

# O CALDEIRÃO VERSÁTIL DE TASHA

*[Tasha's Caldron of Everything]*

As Instruções a seguir se aplicam a jogadores e DMs utilizando *Tasha's Cauldron of Everything* em jogos da D&D Adventurers League.

## CAPÍTULO 1. OPÇÕES DE PERSONAGEM

---

### CUSTOMIZANDO SUA ORIGEM

Todos os personagens criados para jogos da Adventurers League usam estas regras ao invés das regras normais para aumento de Valores de Atributos adquiridos através da raça de seu personagem.

#### Proficiências

Proficiências podem ser substituídas por outras proficiências como detalhado na tabela; DMs não podem arbitrariamente permitir opções adicionais ou diferentes.

#### Custom Lineage (Linhagem Customizada)

Essas regras não são usadas em jogos da Adventurers League.

### MODIFICANDO PERÍCIAS

Você pode substituir uma das perícias de seu personagem por outra perícia no 5º nível, 11º nível, 16º nível e no 20º nível. Esta regra não está incluída na regra de PHB+1.

### ALTERANDO SUA SUBCLASSE

Você pode substituir uma das subclasses de seu personagem por outra subclasse no 5º nível, 11º nível, 16º nível e no 20º nível. Esta regra não está incluída na regra de PHB+1.

#### Tempo de Treinamento

Você deve gastar um número de dias de tempo livre [Downtime] igual a duas vezes o nível de seu personagem e 100po \* seu nível atual. (Ex. 500po no 5º nível). Esse custo de ouro é revertido caso retornando a uma subclasse anteriormente escolhida.

### TODAS AS CLASSES

As Características Opcionais de Classe disponibilizadas para classes encontradas no PH estão disponíveis para uso, mas sujeitas à regra do PH+1, normalmente.

### ARTÍFICE

O Artífice está disponível como classe jogável em jogos da Adventurers League: Forgotten Realms.

#### Conjuração

Artífices podem preparar qualquer magia encontrada na sua lista de magias—incluindo aquelas encontradas no *Xanathar's Guide to Everything*—em conjunto com a característica de classe Conjuração. Magias preparadas em conjunto com a característica de classe Conjuração para quaisquer outras classes são sujeitas à PH+1, normalmente.

#### Infusões de Artífice

**Repeatidor de Tiros.** A propriedade dessa infusão que cria munição mágica funciona apenas para armas à distância com a propriedade munição que são disponíveis para compra sem documentação de campanha.

### BARDO

#### Colégio da Criação

**Atuação da Criação.** Essa característica de classe somente pode criar itens que são normalmente disponíveis para compra sem documentação de campanha.

#### Talentos

Esses talentos estão disponíveis para uso. Eles são sujeitos a PH+1, normalmente.

## CAPÍTULO 2. GRUPO DE PATRONOS

---

As regras aqui encontradas não são para serem utilizadas a não ser que o DM especificamente seja instruído pela aventura.

## CAPÍTULO 3. MISCELÂNEA MÁGICA

---

### MAGIAS

Estas magias estão disponíveis para uso. Elas estão sujeitas à PH+1, normalmente.

## CHAPTER 4. FERRAMENTAS DO DUNGEON MASTER

---

Dungeon Masters podem usar estas regras exceto como indicadas abaixo.

### PARCEIROS[SIDEKICKS]

As regras aqui encontradas não são para serem utilizadas a não ser que o DM especificamente seja instruído pela aventura.

### PERIGOS AMBIENTAIS

As regras aqui encontradas não são para serem utilizadas a não ser que o DM especificamente seja instruído pela aventura.