície	CD
Entre 17 e 30 cm de largura	10	Terreno Difícil	10
Entre 5 e 12 cm de largura	15	Superfície Inclinação	+5 *
Menos de 5 cm de largura	20	Superfície Escorregadia	+5 *

* Cumulativo; se ambos forem aplicáveis, utilize os dois.

CD DOS TESTES DE BLEFAR

Exemplo de Circunstâncias	Modificador do teste de Sentir Motivação
O alvo deseja acreditar em você. "Essas esmeraldas não são roubadas. Eu apenas preciso muito do dinheiro agora, então estou cobrando tão pouco por elas"	-5
O blefe é verossímil e não afetará muito o alvo. "Eu não sei do que está falando, senhor. Sou apenas uma camponesa caminhando pela feira."	+0
O blefe é um pouco difícil de acreditar ou colocará a vítima em perigo. "Vocês querem briga, seus orcs? Posso derrotá-los sozinho. Nem preciso da ajuda de meus amigos. Só tomem cuidado para não manchar meu manto novo com seu sangue."	+5
O blefe é difícil de acreditar ou colocará o alvo em grande perigo. "Essa diadema não pertence à duquesa. Apenas é parecida. Confie em mim, eu não lhe venderia jóias que poderiam colocá-lo na cadeia, venderia?"	+10
O blefe é muito fantástico; é quase impossível acreditar nele. "Você pode não acreditar, mas na verdade eu sou um lammasu transformado num halfling por um feiticeiro maligno. Você sabe que os lammasu são confiáveis, então deveria acreditar em mim."	+20

CD DOS TESTES DE ESCALAR

CD	Exemplos de Muro ou Inclinação
0	Uma inclinação muito forte para subir andando. Uma corda com nós e um muro para se apoiar.
5	Uma corda com um muro para se apoiar, uma corda com nós ou uma corda sob efeito da magia <i>truque de corda</i> .
10	Uma superfície com apoios para se segurar e para pisar, tal como um muro muito rugoso ou o casco de um navio.
15	Qualquer superfície com apoios adequados para mãos e pés (naturais ou artificiais), como uma superfície de pedra natural muito rugosa ou uma árvore. Uma corda sem nós.
20	Uma superfície quase lisa com alguns apoios pequenos para pés e mãos, tal como a parede de uma masmorra ou ruína.
25	Uma superfície quase lisa, como um muro natural de pedra ou uma parede de tijolos.
25	Dependurado no teto com apoios nas mãos mas sem apoio para os pés.
—	Uma superfície perfeitamente lisa, chata e vertical não pode ser escalada.
-10*	Escalar uma chaminé (natural ou artificial) ou outro local onde seja possível se apoiar entre duas paredes opostas (reduz a CD em 10).
-5*	Escalar um canto onde seja possível se apoiar em paredes perpendiculares (reduz a CD em 5).
+5*	A superfície é escorregadia (aumenta a CD em 5).

* Esses modificadores são cumulativos; use todos os aplicáveis.

CD DOS TESTES DE CONCENTRAÇÃO

CD	Distração
10 + dano recebido + nível da magia	Ferimento ou teste de resistência mal sucedido durante a execução da magia (para magias com tempo de execução de 1 rodada completa ou mais), dano de um ataque de oportunidade ou ataque preparado em resposta ao lançamento da magia (para magias com tempo de execução de 1 ação)
10 + metade do último dano contínuo + nível de magia	Sofrendo dano contínuo (como em <i>flecha ácida de Melf</i>)
10 + dano recebido + nível de magia	Dano causado por magia
CD da magia que o distraiu + nível de magia	Distraído por uma magia que não causa dano. (Se a magia não permite testes de resistência, use a CD de uma magia equivalente.)
20 + nível de magia	Agarrado ou imobilizado. (Apenas magias sem componentes somáticos e cujos componentes materiais que estiverem à mão possam ser lançados)

CD
10 + nível de magia
15 + nível de magia

20 + nível de magia
5 + nível de magia
10 + nível de magia
CD da magia que o distraiu + nível de magia
15 + nível de magia
15

Distração

Movimento vigoroso (em uma montaria, dentro de uma carruagem, barco pequeno em águas turbulentas, na cabina de um navio em uma tempestade)
Movimento violento (cavalo galopando, carruagem se movendo rápido, barco pequeno em corredeiras, no convés de um navio em uma tempestade)
Afetado por uma magia *terremoto*
Forte vento que arrasta chuva ou neve
Forte vento que arrasta granizo, pó ou terra
Condições climáticas geradas por magia, como *tempestade da vingança* (o mesmo que distraído por uma magia que não causa dano)
Lançamento defensivo de magia (para evitar ataques de oportunidade)
O conjurador está aprisionado por *animar cordas*, *comandar plantas*, *construção*, *armadilha*, *rede* ou *bolsa de cola*

CD DOS TESTES DE OPERAR MECANISMO

Aparelho	Tempo	CD*	Exemplo
Simple	1 rodada	10	Travar uma fechadura
Complicado	1d4 rodadas	15	Sabotar a roda de uma carroça
Difícil	2d4 rodadas	20	Desarmar uma armadilha, rearmar uma armadilha
Difícilimo	2d4 rodadas	25	Desarmar uma armadilha complexa, sabotar um instrumento mecânico complexo

* Se o personagem tenta não deixar rastros, adicione 5 à CD

CD DOS TESTES DE ARTE DA FUGA

Restrição	CD
Cordas	Teste de Usar Cordas de quem amarrou + 10
Rede, magias <i>animar cordas</i> , <i>comandar plantas</i> , <i>controlar plantas</i> ou <i>construção</i>	20
Magia <i>armadilha</i>	23
Algemas	30
Espaço apertado	30
Algemas (obra-prima)	35
Preso na manobra Agarrar	Teste de Agarrar do oponente

CD DOS TESTES DE OUVIR

CD	Som
0	Pessoa falando
5	Uma pessoa de armadura média andando devagar (3 metros por rodada) tentando não fazer barulho.
10	Uma pessoa sem armadura andando devagar (4,5 metros/rodada) tentando não fazer barulho.
15	Um ladino de 1º nível usando <i>Furtividade</i> a 3 metros do ouvinte
25	Um gato espreitando
30	Uma coruja mergulhando sobre a presa
+1	A cada 3 metros do ouvinte
+5	Através de uma porta
+15	Através de um muro de pedra

CD DOS TESTES DE ABRIR FECHADURAS

CD	Fechadura	CD	Fechadura
20	Fechadura muito simples	30	Fechadura Boa
25	Fechadura média	40	Fechadura Incrível

CD DOS TESTES DE PROCURAR

Tarefa	CD
Olhar um baú cheio de lixo em busca de um certo item	10
Notar uma porta secreta típica ou uma armadilha simples	20
Encontrar uma armadilha não mágica difícil (apenas ladino)*	21+
Encontrar uma armadilha mágica (apenas ladino)*	25+
Notar uma porta secreta bem escondida	30

* Os anões (mesmo que não sejam ladinos) podem usar testes de Procurar para encontrar armadilhas feitas de pedra ou construídas dentro dela.

TABELA 8-1: AÇÕES FUNDAMENTAIS EM COMBATE

Ação	Ataque de	
	Movimento	Oportunidade*
Ações de Ataque		
Ataque (corpo a corpo)	Sim	Não
Ataque (à distância)	Sim	Sim
Ataque (desarmado)	Sim	Talvez
Investida	x2 (especial) †	Não
Ataque Total	Passo de 1,5 m	Não
Ações de Magia		
Conjurar uma Magia		
Magia de 1 ação	Sim	Sim
Magia de rodada completa	Passo de 1,5 m	Sim
Concentrar para manter	Sim	Não
Ativar item mágico	Sim	Talvez
Usar habilidade especial		
Usar habilidade similar a magia	Normalmente**	Sim
Usar habilidade sobrenatural	Normalmente**	Não
Usar habilidade extraordinária††	Normalmente**	Não
Ações de Movimento		
Movimento Dobrado	x2	Talvez
Correr	x4	Sim
Ações Variadas		
	Talvez	Talvez

x2: Você pode percorrer o dobro de seu deslocamento básico.

x4: Você pode percorrer quatro vezes seu deslocamento básico.

* Independente da ação, você normalmente provoca um ataque de oportunidade ao entrar ou sair de uma área ameaçada. Essa coluna indica se a ação em si (não o movimento) provoca ou não um ataque de oportunidade.

** Você pode se mover a menos que precise usar uma ação de rodada completa. Nesse caso, você normalmente tem direito a um passo de 1,5 m.

† Você pode percorrer até duas vezes seu deslocamento básico, mas somente antes de efetuar o ataque (nunca depois), e deve percorrer no mínimo 3 metros — todo o movimento deve ser em linha reta.

†† A maioria das habilidades extraordinárias usa ações livres. Isso se aplica às que não usam.

TABELA 8-8: MODIFICADORES PARA JOGADAS DE ATAQUE

Circunstância	Corpo a Corpo	À Distância
Atacante flanqueando defensor*	+2	—
Atacante em posição mais alta	+1	+0
Atacante caído	-4	**
Atacante invisível	+2 †	+2 †
Defensor sentado ou ajoelhado	+2	-2
Defensor caído	+4	-4
Defensor atordoado, amedrontado ou sem equilíbrio	+2 †	+2 †
Defensor escalando (não pode usar escudo)	+0 †	+0 †
Defensor surpreso ou surpreendido	+0 †	-2 †
Defensor correndo	+0 †	+0 ††
Defensor sob manobra Agarrar (atacante não)	+0 †	-4 †
Defensor imobilizado	+4 †	—
Defensor protegido por cobertura		Veja Cobertura
Defensor camuflado ou invisível		Veja Camuflagem
Defensor indefeso (paralisado, dormindo ou amarrado)		Veja Defensores Indefesos

* Você está flanqueando o defensor quando um aliado está do lado oposto dele, ameaçando-o. Os ladinos podem fazer ataques furtivos contra defensores flanqueados.

** A maioria das armas de ataque à distância não podem ser utilizadas quando se está deitado, mas você pode usar uma besta nessa posição.

† O defensor perde qualquer bônus de Destreza na CA.

†† Decida aleatoriamente que combatente você acerta. Esse defensor perde qualquer bônus de Destreza na CA.

TABELA 8-3: AÇÕES PARCIAIS

Ações Parciais	Ataque de	
	Movimento	Oportunidade*
Ações de Ataque		
Ataque (corpo a corpo)	Sim	Não
Ações de Ataque Parciais		
Ataque (corpo a corpo)	Passo de 1,5 metro	Não
Ataque (à distância)	Passo de 1,5 metro	Sim
Ataque (desarmado)	Passo de 1,5 metro	Talvez
Investida Parcial	Sim (especial) †	Não
Ações Mágicas Parciais		
Lançar uma Magia††	Passo de 1,5 metro	Sim
Ativar um item mágico	Passo de 1,5 metro	Talvez
Usar habilidade especial††	Passo de 1,5 metro	Talvez
Concentrar para sustentar	Passo de 1,5 metro	Não
Dissipar uma magia	Passo de 1,5 metro	Não
Ações Parciais de Movimento		
Movimento simples	Sim	Não
Corrida Parcial	x2	Sim
Ações Parciais Variadas**		
	Passo de 1,5 metro	Talvez
Ações Parciais Especiais		
Iniciar ação de rodada completa	Não	Talvez

* Independentemente da ação, se você entrar ou sair de uma área ameaçada, normalmente provocará um ataque de oportunidade. Essa coluna indica se a ação em si (e não o movimento) provoca um ataque de oportunidade.

** Todas as ações definidas como padrão ou equivalentes a movimento na Tabela 8-4: Ações Variadas. A maioria permite um passo de 1,5 metro, mas as ações que são variantes da manobra Investida obedecem o movimento da Investida parcial.

† Você precisa se mover ao menos 3 metros antes de atacar e todo o movimento deve ser em linha reta.

†† A menos que exija uma ação de rodada completa; nesse caso, você pode iniciá-la em uma rodada e terminá-la na próxima, usando a ação de conjurar uma magia. As magias que gastam mais de uma rodada completa para serem lançadas exigem o dobro do tempo normal.

TABELA 8-9: COBERTURA

Cobertura	Exemplo	Bônus na CA	Bônus para Testes de Reflexos
Um quarto	Um humano de pé atrás de um muro de 1 m	+2	+1
Metade	Lutando atrás de um canto ou de uma árvore; atrás de uma janela aberta; atrás de uma criatura do mesmo tamanho	+4	+2
Três Quartos	Olhando de trás de um canto ou de uma árvore	+7	+3
Nove Décimos	Atrás de uma seteira; atrás de uma porta olhando por uma fresta	+10	+4*
Total	Do outro lado de uma parede sólida	—	—

* Metade do dano se o teste de resistência falhar; nenhum dano se for bem-sucedido.

TABELA 8-10: CAMUFLAGEM

Camuflagem	Exemplo	Chance de Falha
Um quarto	Cerração leve; escuridão moderada; folhagem esparsa	10%
Metade	Magia <i>nublar</i> ; cerração densa até 1,5 m (<i>névoa obscurecente</i>)	20%
Três Quartos	Folhagem densa	30%
Nove Décimos	Escuridão quase total	40%
Total	<i>Invisibilidade</i> ; atacante cego; escuridão total; cerração densa até 3 metros	50% e precisa a localização do alvo.

TABELA 8-4: AÇÕES VARIADAS

Ações Livres	Ataques de Oportunidade*		Ataques de Oportunidade**	
			Ações Padrão	
Adiar	Não		Preparar (disparar uma ação parcial)	Não
Ações Simples			Concentrar-se para sustentar ou redirecionar uma magia	Não
Conjurar uma magia acelerada ou uma magia <i>queda suave</i>	Não		Dissipar uma magia	Não
Parar de se concentrar em uma magia	Não		Prestar ajuda	Não
Preparar componentes para conjurar uma magia**	Não		Encontrão (Investida)	Não
Direcionar a magia <i>punho cerrado de Bigby</i> , <i>padrão prismático</i> ou <i>escudo arcano</i>	Não		Encontrão (Ataque)	Não
Atacar com a magia <i>ataque visual</i>	Não		Mudar de forma (habilidade natural)	Não
Mudar de Forma (<i>alterar forma</i>)	Não		Usar magia de toque em si	Não
Dissipar a magia <i>forma de árvore</i>	Não		Escapar da manobra Agarrar	Não
Largar um objeto	Não		Invocar a magia <i>raio de sol</i>	Não
Jogar-se no chão	Não		Fintar	Não
Falar	Não		Comandar uma corda animada	Não
Teste de Identificar			Ultrapassar (Investida)	Não
Magia para tentar uma contramágica	Não		Curar um aliado que está morrendo	Sim
Ações Equivalentes a Movimento			Acender uma tocha usando fósforo	Sim
Escalar (1/4 do deslocamento)	Não		Usar uma perícia que gasta 1 ação	Normalmente
Sacar uma arma†	Não		Fascinar mortos-vivos (usar habilidade especial)	Não
Guardar uma arma	Sim		Expulsar mortos-vivos (usar habilidade especial)	Não
Preparar um escudo†	Não		Atacar uma arma (ataque)	Sim
Liberar um escudo†	Não		Atacar um objeto (ataque)	Talvez††
Abrir uma porta	Não		Defesa Total	Não
Pegar um item do chão	Sim		Ações de Rodada Completa	
Pegar um item guardado	Sim		Escalar (metade do deslocamento)	Não
Mover um objeto pesado	Sim		Usar uma perícia que gasta 1 rodada	Normalmente
Levantar-se	Não		Golpe de Misericórdia (pág. 133)	Sim
Carregar uma besta de mão	Sim		Acender uma tocha	Sim
Carregar uma besta leve	Sim		Mudar de Forma (metamorfosar-se)	Sim
Controlar uma montaria assustada	Sim		Apagar fogo	Não
Montar ou desmontar de um cavalo	Não		Carregar uma besta pesada	Sim
Direcionar o movimento da magia <i>esfera flamejante</i> ou o alvo da magia <i>levitação</i>	Não		Carregar uma besta de repetição	Sim
			Trancar ou destrancar uma arma em luva de segurança	Sim
			Preparar-se para arremessar óleo	Sim

Ações de Rodada Completa	
Arremessar uma arma de duas mãos com uma mão	Sim
Transporte (magia <i>caminhar em árvores</i>)	Não
Usar magia de toque em até seis aliados	Sim
Reformular (Não pode se mover)	Não
Escapar de uma rede, magia <i>construção</i> , <i>esfera gélida de Otiluke</i> , etc.	Sim
Tipo de Ação Variado	
Desarmar‡	Sim
Manobra Agarrar‡	Sim
Imobilizar um oponente‡	Não
Usar um talento‡‡	Varia

* Independentemente da ação, se você entrar ou sair de uma área arneçada, normalmente provocará um ataque de oportunidade. Essa coluna indica se a ação em si (e não o movimento) provoca um ataque de oportunidade.

** A menos que o componente seja um item muito grande ou difícil de manipular (decisão do Mestre).

† Se você tiver um bônus base de ataque igual ou maior que +1, poderá combinar uma dessas ações com seu movimento normal. Se você tiver o talento Combater com Duas Armas, poderá sacar duas armas leves ou de uma mão no tempo que normalmente levaria para sacar uma.

†† Se o objeto estiver sendo empunhado, vestido ou sendo carregado por uma criatura, sim. Caso contrário, não.

‡ Essas formas de ataque substituem um ataque corpo a corpo, não a ação. Como os ataques normais, elas podem ser usadas uma vez em uma ação de ataque ou Investida, uma ou mais vezes em um ataque total ou mesmo como um ataque de oportunidade.

‡‡ A descrição do talento define seu efeito.

TABELA 8-7: TAMANHO E ESCALA DE CRIATURAS

Tamanho da Criatura	Exemplo de Criatura	Alcance	
		Natural	Face*
Minúsculo	Mosca	0	10 x 10 cm
Mínimo	Sapo	0	30 x 30 cm
Miúdo	Gato	0	75 x 75 cm
Pequeno	Halfling	1,5 m	1,5 x 1,5 m
Médio	Humano	1,5 m	1,5 x 1,5 m
Grande(alto)**	Gigante da Colina	3 m	1,5 x 1,5 m
(comprido)**	Cavalo	1,5 m	1,5 x 3 m
Enorme (alto)**	Gigante das Nuvens	4,5 m	3 x 3 m
(comprido)**	Bulette	3 m	3 x 6 m
	Batedor Infernal	3 m	4,5 x 4,5 m
Imenso (alto)**	Estátua de 15 m animada	6 m	6 x 6 m
(comprido)**	Kraken	3 m	†6 x 12 metros
	Verme Púrpura (enroscado)	4,5 m	9 x 9 m
Colossal			
(alto)**	O Tarrasque	7,5 m	12 x 12 m
(comprido)**	Grande Dragão Vermelho	4,5 m	12 x 24 m

* Listada como largura x comprimento

** Criaturas altas possuem patas. Criaturas longas são primariamente horizontais. As criaturas grandes e longas podem ter várias formas. Veja o *Livro dos Monstros* para mais detalhes.

† Mordida

TABELA 8-16: EXPULSÃO

Resultado do Teste de Expulsão	Morto-Vivo Mais Poderoso Afetado (Máximo de Dados de Vida)				
	Nível do Clérigo -4	Nível do Clérigo -3	Nível do Clérigo -2	Nível do Clérigo -1	Nível do Clérigo
Até 0					
1-3					
4-6					
7-9					
10-12					
13-15					
16-18					
19-21					
22+					

ACESSO A MAGIAS (POR NÍVEL DE CLASSE)

Círculo de Magia	Nível de Clr, Drd, Mag	Nível de Fet	Nível de Brd*	Nível de Pal, Rgr*	Nível de Adp*
0	1	1	1	—	1
1	1	1	2	4	1
2	3	4	4	8	4
3	5	6	7	11	8
4	7	8	10	14	12
5	9	10	13	—	16
6	11	12	16	—	—
7	13	14	—	—	—
8	15	16	—	—	—
9	17	18	—	—	—

* Desde que o personagem tenha magias de bônus.

TABELA 8-11: TAMANHO E CA DE OBJETOS

Tamanho (Exemplo)	Modificador de CA	Tamanho (Exemplo)	Modificador de CA
Colossal (lado maior de um celeiro)	-8	Médio (barril)	+0
Imenso (lado menor de um celeiro)	-4	Pequeno (cadeira)	+1
Enorme (carroça)	-2	Miúdo (livro)	+2
Grande (porta grande)	-1	Mínimo (pergaminho)	+4
		Minúsculo (vidro de poção)	+8

TABELA 8-12: DUREZA E PONTOS DE VIDA DE SUBSTÂNCIAS

Substância	Dureza	Pontos de Vida
Papel	0	2/2,5 cm de espessura
Corda	0	2/2,5 cm de espessura
Vidro	1	1/2,5 cm de espessura
Gelo	0	3/2,5 cm de espessura
Madeira	5	10/2,5 cm de espessura
Pedra	8	15/2,5 cm de espessura
Ferro	10	30/2,5 cm de espessura
Mitral	15	30/2,5 cm de espessura
Adamante	20	40/2,5 cm de espessura

TABELA 8-13: DUREZA E PV DE ARMAS E ESCUDOS COMUNS

Arma	Exemplo	Dureza	PV
Lâmina Miúda	Adaga	10	1
Lâmina Pequena	Espada curta	10	2
Lâmina Média	Espada longa	10	5
Lâmina Grande	Espada larga	10	10
Arma com Cabo de Metal Pequena	Maça leve	10	10
Arma com Cabo de Metal Média	Maça pesada	10	25
Arma com Cabo Pequena	Machadinha	5	2
Arma com Cabo Média	Machado de guerra	5	5
Arma com Cabo Grande	Machado grande	5	10
Clava Enorme	Clava de ogro	5	60
Broquel	—	10	5
Escudo Pequeno de Madeira	—	5	10
Escudo Grande de Madeira	—	5	15
Escudo Pequeno de Aço	—	10	10
Escudo Grande de Aço	—	10	20
Escudo Torre	—	5	20

TABELA 8-14: CDs PARA DERRUBAR OU ROMPER ITENS

Teste de Força para:	CD	Teste de Força para:	CD
Derrubar porta simples	13	Dobrar barras de ferro	24
Derrubar porta boa	18	Derrubar porta barrada	25
Derrubar porta forte	23	Romper algemas	26
Romper amarras de corda	23	Derrubar porta de ferro	28

TABELA 8-15: DUREZA E PONTOS DE VIDA DE OBJETOS

Objeto	Dureza	Pontos de Vida	CD para Quebrar
Corda (2,5 cm de diâmetro)	0	2	23
Porta simples de madeira	5	10	13
Lança	5	2	14
Baú pequeno	5	1	17
Porta boa de madeira	5	15	18
Baú de tesouro	5	15	23
Porta forte de madeira	5	20	23
Muro de tijolos (30 cm de espessura)	8	90	35
Pedra trabalhada (1 m de largura)	8	540	50
Corrente	10	5	26
Algemas	10	10	26
Algemas (obra-prima)	10	10	28
Porta de ferro (5 cm de largura)	10	60	28

TABELA 4-3: EXEMPLOS DE TESTES RESISTIDOS

Tarefa	Perícia (Habilidade Chave)	Perícia Oposta (Habilidade Chave)
Aproximar-se de alguém sem ser notado	Furtividade (Des)	Ouvir (Sab)
Enganar alguém	Blefar (Car)	Sentir Motivação (Sab)
Esconder-se de alguém	Esconder-se (Des)	Observar (Sab)
Amarrar um prisioneiro com segurança	Usar Cordas (Des)	Arte da Fuga (Des)
Ganhar uma corrida de cavalo	Cavalgar (Des)	Cavalgar (Des)
Passar-se por outra pessoa	Disfarces (Car)	Observar (Sab)
Roubar uma bolsa de moedas	Punga (Des)	Observar (Sab)
Criar um mapa falso	Falsificação (Int)	Falsificação (Int)

TABELA 4-5: EXEMPLOS DE CD PARA PORTAS

CD	Porta
10 ou -	Porta que quase qualquer um poderia derrubar.
11 a 15	Porta que uma pessoa forte derrubaria com uma única tentativa e uma pessoa normal talvez derrubasse com uma tentativa.
13	CD típica de uma porta de madeira simples.
16 a 20	Porta que quase qualquer um pode quebrar se tiver tempo suficiente.
18	CD típica de uma boa porta de madeira.
21 a 25	Porta que somente uma pessoa forte ou muito forte tem esperança de derrubar, e provavelmente não na primeira tentativa.
23	CD típica de uma porta forte de madeira.
25	CD típica de uma porta de madeira reforçada com ferro.
26 ou +	Porta que somente uma pessoa excepcionalmente forte tem esperança de derrubar.
28	CD típica de uma porta de ferro.
+5*	<i>Cerrar portas</i> (aumenta a CD em 5).
+10*	<i>Tranca arcana</i> (aumenta a CD em 10).

* Não cumulativos; caso ambos efeitos mágicos estejam presentes, considere apenas o mais alto.

PERÍCIAS QUE PODEM SER USADAS SEM TREINAMENTO

Perícia	Habilidade	Perícia	Habilidade
Arte da Fuga	Des*	Falsificação	Int
Atuação	Car	Furtividade	Des*
Avaliação	Int	Intimidar	Car
Blefar	Car	Natação	For
Cavalgar	Des*	Observar	Sab
Concentração	Cons	Obter Informação	Car
Cura	Sab	Ofícios	Int
Diplomacia	Car	Ouvir	Sab
Disfarce	Car	Procurar	Int
Equilíbrio	Des*	Saltar	For*
Escarlar	For*	Sentir Motivação	Sab
Esconder-se	Des*	Sobrevivência	Sab
Espionar	Int	Usar Cordas	Des*

Também se aplica a penalidade de teste de armadura do PJ, se houver

TABELA 9-7: FONTES DE LUZ

Objeto	Luz	Duração
Vela	1,5 m	1 h
Lanterna, comum	4,5 m	6 h/100 ml
Lanterna, furta-fogo	Cone 18 m	6 h/100 ml
Lanterna, coberta	9 m	6 h/100 ml
Bastão solar	9 m	6 h
Tocha	6 m	1 h
Magia	Luz	Duração
<i>Fogo contínuo</i>	6 m	Permanente
<i>Globos de luz</i> (tochas)	6 m (cada)	1 min
<i>Luz do dia</i>	18 m	30 min
<i>Luz</i>	6 m	10 min

* Um cone de 18 metros de comprimento e 6 metros de largura no final.