



Guia do Jogador

Versão 9.2

Créditos

D&D Staff-Head Dungeon Master: Chris Lindsay

D&D Adventurers League Administradores: LaTia Bryant, Ma'at Crook, Will Doyle,
Amy Lynn Dzura, Claire Hoffman, Greg Marks, Shawn Merwin, Alan Patrick, Travis Woodall

Tradução para Português: Luiz Martinez

Data Efetiva

17 de Setembro de 2019

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, D&D Adventurers League, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

©2020 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

PARTE 1. CRIANDO UM PERSONAGEM

Este documento é um guia para criar um personagem de D&D para jogar campanhas nos Reinos Esquecidos administrada pela D&D Adventurers League. As regras aqui apresentadas são complementadas pela FAQ da Adventurers League (também encontrado no Pacote do Jogador da Adventurers League).

O QUE VOCÊ PRECISA PARA JOGAR

Para participar dos jogos da D&D Adventurers League, você precisará ter acesso a pelo menos o seguinte:

Regras básicas de D&D. Este [documento .pdf](#) é gratuito no site da Wizards of the Coast e contém todas as regras básicas do jogo. Para uma experiência mais completa, recomendamos que você use a quinta edição do Manual do Jogador de D&D.

Uma ficha de personagem e uma ficha de registro de aventura. Você pode usar qualquer ficha de personagem destinada à 5ª edição de D&D, e uma ficha de registro de aventura adequada a você. Você pode encontrar algumas na página de [Recursos da Adventurers League de D&D](#).

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Você também precisará de um personagem feito para a D&D Adventurers League. Todos os personagens começam no primeiro nível.

ETAPA 1: ESCOLHA UMA RAÇA E CLASSE

Personagens dos Reinos Esquecidos podem optar por raça e classe no *Livro do Jogador* e um outro recurso - uma regra chamada "PHB+1" (ou LdJ+1, em português). Recursos adicionais incluem os seguintes produtos:

- *Companheiro do Jogador do Mal Elemental (EEPC)*
- *Guia do aventureiro da Costa da Espada (SCAG)*
- *Guia de Monstros de Volo (VGM)*
- *Guia de Xanathar Para Todas As Coisas (XGE)*¹
- *Guia de Inimigos de Mordekainens (ToF)*²
- *Ascensão de Locathah (LR)*

Além disso, ao selecionar uma fonte adicional, as seguintes regras variantes ou opcionais estão disponíveis quando você cria seu personagem:

- Traços de humanos variantes (PHB)
- Variantes de meio-elfo e tiefling (SCAG/ToF)
- Opcional: Línguas Humanas (SCAG)³
- Bênção de Corellon (ToF)³

¹ XGE também inclui o "Pacote Turtle"

² Apenas capítulos 1-5

³ A escolha desta opção pode ser feita, mesmo que esta fonte de origem não esteja em sua seleção de PHB+1

Além disso, seu personagem deve pertencer a uma **temporada**. Esta escolha concede ao seu personagem regras adicionais às quais ele não teria acesso como características raciais ou de classe, ou outras regras exclusivas da temporada.

ETAPA 2: DETERMINAR OS VALORES DE HABILIDADE

Os valores de habilidade do seu personagem são gerados usando um dos seguintes métodos:

- Matriz padrão (15, 14, 13, 12, 10, 8)
- Variante: Customizando Valores de Habilidades (PHB).

ETAPA 3: DESCREVA SEU PERSONAGEM

Descreva seu personagem e escolha um antecedente.

Antecedente. Escolha ou crie um antecedente usando o Livro do Jogador ou outros recursos de campanhas. Recursos adicionais são permitidos no *Catálogo de Conteúdo da Adventurers League* (ALCC).

Alinhamento. Geralmente, os personagens dos Reinos Esquecidos podem ter qualquer tendência, menos *mal*. No entanto, membros das facções da Aliança dos Lordes ou Zhentarim (veja a **Etapa 5**, abaixo) podem ser Leal e mau.

Divindades. Seu personagem pode escolher qualquer divindade listada nas tabelas *Deidades dos Reinos Esquecidos* e *Deidades Não-humanas* no Livro do Jogador ou qualquer uma das mencionadas nos recursos listados na **Etapa 1**, acima. Os clérigos **devem** adorar uma única e específica divindade, mas não estão limitados aos Domínios recomendados para sua divindade. Outros personagens não precisam ter uma divindade.

ETAPA 4: ESCOLHA O EQUIPAMENTO

A classe e o antecedente do seu personagem determinam o equipamento e o ouro; você não rola para riqueza inicial.

Bugigangas. Você começa com uma bugiganga da tabela do Capítulo 5 do Livro do Jogador - escolhendo uma ou determinando-a aleatoriamente (sua escolha).

Equipamento. Seu personagem pode vender ou comprar componentes de magia e equipamentos encontrados no Livro do Jogador ou quaisquer recursos do jogador.

ETAPA 5: SELECIONE UMA FACÇÃO (OPCIONAL)

Seu personagem pode ser membro de uma facção apenas se possuir a característica de antecedente: **Abrigo Seguro** [Safe Haven] (antecedente de Agente de Facção, Guia de Aventureiros da Costa da Espada).

Os membros de uma facção recebem uma insígnia de identificação de sua facção: um distintivo, uma braçadeira ou uma moeda especial. Além disso, eles também podem se identificar de outras maneiras, como roupas, tatuagens ou apertos de mão secretos. Informações adicionais sobre as facções podem ser encontradas no **Apêndice 1: Renome**.

PARTE 2. JOGO DA ADVENTURERS LEAGUE

Para jogar uma aventura, seu personagem **deve** estar dentro da faixa de nível da aventura. Uma vez que você começar uma aventura **capa dura**, você pode continuar a jogá-la se avançar para fora de sua faixa de nível, mas se você parar para jogar uma aventura de capa dura diferente, não poderá voltar à primeira.

DURANTE SUAS AVENTURAS

Seu personagem pode vender ou comprar equipamentos usando as regras encontradas no Livro do Jogador. **Entre as sessões**, seu personagem pode comprar equipamentos encontrados em qualquer recurso da **Etapa 2** acima. Algumas aventuras, no entanto, impõem limitações sobre o que pode ser comprado **durante uma sessão**. Moedas e equipamento não podem ser dados a outro personagem, mas:

- Equipamentos e itens consumíveis podem ser **emprestados** a outros personagens em sua mesa, mas devem ser devolvidos no final da sessão (a menos que tenham sido consumidos).
- Itens mágicos permanentes podem ser **trocados** (veja abaixo).
- Os personagens podem escolher **dividir** o custo dos serviços de conjuração de PDMs obtidos durante uma aventura.

COMPRANDO POÇÕES E PERGAMINHOS

Seu personagem pode comprar poções e pergaminhos, conforme abaixo:

Poção de...	Custo*	Poção de...	Custo*
Cura	50po	Respirar na Água	100po
Escalar	75po	Cura Superior	500po
Amizade Animal	100po	Cura Suprema	5.000po
Cura Maior	100po	Invisibilidade	5.000po

Nível da Magia no Pergaminho	Custo*	Nível da Magia no Pergaminho	Custo*
Truque	25po	3º	300po
1º	75po	4º	500po
2º	150po	5º	1.500po

* O custo do pergaminho acima é somado ao custo de qualquer componente necessário

TEMPO LIVRE E ESTILO DE VIDA

Seu personagem pode participar em atividades de tempo livre **antes, durante ou depois** de uma sessão. Você pode usar as atividades de tempo livre encontradas no Livro do Jogador ou as atividades a seguir. Outras atividades podem ser usadas se permitidas por documentos de outra campanha (custos de estilo de vida não são incorridos ao gastar dias de tempo livre):

Tempo Livre: Serviços de Conjuração. Você pode passar um tempo livre para que um PDM lance um feitiço para você. Alternativamente, você pode usar esta atividade de tempo de livre para lançar um feitiço você mesmo ou se beneficiar de um feitiço lançado por outro personagem que está na mesma mesa que você, sem a necessidade de recursos como slots de feitiço, etc. O mestre sozinho tem a **última palavra** em decidir se o uso do tempo de livre é viável durante a sessão (ou seja, há vários dias de inatividade que possibilita esta opção).

Tempo Livre: Avançando Níveis. Ao gastar o tempo livre no 4º, 10º ou 16º nível, você ganha um nível. Você não ganha ouro ou outro tesouro.

Estágio Atual	Custo de Tempo Livre
1	20 dias
2	80 dias
3	200 dias

Tempo de inatividade: Copiando magias. Personagens que copiam magias para um grimório devem usar esta atividade de tempo livre. Você gasta até 8 horas copiando magias em seu grimório e/ou fornecendo seu grimório para outros personagens copiarem, de acordo com cada dia de tempo livre que você gastou. Personagens jogando juntos na mesma mesa, podem trocar magias uns com os outros, utilizando essa atividade. Cada mago tem sua própria forma para escrever magias e, não pode se beneficiar da ação Ajudar enquanto a transcrever, mesmo se assistido por outros magos. Esta atividade de tempo livre deve ser usada na presença do DM da sua mesa.

Tempo Livre: Troca de Itens Mágicos. Itens mágicos permanentes podem ser trocados na proporção de **um para um** desde que tenham a **mesma raridade**. Apenas personagens do estágio 4 podem trocar itens lendários. Itens mágicos exclusivos ou itens mágicos sem propriedades mágicas restantes não podem ser trocados. Cada parte da negociação deve gastar 15 dias de tempo livre, a menos que estejam jogando na mesma mesa. Os certificados (se houver) **devem** acompanhar a troca ou serem destruídos. Em caso de conflito, o *Dungeon Master's Guide* determinará a raridade e as propriedades do item.

Preparando Poções de Cura (XGE). Preparar poções de cura requer o uso de um kit de herbalismo.

Escrever Pergaminhos (XGE). Você deve conhecer ou ser capaz de preparar uma magia antes de escrevê-la em um pergaminho. Este custo é adicionado ao custo dos componentes da magia.

AVANÇO DE PERSONAGEM

Seu personagem ganha um nível ao completar uma aventura. Em sessões de aventura de **capa dura**, seu DM dirá quando você ganhará um nível. Caso contrário, se, após **quatro** horas de jogo (ou **oito** horas nos estágios 2 - 4) em uma aventura de capa dura, seu DM não disser que você ganhou um nível, você ganha um nível. Neste caso, seu personagem avança para o próximo nível no final da sessão.

Se quiser continuar jogando no seu nível atual, você pode recusar ganhar um nível, embora isso tenha um impacto nas outras recompensas que você recebe.

Avançando seu personagem. Seu personagem avança usando as opções encontradas em seu PHB+1. Use o valor **fixo de pontos de vida** informado nas características de classe no PHB; personagens **nunca** rolam seus pontos de vida.

Itens mágicos. A fim de manter a portabilidade nesta campanha de mundo compartilhado, sempre que o grupo que você está jogando encontrar um item mágico, seu personagem pode mantê-lo se desejar, embora o número de itens mágicos que seu personagem pode possuir em um

determinado momento seja determinado por seu estágio (itens comuns, consumíveis e de enredo não contam neste limite). Em vez de ganhar um novo item, seu personagem pode substituir um item em sua posse por um novo - útil para se livrar de itens obsoletos ou que foram destruídos ou não têm magia restante. Itens lendários **apenas** podem ser mantidos por personagens do estágio 4, mas ao encontrar um em outro estágio, o personagem pode desbloqueá-lo, escolhendo tomar posse dele assim que atingir o estágio 4 (níveis 17 a 20). Neste período, o item não conta no Limite de Itens Mágicos do personagem. Somente um personagem por mesa pode possuir um **item de enredo** ao mesmo tempo.

Estágio	Limite de itens Mágico	Estágio	Limite de Itens Mágico
1	1	3	6
2	3	4	10

Recompensas monetárias. Seu DM recompensa seu personagem com ouro durante o jogo. Para manter a igualdade dos personagens nesta campanha de mundo compartilhado, a quantidade máxima de ouro que seu personagem pode ganhar é baseada em quantas horas ele jogou em seu estágio atual. Embora seu DM seja **fortemente encorajado** a recompensar esta quantia de ouro a cada hora, seu personagem adquire uma quantidade de ouro igual a **metade** da recompensa por hora jogada durante a sessão, caso o DM não provenha.

Uma vez que seu personagem ganhou uma quantidade de ouro igual ao seu Limite de PO, **informe seu DM**; o personagem não poderá ganhar mais até atingir um novo nível. Quando seu personagem atinge o 20º nível, seu limite de PO é redefinido cada vez que ele conclui uma aventura.

Estágio	Recompensa de PO por hora (mínimo)	Limite de PO por nível
1	20po (10po)	80po
2	30po (15po)	240po
3	200po (100po)	1.600po
4	750po (375po)	6.000po

Dias de Tempo Livre. Seu personagem recebe 10 dias de tempo livre após ganhar um nível (20 para personagens do estágio 2 - 4).

A FICHA DE REGISTRO DA AVENTURA

Embora não haja um formato obrigatório, você **deve** usar alguma forma de Registro de Aventura para registrar as recompensas do seu personagem de aventura em aventura. No final de cada sessão, você registrará as seguintes informações em sua ficha de registro de aventura:

Nome da aventura. Escreva o nome da aventura que você jogou (se for uma capa dura, escreva o número da sessão).

Avanço. Indique se o seu personagem ganhou um nível no final da sessão.

Ouro. Indique quanto ouro seu personagem ganhou e/ou gastou durante a sessão.

Item mágico. Anote os itens mágicos que seu personagem ganhou e perdeu durante a sessão.

Tempo Livre. Anote os dias de Tempo Livre que foram ganhos e gastos durante a sessão e em quais atividades de tempo livre eles foram gastos.

Notas da Aventura. Registre aqui outras coisas importantes que aconteceram durante a aventura ou informações de que você precisará mais tarde: mortes, recompensas especiais (itens/efeitos de enredo, etc.), etc. Para sessões de aventura de capa dura, registre o número de horas que você jogou desde que ganhou seu último nível.

PLANEJANDO PARA O FUTURO

Conforme você ganha níveis, seu personagem evolui e cresce. Avançando seu personagem, as seguintes regras se aplicam:

Parando a Progressão. Se você recusar o avanço ao final de uma aventura (ou quando seu DM lhe conceder um nível), seu personagem ainda manterá quaisquer itens mágicos e ouro encontrado durante a sessão (embora ambos ainda estejam sujeitos às limitações baseadas pelo estágio)

Reconstrução de Personagem. Você pode reconstruir seu personagem antes de jogar sua primeira aventura como um personagem de 5º nível - mudando qualquer uma das estatísticas de seu personagem, exceto seu **nome e temporada**. Aspectos não mecânicos de seu personagem, como alinhamento, gênero, escolha de divindade ou traços de personalidade, podem ser alterados **entre as sessões**, independentemente do nível.

Seu personagem mantém todas as recompensas e equipamentos ganhos até o momento. Se a classe ou antecedente de seu personagem mudar, o personagem perderá qualquer equipamento concedido pela escolha, junto com os valores recebidos pela venda ou benefícios derivados dela, como magias copiadas ou ouro ganho com a venda. Da mesma forma, se você mudar de facção, o acesso aos benefícios de renome é suspenso (consulte o **Apêndice 1: Renome**). Recompensas de enredo não podem ser reconstruídas, você não pode reconstruir seu personagem se ele estiver morto ou sujeito a algo que o remove do jogo (veja Morte, Doença e Maldições, abaixo).

Morte, Doença e Maldições. Personagens mortos ou sujeitos a uma condição ou recompensa de enredo que os remova do jogo (vampirismo, licantropia, petrificação, etc.) não podem iniciar uma nova sessão até que comprem serviços de conjuração com **ouro** ou **removam** um item mágico permanente (excluindo itens mágicos comum) para devolvê-lo à vida ou para remover quaisquer condições ou recompensa de enredo que os retiraram do jogo - incluindo aqueles que exigem um **desejo**. Isso reduz **temporariamente** seu Limite de Itens Mágicos em 1. Esta redução persiste até que o personagem alcance o próximo estágio de jogo (ou, para personagens do 20º nível, até que tenham completado **duas** aventuras). Esta opção é válida mesmo que o Limite de Itens Mágicos do personagem tenha sido reduzido para 0 ou não tenham itens mágicos.

APÊNDICE 1: RENOME

Ao se aventurar, seu personagem se estabelece entre os habitantes de Faerûn. À medida que sua reputação cresce, o personagem pode pedir favores àqueles com quem cruzou o caminho ao longo de suas jornadas.

BENEFÍCIOS DE RENOME

Enquanto membros de facções específicas desfrutam de benefícios adicionais, todos os personagens (não apenas membros da facção) obtêm renome baseado em seu nível:

Estágio	Título
1	Novato
2	Adepto
3	Veterano
4	Heroico

Quando seu personagem começa uma nova aventura ou capítulo, ele pode escolher um **único** benefício de renome associado à sua categoria atual. Os itens não podem ser vendidos ou trocados e são perdidos se não forem usados no final da aventura ou capítulo (o que acontecer primeiro).

Categoria	Nível
Novato	Inspiração e uma <i>poção de cura</i>
Adepto	Um item que vale 100po ou menos da tabela no Capítulo 5 do Livro do Jogador (PHB)
Veterano	Um veículo com tripulação não combatente
Herói	Poção de cura superior ou elixir da saúde

ITEM DE RENOME

Personagens adeptos podem escolher ganhar uma arma +1, escudo +1, bastão guardião de pactos +1 ou uma varinha do arcano de guerra +1 ligada ao seu antecedente (um Herói do Povo pode receber uma antiga espada grande +1 que pertencia a um aventureiro aposentado, um Sábio pode encontrar uma varinha do arcano de guerra +1 escondida em uma biblioteca, por exemplo). Seu Limite de Itens Mágicos do seu personagem se aplica a este item, e o item não pode ser vendido ou trocado, mas pode ser substituído por outros itens que você desejar.

SUSPENSÕES DE RENOME

Assim como seu personagem ganha acesso a recompensas de renome por meio de atos heroicos, ele também pode perdê-lo por meio de atos não heroicos. Se suspenso, seu personagem perderá acesso aos benefícios de renome no início de um número de aventuras, conforme determinado pela duração da suspensão:

Suspensão de longo prazo. O acesso do seu personagem a benefícios de renome é suspenso por **um número de aventuras ou capítulos igual à metade de seu nível** (mínimo 1). Essas suspensões são impostas para ações flagrantes dentro e fora do jogo, como:

- Atacar outro personagem sem o consentimento do jogador e do DM.
- **À Critério do Mestre (use com moderação).** Isso inclui coisas realmente disruptivas; como comportamento hostil contra membros da facção, atos notoriamente malignos, etc.

Se este tipo de comportamento persistir após a penalidade aplicada, o DM tem a autoridade final para excluí-lo do jogo – nesse caso, você perde todas as recompensas da sessão. Se dispensado desta forma, você não pode repetir a aventura com o mesmo personagem.

Suspensões de curto prazo. O acesso do seu personagem a benefícios de renome é suspenso por **uma aventura ou capítulo**. Essas suspensões podem ser impostas por:

- Seu personagem é testemunhado cometendo um crime.
- Seu personagem é considerado culpado de cometer um crime.
- **À Critério do Mestre (use com moderação).** Isso pode incluir coisas como agir de uma maneira que não seja benéfica para os objetivos da facção; desrespeito significativo com indivíduo com autoridade legítima, abusando de plebeus, dificultar intencionalmente o grupo, etc.

É importante notar que às vezes essas ações podem ser permitidas ou mesmo solicitadas pelos outros membros do grupo (como todos os envolvidos concordando que lançar uma bola de fogo no meio do grupo é a única maneira de eliminar seus inimigos em massa ou se seu personagem estiver sob efeito de magia como *dominar pessoa*, etc.). Nestes casos, nenhuma suspensão de benefícios é aplicada.

ASSOCIAÇÃO À FACÇÃO

Seu personagem pode ingressar em **qualquer** facção a qual cumpra os requisitos (por exemplo, membros de Bregan D'aerthe devem ser drow). Você só pode ser membro de uma facção por vez e manter a associação em uma facção requer que o personagem possua a característica de antecedente de Abrigo Seguro [Safe Haven] (antecedente de Agente de Facção, Guia do Aventureiro da Costa da Espada). Seu personagem pode deixar sua facção a qualquer momento. Para fazer isso, eles substituem característica de antecedente de Abrigo Seguro [Safe Haven] por uma nova ou escolhem uma **nova** facção. Em ambos os casos, o personagem recebe uma suspensão de **curto prazo** dos benefícios de renome.

ITEM DE FACÇÃO

Os membros adeptos da facção podem escolher ganhar um anel mágico com a insígnia de sua facção. O Limite de Itens Mágicos do seu personagem se aplica a este item e o item não pode ser vendido ou trocado, mas pode ser substituído por outros itens que você desejar. O item ganho é determinado por sua facção, mas será perdido se você deixar a facção.

Facção	Item
Todas	Anel de proteção
Harpistas	Anel de ação livre
Ordem da Manopla	Anel de resistência ao fogo
Enclave Esmeralda	Anel de cativar animais
Aliança dos Lordes	Anel do aríete
Zhentarim	Anel de evasão