

ROLE PLAYING GAME

OLD DRAGON

Um RPG de Aventuras
Clássicas de Fantasia

ANTONIO SÁ NETO, DAN RAMOS e FABIANO NEME

12

Que bom que você se inscreveu na nossa Newsletter e baixou o novo livro básico do Old Dragon.

Esperamos que você não só goste da leitura como também adote o sistema na sua mesa de jogo.

Para isso gostaríamos de lhe dar uma ajudinha. Clique no link abaixo para ser redirecionado para a loja da Redbox e adquira todos os nossos produtos com 5% de desconto!

Acessar a loja da Redbox!





ANTONIO SÁ NETO, DAN RAMOS & FABIANO NEME

RBX

Direitos cedidos para esta edição à
REDBOX EDITORA
Rua Presidente Pedreira, 38 – Loja 104 A – Ingá
Niterói/RJ – 24210-470
Tel. +55 21 3811-RBOX
 contato@redboxeditora.com.br
 www.redboxeditora.com.br

Dados internacionais de catalogação na publicação

S111o

Sá Neto, Antonio, 1981-

Old Dragon: Livro Básico / Antonio Sá Neto,
Fabiano Neme.

Rio de Janeiro: Redbox, 2017.

196 p. : il. ; 21cm.

ISBN 978-85-69402-32-9

1. Jogos de fantasia. 2. Jogos de aventura.
3. "Roleplaying games".

Título

CDD - 793.93

CDU - 794.046.2:792.028



ANTONIO SÁ NETO, DAN RAMOS & FABIANO NEME

1^a Edição Aprimorada - Novembro/2017

CRÉDITOS

Edição Geral: Antonio Sá Neto

Direção de Arte: Dan Ramos

Projeto Gráfico: Dan Ramos e Luisa Kühner

Revisão: Flávia Najar

Diagramação: Antonio Sá e Luisa Kühner

Capa: Bruno Balixa

Ilustrações: Alex Mamedes, Danilo Trindade, Diego Sá, Fabrício Fagundes, Felipe Goncalves, Gabriela Marchioro, Luisa Kühner, Pedro Krüger e Thiago Silvério.

Coordenação de Projeto: Flávia Najar

AGRADECIMENTOS

ANTONIO SÁ NETO: AGRADEÇO À FABI E AO JOÃO PEDRO POR MOTIVOS DIVERSOS MAS PELA MESMA RAZÃO. AGRADEÇO AOS MEUS SÓCIOS, AMIGOS E ATÉ A VOCÊ QUE DUVIDOU. 12 MIL EXEMPLARES... QUEM DIRIA!

DAN RAMOS: À ELISA E HELENA, PELO APOIO E PACIÊNCIA. AO TONHO E O NEME, POR TODOS FICARMOS PUTOS COM AQUELE SISTEMA NA MESMA ÉPOCA. À DONA NORMA, POR APOIAR ESSE TAL RPG AO INVÉS DE ACHAR SEM FUTURO. AOS HATERS, POR NOS ESTÍMULAR A NUNCA CAIR. E ACIMA DE TUDO A VOCÊ QUE ESTÁ LENDO, POR FAZER A MELHOR COMUNIDADE OLD SCHOOL DO PAÍS.

FABIANO NEME: AGRADEÇO À DANI, À BIA, À MINHA MÃE, AO MEU GRUPO DE RPG E A TODOS QUE VOLTARAM A SE REUNIR E A JOGAR POR CAUSA DO OLD DRAGON.

Baseado nas regras originais criadas por E. Gary "Howkar" Gygax e Dave "Minotauro" Arneson

Old Dragon é um jogo coberto pela licença Open Game e regida pela Creative Commons v3.0 by-sa. Todas as partes deste material podem ser reproduzidas sem permissão especial, com exceção dos elementos gráficos, logo, ilustrações e diagramação.

SUMÁRIO



INTRODUÇÃO	6	3.4. Mago	38
O que é um RPG old school?	7	Especializações	40
1. ATRIBUTOS	10	4. SUBATRIBUTOS	42
1.1. Força (FOR)	10	4.1. Pontos de vida (PV)	42
1.2. Destreza (DES)	11	4.2. Classe de armadura (CA)	43
1.3. Constituição (CON)	11	4.3. Base e bônus de ataque (BA)	44
1.4. Inteligência (INT)	11	4.4. Jogadas de proteção (JP)	45
1.5. Sabedoria (SAB)	11	4.5. Idiomas	46
1.6. Carisma (CAR)	11	4.6. Alinhamento	47
1.7. Jogada de atributo	13	5. EQUIPAMENTOS	49
1.8. Jogadas resistidas	14	5.1. Renda inicial	49
2. RACAS	15	5.2. Armas	49
2.1. Humano	15	5.3. Itens de proteção	54
2.2. Anão	15	5.4. Itens gerais	55
2.3. Elfo	18	5.5. Serviços mágicos	57
2.4. Halfling	20	6. AVENTURANDO-SE	61
3. CLASSES	23	6.1. O grupo de aventureiros	61
3.1. Clérigo	23	6.2. Carga	61
Especializações	27	6.3. Movimentação	62
Panteão	28	6.4. Exploração	63
3.2. Homem de armas	30	6.5. Luz e visibilidade	63
Especializações	30	6.6. Portas	64
3.3. Ladrão	33	6.7. Armadilhas	64
Especializações	35	6.8. Contratando ajudantes	66

7. COMBATE	68	8.6. Modificando magias	84
7.1. Princípios do combate	68	8.7. Lista de magias	89
7.2. A sequência de combate	68		66
7.3. Surpresa	68	9. SEÇÃO DO MESTRE	128
7.4. Iniciativa	69	9.1. Mestrando Old Dragon	128
7.5. Declaração de turno	69	9.2. Evoluindo personagens	129
Ação padrão	70	9.3. Tesouros	130
Ação em combate	70	9.4. Itens mágicos	131
Ação livre	72	Armas mágicas	131
Movimentação	72	Itens de proteção mágicos	132
Posicionamento em combate	72	Poções mágicas	135
7.6. Resolução do turno	72	Pergaminhos	136
7.7. Modificadores	73	Anéis	136
7.8. Acertos e falhas críticas	73	Hastes mágicas	139
7.9. O dano e outros perigos	75	Itens mágicos gerais	140
Redução de dano (RD)	76	9.5. Itens mágicos e personagens	140
Fogo	76		
Queda	77	10. MONSTROS	144
Afogamento ou sufocamento	77	10.1. Lendo e interpretando as estatísticas dos monstros	144
Ácido	77	10.2. Criando encontros	146
Veneno	78	10.3. Utilizando raças jogáveis como monstros	146
Dano massivo	78	10.4. Lista de monstros	149
Dreno de nível	78		
Dreno de atributo	78		
Morte inevitável	79	APÊNDICE 1:	
7.10. Condições	79	PERSONAGEM EM 10 PASSOS	185
8. MAGIA	82	APÊNDICE 2:	
8.1. Magias divinas	82	GLOSSÁRIO	186
8.2. Magias arcana	82		
8.3. Como utilizar magias	82	APÊNDICE 3:	
8.4. Contramágica	83	ÍNDICE REMISSIVO	188
8.5. Resistência à magia (RM)	84		
		APÊNDICE 4:	
		ÍNDICE DE MAGIAS	190

INTRODUÇÃO



O Old Dragon é um RPG de fantasia medieval e de capa e espada, construído tomando por base as versões mais antigas do RPG de fantasia mais famoso do mundo, seguindo a tradição *old school* desse tipo de jogo. A ideia de criar um jogo nesses moldes surgiu do nosso descontentamento com os rumos que o RPG vem tomando nos últimos anos.

O Old Dragon é um RPG em que magos, bárbaros e ladrões invadem masmorras infestadas de monstros, viajam por mares perigosos, montam dragões como se fossem cavalos, enfrentam deuses e encontram itens mágicos milenares em cidades arruinadas e esquecidas.

O Old Dragon é um RPG em que não existem limites para a imaginação dos jogadores e do mestre, em que o impossível acontece e a vida e a morte andam por cima do fio de uma espada afiada.



O QUE É UM RPG OLD SCHOOL?

Poucos daqueles que começaram a jogar RPG após o ano 2000 têm conhecimento a respeito da forma como os RPGs de fantasia eram jogados nos seus primórdios.

Apesar do jogo sempre ter sido sobre magos, guerreiros, clérigos e ladrões explorando uma masmorra para matar orcs e encontrar tesouros, a forma como o jogo é jogado mudou muito, em especial do ano 2000 para cá.

Um jogador acostumado com as edições mais novas do RPG de fantasia mais famoso do mundo, ao se deparar com um RPG *old school* como o Old Dragon, provavelmente não gostará ou se sentirá perdido, pois notará a inexistência de várias regras que hoje são consideradas indispensáveis. E é neste momento que o jogador precisa aprender o porquê dessas regras “indispensáveis” não constarem no livro: o jogador precisa “entrar no clima” para que a sua experiência com um RPG *old school* não seja frustrante.

Primeiro de tudo, um RPG *old school* como o Old Dragon se apoia mais na necessidade de regras improvisadas do que em regras definitivas e oficiais. As regras contidas neste livro formam apenas a base do jogo, cabendo ao mestre construir, com base na premissa de respeito às suas decisões e no bom senso, eventuais regras complementares. No entanto, várias vezes dentro deste livro, serão encontradas regras opcionais ou dicas para modificar as regras aqui constantes.

Um bom exemplo da diferença entre os jogos modernos e os jogos *old school* diz respeito às armadilhas. Em um jogo moderno, o personagem interessado em desarmar uma armadilha simplesmente declara a sua intenção em fazê-lo, rola a perícia que desarma armadilhas e *voilá*, a armadilha está desarmada em um passe de mágica, ou melhor, em uma rolagem de dados. Já em um jogo *old school*, desarmar uma armadilha é um combinado de raciocínio, observação e experimentação, onde o jogador diz ao mestre exatamente onde olha, o que aperta e que cordão puxa.

Isso reflete também em outro aspecto do jogo *old school*, que diz respeito à habilidade do jogador em detrimento dos poderes do personagem. Em um RPG *old school*, a ficha é um mero acessório, sendo que o jogador não deve buscar nela as respostas do que fazer quando chegar o seu



A CAIXA DE AJUDA!

Você perceberá que ao longo deste livro várias páginas terão uma caixa lateral como esta que nós chamamos de caixa de ajuda.

A função desta caixa é criar um personagem do início ao fim, com explicações detalhadas e pormenorizadas sobre o processo de criação de personagens.

Todos os passos, todas as regras, os pontos que aprendemos ser os mais espinhosos ou complicados para os jogadores, sejam iniciantes ou não, ganharão uma caixa de texto como esta.

Use-a para tirar todas as suas dúvidas e para que você consiga criar personagens cada vez mais rápido e cada vez com mais personalidade!

turno, pois ela não lhe dará essas respostas, cabendo ao jogador tomar sozinho essas decisões, com base na tentativa e erro. Em jogos como o Old Dragon não existem perícias para procurar armadilhas, nem mecânicas que permitam que o personagem engane um guarda, muito menos uma jogada para saber se você está sendo enganado.

Em jogos como o Old Dragon, cabe ao jogador dizer ao mestre onde e como ele está procurando pelas armadilhas; cabe ao jogador dizer ao mestre que história irá contar para enganar o guarda; cabe ao jogador decidir por sua própria conta se acha que está sendo enganado ou não.

Mas talvez o principal aspecto de um jogo *old school* é em relação ao equilíbrio. Em um jogo como o Old Dragon, a masmorra não está lá para ser explorada e conquistada por aquele grupo específico de jogadores. O fato de resolverem explorá-la não obriga o mestre a adequá-la ao nível do grupo ou às suas capacidades.

Os jogadores não necessariamente encontram apenas monstros que consigam derrotar ou apenas armadilhas que consigam desarmar. Se os aventureiros de 1º nível resolverem ir atrás do dragão, que arquem com as consequências de suas decisões. Em situações como essa é sempre bom lembrar das palavras de Gandalf, na ponte de Khazad-dûm: “Fujam, seus tolos!”

AVISO!

Este é um jogo de interpretação que envolve criatividade e imaginação. No Old Dragon, os jogadores enfrentam criaturas hediondas, impedem rituais macabros e se deparam com servos de deuses malignos.

No entanto, tudo isso acontece apenas na imaginação do mestre e dos jogadores, nada deve ser transposto para o mundo real. As magias e os monstros constantes neste livro não surtem efeitos ou sequer existem no mundo real – habitado por advogados, motoristas, funcionários públicos, pais, mães e amigos; e tais coisas devem permanecer apenas no mundo imaginário compartilhado durante as sessões de jogo.

Caso você, jogador, pense em levar o RPG mais a sério, vestindo-se como o personagem no seu dia-a-dia, assumindo de vez a personalidade dele e agindo no mundo real como se estivesse no mundo imaginário do jogo, não o faça. Isso não é levar o RPG mais a sério, é apenas uma grande estupidez, que não lhe trará nada de bom, apenas problemas.

Levar o RPG a sério é utilizá-lo como uma forma de se reunir com amigos, para passarem por momentos de descontração e diversão, enfrentando dragões, explorando ruínas e caçando monstros terríveis, todos imaginários.

Um RPG *old school* como o Old Dragon é desafiador, complexo e mortal. O jogador deve estar atento: se houver risco de morte iminente para seu personagem é bem provável que essa morte ocorra.

No entanto, um RPG *old school* como o Old Dragon, até por ser desafiador, complexo e mortal, dá ao jogador um sentimento de realização diferente, pois não foram as estatísticas escritas em uma folha de papel que superaram um desafio, mas sim o raciocínio e criatividade do jogador que controla o personagem.

Em jogos *old school* o personagem será lembrado não pelo dano que causa, mas sim pelos seus feitos insanamente criativos, onde o jogador precisou lidar com seus parcós recursos para superar um desafio gigantesco. Em resumo, um RPG *old school* é sobre os jogadores e o mestre, não sobre as estatísticas dos personagens e as regras.

Sim, isso pode assustá-los, até desencorajá-los a jogar o Old Dragon. Mas quem disse que a vida de aventureiro *old school* é fácil?

COMO USAR ESTE LIVRO

Este livro foi escrito pensando em ser útil a jogadores iniciantes e veteranos, expondo as informações de forma clara, com desdobramentos nos pontos mais importantes e com a presença de alguns exemplos.

Sempre que uma regra de construção de personagem estiver presente, teremos uma caixa lateral com um exemplo de criação de personagem.

Quando tivermos conceitos importantes nas regras que requeiram uma melhor exposição, usaremos as caixas coloridas como estas com a informação em destaque. Isso facilitará bastante o seu trabalho de consulta durante um jogo e manterá a informação organizada.

Usaremos ainda caixas como estas para nos comunicarmos com os leitores como se fosse um parêntesis no texto do livro. Ela explicará ainda melhor alguns conceitos e facilitará o entendimento de algumas informações bem úteis.

Teremos ainda caixas de regras opcionais. Estas regras devem ser debatidas entre os jogadores com o seu mestre para que sejam definidas, antes do início da aventura, quais regras serão usadas e quais serão descartadas. É claro que o mestre por ter tido o trabalho de ter criado toda a aventura possui a palavra final, mas acreditamos que um bom diálogo e a exposição de alguns motivos por parte dos jogadores possa guiar o mestre na escolha da melhor solução que invariavelmente será a decisão que trará mais diversão para todo o grupo!

Afinal este é o nosso grande objetivo por aqui. Horas e horas de histórias que serão lembradas para sempre!

ATRIBUTOS



Os atributos são as características básicas de um personagem, que retratam suas capacidades e deficiências e influenciam nas demais características que possui. Muitas das jogadas realizadas em uma aventura terão como base um dos seis atributos do personagem.

Os atributos são: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma.

Força define a potência muscular e física, e esse atributo pode ser utilizado para jogadas que envolvam escalar, saltar e nadar. **Destreza** representa agilidade, a mira e a capacidade de evitar um golpe, e esse atributo pode ser utilizado para jogadas que envolvam equilíbrio, uso de cordas ou outros objetos que envolvam precisão. **Constituição** refere-se ao vigor, à saúde do personagem, e à capacidade de resistir a efeitos como afogamento e intoxicação. **Inteligência** mede a capacidade de aprendizagem e a capacidade de lançar magias arcanas, e esse atributo pode ser utilizado em jogadas de avaliação de itens, decifrar escritas e para saber se o personagem detém algum tipo específico de conhecimento. **Sabedoria** é o conhecimento, o senso comum, o discernimento e a capacidade de lançar magias divinas, e esse atributo pode ser utilizado em jogadas de cura e sentir motivação. **Carisma** determina o quanto um personagem é socialmente atrativo, amigável, charmoso e a habilidade de afastar mortos-vivos, e esse atributo pode ser utilizado para jogadas de blefe, diplomacia, disfarce, reunir informações e performance.

Na criação do personagem, os atributos podem ser determinados rolando 3d6 para cada um, e distribuindo os resultados entre Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma. Esse método de rolagem fará com que os valores oscilem entre 3 e 18.

Qualquer tipo de progressão com relação aos atributos (através de itens mágicos ou qualquer outra forma criada pelo mestre), deve ser feita com muita parcimônia pelo mestre, pois atributos excessivamente altos trivializam a dificuldade das jogadas.

1.1. Força (FOR)

Ajuste de ataque: indica o bônus ou penalidade nos ataques corpo-a-corpo realizados pelo personagem.

Ajuste de dano: indica o bônus ou penalidade no dano causado pelos ataques corpo-a-corpo.

1.2. DESTREZA (DES)

Ajuste de ataque e surpresa: indica o bônus ou penalidade para se proteger das jogadas de surpresa e nas jogadas de ataque à distância.

Ajuste de defesa e de proteção: indica o bônus ou penalidade na classe de armadura do personagem. Esse bônus ou penalidade também será adicionado às jogadas de proteção que envolvam esquiva ou agilidade do personagem.

Ajuste de talentos de ladrão: indica o bônus ou penalidade percentual nos talentos de ladrão do personagem, caso pertença à classe ladrão.

1.3. CONSTITUIÇÃO (CON)

Ajuste de pontos de vida: indica o bônus ou penalidade nos pontos de vida para cada dado de vida do personagem.

Ajuste de proteção: indica o bônus ou penalidade nas jogadas de proteção que envolvam vigor ou resistência física.

Chance de ressurreição: representa a chance que o personagem tem de ser ressuscitado.

1.4. INTELIGÊNCIA (INT)

Idiomas adicionais: representa a quantidade de idiomas que o personagem sabe falar e compreender além da sua língua nativa.

Chance de aprender magia: representa a chance que o mago tem de aprender uma magia nova.

Magias arcana adicionais: representa o número de magias arcana adicionais que o mago pode memorizar, desde que seja capaz de lançar a magia daquele círculo.

1.5. SABEDORIA (SAB)

Ajuste de proteção: indica o bônus ou penalidade nas jogadas de proteção que envolvam situações que afetem a mente do personagem.

Magias divinas adicionais: representa a quantidade de magias divinas adicionais que o clérigo pode receber de sua divindade patrona, desde que seja capaz de lançar a magia daquele círculo.

1.6. CARISMA (CAR)

Número máximo de seguidores: representa o número de seguidores fixos que acompanham e obedecem às ordens do personagem. Esse número não envolve quaisquer personagens contratados, como mercenários ou escudeiros, por exemplo.

Ajuste de reação: indica o bônus ou penalidade que o personagem recebe nas situações em que deve se relacionar ou dialogar com pessoas ou criaturas encontradas.

Por exemplo: o personagem, ao encontrar uma criatura inteligente, inicia um diálogo. A impressão inicial que a criatura terá em relação ao personagem é determinada por uma jogada de reação. Uma criatura inteligente de alinhamento ordeiro tem 70% de chance de ser amistosa para com o personagem. Uma criatura inteligente

T1-1: Atributos

Atributo	FOR / DES / CON / SAB	DES	DES	DES	CON	INT
Ajustes de ataque, Surpresa, Defesa, de dano, pontos de vida e proteção		Armadilhas	Arrombar	Furtividade e Pungar	Chance de ressurreição	Idiomas adicionais
1	-5	-25%	-25%	-25%	0%	0
2-3	-4	-20%	-20%	-20%	0%	0
4-5	-3	-15%	-15%	-15%	0%	0
6-7	-2	-10%	-10%	-10%	1%	0
8-9	-1	-5%	-5%	-5%	5%	1
10-11	0	0	0	0	10%	1
12-13	+1	0	+5%	0	25%	1
14-15	+2	0	+10%	+5%	50%	1
16-17	+3	+5%	+15%	+10%	75%	2
18-19	+4	+10%	+20%	+15%	95%	3
20-21	+5	+15%	+25%	+20%	100%	4
22-23	+6	+20%	+30%	+25%	100%	5
24-25	+7	+25%	+35%	+30%	100%	6
26-27	+8	+30%	+40%	+35%	100%	7
28-29	+9	+35%	+45%	+40%	100%	8

de alinhamento caótico tem 70% de chance de ser hostil para com ele. Uma criatura inteligente de alinhamento neutro tem 50% de chance ser hostil ou amistosa para com o personagem, e esses valores poderão ser modificados de acordo com o Carisma do personagem.

Mortos-vivos afastados: determina a quantidade de mortos-vivos que o clérigo consegue afastar. Os mortos-vivos que estiverem mais próximos do clérigo serão afastados primeiro e, dentre esses, os com menos dados de vida.



INT	SAB / INT	CAR	CAR	CAR
Chance de aprender magia	Magias adicionais	Número máximo de seguidores	Ajuste de reação	Quantidade de mortos-vivos afastada
0%	-	0	-25%	0
0%	-	0	-20%	0
0%	-	0	-15%	0
0%	-	0	-10%	0
5%	O	0	-5%	1
10%	O	1	0	1d2
20%	O	2	+5%	1d3
25%	O	3	+10%	1d4
35%	1 de 1º círculo	4	+15%	1d6
45%	2 de 1º círculo	5	+20%	1d8
55%	1 de 2º círculo e 2 de 1º círculo	6	+25%	2d4
65%	2 de 2º círculo e 2 de 1º círculo	7	+30%	1d10
75%	1 de 3º círculo, 2 de 2º círculo e 2 de 1º círculo	8	+35%	1d12
85%	1 de 3º círculo, 2 de 2º círculo e 3 de 1º círculo	9	+40%	2d6
95%	1 de 3º círculo, 3 de 2º círculo e 3 de 1º círculo	10	+45%	1d20

1.7. JOGADA DE ATRIBUTO

A jogada de atributo é utilizada nas situações em que o personagem precisa fazer uma jogada para realizar uma ação – desde erguer um portão de ferro até estudar um pergaminho em uma língua esquecida.

Para esse tipo de jogada, o jogador deverá rolar 1d20 e comparar com o atributo relevante. Um valor no dado igual ou inferior ao atributo representa um sucesso, enquanto um valor superior representa uma falha.



ATRIBUTOS

Um personagem começa a criar forma no momento em que o jogador rola os 3d6 para determinar seus atributos. A distribuição dos valores é essencial para que o personagem saia como imaginado – ou o mais próximo possível disso. Digamos que a Bia decidiu que quer fazer uma elfa maga. Dentro desse escopo, ela vai escolher os atributos que façam com que a elfa maga seja a melhor elfa maga possível.

O atributo mais importante para um mago é a Inteligência, pois é ele que determina a quantidade de magias que o mago poderá memorizar e, por consequência, lançar no jogo. Outro atributo importante para a personagem em questão é a Destreza, já que magos sofrem sérias restrições com armaduras, então a Bia acha que é uma boa ideia investir nesse atributo – até porque afeta jogadas de proteção e é um atributo frequentemente utilizado em aventuras.

Independentemente do valor que o personagem possua em um atributo, o resultado de 20 no dado é sempre considerado uma falha.

Por exemplo: o personagem com Destreza 14 precisa desfaçer um nó em uma corda, que mantém um aliado seu preso a uma cadeira. Rola-se 1d20, e se o resultado for 15, 16, 17, 18, 19 ou 20, o personagem foi infeliz em sua tentativa. Inclusive, caso a margem de falha venha a ser considerável, é provável que o personagem venha a reforçar o nó que tentava desatar.

1.8. JOGADAS RESISTIDAS

Uma jogada de atributo pode ser resistida por outra jogada de atributo de outro personagem envolvido na mesma situação. Nesses casos, os dois competidores rolarão 1d20 e somarão ao resultado o valor do atributo em questão. Aquele que obtiver resultado mais alto será o vencedor.

Por exemplo: Um personagem com Força 14 disputará uma queda-de-braço com outro personagem, com Força 18. Ambos rolam 1d20, sendo que o primeiro obtém um resultado 15 no dado que, somado à sua Força 14, dá um total de 29; e sendo que o segundo obtém um resultado 9 que, somado à sua Força, dá um total de 24, sendo, portanto, derrotado na disputa.

REGRA OPCIONAL: MODIFICANDO JOGADAS DE ATRIBUTO

Nem todas as jogadas de atributo precisam utilizar o valor total do atributo como parâmetro de dificuldade. Às vezes o mestre pode decidir que determinada jogada é mais fácil ou mais difícil de ser executada, demandando um modificador no atributo em questão.

Os parâmetros do modificador são de acordo com a dificuldade atribuída pelo mestre para a jogada:

Muito fácil: +2 no atributo

Fácil: +0 no atributo

Médio: -1 no atributo

Difícil: -2 no atributo

Muito difícil: -4 no atributo

Quase impossível: -8 no atributo

CAPÍTULO 2

RAÇAS



A raça é a primeira decisão do jogador ao criar seu personagem, e é uma das mais importantes. A raça determina não só a sua personalidade como também sua história, habilidades e a forma de encarar o mundo, seja ela um versátil humano, um elfo introspectivo, um anão rabugento ou um halfling inconsequente.

2.1. HUMANO

Os humanos representam a maioria da população do mundo, conhecidos especialmente pela versatilidade e capacidade que possuem de se adaptar a qualquer clima e local. Essa versatilidade faz com que humanos de diferentes lugares tenham hábitos e costumes também diferentes, sendo que o ambiente acaba influenciando a forma como a raça se desenvolve como um todo. Os aborígenes ferozes habitantes do extremo sul congelado serão tratados como humanos, exatamente como os morenos e franzinos habitantes das planícies desérticas. Essa versatilidade influencia também no comportamento da raça, sendo que é comum encontrarmos humanos tanto ordeiros quanto caóticos e neutros.

Um humano comum mede entre 1,60 e 1,90 metros e pesa entre 55 e 90 quilos. Sua expectativa de vida é mais curta comparada às outras raças, atingindo a idade adulta aos 15 anos e dificilmente atingindo os 70 anos.

Idiomas: humanos sabem inicialmente falar seu idioma padrão, também chamado comum. Entretanto, um valor alto de Inteligência pode conceder idiomas adicionais. Humanos costumam escolher esses idiomas dentre os idiomas das raças aliadas.

Atributos: pela sua adaptabilidade, um personagem humano pode escolher em quais dos seis atributos receberá um bônus de +2 e uma penalidade de -2.

Movimentação: humanos possuem movimentação base de 9 metros.

2.2. ANÃO

Os anões são seres pequenos, porém robustos e atarracados, conhecidos por serem muito rabugentos e teimosos. Suas faces raramente são reveladas, já que é praticamente impossível ver um anão sem sua longa barba, que é considerada um símbolo de poder, força, honra e orgulho racial. Seus olhos são geralmente castanhos, e costumam se vestir com roupas pesadas.

Como habitantes do subterrâneo, os anões são mineradores fabulosos e ferreiros extremamente competentes, conhecidos pela capacidade de transformarem blocos metálicos em verdadeiras obras de arte e armas dignas das melhores estórias.

Anões são ainda criaturas honradas e valorosas. Colocam sua honra, palavra e dignidade acima de outros valores, sendo, em sua maioria, ordeiros. Os anões neutros são raros, e dificilmente se encontram anões caóticos. É tido como senso comum que a palavra de um anão vale mais do que qualquer assinatura. A amizade de um anão é dura de ser conquistada, e, uma vez estabelecida, é ainda mais difícil de ser desfeita. Por outro lado, a inimizade é levada até as últimas consequências, passando de geração a geração dentro de um mesmo clã de anões.

Os anões possuem uma rivalidade histórica com os elfos. Oriunda de guerras de tempos longínquos, esse ranço pessoal se perpetuou através das eras, apesar de ter sido um pouco amenizada com o passar do tempo. Um anão sempre buscará diminuir os feitos de um elfo, exaltando, sempre que possível, as suas próprias conquistas.

Anões possuem uma sobrevida bem maior que a dos humanos, atingindo a idade adulta por volta dos 70 anos e chegando facilmente até os 350 anos. Um anão mede entre 1,30 a 1,50 metros, e pesa entre 50 e 70 quilos.

A terra dos anões é o subterrâneo, e é lá que se sentem confortáveis e espaçosos em seus intermináveis túneis e salões escavados na pedra e na terra. Por estarem acos-



HUMANOS EM JOGO

- Humanos não tendem a nenhum alinhamento;
- Medem quase sempre entre 1,60 e 1,90 metros e pesam entre 55 quilos e 90 quilos;
- Atingem a maturidade por volta dos 15 anos. Sua expectativa de vida gira em torno dos 70 anos;
- Aprendem o idioma comum e os idiomas de seus aliados; Pela grande adaptabilidade recebem +2 e -2 em dois atributos à escolha do jogador;
- Movimentação base de 9 metros.



Para a elfa maga, Força e Carisma têm pouca relevância, a Bia opta por investir em Constituição, por causa dos pontos de vida e da jogada de proteção, e em Sabedoria, também por causa da jogada de proteção. No primeiro atributo a Bia aloca o 12, e no segundo o 11. Força e Carisma recebem, respectivamente, o 10 e o 7.

A Bia optou por fazer uma elfa porque é uma raça bem versátil, tem habilidades interessantes e também concede um bônus racial para a Destreza, segundo atributo mais importante para a personagem dela, o que transforma o 10 em um 12. Elfos são legais porque podem, inclusive, cumprir tarefas de um ladrão, especialmente no que diz respeito a portas secretas e visão na penumbra.

Apesar de elfos terem uma penalidade em Constituição, a Bia conta com a proteção dos outros jogadores para sofrer menos dano direto, se preocupando mais em evitar danos de área através da jogada de proteção de Destreza do que com pontos de vida propriamente ditos.

tumados à vida no subterrâneo, os anões desenvolveram a capacidade de enxergar na escuridão, tornando desnecessária qualquer tipo de luz. Apesar de estarem acostumados à superfície, é comum um anão dizer que “nada paga a sensação de ter uma montanha sobre a cabeça!”.

Idiomas: anões sabem inicialmente falar o idioma anão e o comum. Entretanto, um valor alto de Inteligência pode conceder idiomas adicionais. Anões costumam escolher esses idiomas dentre os idiomas das raças aliadas ou de seus inimigos, como o orc, o gigante e o goblin. O idioma anão é secreto, nenhuma outra raça sabe falar essa língua.

Atributos: os anões possuem um vigor fora do comum, recebendo bônus de +2 na Constituição. Mas ao mesmo tempo são reservados e rabugentos, recebendo penalidade de -2 no Carisma.

Visão no escuro: por estarem totalmente adaptados à vida no subterrâneo, os anões conseguem enxergar no escuro completo com alcance de até 15 metros.

Mineradores: por viverem em túneis e minas, os anões aprendem desde cedo a avaliar passagens e condições de muralhas e portais. Assim, são capazes de detectar desníveis e armadilhas de pedra ou fossos escondidos com um resultado de 1 ou 2 em 1d6.

Movimentação e restrições: devido às suas pernas curtas, a movimentação base de um anão é de 6 metros.

ANÕES EM JOGO

- Anões geralmente são ordeiros;
- Medem entre 1,30 e 1,50 metros e pesam entre 50 e 70 quilos;
- Atingem a maturidade aos 70 anos. Sua expectativa de vida é de 350 anos;
- Aprendem o idioma anão, o comum e os idiomas de seus aliados e raças inimigas;
- Recebem +2 na Constituição e -2 no Carisma;
- Visão no escuro com alcance de até 15 metros;
- Detecta desniveis, fossos ou armadilhas de pedra com um resultado de 1 e 2 no d6;
- Movimentação base de 6m.



2.3. ELFO

Os elfos são humanoides esguios e silvestres, um pouco mais baixos que os humanos, com traços faciais delicados, finos e graciosos. Suas orelhas são longas e pontudas, e os olhos amendoados, levemente alongados. Por serem naturalmente reclusos, os elfos que saem de suas terras em busca de aventuras o fazem pelo desejo de adquirir conhecimento, aperfeiçoar suas técnicas ou ainda como embaixadores de seu povo. Pelo ponto de vista élfico, a rivalidade histórica entre elfos e anões é fomentada mais pelas divergências artísticas, sendo que os elfos consideram as técnicas empregadas pelos anões como rudes e grosseiras, preferindo a delicadeza intrincada que empregam em detrimento da precisão metódica do povo anão.

Interpretar um personagem elfo é interpretar uma criatura que se entrega completamente às coisas que faz. Essa entrega muitas vezes pode ser representada de forma extrema, chegando a um ciúme, até mesmo a uma obsessão.

Os elfos são absolutamente monógamos; ao escolher um parceiro, o elfo se mantém ao lado dele até a morte. Com o passar do tempo, esse vínculo emocional cresce a ponto de compartilharem emoções e sentimentos mesmo separados por oceanos.

Os elfos são normalmente neutros; embora sejam muitos os elfos que optam pela ordem, em especial aqueles que se dedicam às artes arcana. Existem elfos caóticos, mas em menor número.

Os elfos nunca dormem. Para descansar, se mantêm despertos e conscientes, e entram em uma meditação que dura em média 4 horas. Nesse meio tempo, as suas mentes viajam para terras longínquas e mundos desconhecidos. Atingem a maturidade aos 150 anos e podem chegar a viver até 700 anos. Um elfo mede entre 1,50 e 1,70 metros, e pesa entre 40 e 50 quilos.

A terra dos elfos é um lugar místico e misterioso, com suas casas erguidas nas profundezas das florestas, e é fortemente protegida, seja por batedores élficos, em sua vigília camouflada, seja pela magia que permeia o local. O fato é que, segundo viajantes e aventureiros, uma cidade élfica só é localizada se os elfos assim desejarem.

As construções são erguidas em perfeita comunhão com as árvores, aproveitando as copas mais altas e frondosas para a construção das casas. Árvores mortas cedem sua madeira e fibras para a construção de escadarias, paliçadas, passarelas e pontes móveis que ligam as construções umas às outras.

Idiomas: elfos sabem inicialmente falar o idioma élfico e o comum. Entretanto, um valor alto de Inteligência os torna aptos a falar o silvestre, e, mais esporadicamente, línguas de povos amigos como o comum e, raramente, ou em tempos de conflito, línguas rudes, de inimigos como o orc ou o goblin.

Atributos: elfos são ágeis e precisos, recebendo bônus de +2 na Destreza. Mas são mais frágeis que as demais raças, recebendo penalidade de -2 na Constituição.

Visão na penumbra: treinados e adaptados à parca luz natural das noites silvestres, os elfos adquiriram a capacidade de enxergar normalmente mesmo em condições de baixa luminosidade, com alcance de até 50 metros.



ELFOS EM JOGO

- Elfos normalmente tendem à neutralidade em seus alinhamentos;
- Medem entre 1,50 e 1,70 metros e pesam entre 40 e 50 quilos;
- Atingem a idade adulta aos 150 anos. Sua expectativa de vida é de 700 anos;
- Aprendem o idioma élfico, o comum, o silvestre e os idiomas dos povos aliados;
- Visão na penumbra de 50 metros;
- Detectam portas secretas passivamente com resultado 1 em 1d6 e ativamente com 1 e 2 em 1d6;
- Movimentação base de 9 metros.

Arqueiro: por estarem sempre treinados e possuírem a facilidade natural para a mira, os elfos recebem um bônus de +1 para acertar quando empunham um arco.

Percepção: a forma como as casas élficas são construídas, respeitando sempre a forma natural das árvores e cavernas, dá aos elfos uma percepção especial no que diz respeito a portas e passagens secretas. Ao passarem a até 5 metros de uma passagem secreta, os elfos podem detectá-la com um resultado 1 em 1d6. Caso estejam efetivamente procurando pela passagem, essa chance sobe para 1-2 em 1d6.

Movimentação: os elfos possuem movimentação base de 9 metros.

Imunidade a efeitos de sono: uma vez que elfos não dormem, são imunes a magias ou efeitos que envolvam sono.

2.4. HALFLING

Os halflings são seres pequenos, cuja capacidade de encrencar-se é inversamente proporcional ao seu tamanho. Odiando o marasmo, os halflings preferem a confusão e a diversão ao tédio, e é justamente esse sentimento de aventura que os torna tão aptos a cair em na estrada e se tornarem peregrinos e aventureiros.

As vilas halflings são normalmente encontradas próximas ou integradas às cidades humanas e, de certa forma, essa característica demonstra como os seres destas duas raças interagem bem. Quando próximas, as comunidades halfling-costumam ser pacatas, brejeiras, aconchegantes e hospitalares.

PERSONAGENS E SEXUALIDADE

Ao imaginar seu personagem, você não precisa se restringir às definições binárias de gênero ou de sexualidade. O fato de jogar com um homem ou mulher cis ou trans ou uma pessoa hétero ou homoafetiva, não afeta mecanicamente o jogo de forma alguma. A sua anã pode ostentar uma barba volumosa e se sentir mais confortável quando é chamada de “o anão”, assim como o seu halfling clérigo de Kymis pode optar por, assim como sua deusa, tornar-se mulher.

Os halflings são geralmente neutros ou caóticos, já que são criaturas bastante inconsequentes e preferem a espontaneidade ao planejamento. Os halflings ordeiros não são raros, porém são em menor número que os pertencentes aos outros alinhamentos.

A curiosidade natural dos halflings os coloca em situações complicadas, pois em não raras vezes o anel do Lorde foi parar no bolso do halfling, “sem querer”. Mesmo com essa fama, rejeitam com todas as forças a alcunha de “ladróezinhos”. Preferem eufemismos como “reorganizador aleatório da propriedade alheia”, “audaz aventureiro de dedos leves”, “mero proletário que busca ascensão pessoal” e até mesmo “fiel depositário”.

Fisicamente, os halflings são baixos e roliços, mas surpreendentemente ágeis. Costumam medir entre 70 e 90 centímetros e pesar entre 20 e 35 quilos. Sua pele é clara, porém corada, e os cabelos variam entre o castanho claro e o negro, sempre enrolados e cacheados. Halflings possuem ainda uma grande quantidade de cabelos na parte superior dos pés, que também se destacam pelo tamanho avantajado para suas pequenas estaturas. Essa característica é determinante para que os halflings comumente sejam chamados de “pés peludos”, alcunha que nem sempre agrada aos mais emburrados.

Halflings possuem uma sobrevida semelhante à dos humanos. Atingem a idade adulta aos 30 anos e chegam próximos dos 70 anos.

Idiomas: halflings sabem inicialmente falar o comum. Entretanto, um valor alto de Inteligência pode conceder idiomas adicionais. Halflings costumam escolher esses idiomas dentre os idiomas das raças que costumam manter contato e, em uma escala menor, o idioma dos seus inimigos.

Atributos: halflings possuem movimentos ágeis e minuciosos, o que lhes confere um bônus de +2 na Destreza. Em contrapartida, são mais fracos que os outros humanoides, o que lhes dá uma penalidade de -2 na Força.

Bom de mira: halflings são especialistas em arremessar coisas, talvez seja reflexo direto dos animados festivais de mira, muito comuns nas suas vilas. Por isso, recebem um bônus de +1 no ataque ao utilizar uma arma de arremesso.

Pequeno: por serem pequenos e ágeis, os haflings recebem um bônus de +2 na sua classe de armadura sempre que estiverem em combate com criaturas maiores que um humano. Halflings só conseguem utilizar armas médias com as duas mãos e não podem usar armas grandes.

Furtivo: são mestres na camuflagem e na furtividade. Possuem 10% de chance de passarem furtivamente ou de esconder-se, mesmo que não sejam ladrões. Caso pertençam à classe ladrão, esse bônus será adicionado ao talento de ladrão Furtividade.

Movimentação: halflings possuem movimento reduzido devido às suas pernas curtas, e a sua movimentação base é de 6 metros

HALFLING EM JOGO

- Halflings normalmente tendem à neutralidade ou ao caos em seus alinhamentos;
- Medem entre 0,70 e 0,90 metros e pesam entre 20 e 35 quilos;
- Atingem a maturidade aos 30 anos. Sua expectativa de vida é de 70 anos;
- Aprendem o idioma comum e os idiomas dos povos amigos;
- Recebem +2 na Destreza e -2 na Força;
- Recebem um bônus de +1 no ataque quando utilizarem arma de arremesso;
- Recebem um bônus de +2 na classe de armadura contra alvos grandes ou maiores;
- Recebem um bônus de 10% em Furtividade;
- Movimentação base de 6 metros;
- Usam armas médias apenas se usarem as duas mãos e não podem utilizar armas grandes.



CAPÍTULO 3

CLASSES



Todo personagem tem um objetivo: ouro, poder, fama... Alguns objetivos são nobres e altruístas, outros nem tanto. Cada um escolhe a forma como esse objetivo será alcançado, se através da espada, se através da magia, se através do subterfúgio ou através dos poderes concedidos por um deus. A classe representa tudo isso e mais: representa o papel que o personagem desempenhará na aventura. E é através da classe que o personagem evoluirá, seja para tornar seus ataques mais rápidos e precisos, seja para lançar magias mais poderosas.

As classes de personagem são: clérigo, homem de armas, ladrão e mago. Cada uma delas possui características únicas, direcionadas ao que se espera do personagem dentro da aventura. Além disso, cada classe possui uma série de especializações, que concedem ao personagem habilidades únicas nos níveis 5, 8 e 16. O caminho da especialização é trilhado desde a criação do personagem, fazendo parte do seu conceito e influenciando em sua interpretação mesmo antes do nível 5.

3.1. CLÉRIGO

O clérigo é o líder espiritual de um grupo de aventureiros. Dedicado a servir a um deus, o clérigo toma os dogmas desse deus como guia para as suas decisões. É através dessa devoção que o clérigo recebe suas magias, tão importantes para seguir pregando a palavra de seu deus.

O clérigo, além de ser um protetor e guia espiritual, é um forte combatente. Um clérigo pode usar qualquer tipo de escudo ou armadura. Relutante em usar armas que derramem sangue ou que mutilem seus inimigos, um clérigo não usa armas de corte, limitando-se a maças, manguais, cajados, martelos, dentre outras. Um clérigo também é capaz de usar todos os tipos de itens mágicos, como anéis, varinhas e pergaminhos de magias divinas, desde que esses itens sejam do mesmo alinhamento de seu deus (clérigos que servem deuses neutros só podem usar itens mágicos ordeiros).

O atributo principal do clérigo é a Sabedoria, e é esse atributo que determina a quantidade de magias divinas que pode lançar. O clérigo é o principal inimigo dos mortos-vivos e utiliza o poder da fé, representado pelo seu Carisma, para afastá-los e destruí-los.

Preparando magias: o clérigo lança apenas magias divinas. Para prepará-las, o clérigo deve rezar para seu deus e pedir que as magias lhe sejam concedidas, respeitando o limite que seu nível impõe a cada círculo.

T3-1: Clérigo

Nível	XP	DV	BA	JP	Círculo de magias						
					1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º
1	0	1	+1	15	1	-	-	-	-	-	-
2	1.500	2	+1	15	2	-	-	-	-	-	-
3	3.000	3	+2	15	2	1	-	-	-	-	-
4	6.000	4	+2	14	3	2	-	-	-	-	-
5	12.000	5	+2	14	3	2	1	-	-	-	-
6	24.000	6	+3	14	3	3	2	-	-	-	-
7	48.000	7	+3	13	4	3	2	1	-	-	-
8	100.000	8	+3	13	4	3	3	2	-	-	-
9	200.000	9	+4	13	4	4	3	2	1	-	-
10	300.000	+1 PV	+4	12	5	4	3	3	2	-	-
11	400.000	+1 PV	+4	12	5	4	4	3	2	1	-
12	500.000	+2 PV	+5	12	5	5	4	3	3	2	-
13	600.000	+2 PV	+5	11	6	5	4	4	3	2	-
14	700.000	+3 PV	+5	11	6	5	5	4	3	3	-
15	800.000	+3 PV	+6	11	7	6	5	4	4	3	1
16	900.000	+4 PV	+6	10	7	6	5	5	4	3	2
17	1.000.000	+4 PV	+6	10	8	7	6	5	4	4	2
18	1.100.000	+5 PV	+7	10	8	7	6	5	5	4	3
19	1.200.000	+5 PV	+7	9	9	8	7	6	5	4	3
20	1.300.000	+6 PV	+7	9	9	8	7	6	5	5	3



Ao clérigo estão disponíveis todas as magias divinas, não precisando de um grimório para armazená-las. O deus concede as magias colocando-as na mente do clérigo, para que este possa lançá-las. Uma vez lançada, a magia se perde e não pode ser lançada até que o clérigo medite novamente, a não ser que o personagem tenha memorizado a mesma magia mais de uma vez naquele dia.

Lançando magias: o clérigo pode lançar apenas uma magia por turno, e para que possa lançar uma magia, o clérigo deve ser capaz de gesticular e falar. O jogador declara qual magia pretende lançar, informando, conforme o caso, o alvo e o objetivo pretendido. O clérigo não pode lançar uma magia enquanto corre ou sob qualquer outro tipo de perturbação física.

Afastar mortos-vivos: a fé do clérigo em seu deus é tamanha que mortos-vivos se curvam e fogem perante o símbolo divino ostentado. Um afastamento bem-sucedido faz com que os mortos-vivos que ameaçavam o clérigo se encolham e fujam perante a imposição divina, podendo até serem destruídos.

A quantidade de mortos-vivos afastada é determinada pelo Carisma do personagem, e a quantidade de vezes que o clérigo pode usar esse poder em um dia é igual ao nível do personagem na classe.

Mortos-vivos com mais de 18 DV são imunes ao poder da fé que faz com que os mortos-vivos mais fracos se encolham e fujam. No entanto, existem itens mágicos que têm o poder de afastar até mesmo o mais poderoso de todos os mortos-vivos.

Quando um clérigo se deparar com um grupo de mortos-vivos, consulte a tabela T3-2. Um “A” significa que o morto-vivo é automaticamente afastado. Um “D” significa que o morto-vivo é destruído, um “N”, sem efeito, o poder do clérigo não

T3-2: Dados de vida do morto-vivo

Dados de vida do morto-vivo

Nível	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	13	17	19	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
2	11	15	18	20	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
3	9	13	17	19	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
4	7	11	15	18	20	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
5	5	9	13	17	19	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
6	3	7	11	15	18	20	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
7	A	5	9	13	17	19	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
8	A	3	7	11	15	18	20	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
9	A	2	5	9	13	17	19	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
10	D	A	3	7	11	15	18	20	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
11	D	A	2	5	9	13	17	19	20	N	N	N	N	N	N	N	N	N
12	D	A	A	3	7	11	15	18	19	20	N	N	N	N	N	N	N	N
13	D	D	A	2	5	9	13	17	18	19	20	N	N	N	N	N	N	N
14	D	D	A	A	3	7	11	15	17	18	19	20	N	N	N	N	N	N
15	D	D	D	A	2	5	9	13	15	17	18	19	20	N	N	N	N	N
16	D	D	D	A	A	3	7	11	13	15	17	18	19	20	N	N	N	N
17	D	D	D	D	A	2	5	9	11	13	15	17	18	19	20	N	N	N
18	D	D	D	D	A	A	3	7	9	11	13	15	17	18	19	20	N	N
19	D	D	D	D	D	A	2	5	7	9	11	13	15	17	18	19	20	N
20	D	D	D	D	D	A	A	3	5	7	9	11	13	15	17	18	19	20

A: automaticamente afasta os mortos-vivos **D:** destrói os mortos-vivos

N: sem efeito, o poder do clérigo não é o suficiente para afastá-los

CLÉRIGOS EM JOGO

Dados de vida (DV): d8;

Armadura: o clérigo pode usar todo tipo de armadura e escudos;

Arma: o clérigo não pode usar armas cortantes, se limitando à maça, cajado, mangual, martelo ou funda. Caso opte por usar esse tipo de arma, perderá a capacidade de afastar mortos-vivos e de memorizar novas magias divinas enquanto portar a arma proibida;

Itens mágicos: o clérigo também é capaz de usar todos os tipos de itens mágicos, como anéis, varinhas e pergaminhos de magias divinas, desde que esses itens sejam do mesmo alinhamento de seu deus (clérigos que servem deuses neutros só podem usar itens mágicos ordeiros).

é suficiente para afastá-los. O valor na tabela determina a dificuldade em afastar os mortos-vivos.

Para tentar afastar o morto-vivo, o jogador deverá rolar 1d20 e verificar o resultado. Se o resultado for igual ou superior ao valor na tabela, o morto-vivo será afastado e a quantidade de mortos-vivos afastada ou destruída é determinada pela tabela T1-1. Nem sempre o clérigo conseguirá afastar ou destruir todos os mortos-vivos que o ameaçam. Nesse caso, no turno seguinte, uma nova jogada poderá ser feita, até um número máximo de vezes igual ao nível do personagem na classe.

A partir do 11º nível, o clérigo pode construir um templo para seu deus e conquistar seguidores.

Especializações

A partir do 5º nível, o clérigo pode optar por se especializar em determinados caminhos específicos. Algumas especializações exigem o requisito de alinhamento específico.

Druida: a partir do 5º nível, o clérigo não se dedica mais a um deus em específico, dedicando sua adoração à natureza silvestre como um todo e, a partir desse ponto, passa a se deslocar sem deixar rastros, além de ser capaz de se comunicar com animais silvestres utilizando o modificador de reação do seu Carisma.

No 8º nível, o druida, além de afastar mortos-vivos, pode controlar animais silvestres, que funciona da mesma forma. A indicação “A” na tabela T3-2 indica que o animal é automaticamente controlado, e a indicação “D” não gera efeito adicional. Além disso, o druida pode assumir a forma de uma criatura média ou menor de até 8 DV até 3 vezes ao dia, com uma habilidade à escolha do jogador.

No 16º nível o druida pode se transformar em qualquer criatura de até 16 DV, com todas as habilidades, 3 vezes ao dia.

REGRA OPCIONAL: MAGIAS DE CURA

Clérigos ordeiros não precisam memorizar magias de cura, podendo trocar qualquer magia do mesmo círculo para poder lançá-la. Clérigos caóticos podem fazer o mesmo com a forma reversa da magia. Clérigos neutros devem decidir lançar a magia que cura ou a que causa dano.

Cultista (caótico): a partir do 5º nível, o clérigo não se dedica mais a um deus, mas sim a criaturas absolutamente caóticas, provenientes de outros planos de existência, recebendo através de sonhos os desejos de seus senhores caóticos. A partir desse ponto, o cultista pode optar, ao invés de afastar automaticamente um morto-vivo, por controlá-lo por até 24 horas. Findo esse período, o morto-vivo não estará mais sob o controle do cultista. A partir do 8º nível, o cultista pode afastar criaturas ordeiras da mesma forma que um clérigo afasta mortos-vivos. A indicação "A" na tabela T3-2 indica que a criatura é automaticamente afastada, e a indicação "D" indica que a criatura é automaticamente destruída.

A partir do 16º nível, o clérigo pode transformar um de seus braços em três tentáculos de 4 metros de comprimento, três vezes por dia, pela duração de uma hora. Esses tentáculos podem ser utilizados para lançar magias de toque sem precisar se aproximar do alvo, ou podem agarrar um oponente que seria alvo de uma magia, dando-lhe uma penalidade de -4 nas jogadas de proteção e na CA.

Caçador: a partir do 5º nível, o clérigo passa a se dedicar à caça de mortos-vivos. A partir deste ponto, o seu modificador de Carisma afasta o dobro de dados de mortos-vivos. A partir do 8º nível, o caçador pode rolar novamente uma falha em jogada de proteção para evitar dreno de nível ou de atributo que tenha como origem um ataque de morto-vivo. Além disso, neste nível o caçador passa a sentir a presença de um morto-vivo em um raio de 30 metros ao seu redor.

A partir do 16º nível, o caçador pode atingir normalmente um morto-vivo incorpóreo, sem qualquer tipo de penalidade, além disso ele se torna imune a todos efeitos mentais que tenham como origem um morto-vivo.

Panteão

Os deuses do panteão são aqueles que lutaram e sobrepujaram os deuses antigos milênios atrás. Um clérigo pode adorar o panteão como um todo, mas existem aqueles que optam por adorar a um deus específico, recebendo poderes únicos.

Ao adorar um deus específico, o clérigo opta pela especialização concedida por aquele deus na forma dos domínios. Cada deus possui quatro domínios, e cada domínio concede um poder, que pode ser recebido nos níveis 5, 8 ou 16.

Uma vez que o clérigo só pode receber três poderes e cada deus possui quatro domínios, nenhum clérigo possui uma noção completa do deus ao qual se dedica.

Os deuses que formam o panteão são:

Earus (ordeiro): é tio de Exdos, e defensor da ordem, da vida e da magia. É adorado por todas as raças, em especial os humanos e os elfos. Seus clérigos são conhecidos por caçar mortos-vivos. Sua aparência é a de um dragão dourado. Domínios: bem, ar, ordem, cura.

Kymis (neutra): filho mais novo de Exdos, nasceu deformado e queimado pelo Sol. Quando ascendeu como divindade, tornou-se mulher, vigiando a Lua e toda a aleatoriedade do multiverso. É adorada principalmente por elfos e halflings. Domínios: magia, conhecimento, força, água.

(caótico): é uma divindade esquecida, que foi adorada há muitos séculos. Foi o ser que deu início às raças humanoides, mas foi rejeitado pelo panteão ao dar as costas ao mundo durante a guerra contra os deuses antigos. Domínios: traição, caos, mal, fogo.

Umthar (caótico): deus da morte e responsável por manter o ciclo da vida estabelecido pelo Earus. Ele é o responsável pela roda da vida e da morte, e a faz girar com doenças, fome, guerra e destruição.

Ao contrário do que se especula, não tem relação alguma com mortos-vivos, mas não toma ação alguma contra eles. Por isso, muitas vezes seus seguidores acabam se relacionando com esse tipo de ser. Domínio: caos, morte, destruição, terra.

Exdos (ordeiro): deus da justiça e da guerra, liderou as hostes do mundo contra os deuses antigos, e ascendeu à divindade ao se sacrificar em batalha, para aprisionar o grande Cthulhu. Domínios: ordem, guerra, proteção, cura.

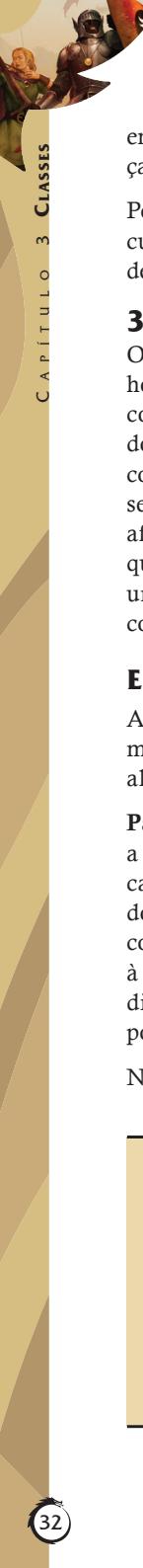
Ephine (ordeira): irmã mais velha de Kymis, Ephine é a deusa do Sol. É louvada por todos aqueles que se aventuraram pelos ermos do mundo. Domínios: viagem, sol, cura, planta.

Uwdur (neutro): primogênito de Exdos, Uwdur se tornou o novo deus da guerra. Tudo o que importa para ele é a guerra pela guerra, de modo que se tornou adorado por todas as criaturas belicosas que vagam pelo mundo. Sua aparência é a de um minotauro. Domínios: morte, destruição, guerra, fogo.

Velka (caótica): a coruja negra é a deusa dos ladrões e é de grande influência, até mesmo dentro do panteão. Como a deusa dos pecados, é seu trabalho definir o que é um pecado e impor a punição adequada. Seus clérigos geralmente são inquisidores, que não só buscam punir os pecadores, mas também oferecer perdão. Domínios: traição, sorte, conhecimento, magia.

Hazulla, a bruxa (ordeira): a bruxa é um dos deuses que combateu de frente os deuses antigos e foi uma das grandes responsáveis pela vitória. Porém, essa vitória foi ao custo de sua aparência física. Hoje a bruxa aparece como um ser distorcido e terrível. Domínios: ordem, bem, força, magia.

Set (caótico): Set era o filho preferido do Earus, pois era visto como um espelho de seu pai. Todos os seus atos tinham como objetivo final agradar a ele. No entanto, caiu



em desgraça ao tentar copiar o Earus e criar uma progênie à sua imagem e semelhança, dando origem à raça dos Sibilantes.

Pela sua traição, Set é considerado por muitos como sendo um dos deuses antigos, cuja adoração é proibida, apesar de não possuir relação alguma com Cthulhu e os demais. Domínios: traição, caos, animal, mal.

3.2. HOMEM DE ARMAS

O homem de armas é o especialista em combate. Por ser uma classe versátil, o homem de armas pode priorizar ou a Força, atributo principal para combate corpo-a-corpo, ou a Destreza, atributo principal para combate à distância. Devido à sua capacidade de resistir aos ferimentos, geralmente o homem de armas se coloca em meio aos inimigos para atrair a sua atenção e, dessa forma, proteger seus companheiros mais fracos e feridos. A versatilidade do homem de armas afeta também as opções de armas e armaduras a serem usadas, podendo usar qualquer arma e armadura. A partir do 7º nível, o homem de armas pode realizar um segundo ataque em seu turno. A partir do 11º nível, o homem de armas pode construir uma fortaleza e conquistar seguidores.

Especializações

A partir do 5º nível, o homem de armas pode optar por se especializar em determinados caminhos específicos. Algumas especializações exigem o requisito de alinhamento específico.

Paladino (ordeiro): no 5º nível, o homem de armas passa a se dedicar fielmente a uma causa e a erradicar o caos, sendo que todos aqueles que se opõem a essa causa são seus adversários, e todos aqueles que abraçam essa causa são seus aliados. Existem diversas causas pelas quais um paladino pode vir lutar a favor, tais como a liberdade, a vida, a tirania, a opressão, dentre tantas outras possibilidades à escolha do jogador. Um paladino é capaz de detectar o caos a 1 quilômetro de distância, desde que se concentre para tal, e recebe um bônus de +1 para cada três pontos de Carisma nos ataques realizados contra criaturas caóticas.

No 8º nível, o paladino causa +1d6 de dano para cada três pontos de Carisma nos

HOMENS DE ARMAS EM JOGO

Dados de vida (DV): d10;

Armadura: o homem de armas pode usar todo tipo de armadura e escudos;

Arma: o homem de armas pode usar qualquer tipo de arma;

Itens mágicos: o homem de armas não pode utilizar itens mágicos como cajados, varinhas e pergaminhos mágicos.

ataques contra criaturas caóticas, e o paladino passa a emanar uma aura de proteção contra o caos de 3 metros de raio, e todas as criaturas caóticas dentro dessa área recebem uma penalidade de -1 para cada três pontos de Carisma em todas as suas jogadas e na CA.

No 16º, a aura de proteção contra o caos passa a erradiar também em torno de seus aliados ordeiros, utilizando o Carisma do paladino como parâmetro. Se um paladino usar um item mágico caótico (mesmo sem saber do alinhamento do item), perderá automaticamente 2 níveis e não poderá usar seus poderes enquanto estiver portando esse item.

Se um paladino, por algum motivo, deixar de ser ordeiro, perderá 3 níveis e perderá todos seus poderes, até que retorne ao alinhamento apropriado.

Guerreiro: no 5º nível, o homem de armas escolhe uma arma na qual se especializará, recebendo um bônus de +1 nos ataques e no dano usando a arma escolhida para cada 5 níveis. A partir do 8º nível, a margem de crítico da arma de escolha reduz em 1 para cada 5 níveis. A partir do 16º nível, o guerreiro poderá, uma vez por dia, rolar novamente uma jogada de ataque em que tenha falhado, feita com a arma de escolha.

Bárbaro: A partir do 5º nível, o homem de armas rejeita as regras e os costumes da sociedade, adotando uma vida livre e desapegada de leis e da ordem. A partir desse nível, ele não poderá mais usar armaduras superiores às cota de malha, porém sua selvageria o tornará mais resistente, concedendo um bônus de +2 para as jogadas de proteção modificadas pela

Constituição.



T3-3: Homem de armas

Nível	XP	DV	BA	JP
1	0	1	+1	16
2	2.000	2	+2	16
3	4.000	3	+3	16
4	8.000	4	+4	15
5	16.000	5	+5	15
6	32.000	6	+6	15
7	64.000	7	+7/+1	14
8	128.000	8	+8/+2	14
9	256.000	9	+9/+3	14
10	304.000	+2 PV	+10/+4	13
11	408.000	+2 PV	+10/+4	13
12	516.000	+4 PV	+11/+5	13
13	632.000	+4 PV	+11/+5	12
14	704.000	+5 PV	+12/+6	12
15	808.000	+5 PV	+12/+6	12
16	916.000	+6 PV	+13/+7	11
17	1.032.000	+6 PV	+13/+7	11
18	1.064.000	+7 PV	+14/+8	11
19	1.128.000	+7 PV	+14/+8	10
20	1.256.000	+8 PV	+15/+9	10

Ele pode entrar em frenesi uma vez ao dia e aumentar a FOR e a CON em +2 para cada 10 níveis, por 1d4+2 turnos. Se sofrer dano, entra em frenesi automaticamente (não conta como o uso do dia). O bárbaro não pode encerrar o frenesi por conta própria, é preciso aguardar os 1d4+2 turnos acabarem. Se depois de matar todos os inimigos ainda tiverem turnos de frenesi a serem usados, o bárbaro se vira contra os aliados.

A partir do 8º nível, o bárbaro pode entrar em frenesi 2 vezes ao dia, com duração de 1d4+2 turnos, e consegue seguir lutando normalmente até chegar ao máximo de pontos de vida negativos permitidos quando em frenesi.

A partir do 16º nível, o bárbaro pode encerrar o frenesi quando quiser, mas é necessário fazer uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria. Para cada turno em frenesi, o bárbaro sofre uma penalidade de -1 nessa JP. Não pode ser morto por dano, mas se sair do frenesi quando os Pontos de Vida negativos estiverem além do limite, deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição, e, se falhar, cairá morto na hora.

3.3. LADRÃO

Um personagem ladrão se especializa em arrombar fechaduras, desarmar armadilhas e outras atividades furtivas, além de roubar, pungar e outras formas ilícitas de enriquecimento. Um bom ladrão é membro de uma guilda, pois, com seus contatos, consegue descobrir informações secretas, como por exemplo, qual dos guardas da vigília aceita peças de ouro para fingir que não viu um determinado halfling pulando a janela da casa de alguém no meio da noite.

Durante as aventuras, o ladrão se mantém o mais longe possível do perigo. Quando o combate inicia, o ladrão procura ficar fora do caminho para, aproveitando-se da distração dos inimigos, atacá-los pelas costas. A função do ladrão não é proteger o grupo, mas sim usar de suas habilidades exclusivas para tornar acessíveis lugares que em tese são inacessíveis.

Para garantir a sua agilidade e métodos furtivos, o principal atributo do ladrão é a Destreza. Um ladrão só pode usar armaduras de couro, mas pode usar todo tipo de arma de uma mão, apesar de preferir armas mais leves e discretas, utilizando-as em conjunto com armas que ataquem à distância. O ladrão pode usar praticamente todos os tipos de itens mágicos, exceto varinhas, bastões e pergaminhos.

Talentos de ladrão: ao longo da profissão, os ladrões desenvolvem habilidades que são conhecidas como talentos de ladrão. Para usar seus talentos, o ladrão deve rolar um dado de porcentagem (2d10 com a indicação de dezena e unidade ou 1d100). Se o teste resultar em um valor menor ou igual ao valor do talento, o ladrão é bem-sucedido. A tabela T3-5 apresenta as chances básicas de cada um dos talentos de ladrão (eles são modificados também de acordo com o valor do atributo Destreza do personagem).

Arrombar: só pode ser tentada uma vez por fechadura por nível e se o ladrão estiver portando suas ferramentas. O tipo de dado indica quantos turnos o ladrão demorará para arrombar a porta. Itens especiais podem modificar esse tempo.

Armadilhas: só pode ser tentada uma vez por armadilha por nível. Só poderá ser desarmada a armadilha que for reconhecida e se o ladrão estiver portando suas ferramentas. É importante salientar que o simples sucesso nessa jogada não revela a localização de uma armadilha, tampouco significa que a armadilha foi desarmada.

O que esse talento faz é esclarecer ao ladrão que aquela parte específica do local que ele está examinando contém uma armadilha e se ele obteve sucesso, ou não, na operação de desarme dessa armadilha. A procura pela armadilha e a sua análise para descobrir como desarmá-la não são abrangidos por esse talento. O tipo de dado indica quantos turnos o ladrão demorará para identificar e desarmar a

T3-4: Ladrão

Nível	XP	DV	BA	JP
1	0	1	+1	15
2	1.250	2	+1	15
3	2.500	3	+2	15
4	5.000	4	+2	14
5	10.000	5	+2	14
6	20.000	6	+3	14
7	40.000	7	+3	13
8	80.000	8	+3	13
9	160.000	9	+4	13
10	240.000	+1 PV	+4	12
11	400.000	+1 PV	+4	12
12	520.000	+2 PV	+5	12
13	640.000	+2 PV	+5	11
14	760.000	+2 PV	+5	11
15	880.000	+3 PV	+6	11
16	1.000.000	+3 PV	+6	10
17	1.120.000	+3 PV	+6	10
18	1.240.000	+4 PV	+7	10
19	1.360.000	+4 PV	+7	9
20	1.480.000	+4 PV	+7	9

armadilha. Itens especiais podem modificar esse tempo.

Escalar: aplica-se a todo tipo de superfície lisa e íngreme. O personagem poderá fazer uma jogada por turno, e cada jogada significa que o ladrão escalou o equivalente à metade da sua movimentação. Se a jogada falhar, o ladrão cairá, tomando 1d6 pontos de dano para cada 5 metros. Para quedas inferiores a 5 metros, nos casos de falha na primeira jogada do talento, o ladrão não sofrerá dano.

Furtividade: um ladrão que se move furtivamente pode passar por um grupo de guardas sem ser percebido ou até mesmo se esgueirar por trás de um monstro e

LADRÕES EM JOGO

Dados de vida (DV): d6;

Armadura: o ladrão só pode usar armaduras de couro e não pode usar escudos, caso contrário fica impossibilitado de usar seus talentos de ladrão enquanto estiver vestindo estas armaduras e/ou escudos;

Arma: o ladrão só pode usar armas de ataque à distância e armas pequenas, que podem ser usadas com apenas uma das mãos. Utilizar armas maiores importa em uma penalidade de -2 nos ataques e no dano;

Itens mágicos: o ladrão não pode usar varinhas, bastões e pergaminhos.

pegá-lo em desvantagem. O ladrão só pode andar furtivamente se permanecer nas sombras, escondido, ou se não estiver à vista durante o movimento; ele não pode atacar e ficar escondido. Essa movimentação é feita na velocidade normal do personagem. Um ladrão utilizando furtividade pode usar o seu ataque furtivo.

Punga: furtar os bolsos dos desavisados é arriscado. Se o resultado da jogada for superior ao dobro da dificuldade, o ladrão não só é visto por todos ao seu redor, mas também pela vítima, que provavelmente não reagirá de forma amistosa.

Percepção: a jogada envolve rolar 1d6, e o resultado deve estar dentro dos limites apresentados na tabela.

Ataque furtivo: o ladrão que ataca após ter se aproximado do inimigo em silêncio ou furtivamente, faz a sua jogada com um bônus de +2 no ataque e causa dano multiplicado de acordo com a tabela.

A partir do 11º nível, o ladrão pode organizar uma guilda e atrair seguidores.

Especializações

A partir do 5º nível, o ladrão pode optar por se especializar em determinados caminhos específicos. Algumas especializações exigem o requisito de alinhamento específico.

Ranger: a partir do 5º nível, o ladrão toma o rumo dos ermos e se dedica a patrulhar uma determinada área, protegendo-a de um tipo específico de criatura, sendo que, a partir desse nível, o ladrão poderá se deslocar sem deixar qualquer tipo de rastro e receberá +1 para todas as jogadas e na CA envolvendo essa criatura para cada 5 níveis. Neste ponto, o ranger poderá utilizar a jogada de reação do Carisma contra animais. A partir do 8º nível, o ranger poderá usar duas armas recebendo uma penalidade de -2 na segunda arma. A partir desse ponto, escalar poderá ser utilizado para árvores, penhascos, etc. Percepção servirá para rastrear uma criatura, e o ranger não será mais surpreendido e sempre surpreenderá um inimigo, desde que não se trate de outro ranger. A partir do 16º nível, enquanto

T3-5: Talentos de Ladrão

Nível	Arrombar (%) / dx	Armadilhas (%) / dx	Escalar (%)	Furtividade (%)	Punga (%)	Percepção*	Ataque furtivo
1	15/1d8	10/1d8	80	20	20	1-2	x2
2	20/1d8	15/1d8	81	25	25	1-2	x2
3	25/1d8	20/1d8	82	30	30	1-2	x2
4	30/1d8	25/1d8	83	35	35	1-2	x2
5	35/1d8	30/1d8	84	40	40	1-3	x2
6	40/1d6	35/1d6	85	45	45	1-3	x3
7	45/1d6	40/1d6	86	50	50	1-3	x3
8	50/1d6	45/1d6	87	55	55	1-3	x3
9	55/1d6	50/1d6	88	60	60	1-3	x3
10	60/1d6	55/1d6	89	65	65	1-4	x3
11	62/1d4	60/1d4	90	70	70	1-4	x3
12	64/1d4	62/1d4	91	72	72	1-4	x4
13	66/1d4	64/1d4	92	74	74	1-4	x4
14	68/1d4	66/1d4	93	76	76	1-4	x4
15	70/1d4	68/1d4	94	78	78	1-4	x4
16	72/1	70/1	95	80	80	1-5	x4
17	74/1	72/1	96	82	82	1-5	x4
18	76/1	74/1	97	84	84	1-5	x5
19	78/1	76/1	98	86	86	1-5	x5
20	80/1	78/1	99	88	88	1-5	x5

* rolar 1d6 para determinar o sucesso



estiver em um ambiente selvagem, o ranger será considerado permanentemente em furtividade, a não ser que declare ao contrário.

Bardo: a partir do 5º nível, o ladrão passa a desenvolver a música e a oratória como forma de contar os feitos de seu grupo e como forma de motivar seus aliados, dando a eles um bônus de +1 para suas jogadas de proteção. A partir do 8º nível, o bardo poderá lançar magias arcana de acordo com o indicado em seu bônus de Inteligência. A partir deste nível o bardo aumenta em 10% a chance de que uma criatura que normalmente seria hostil para com ele aja de forma amistosa. A partir do 16º nível, o bônus de moral conferido pela canção do bardo passa para +3 para os ataques e jogadas de proteção de seus aliados.

Assassino: a partir do 5º nível, o ladrão passa a desenvolver técnicas mais eficientes para matar seus oponentes, recebendo um bônus de +2 no dano para cada 3 níveis sempre que sua jogada de ataque resultar em um acerto crítico.

A partir do 8º nível, o assassino poderá utilizar a sua progressão de pungar para manipular veneno e o aplicar com segurança em suas armas ou em objetos.

A partir do 16º nível, sempre que sua jogada de ataque resultar em acerto crítico, o alvo deverá realizar uma jogada de proteção modificada pela sua Constituição ou morrer automaticamente.

3.4. Mago

O mago é um personagem que se dedica a lançar magias arcana, escritas em grimórios ou em pergaminhos. O atributo principal para um mago é a Inteligência, pois é ele quem determina a quantidade de magias que pode lançar em um dia.

A vocação arcana do mago o afasta do combate tradicional: uma armadura atrapalha os gestos necessários para lançar uma magia, e ele não possui o treinamento adequado para manejá espadas e escudos, de modo que pode utilizar como arma apenas o cajado e a adaga, e não lhe é permitido usar nenhum tipo de armadura. Em compensação, as opções de itens mágicos são ilimitadas: anéis, varinhas, cajados, adagas, mantos, bastões, dentre muitos outros.

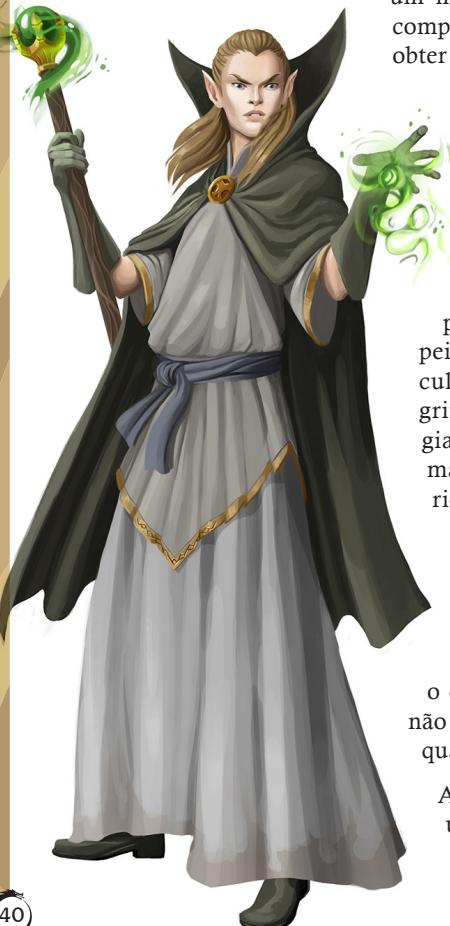
O grimório: o mago inicia o jogo com um grimório contendo duas magias à sua escolha, e esse é o equipamento mais importante, pois sem ele é impossível memorizar e preparar magias. Conforme o mago avançar de nível, novas magias poderão ser adicionadas, para que sejam memorizadas e lançadas. Para aprender uma magia nova, o mago deve encontrar um mago mais poderoso que o ensine a magia, comprar um pergaminho com a magia ou ainda obter o grimório de outro mago.

Um mago pode colocar no grimório magias de círculos acima de sua capacidade, mas não pode memorizá-las. Um mago diligente guarda seu grimório com a vida, tendo inclusive uma cópia de reserva guardada a sete chaves.

Preparando magias: o mago normalmente prepara suas magias no começo do dia, respeitando o limite que seu nível impõe a cada círculo e limitando-se às magias que possui em seu grimório. É importante não confundir as magias memorizadas com as magias possuídas, o mago pode escrever diversas magias no grimório, mas só pode lançar algumas delas por dia.

Lançando magias: o mago pode lançar apenas uma magia por turno, e para que possa lançar uma magia, o mago deve ser capaz de gesticular e falar. O jogador declara qual magia pretende lançar, informando, conforme o caso, o alvo e o objetivo pretendido. O mago não pode lançar uma magia enquanto corre ou sob qualquer outro tipo de perturbação física.

A partir do 11º nível, o mago pode construir uma torre e criar itens mágicos.



T3-6: Mago

Nível	XP	DV	BA	JP	Círculo de magias								
					1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1	0	1	0	14	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	2.500	2	0	14	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	5.000	3	+1	14	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	10.000	4	+1	13	2	2	-	-	-	-	-	-	-
5	20.000	5	+2	13	2	2	1	-	-	-	-	-	-
6	40.000	6	+2	13	3	2	2	-	-	-	-	-	-
7	80.000	7	+3	12	3	2	2	1	-	-	-	-	-
8	160.000	8	+3	12	3	3	2	2	-	-	-	-	-
9	310.000	9	+3	12	3	3	2	2	1	-	-	-	-
10	460.000	+1 PV	+4	11	3	3	3	2	2	-	-	-	-
11	510.000	+1 PV	+4	11	4	3	3	2	2	1	-	-	-
12	660.000	+1 PV	+4	11	4	3	3	3	2	2	-	-	-
13	710.000	+1 PV	+5	10	4	4	3	3	2	2	1	-	-
14	860.000	+1 PV	+5	10	4	4	3	3	3	2	2	-	-
15	910.000	+2 PV	+5	10	5	4	4	3	3	2	2	1	-
16	1.060.000	+2 PV	+6	9	5	4	4	3	3	3	2	2	-
17	1.110.000	+2 PV	+6	9	5	5	4	4	3	3	2	2	1
18	1.160.000	+2 PV	+6	9	5	5	4	4	3	3	3	2	2
19	1.210.000	+2 PV	+7	8	5	5	5	4	4	3	3	2	2
20	1.260.000	+3 PV	+7	8	6	6	5	4	4	3	3	3	2

MAGOS EM JOGO

Dados de vida (DV): d4;

Armadura: o mago não pode usar nenhum tipo de armadura, nem mesmo escudos. Portar armaduras ou escudos impede o mago de lançar magias;

Arma: o mago apenas pode usar adagas e cajados. Caso opte por usar outro tipo de arma, receberá uma penalidade de -2 nos ataques e no dano;

Itens mágicos: o mago pode usar qualquer tipo de item mágico sem restrição, desde que não sejam armas e armaduras restritas à classe mago.

Especializações

A partir do 5º nível, o mago pode optar por se especializar em determinados caminhos arcanos. Algumas especializações exigem o requisito de alinhamento específico.

Ilusionista: no 5º nível, o mago passa a se dedicar ao estudo e à criação de ilusões, podendo uma vez ao dia criar uma ilusão menor e limitada ao seu corpo. Criaturas inteligentes têm 60% de chance de não acreditar na ilusão criada, enquanto criaturas não inteligentes têm apenas 40% de chance.

A partir do 8º nível, o ilusionista pode criar uma ilusão que envolva uma área de tamanho equivalente ao seu nível em m^3 , três vezes ao dia. Criaturas inteligentes têm 50% de chance de não acreditar na ilusão criada, enquanto criaturas não inteligentes têm apenas 30% de chance. As ilusões criadas afetam os cinco sentidos das criaturas. Por exemplo, uma criatura sente seus ossos se quebrarem ao ver uma rocha ilusória caindo sobre sua perna. Uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria nega este efeito.

A partir do 16º nível o ilusionista pode criar ilusões praticamente ilimitadas, cinco vezes ao dia. Criaturas inteligentes têm 40% de chance de não acreditar na ilusão criada, enquanto criaturas não inteligentes têm apenas 20% de chance.

Necromante (caótico): no 5º nível, o mago passa a se dedicar ao estudo das artes sombrias, que envolvem a criação e o controle de mortos-vivos, podendo reanimar o equivalente a dois dados de vida de mortos-vivos por dia para cada 2 níveis, que obedecerão às suas ordens e o efeito durará por uma semana.

A partir do 8º nível, o necromante poderá reanimar o equivalente a cinco dados de vida de mortos-vivos por dia, que obedecerão às suas ordens e durarão até que sejam destruídos. A partir do 8º nível, todos os mortos-vivos erguidos pelo necromante receberão um bônus de +4 nos ataques, no dano e na CA. Além disso, ele emitirá uma aura de medo de 10 metros de raio, e todos os inimigos nessa área deverão fazer uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria ou ficarão aterrorizados.



CLASSES

A Bia optou por jogar com uma maga porque prefere aparecer mais fora do combate do que dentro dele, e por isso ela optou pela especialização Adivinhador, para poder identificar os itens mágicos encontrados pelo grupo durante a aventura.

O papel que ela imagina preencher dentro do jogo é de suporte, não de dano direto, porque sabe que seus companheiros de mesa estão fazendo personagens focados exclusivamente em causar dano, então ela vê com bons olhos a possibilidade de equilibrar o grupo ao fazer um personagem de suporte.

A lista de magias arcanas permite ao mago essa customização, então pareceu natural para a Bia criar sua personagem com isso em mente.

É claro que para ela o dano direto também é importante, mas ela não se preocupa com isso neste momento. Ela não precisa memorizar mísseis mágicos por exemplo, porque pode simplesmente comprar uma varinha que lance essa magia.

A partir do 16º nível, o necromante poderá se tornar um lich, se tornando imune a efeitos de sono, medo, frio, veneno e outros que necessitem de alvos vivos, bem como se torna imune a acertos críticos. O lich transfere sua alma para uma filactéria, uma gema mágica criada no ritual em que o necromante se tornou um morto-vivo. Caso venha a ser destruído, o lich retornará em 1d4 dias, desde que a filactéria esteja intacta.

Adivinhador: no 5º nível, o mago adivinhador aperfeiçoa o seu estudo, se especializando em buscar objetos e conhecimentos perdidos e em analisar itens mágicos. O adivinhador pode, ao analisar detidamente um item, identificar propriedades mágicas e outras informações a seu respeito.

Para cada turno que o adivinhador se dedica a analisar o item, uma pergunta é respondida, na seguinte ordem: 1. Alinhamento do item. 2. Propósito do item. 3. Material do item. 4. Habilidade mágica do item (havendo mais de uma, escolha aleatória). A análise de itens é uma atividade de estafante.

Para cada turno que o adivinhador se dedicar a analisar o item, é necessário uma jogada de proteção modificada pela Constituição para que o adivinhador não fique esgotado. Três falhas consecutivas ou cinco alternadas em um mesmo dia faz com que o adivinhador não consiga lançar magias até que descanse por oito horas (ou quatro, se for elfo).

Ainda, o adivinhador pode, através da observação, localizar portas, itens e armadilhas mágicas, além de identificar e compreender qualquer tipo de escrita. Essa observação é em formato de cone ($3m + 1m/nível$) e pode ficar ativa pela quantidade de turnos equivalentes ao nível do adivinhador. Para que essa habilidade funcione corretamente, é necessário que o adivinhador esteja olhando diretamente para o local específico, a não ser a partir do 11º nível, ponto em que o adivinhador pode utilizar essa habilidade através de uma bola de cristal.

A partir do 8º nível, o adivinhador pode fazer duas perguntas em um mesmo turno, realizando apenas uma jogada de proteção nesse tempo.

A partir do 16º nível, o adivinhador pode fazer quatro perguntas em um mesmo turno, realizando apenas uma jogada de proteção nesse tempo.



CAPÍTULO 4

SUBATRIBUTOS



Subatributos são características que complementam os poderes, habilidades e fraquezas do personagem.

4.1. PONTOS DE VIDA (PV)

Os pontos de vida representam a quantidade de ferimento e de dano que um personagem, criatura ou mesmo um objeto é capaz de suportar antes de morrer ou de ser totalmente destruído.

A quantidade de pontos de vida que um personagem possui é determinada pela sua classe através do Dado de Vida (DV), pelo seu nível e, também, através da quantidade de dados de vida que o personagem possui.

No 1º nível, cada personagem recebe o dado “cheio”, ou seja, um ladrão não deve rolar 1d6 no primeiro nível, ele simplesmente começará com 6 pontos de vida, além do bônus decorrente da sua Constituição. Ao subir de nível, o jogador deverá rolar o dado de vida da classe e somar o modificador de Constituição com o resultado.



Pontos de Vida e Classe de Armadura podem fazer a diferença entre viver ou morrer.

PONTOS DE VIDA

1 dado por nível (determinado pela classe)
+
modificador de Constituição.

Por exemplo: um mago de 1º nível que acaba de alcançar o 2º nível rola 1d4 (o dado de vida da classe mago), que resulta em um 3. Como ele não possui nenhum modificador de Constituição, ele somará zero ao resultado do dado (3), e esse valor será a quantidade de pontos de vida recebidos. Modificadores negativos em Constituição devem ser subtraídos do valor obtido no dado.



SUBATRIBUTOS

Bia se preocupa muito com a quantidade de pontos de vida que possui, porque não só a sua Constituição tem penalidade racial, mas também a classe que escolheu tem o d4 como dado de vida, deixando ela com apenas 4 pontos de vida inicialmente. A sua Classe de Armadura também é baixa, já que, por ser maga, não pode usar nenhum tipo de armadura, ou não será capaz de lançar suas magias vestindo mesmo uma cota de malha elfica. Mas como a sua Destreza é relativamente boa, sua CA final fica em 11. Quem sabe no futuro ela consegue encontrar um item mágico que melhore esse valor?

Esse tipo de escolha faz parte da construção de sua personagem, e ela confia que sua maga conseguirá se sair bem em qualquer aventura, pois todas as suas jogadas de proteção – Destreza, Constituição e Sabedoria – têm modificadores positivos, aumentando a chance de evitar ou pelo menos reduzir boa parte dos danos de área que venha a sofrer.

CLASSE DE ARMADURA

10 + ajuste de defesa e de proteção (DES).
+
Armadura e/ou Escudo
+
bônus racial + item mágico ou magia.

Um personagem com Destreza 13, armadura de couro e escudo de madeira, para determinar a sua CA, deve somar o valor base 10 + o bônus da Destreza 13 (+1), e os bônus da armadura de couro (+2) e do escudo de madeira (+1), o que resulta em uma CA igual a 14. Portanto, para que uma criatura obtenha sucesso na tentativa de acertar esse personagem, a jogada de ataque deverá superar ou igualar o valor de 14.

4.3. BASE E BÔNUS DE ATAQUE (BA)

A base de ataque indica a capacidade de um personagem realizar um ataque, e é determinada de acordo com a sua classe e nível. A soma da base de ataque, do modificador do atributo relevante (Força para ataques corpo-a-corpo e Destreza para ataques à distância), modificadores raciais, de itens e situacionais determina o total do bônus de ataque do personagem para aquela situação. Para realizar uma jogada de ataque é preciso rolar 1d20 e somar o bônus de ataque ao resultado do dado. Caso o resultado seja maior que a CA do alvo, o ataque foi bem-sucedido.

BÔNUS DE ATAQUE - CORPO-A-CORPO

base de ataque

+

modificador do atributo (FOR)

+

bônus racial.

BÔNUS DE ATAQUE - À DISTÂNCIA

base de ataque

+

modificador do atributo (DES)

+

bônus racial.

Um ladrão halfling com Força 12 e Destreza 17 tem no 3º nível um bônus de ataque igual a +6 para arremessar sua adaga e +3 para atacar corpo-a-corpo com sua espada curta. Para chegar a esses valores, foram considerados o bônus de Destreza para os ataques à distância (+3), o bônus de halflings para armas arremessadas (+1), e o valor da base de ataque dos ladrões de 3º nível, (+2).

Para ataques usando a espada curta, o bônus de ataque desse personagem conta com a base do 3º nível de ladrão (+2) e com o bônus de Força para ataques corpo-a-corpo (+1), pois se trata de uma arma que não pode ser arremessada.

4.4. JOGADAS DE PROTEÇÃO (JP)

A jogada de proteção é utilizada para evitar efeitos que não envolvem a sua armadura. Esses efeitos não são decorrentes de um ataque, mas sim de magias, itens, ou outros elementos que afetem um personagem ou uma área.

A jogada de proteção é um subatributo único, mas que tem múltiplas funções. Ela é utilizada para esquivar de uma bola de fogo, resistir a uma magia de petrificação, não acreditar em uma ilusão e para outras situações semelhantes.

O valor da jogada de proteção é determinado pela classe e nível do personagem. A JP é modificada pela Constituição para tentar resistir a um efeito, pela Destreza para tentar se esquivar de um efeito e pela Sabedoria, para tentar desacreditar um efeito. Para realizar uma jogada de proteção, o jogador deve rolar 1d20 e somar ao resultado o modificador do atributo relevante para a situação. Um resultado igual ou superior ao valor da JP significa um sucesso, enquanto um valor inferior significa uma falha.



A jogada de Proteção é fundamental para conhecer a resistência, a resiliência e a agilidade do seu personagem.



SUBATRIBUTOS II

O bônus de ataque para Bia é irrelevante, já que ela joga de mago. Mas como pretende comprar uma adaga – porque nunca se sabe, né? –, a Bia alocou o 10 em Força, que, apesar de não dar bônus à jogada de ataque, também não dá nenhuma penalidade.

Ao escolher os idiomas, a Bia opta pelo Dracônico e pelo Antigo, por achar que podem ter alguma relação arcana que poderia ser explorada pela personagem dela durante a aventura. A Inteligência 14 a concede ainda um idioma extra, e ela escolhe o Silvestre, já que é uma elfa, e por isso teria alguma relação com esse tipo de ambientação, e também porque acha que preenche alguns requisitos de personagem de apoio ser capaz de fazer coisas que os outros jogadores não tiveram a capacidade de antecipar.

O alinhamento pra ela vai ao natural: caótico, sempre. Até para implicar com o João Pedro, que decidiu fazer um homem de armas paladino. Ela também acha que isso combina com a ideia que construiu para a personagem, de ser uma elfa independente que se desligou da academia arcana para perseguir a vida de aventureira.

JOGADA DE PROTEÇÃO

Valor Base (determinado pela classe e nível)

+

modificador de atributo (se aplicável).

É determinada pelo nível do personagem e pela classe. Para ser bem-sucedido em uma jogada, é preciso rolar 1d20, somar o modificador do atributo relevante e obter um resultado **igual** ou **superior** ao valor base de jogada de proteção.

4.5. IDIOMAS

Um personagem inicia o jogo sabendo falar o idioma de sua raça e o idioma comum. Valores altos de Inteligência podem ampliar o número de idiomas falados, embora não garanta que o personagem saiba ler ou escrever nesses idiomas.

Para determinar se o seu personagem sabe ler e escrever os idiomas que fala, basta dividir o valor de sua Inteligência por 6, arredondando o resultado para baixo.

Um personagem com Inteligência 5 ou menor é analfabeto e não sabe ler e escrever nem mesmo seu idioma nativo; entre 6 e 11 faz com que o personagem saiba ler e escrever no seu idioma nativo; entre 12 e 17 faz com que o personagem saiba ler e escrever em até 2 idiomas e por fim, uma Inteligência igual a 18 indica que o personagem é capaz de ler e escrever em até 3 idiomas.

É importante ressaltar que não saber ler ou escrever em determinado idioma não significa que o personagem não tenha fluência na fala.

Por exemplo: um mago humano com Inteligência 16 pode escolher 2 idiomas adicionais além do seu idioma nativo, que é o comum. Assim sendo, o jogador escolhe falar élfico e antigo, totalizando os 3 idiomas. Pela sua Inteligência 16, esse mesmo mago consegue escrever e ler perfeitamente em dois desses idiomas, uma vez que $16 \div 6 = 2,6$ e, arredondando, chega-se ao resultado final de 2 idiomas. Assim, ele escolhe saber escrever o comum e o antigo.

IDIOMAS

Idiomas falados: nativo, comum + determinados pela Inteligência

Idiomas em que se sabe ler/escrever: INT dividida por 6, sendo que criaturas com Inteligência inferior a 6 são sempre analfabetas.

Os principais idiomas devem ser determinados pelo mestre e pelo cenário de jogo em uso. Além do Comum, os principais idiomas são:

Anão: falado exclusivamente por anões;

Élfico: falado por elfos e por algumas criaturas das florestas, como fadas, sátiros, centauros, etc., quando estes se relacionam com elfos ou raças forasteiras;

Silvestre: falado por criaturas das florestas, como fadas, sátiros, centauros, etc. principalmente quando tratam entre si;

Goblinóide: falado por todos os goblinoides, como goblins, hobgoblins e bugbears;

Orc: falado por orcs e algumas criaturas. É tida como um dos idiomas base das criaturas caóticas dos subterrâneos;

Gigante: falado pelos gigantes, ogros e trolls;

Dracônico: falado por dragões e criaturas com conhecimentos arcanos;

Antigo: uma língua morta de algum império já destruído. É encontrada em documentos ancestrais, ruínas seculares e principalmente em textos mágicos milenares.

4.6. ALINHAMENTO

O alinhamento determina as linhas gerais do agir e do pensar de um personagem, representando o traço mais básico e elementar da sua natureza. Os alinhamentos não representam forças absolutas, sendo que dois personagens que possuem o mesmo alinhamento podem ser completamente diferentes e ter pensamentos absolutamente divergentes. De maneira alguma o alinhamento deve ser visto como um limitador da interpretação do personagem, mas sim como um guia a ser seguido. Os alinhamentos são representados pelo eixo ordem/neutralidade/caos e cada um deles aborda o seguinte:

Ordeiro: um personagem ordeiro é aquele que possui um código a ser seguido, que acredita na ordem e que as leis foram criadas para serem cumpridas à risca, não importando a situação. Um personagem ordeiro pode defender valores como a honra, a verdade e a justiça, mas também pode criar leis opressoras, visando à dominação, à tirania e ao poder absoluto. Um personagem ordeiro sempre cumpre com a sua palavra, mas é sempre bom estar atento ao que ele diz nas entrelinhas.

Caótico: um personagem caótico rejeita as convenções da sociedade e acredita que a lei e a ordem foram criadas para serem quebradas. Prefere viver cada dia como se fosse o último e acredita no poder do acaso e da fortuna, sendo que a promessa feita hoje poderá não valer nada no dia de amanhã.

Um personagem caótico pode buscar a destruição de todos os valores defendidos pela sociedade, tornando o mundo um lugar absolutamente inóspito, em que apenas os mais capazes sobrevivem. Mas também pode ser aquele que ousa enfrentar um tirano opressor de um reino inteiro, bem como ser aquele que se propõe a roubar caravanas de mercadores gananciosos para distribuir o dinheiro entre os pobres. Um personagem caótico geralmente esquece a palavra empenhada, mas lutará cada batalha como se não houvesse amanhã.

Neutro: um personagem neutro é aquele que acredita no equilíbrio entre a ordem e o caos, sendo que um não existiria sem o outro. Um personagem neutro acredita que as leis são importantes sim, mas deve-se estar atento para a forma como são aplicadas. A ordem é importante para a sociedade, mas o caos é importante para que essa sociedade não se torne estagnada. Um personagem neutro raramente esquece a palavra empenhada, mas isso não significa que sempre cumprirá o que prometeu.

Mudanças de alinhamento são raras, e devem ocorrer unicamente em casos específicos e dentro do contexto de uma aventura. Seja através de itens, seja decorrente de magia. Caso o jogador queira trocar o alinhamento de forma voluntária, a palavra final será a do mestre.

ALINHAMENTOS E TENDÊNCIAS

Ou porque a ordem e o caos não significam necessariamente o bem e o mal.

Ordeiro: o alinhamento ordeiro é o ideal porque significa honra, confiança e compaixão.

O alinhamento ordeiro é perigoso porque pode simbolizar a opressão, tirania e o fim da diversidade em uma sociedade, extinguindo a liberdade e os direitos individuais de forma metódica e intencional.

Neutro: o alinhamento neutro é o ideal porque significa fazer o certo, independentemente de seguir ou não as leis da sociedade, sem preconceitos ou compulsões.

O alinhamento neutro é perigoso porque pode representar apatia, indiferença ou falta de convicção, desvinculando-se de qualquer conceito de honra.

Caótico: o alinhamento caótico é o ideal porque representa a liberdade das restrições da sociedade, tornando o personagem um espírito livre.

O alinhamento caótico é perigoso porque pode buscar eliminar toda autoridade e subverter a ordem não só na sociedade, mas também na ordem que mantém o ciclo natural da vida e da morte.

EQUIPAMENTOS



Os equipamentos de um aventureiro são as suas ferramentas de trabalho, seja a espada de um homem de armas, as chaves de um ladrão, o símbolo divino de um clérigo ou os pergaminhos de um mago.

5.1. RENDA INICIAL

Cada personagem inicia o jogo com uma quantidade de peças de ouro determinada pelo resultado da rolagem de $3d6 \times 10$. Essa será a quantidade de peças de ouro que o personagem receberá antes de se embrenhar em aventuras. Para efeito de cálculo de carga, cada centena de qualquer tipo de moeda equivale a 1 kg.

Nas tabelas deste capítulo constam itens com preços em peças de prata ou até mesmo peças de cobre, sendo necessário estabelecer o parâmetro cambiário estabelecido na Tabela T5-1.

5.2. ARMAS

Uma arma é essencial para algumas classes de personagem, sendo dispensável para outras. A Tabela T5-2 apresenta as armas disponíveis, juntamente de suas principais estatísticas.

Tamanho: representa o tamanho da arma, que pode ser pequena (P), média (M) ou grande (G). O tamanho da arma é importante para determinar quais armas uma criatura pode empunhar e se será necessário empunhá-la com as duas mãos ou apenas uma.

Criaturas pequenas podem empunhar armas pequenas com uma mão, médias com as duas e não podem usar armas de tamanho grande. Criaturas médias podem usar armas pequenas e médias com uma das mãos e grandes com as duas, e criaturas grandes ou maiores podem usar qualquer tamanho de arma com apenas uma das mãos.

Tipo: indica o tipo de dano que a arma causa.

Alcance: o alcance da arma determina a distância mínima que um ataque à distância pode ser realizado sem sofrer penalidade. Ataques realizados contra alvos mais distantes que o valor mínimo, mas dentro dos limites do valor médio, sofrem uma penalidade de -2 no ataque.

Tiros desferidos contra alvos mais distantes que o valor médio, mas dentro dos limites do valor máximo, sofrem uma penalidade de -5 no ataque.

Tiros contra alvos mais distantes que o valor máximo não são efetivos.



Em cima: Machado de Arremesso, Machado e Machado de Batalha. Em baixo: Montante, Espada Bastarda, Espada Longa, Espada Curta, Sabre, Punhal, Cimitarra e Falcione. Alabarda, Lança Curta, Lança Longa e Azagaia.

Crítico: indica as consequências de um acerto crítico, como o multiplicador do dano. Indica também a margem do acerto crítico, que significa o valor a ser tirado no dado para que o ataque seja considerado crítico. No entanto, apenas um 20 natural significa acerto automático.

Especial: indica características e usos específicos para a arma em questão.

Recarga: para as armas de ataque à distância, indica o tempo necessário para recarregar a arma e deixá-la apta a disparar novamente. Armas leves e ágeis são mais fáceis de serem usadas, enquanto as armas mais pesadas e desajeitadas exigem movimentos mais demorados. Ataques desarmados devem somar o bônus máximo de +10.

Peso: o peso em quilos de cada arma.

Preço: o preço médio para a aquisição das armas.



*Em cima: Chicote, Maça, Picareta, Foice de Mão e Porrete. No centro: Mangual, Martelo e Martelo de Batalha.
Em baixo: Bordão, Arco Longo, Arco Curto, Besta e Besta de Mão.*

Armas raciais: anões e elfos utilizam técnicas diferenciadas para forjar suas armas, dando-lhes características únicas. Forjadas com materiais específicos e utilizando ferramentas únicas, as armas raciais custam 350 PO a mais que uma arma normal.

Armas raciais raramente são colocadas à venda, sendo utilizadas exclusivamente ou por personagens daquela raça ou por personagens que são grandes aliados dessas raças.

Uma arma forjada por um anão é mais precisa, e recebe um bônus de +1 nas jogadas de ataque, enquanto uma arma forjada por um elfo é mais leve que o normal, sendo considerada uma categoria de tamanho inferior à que normalmente seria. Por exemplo, um montante, uma arma grande, se forjada por um elfo seria considerada média, possibilitando que um halfling a manuseasse usando duas mãos e que um humano a manuseasse usando apenas uma das mãos.

T5-1: Conversão de moedas

Peças de	Platina (PPL)	Eléctrum (PE)	Ouro (PO)	Prata (PP)	Cobre (PC)
Platina (PPL)	1	10	100	1.000	10.000
Eléctrum (PE)	-	1	10	100	1.000
Ouro (PO)	-	-	1	10	100
Prata (PP)	-	-	-	1	10
Cobre (PC)	-	-	-	-	1

T5-2: Armas (ataque à distância)

Arma	Tam.	Dano	Tipo	Alcance	Recarga	Peso	Preço
Arco curto	P	-	-	15/30	Ação livre	0,5 kg	25 PO
Arco longo	M	-	-	25/50	Ação livre	1,5 kg	60 PO
Besta de mão	P	-	-	20/40	Ação de movimento	3,5 kg	30 PO
Besta	M	-	-	35/60	Ação de movimento	4 kg	50 PO
Dardo x20	P	1d6	Pe.	-	-	1 kg	10 PO
Flecha x20	P	1d8	Pe.	-	-	1,5 kg	7 PO
Flecha improvisada	P	1d6	Pe.	-	-	0,5 kg	-

P - Pequena

M - Média

G - Grande

Co. - Corte

Im. - Impacto

Pe. - Perfuração

T5-2: Armas

Arma	Tam.	Dano	Tipo	Alcance	Crit.	Peso	Preço
Adaga	P	1d4	Pe.	Arremesso 3/6	x2	0,5 kg	2 PO
Alabarda ¹	G	1d10	Co.	Alcance 3	x3	7 kg	8 PO
Azagaia ¹	M	1d10	Pe.	Arremesso 6/9	x3	7 kg	10 PO
Bordão/cajado	M	1d6	Im.	-	x2	1,5 kg	5 PP
Chicote ²	G	1d2	Co.	Alcance 6	x2	0,5 kg	1 PO
Cimitarra	M	1d6	Co.	-	19-20 x2	1,5 kg	15 PO
Espada bastarda	G	1d10	Co/Im.	-	19-20 x2	2,8 kg	12 PO
Espada curta	P	1d6	Pe.	-	x2	1,5 kg	6 PO
Espada larga	G	2d6	Co/Im.	-	19-20 x2	7 kg	50 PO
Espada longa	M	1d8	Co.	-	19-20 x2	2 kg	10 PO
Falcione	G	2d4	Co.	-	19-20 x2	8 kg	75 PO
Foice de mão	P	1d6	Co.	-	x2	1 kg	6 PO
Lança curta ¹	P	1d6	Pe.	Alcance 3	x3	1 kg	1 PO
Lança longa ¹	G	1d8	Pe.	Alcance 3	x3	9 kg	10 PO
Maça	M	1d8	Im.	-	x2	5 kg	6 PO
Machado	M	1d6	Co/Im.	-	x3	2,5 kg	6 PO
Machado de arremesso	P	1d6	Co.	Arremesso 3/6	x3	2 kg	8 PO
Machado de batalha	G	2d6	Co/Im.	-	x3	8 kg	12 PO
Mangual ³	M	1d8	Im/Pe.	-	x2	2 kg	8 PO
Martelo	M	1d6	Im.	Arremesso 3/6	x2	3 kg	5 PO
Martelo de batalha	G	2d4	Im.	-	x2	10 kg	15 PO
Montante	G	2d6	Co/Im.	Alcance 3	19-20 x2	10 kg	20 PO
Picareta	M	1d6	Pe.	-	x4	7 kg	8 PO
Porrete	M	1d4	Im.	-	x2	0,5 kg	1 PO
Sabre	P	1d6	Pe.	-	19-20 x2	1 kg	8 PP
Tridente ¹	M	1d8	Pe.	Alcance 3	x2	2 kg	10 PO

¹ Se preparar contra carga, causa dano x2

² +2 desarme e derrubar

³ +2 desarme

P - Pequena

M - Média

G - Grande

Co. - Corte

Im. - Impacto

Pe. - Perfuração



*Em cima: Armadura acolchoada armad. de couro e armad. de couro batido.
No centro: Cota de malha, armadura de placas e armadura completa.
Em baixo: Escudo de madeira, escudo de aço, (broquel) e escudo torre.*

5.3. ITENS DE PROTEÇÃO

Os itens de proteção são aqueles que auxiliam o personagem a se defender e representam a diferença entre a vida ou a morte durante um combate.

Itens de proteção podem ser armaduras ou escudos e possuem estatísticas próprias, conforme a tabela T5-3.

Bônus de defesa: o bônus de defesa mostra a capacidade da armadura em defender um ataque. Esse bônus é adicionado à classe de armadura do personagem.

Bônus máximo de Destreza: indica o bônus máximo de Destreza que o personagem pode ter para utilizar essa armadura. Caso possua um bônus superior ao máximo indicado, ele será reduzido a esse valor para fins de classe de armadura e jogada de proteção.

REGRA OPCIONAL: MATERIAIS ESPECIAIS

Armas e armaduras podem ser forjadas com materiais especiais, para fins específicos.

Prata: uma arma de prata atinge licantropos sem sofrer redução de dano. Preço x 2.

Bronze: uma armadura de bronze recebe uma penalidade de -1 na CA, mas, por ser mais leve, reduz em 1 a redução de movimento padrão para a armadura. Preço x 1,5.

Mitral: melhora a defesa das armaduras e o dano das armas em 1. Preço x 10.

Peso: o peso em quilos da armadura.

Preço: o preço de determinada armadura.

Redução de movimentação: as armaduras mais pesadas limitam os movimentos do corpo e reduzem a velocidade de locomoção.

Itens de proteção raciais: anões e elfos utilizam técnicas diferenciadas para forjar suas armaduras, dando-lhes características únicas. Forjadas com materiais específicos e utilizando ferramentas únicas, as armaduras raciais custam 300 PO a mais que uma armadura normal.

Armaduras raciais raramente são colocadas à venda, sendo utilizadas exclusivamente ou por personagens daquela raça ou por personagens que são grandes aliados dessas raças.

Uma armadura forjada por um anão é mais resistente, e recebe um bônus de +1 no CA, enquanto uma armadura forjada por um elfo é mais leve que o normal, reduzindo em 1 a redução de movimento padrão para a armadura. Por exemplo: uma armadura de placas forjadas por elfos terá uma redução de movimento de -1 metro, ao invés da redução normal de -2 metros.

5.4. ITENS GERAIS

Os itens gerais são os equipamentos mais comuns e baratos que um aventureiro precisa carregar. Mas a simplicidade desses itens não reduz a sua importância: muitas vezes uma simples vara de 3 metros em uma caverna ou um apito em um labirinto podem ser mais importantes e úteis do que espadas, armaduras e escudos.

Na Tabela T5-4, juntamente com os itens gerais, estão descritos os preços dos serviços mais comuns disponíveis nas cidades e de algumas propriedades de cavalos e carroças a castelos e mansões.

T5-3: Itens de proteção

Item	Bônus de defesa	Redução de mov.	Bônus máx. de Destreza	Peso	Preço
Armadura acolchoada	+1	-	-	5 kg	5 PO
Armadura de couro	+2	-	+6	7 kg	20 PO
Armadura de couro batido	+3	-	+6	15 kg	25 PO
Armadura de placas	+6	-2 metros	+3	13 kg	300 PO
Armadura completa	+8	-3 metros	+1	20 kg	2000 PO
Broquel	+1	-	-	7 kg	15 PO
Cota de malha	+4	-1 metro	+2	17 kg	60 PO
Escudo de madeira	+1	-	-	3 kg	8 PO
Escudo de aço	+2	-	-	7 kg	15 PO
Escudo torre	*	-	-	20 kg	30 PO

*O escudo torre não confere bônus na CA, mas oferece proteção. Essa proteção é considerada apenas quando o ataque é desferido contra o lado em que a proteção efetivamente reside. No caso, um ataque bem-sucedido tem 25% de chance de esbarrar na proteção e não atingir o alvo, desde que seja desferido no lado em que a proteção está.

T5-4: Itens gerais (KIT BÁSICO)

Item	Descrição	Peso	Preço
Arpéu	Gancho triplo para escalada	3 kg	5 PP
Corda	Corda de 15 m que suporta até 250 kg de peso	15 kg	1 PO
Giz	Giz branco para marcações	0,1 kg	1 PC
Mochila	Armazena até 30 kg	2 kg	5 PP
Odre	Bolsa de couro para líquidos que comporta até 1L	0,5 kg	5 PP
Pederneira	Afia lâminas e acende tochas	0,5 kg	1 PC
Tocha	Ilumina área de até 10 m de raio por 1 hora	0,5 kg	5 PC
Vara	Vara de madeira com 3 m de comprimento	0,5 kg	1 PP

Peso total: 21,65 kg

Preço do Kit: 2,7 PO

5.5. SERVIÇOS MÁGICOS CORRIQUEIROS

Muitas vezes os aventureiros podem buscar auxílio junto a magos ou a clérigos, seja para comprar um pergaminho com uma magia específica, seja para curar ferimentos, ou para tantas outras necessidades.

O valor cobrado para que uma magia seja lançada é de 30 PO x o círculo da magia.

Por exemplo, o custo para que um mago detecte o caos em uma espada mágica encontrada será de 60 PO, já que Detectar alinhamento é uma magia de 2º círculo. Para que um clérigo cure ferimentos de um aventureiro, o valor cobrado será de 30 PO, já que Curar ferimentos leves é uma magia de 1º círculo.

Clérigos e magos podem ainda criar poções mágicas, com doses únicas de uma determinada magia, para vendê-las a aventureiros. O valor de uma poção é de 50 PO x o círculo da magia.

Ainda, magos podem vender pergaminhos com magias, no valor de 100 PO x o círculo da magia para cada vez que a magia é escrita. O valor de uma varinha é calculado da mesma forma, e uma varinha possui 50 cargas da magia.

Raramente são postos a venda itens com magias acima do 3º círculo, a não ser poções com magias divinas destinadas à cura.



T5-5: Serviços mágicos corriqueiros

Serviço mágico	Preço
Lançar magia	30 PO x círculo da magia
Poção	50 PO x círculo da magia
Pergaminho e varinha	100 PO x círculo da magia



EQUIPAMENTOS

A hora de escolher equipamentos é delicada, porque elas são as ferramentas do personagem. Como a Bia está jogando de maga, ela pensa imediatamente em uma varinha de mísseis mágicos e uma adaga.

Enquanto seus amigos debatem sobre qual espada devem pegar, sobre se devem usar espada de duas mãos para causar mais dano ou usar escudo para aumentar a CA, a Bia, com a personagem praticamente pronta, opta por simplesmente pegar o kit básico, por entender que todas as suas necessidades básicas serão atendidas por ele.

Afinal de contas, ali está a vara de 3m, o item mais importante que um personagem do Old Dragon pode carregar. É com a vara de 3m que um personagem pode tatear com segurança o piso à sua frente, pode usar para tentar empurrar uma estátua que parece esconder uma engrenagem secreta – ou talvez uma armadilha mortal. “Uma espada causa dano, mas uma vara de 3m te mantém vivo”, eis um ditado comum na mesa da Bia.

T5-4: Itens gerais (KIT EXPLORADOR)

Item	Descrição.	Efeito	Peso	Preço
Apito	Pequeno, com cordão para o pescoço	-	-	2 PC
Escada de corda	Para escaladas	permite escalar no dobro da velocidade	15 kg	5 PO
Frasco de óleo	Frasco com 500 ml para fogueiras e lanternas	-	1 kg	5 PP
Lanterna furga-fogo	Ilumina um cone de até 15 m à frente de seu portador, por 1 hora	-	3 kg	1 PO
Pá/picareta	Para escavações	-	1,5 kg	5 PP
Pé de cabra	Para arrombar portas	-	4 kg	2 PO
Pena/tinta	Equipamentos para escriba	-	0,5 kg	5 PC
Pergaminhos	10 folhas soltas	-	-	5 PP
Ração de viagem	Porção de alimentos secos para uma semana	-	1,5 kg	1 PO
Rede	Um ataque de toque deixa o alvo constrito	-2 em todas jogadas e perde o bônus de DES na CA	1,5 kg	20 PO
Saco de dormir	Comporta um humanoide de tamanho médio e o mantém aquecido	-	10 kg	15 PP
Tenda	Para 4 pessoas, 2x2 m	-	4 kg	10 PO
Peso total: 42 kg				
Preço do Kit: 40,2 PO				

T5-4: Itens gerais (MOEDAS)

Moeda	Peso
Platina (100)	0,2 kg
Eléctrum (100)	2 kg
Ouro (100)	1 kg
Prata (100)	10 kg
Cobre (100)	50 kg

T5-4: Itens gerais (KIT LADRÃO)

Item	Descrição.	Efeito	Peso	Preço
Cadeado	Para trancar baús, portas, etc.	esp.*: -5% na jogada	0,5 kg	5 PC /1PO
Estrepe (x5)	Estrela de aço pontiagudo para jogar no chão	**	0,5 kg	1 PO
Ferramentas de arrombamento	Equipamento mundano indispensável para abrir fechaduras sem danificá-las	esp.*: +5% na jogada	1 kg	25 PO /35 PO
Ferramentas de desarme de armadilhas	Equipamento mundano indispensável para desarmar armadilhas	esp.*: +5% na jogada	1 kg	25 PO /35 PO
Vela	Ilumina uma área de 50 cm de raio por 2 horas	-	-	1 PC

Peso total: 3 kg

Preço do Kit: 52/72 PO

*Especial: equipamento de qualidade superior ao mundano

**Uma criatura que passar sobre a área em que as estrelas estão deve fazer uma JP+DES. Em caso de falha, sofre 1 ponto de dano e tem a sua movimentação reduzida pela metade. Em caso de sucesso, as estrelas são evitadas.

T5-4: Itens gerais (PROPRIEDADES)

Serviços	Descrição	Preço
Barco à vela	para 8 pessoas	450 PO
Canoa	para 4 pessoas	20 PO
Carroça	Capacidade de carga: 100 kg	8 PO
Casa pobre	1 cômodo	200 PO
Casa rica	6 cômodos	450 PO
Castelo	com 1.500 homens	100.000 PO
Cavalo de guerra	Adulto, para batalha	150 PO
Cavalo de montaria	Adulto, para viagem e carga	13 PO
Fazenda	para 100 bois	700 PO
Forte	com 50 homens	25.000 PO
Mansão	20 cômodos	3.500 PO
Navio	para 50 pessoas	4.500 PO

T5-4: Itens gerais (HOSPEDAGEM)

Serviços	Descrição	Preço
Banquete	para 10 pessoas	15 PP
Cerveja	500 ml	3 PC
Cerveja anã	alta qualidade, embriaga fácil e não dá ressaca – 500 ml	1 PP
Estrebaria	abrigo e alimentação para cavalos	5 PC
Hidromel	500 ml	1 PO
Latrina	por uso	5 PC
Quarto coletivo	para até 5 pessoas (preço individual)	5 PC
Quarto de banho	por uso	1 PP
Quarto de luxo	para uma pessoa, com quarto de banho	1 PO
Quarto individual	para uma pessoa, sem quarto de banho	1 PP
Refeição	desjejum, almoço, jantar, ceia (individual)	2 PP
Vinho	500 ml	1 PP

T5-4: Itens gerais (ESPECIAIS)

Item	Descrição.	Efeito	Peso	Preço
Ácido	Líquido que causa dano ácido	Ataque em área, 1d6 de dano ácido regressivo	0,5 kg	10 PO
Água benta	Líquido divino que causa dano em mortos-vivos, diabo e demônios	Ataque de área, 2d4 de dano ácido	0,5 kg	25 PO
Antitoxina	Aumenta a resistência a venenos	Bônus +2 na JP+CON para resistir a venenos	0,5 kg	50 PO
Bastão solar	Bastão que ilumina uma área de 30 metros de raio por 6h	-	0,5 kg	2 PO
Fogo de alquimista	Líquido que entra em combustão	Ataque em área, 1d6 de dano de fogo	0,5 kg	25 PO
Imã	Pequeno imã que pode ser preso na ponta de uma corda/vara para pegar objetos metálicos de até 1 kg	-	1 kg	20 PO
Incenso	Se acese, emite uma fumaça escura que preenche uma área de 20m ³ por 1d3 turnos	Criaturas na área têm 50% de chance de não serem atingidas em um ataque bem-sucedido	0,5 kg	20 PO
Pedra trovão	Uma pedra que, ao atingir o solo, emite um ruído ensurdecedor,	Ataque de área. Todos em um raio de 10 m ao redor devem fazer uma JP+CON ou ficarão atordoados por 1d4 turnos	1kg	30 PO

CAPÍTULO 6

AVENTURANDO-SE



Ser um aventureiro é partir para o mundo, brandir sua espada ou queimar seus inimigos com suas magias, converter infiéis e descobrir tesouros, muitos tesouros.

Mesmo assim, entre os dias de glória e fama, existe uma rotina. Uma rotina de viagens, de tesouros para carregar, de túneis para percorrer, de contas para pagar e de monstros para matar.

Neste capítulo serão abordados os elementos básicos de um grupo de aventureiros, além de assuntos como carga, luz e visibilidade e até a contratação de ajudantes.

6.1. O GRUPO DE AVENTUREIROS

Para aumentar as chances de sobrevivência, os aventureiros costumam se reunir em grupos. Normalmente, um grupo de aventureiros compreende uma mistura de especialistas em determinadas áreas, como um ladrão para desarmar armadilhas, um clérigo para curar ferimentos e afastar mortos-vivos, um homem de armas para combate e um mago para lançar magias.

Entretanto, nem sempre o grupo é dessa forma. Muitas vezes um grupo de magos sai em busca de conhecimentos arcanos perdidos ou um grupo de clérigos procura um templo antigo de seu deus.

6.2. CARGA

A carga é a capacidade máxima que um personagem é capaz de carregar e continuar se movimentando, ainda que lentamente, de acordo com o peso do fardo carregado.

Segundo a tabela T6-1, um personagem com Força 14 não possui nenhuma carga se estiver vestindo e carregando um equipamento até 33 quilos. Caso o seu equipamento pese entre 33 quilos e 50 quilos ele está com carga leve e tem uma penalidade de -1 metro na sua movimentação.

Caso o equipamento pese entre 50 quilos e 100 quilos ele possui carga pesada o que acaba reduzindo a sua movimentação em -2 metros. Carga acima de 100 quilos não o impede totalmente de sair do lugar, porém reduzirá sua movimentação para 1 metro.

O peso máximo que um personagem consegue carregar, erguer, puxar, empurrar ou suportar equivale a sua carga pesada $\times 1.5$, logo o mesmo personagem com Força 14 será capaz de carregar, erguer, puxar, empurrar ou suportar qualquer peso de até 90 quilos, e sua movimentação em um turno será de 1 metro.

T6-1: Capacidade de carga

FOR	Sem carga até...	Carga leve (-1 metro)	Carga pesada (-2 metros)	Carga máxima
3	10 kg	10 kg	20 kg	30 kg
4-8	20 kg	20 kg	30 kg	50 kg
9-12	30 kg	30 kg	50 kg	70 kg
13-15	40 kg	40 kg	70 kg	90 kg
16-17	50 kg	50 kg	80 kg	100 kg
18-20	60 kg	60 kg	100 kg	120 kg
20-22	90 kg	90 kg	130 kg	150 kg

6.3. MOVIMENTAÇÃO

A movimentação de um personagem se divide em: movimentação em pequena escala e movimentação em grande escala. A movimentação em pequena escala é medida em metros, sendo relevante para explorações, combates e outras situações que ocorrem em um espaço físico restrito. Já a movimentação em grande escala é medida em quilômetros, sendo relevante para viagens e outras situações que ocorrem em um espaço físico amplo. Tanto a movimentação em pequena escala quanto a movimentação em grande escala são afetados pela movimentação base da raça, pela armadura que veste, pelo peso que carrega e pelo tipo de terreno que percorre.

A movimentação em pequena escala expressa o quanto um personagem consegue caminhar em um turno, com uma ação de movimentação. Ao nadar, se equilibrar e escalar, o personagem se desloca a 1/4 da sua movimentação em pequena escala. A movimentação em grande escala expressa quantos quilômetros o personagem consegue caminhar em um dia completo de marcha, e é determinada pela movimentação do personagem x6. Assim, um elfo e um humano (movimentação base 9) sem carga e sem armaduras pesadas (sem redução na movimentação) conseguem percorrer até 54 quilômetros por dia em uma estrada em boas condições ou uma planície seca. Se eles estivessem com carga leve (-1 na movimentação), conseguiram percorrer apenas 48 quilômetros em um dia. Independentemente das penalidades impostas, um personagem nunca terá movimentação em grande escala inferior a 1, ou seja, conseguirá viajar no mínimo 6 quilômetros em um dia.

Ao atravessar determinados tipos de terreno, é possível que o grupo venha a perder o caminho, talvez por interpretar de forma errônea o mapa ou talvez por tomarem decisões erradas durante a jornada. Desta forma, ao final de cada dia de viagem, o mestre deverá rolar d% para determinar se o grupo se mantém no caminho certo ou se perdeu.

Caso o grupo esteja no caminho errado, cabe a eles perceberem isso, talvez vendo algo que não deveria estar no caminho deles, ou encontrando um grupo de viajantes, ou até mesmo retornando a um local pelo qual já haviam passado.

6.4. EXPLORAÇÃO

Uma aventura pode levar o grupo a explorar um determinado local, seja uma caverna, ruínas de uma civilização antiga ou qualquer outro criado pelo mestre. Esse tipo de local pode ser mal iluminado (ou até totalmente no escuro), com armadilhas, tanto naturais quanto mecânicas ou mágicas e inclusive portas secretas que escondem grandes segredos e tesouros.

T6-2: Modificador por tipo de terreno

Terreno	Penalidade em metros	Chance de se perder	Chance de encontrar comida
Planície	-	15%	60%
Colina	-1	30%	60%
Montanha	-4	30%	40%
Pântano	-3	50%	50%
Geleira	-2	50%	30%
Deserto	-2	50%	15%
Floresta	-2	30%	30%
Trilha	+1	5%	20%
Estrada	+2	-	10%

6.5. LUZ E VISIBILIDADE

A vida de aventureiro frequentemente levará os personagens a situações em que a iluminação será esparsa, ou até mesmo inexistente: masmorras, cavernas, ou até mesmo um acampamento sob um céu sem lua e sem estrelas. Nessas situações, os personagens podem recorrer a duas saídas: o uso de objetos emissores de luz, ou as habilidades inatas da visão no escuro e da visão na penumbra.

Um personagem em um ambiente de penumbra possui 5% de chance de estar furtivo, independentemente da classe. Um personagem em um ambiente de escuridão total possui 10% de chance de estar furtivo, independentemente da classe. Personagens da classe ladrão somam esse percentual à sua jogada do talento Furtividade, e apenas ladrões podem se mover furtivamente. Personagens não ladrões só podem se esconder em um ambiente iluminado se saírem do ângulo de visão do inimigo, e ainda assim terão apenas 5% de chance de sucesso.

Anões e alguns monstros são capazes de ver na escuridão absoluta. Essa visão é de baixa qualidade e em preto e branco, e até mesmo a chama de uma vela impede essa habilidade. Já os elfos possuem visão na penumbra, conseguindo enxergar



AVENTURANDO-SE

Para a personagem da Bia, a vida de aventuras será muito interessante. Com um grupo bastante focado ao combate, a elfa maga dela pode se focar em auxiliar o grupo durante a exploração, seja pelas magias de suporte, seja pela visão na penumbra, que dá a ela uma visão que ultrapassa o alcance normal da iluminação de uma tocha.

Como a Força dela é muito baixa, provavelmente quem será responsável por ser a mula do grupo é o homem de armas, que teve a sorte de rolar um 16 nesse atributo. Mas como ela não usa armadura nem arma, a carga normal dela se mantém sempre bem abaixo do limite mínimo. E o fato da personagem ser uma elfa dá a ela uma vantagem na hora de procurar portas secretas, já que ela identifica com naturalidade esse tipo de construção.

Ao final, o grupo discute sobre a contratação ou não de ajudantes. “Eu não quero dividir o ouro com mais gente!”, diz o João Pedro, e isso serve como argumento definitivo para que o grupo opte sim por contratar dois combatentes buchas de canhão. Afinal de contas, ainda são personagens nível 1!

normalmente em um ambiente mal iluminado, discernindo cores e detalhes. A visão na penumbra não pode ser usada na escuridão total, precisando de pelo menos uma fonte de luz fraca para funcionar.

Personagens que não possuem habilidades de enxergar no escuro ou na penumbra devem se valer de equipamentos de iluminação: uma tocha ilumina uma área de aproximadamente 10 metros de raio por um período de 1 hora.

Uma lanterna ilumina uma área cônica de até 20 metros de distância do ponto de partida da luz, se abrindo em uma área de 10 metros de largura à frente, por até 4 horas por frasco de óleo utilizado. Já uma vela consegue iluminar apenas 2 metros de diâmetro por até 2 horas.

6.6. PORTAS

Durante uma exploração, é normal que o grupo se depare com portas, sejam elas evidentes ou secretas. Caso essas portas estejam trancadas, um ladrão pode se dispor a tentar abrir a fechadura, ou um homem de armas pode tentar arrombá-la.

Portas secretas só são descobertas se o personagem estiver ativamente procurando por uma, a não ser que esse personagem seja um elfo. Para procurar por uma porta secreta, o jogador informa ao mestre a sua intenção, e este, por sua vez, rolará 1d10. Caso o resultado seja 1, a porta foi localizada. No caso de falha, o jogador não deverá saber se ele não conseguiu localizar uma porta secreta naquele local ou se naquele local não existe uma porta secreta. Caso o personagem seja um elfo, a porta secreta será encontrada com resultado de 1 ou 2 em 1d6.

6.7. ARMADILHAS

As ruínas exploradas pelos aventureiros podem ser habitadas por criaturas inteligentes que, para manter estranhos afastados, protegem seu território preparando armadilhas. Talvez os antigos habitantes da ruína tenham preparado as armadilhas, séculos antes dos aventureiros ou até mesmo dos monstros, que atualmente nela habitam, chegarem até ela.

Apesar de nenhuma classe ser tão hábil em localizar e desarmar armadilhas quanto um ladrão, nada impede que outras classes também tentem. Um personagem não ladrão tenta identificar uma armadilha rolando 1d10. Caso o resultado seja 1, a armadilha foi identificada. No caso de falha, o jogador não deverá saber se não conseguiu identificar uma armadilha ou se naquele local não existe uma armadilha.

Visão Normal



Visão no Escuro



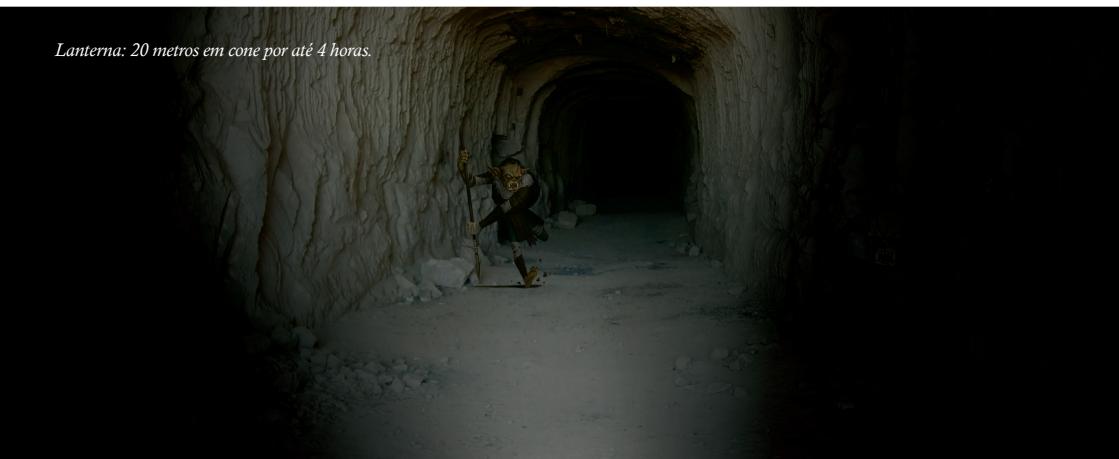
Vela: 2 metros por até 2 horas.



Tocha: 10 metros por até 1 hora.



Lanterna: 20 metros em cone por até 4 horas.





Locais tenebrosos, traiçoeiros e fantásticos aguardam pelo seu personagem.

Sá

Se o jogador resolver tentar desarmar uma armadilha identificada, o resultado 1 em uma rolagem de 1d12 indica que foi bem-sucedido. Em caso de falha, a armadilha será acionada.

6.8. CONTRATANDO AJUDANTES

Ao sair em uma aventura, é normal contratar ajudantes, seja para carregar tesouros ou a tocha, seja para ajudar o grupo a enfrentar monstros. A tabela T6-3 mostra os valores típicos para uma semana de serviços prestados.

Não combatente: um ajudante não combatente acompanha os aventureiros com um fim bastante específico e se limitará ao fim para o qual foi contratado. Não testará armadilhas e nem enfrentará monstros. Caso se sinta ameaçado, vendo que o grupo está prestes a morrer, fugirá.

Combatente bucha de canhão: um ajudante combatente bucha de canhão é absolutamente inconsequente. Assim que ordenado, partirá para o combate com toda a fúria possível. Não tem medo de chutar portas e nem de abrir baús, mesmo com o risco de disparar uma armadilha que lhe custe a vida. Um combatente bucha de canhão normalmente tem um Bônus de Ataque +0, uma Classe de Armadura 12, 8 Pontos de Vida e ataca usando uma espada longa.

Marinheiro e estivador: um ajudante marinheiro ou estivador tem a habilidade necessária para organizar, carregar e conduzir uma embarcação, apesar de não significar que possui uma. Um marinheiro poderá auxiliar os aventureiros durante um combate, desde que devidamente recompensado, valendo-se das estatísticas do combatente bucha de canhão.

PORTAS SECRETAS E ARMADILHAS

Porta Secreta: localiza com 1 no d10; se elfo, localiza passivamente com 1 no d6 e ativamente com 1 e 2 no d6

Armadilhas: localiza com 1 no d10; se de pedra, anões com 1 e 2 no d6

Armadilhas: desarma com 1 no d12.

Ferreiro: um ajudante ferreiro é contratado tanto para forjar armas e armaduras quanto para repará-las. Em um mês, um ferreiro consegue forjar 5 armas, uma armadura completa ou 3 escudos. Nesse mesmo espaço de tempo, um ferreiro consegue consertar o dobro desses equipamentos. O valor pago ao ferreiro não inclui o material necessário para a forja de armas.

Espião: espiões geralmente são contratados para reunir informações acerca de uma pessoa, de um evento ou de um local. Cabe ao mestre determinar o sucesso dessa empreitada, bem como o tempo que o espião levará para conseguir as informações necessárias. Nada impede que o espião seja contratado pelo espionado para fornecer informações falsas para seus contratantes.

Alquimista: um alquimista é contratado para replicar poções mágicas. Usando uma poção como exemplo, o alquimista é capaz de fazer uma idêntica, com os mesmos efeitos, pela metade do preço que um mago ou um clérigo cobraria. Entretanto, um alquimista não é capaz de fazer uma poção mágica cuja receita não possua. O valor pago ao alquimista não inclui o material necessário para as poções.

Sábio: sábios são raros e, por isso, são caros. Especialistas em uma determinada área, os sábios acompanham os aventureiros como consultores, fornecendo informações dentro de sua área de expertise. Eventualmente o sábio pode se equivocar em seus conselhos, especialmente quando se trata de um assunto particularmente obscuro.

T6-3: Ajudantes

Função do ajudante

Preço

Não combatente (cartógrafo, carregador, portador de tocha)	5 PP
Combatente bucha de canhão	2 PO
Marinheiro e estivador	3 PO
Ferreiro	5 PO
Espião	125 PO
Alquimista	250 PO
Sábio	500 PO



CAPÍTULO 7

COMBATE



Aventureiros ganham fama (e infâmia) através dos seus feitos em combate. Seja matando um dragão ou fracassando miseravelmente perante uma tribo kobold, o combate cumpre um papel fundamental em uma aventura de Old Dragon.

7.1. PRINCÍPIOS DO COMBATE

O combate é cíclico, e cada personagem envolvido age em seu turno em uma ordem determinada e regida por uma contagem de tempo baseada em turnos, rodadas, segundos e minutos:

1 turno = 6 segundos 10 turnos = 1 rodada 1 rodada = 1 minuto

7.2. A SEQUÊNCIA DE COMBATE

Quando um combate se inicia, uma série de acontecimentos em sequência deve ser coordenada pelo mestre, na seguinte ordem:

1. Surpresa
2. Iniciativa
3. Declaração
4. Resolução
5. Retorno ao passo 3

7.3. SURPRESA

Quando dois ou mais grupos se encontram, há sempre a chance que alguns dos indivíduos sejam pegos de surpresa com o súbito ataque. Nesse caso, o mestre deve analisar as circunstâncias do encontro e decidir, com base no bom senso e na tabela T7-1, quais devem ser os modificadores de surpresa dos grupos envolvidos no combate.

O ajuste de reação deve ser calculado para todo o grupo, mas a jogada deve ser feita individualmente. Além do ajuste de situação, deve ser considerado também o ajuste de ataque ou surpresa, relativo ao atributo Destreza, conforme tabela T1-1. Essa jogada deve ser realizada com a rolagem de **1d6 + ajuste de situação + ajuste de ataque ou surpresa**.

Um resultado inferior a 6 no teste significa que o personagem foi surpreendido e, portanto, não poderá agir durante o primeiro turno de combate. Durante esse tempo, o personagem surpreso não se defende adequadamente, desconsiderando o bônus de Destreza em sua CA.

Um resultado igual ou superior a 6 significa que o personagem percebeu a emboscada, seja através da audição de algum ruído suspeito ou de uma visão de canto de olho que lhe despertou a atenção previamente.

T7-1: Ajuste de situação

Situação	Modificador
Outro grupo em silêncio	-1
Outro grupo camouflado	-1
Outro grupo atento	+2
Outro grupo furtivo	-2
Baixa luminosidade/visibilidade	-1
Grupo relaxado/concentrado	-1

Algumas situações podem modificar o teste de surpresa, desde um piso fofo como grama que abafa os passos de um grupo à espreita, até mesmo o uso de armaduras barulhentas que denunciam a sua presença a metros de distância. A tabela T7-1 apresenta alguns dos modificadores mais comuns, servindo de um guia para o mestre criar seus próprios ajustes de situação. O ajuste de reação deverá ser rolado para todos os envolvidos na situação.

Os personagens que poderão agir durante o turno Surpresa deverão rolar $1d20+DES$ para determinar a ordem de iniciativa. Na ordem da iniciativa (do mais alto para o mais baixo), os personagens poderão realizar suas ações.

7.4. INICIATIVA

Uma vez transcorrido o turno de Surpresa, os personagens que ainda não participaram do combate deverão rolar Iniciativa e ingressar junto aos personagens que já agiram. A Iniciativa é jogada apenas uma vez, no início do combate.

7.5. DECLARAÇÃO DE TURNO

Quando chegar o turno de um personagem, ele deve declarar a sua ação. No combate, existem três tipos de ação: ação padrão, ação livre e movimentação. O turno é o momento em que determinado personagem pode agir, sendo formado pela junção em qualquer ordem de um movimento e uma ação, ou ainda de dois movimentos, mas nunca de duas ações. O turno de um personagem inicia quando for a sua vez de jogar e termina quando for novamente a sua vez.

COMBATE

Apesar de não ter criado a personagem voltada para o combate, a Bia sabe que essa é uma parte interessante do jogo. Quando o mestre grita “rolam a iniciativa!”, o jogo muda em diversos aspectos, seja com relação à atenção que os jogadores devem dispensar para o quê está acontecendo na mesa como também a forma de contagem do tempo muda, saindo do tradicional hora/minuto/segundo para a contagem em turnos/rodadas.

Um turno corresponde à vez de um personagem agir dentro do combate, e esse turno se encerra quando todos agirem e chegar novamente a vez dele. Ou seja, quando a Bia lança uma magia que dura 4 turnos, esses turnos serão contados sempre que for a vez dela na ordem de iniciativa.

Dentro do combate é importante que o grupo aja em sincronia. Ao mesmo tempo em que a Bia não pode ficar desprotegida – tem CA e PV baixos →, ela precisa ter o discernimento de escolher a magia certa para o momento certo. Lançar uma teia que venha a atrapalhar a movimentação de seus aliados não é uma boa ideia.



O personagem pode ainda usar o seu turno para preparar uma ação ou atrasar a sua iniciativa. Um personagem que decide preparar, aguarda que determinada ação aconteça para que possa agir. Por exemplo, um mago pode decidir se preparar para que todos os inimigos fiquem em uma área estrategicamente ideal para que lance uma bola de fogo de forma eficiente e segura, ou um arqueiro pode usar a ação preparar para interromper um mago que iria lançar uma magia.

Um personagem que usa seu turno para realizar uma ação preparada age normalmente no turno seguinte. Caso o turno se encerre e a situação não ocorra, o personagem pode optar por agir por último no turno ou abrir mão da ação. Um personagem que decide atrasar muda a sua posição na ordem de iniciativa para o resto do combate.

Ação padrão

Todo tipo de tarefa que não envolve deslocamento é enquadrada como sendo uma ação padrão. Golpear um inimigo, conjurar uma magia, afastar um morto-vivo, prestar primeiros-socorros, são alguns dos muitos exemplos de ações padrão.

Ao contrário das movimentações, uma ação padrão não pode ser realizada de forma repetida dentro de um mesmo turno, a não ser que uma regra diga o contrário. Dessa forma, ou o personagem presta primeiros-socorros a um aliado ou golpeia o inimigo. Cabe ao mestre julgar as outras situações, considerando ações que, de tão ínfimas, podem ser realizadas dentro de um mesmo turno.

Ações em combate

Afastar mortos-vivos: essa é a ação a ser realizada quando um clérigo decide afastar mortos-vivos. Para isso, é preciso que esteja com o seu amuleto em mãos.

Ataque corpo-a-corpo: esse é o ataque mais básico de um combate, que envolve desferir golpes contra inimigos adjacentes com o intuito de causar dano. A jogada é feita da seguinte maneira:

$$\text{d}20 + \text{Bônus de Ataque} \geq \text{Classe de Armadura do alvo}$$

Caso o resultado do teste seja maior ou igual à CA do alvo, o ataque atingiu o alvo, causando dano da arma utilizada. Um ataque corpo-a-corpo só pode ser desferido quando o alvo estiver adjacente ao personagem. Apenas armas de haste, como a alabarda, atingem alvos não adjacentes ao personagem em um combate corpo-a-corpo.

Ataque à distância: um ataque à distância é aquele desferido contra um alvo que não se encontra adjacente ao personagem. Normalmente realizado com arcos, bolas ou armas de arremesso, o ataque à distância ocorre da mesma forma que o ataque corpo-a-corpo, com as mesmas jogadas e consequências, porém utilizando o modificador de Destreza. Um jogador que tenta realizar um ataque à distância contra um personagem adjacente recebe uma penalidade de -4 na sua jogada de ataque.

Ataque de toque: esse ataque tem por objetivo apenas encostar no inimigo, sem considerar a proteção conferida por sua armadura. Ou seja, a Classe de Armadura

T7-2: Ataque em Área

8	1	2
7	Alvo	3
6	5	4

uma CA $10 + 1$ para cada 3 metros de distância do local alvo. Assim, acertar o piso de um alvo a 15 metros de distância possui CA 15.

No caso de um ataque malsucedido, a diferença entre a dificuldade da jogada e o resultado obtido é a quantidade de metros que o ataque errou o alvo. Assim, se o resultado necessário era 18 e o resultado foi 12, significa que o ataque errou o alvo por 6 metros. Para determinar a direção desse erro, o mestre deverá rolar 1d8 e comparar com o diagrama da tabela T7-2.

Ataque desarmado: esse ataque é realizado da mesma forma que o ataque de corpo-a-corpo, utilizando golpes, socos e chutes. O dano causado por esse ataque será sempre $1 + \text{modificador de dano do atributo Força}$, em um mínimo de 1.

Caso esse dano leve o personagem para 0 ou menos pontos de vida, ele não está morrendo, mas foi nocautead o e está inconsciente.

Ativar um item mágico: itens mágicos como varinhas, cetros, cajados, poções, pergaminhos, etc. precisam de uma ação para serem ativados e surtirem seus efeitos.

Conjurar magia: qualquer personagem que conjurar uma magia durante um combate deverá escolher essa ação. Se o conjurador for atacado enquanto lança uma magia, deve fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição para não perder a magia conjurada. Em caso de perda da magia esta contará como se tivesse sido efetivamente lançada, porém sem gerar efeitos.

será $10 + \text{bônus de Destreza do alvo}$. O ataque de toque pode ser corpo-a-corpo, que será modificado pela Força, ou à distância, que será modificado pela Destreza.

Ataque à área: esse ataque não tem como objetivo atingir uma criatura específica, mas sim uma área, para destruí-la ou afetar os indivíduos que estejam dentro dela. Pode ser lançando desde um frasco de ácido ou óleo quente, a fogo de alquimista ou água benta contra mortos-vivos, entre outras possibilidades. A direção e a distância afetada são determinadas através de uma jogada de ataque contra



Habilidades especiais: a utilização de uma habilidade especial, seja de um personagem, seja de um monstro, pode exigir uma ação para que consiga surtir resultados.

Ação livre

Ações livres não consomem tempo algum, apesar de existirem limites à quantidade de ações livres que o personagem pode realizar em um turno. Ações livres são ações como recarregar um arco, largar um item, cair no chão, dentre outras.

Movimentação

Qualquer tarefa que envolve deslocamento, como andar, escalar, nadar, saltar, voar, e etc. é uma movimentação. O movimento base de um personagem é determinado pelo valor informado pela sua raça. Para se deslocar distâncias superiores a essa, o jogador deve abrir mão de sua ação padrão para passar todo o seu turno se movimentando, oportunidade em que poderá se deslocar até o dobro da sua movimentação.

Caminhar: esse é a principal movimentação em combate, em que o personagem se desloca o máximo que puder correndo o mínimo de perigo possível. Ele pode ser combinado com uma ação qualquer dentro de um turno em qualquer ordem, possibilitando ao personagem mover-se até o limite de sua movimentação atual.

Corrida: essa é a movimentação máxima que um personagem pode efetuar dentro de um combate. O personagem abre mão de realizar outras ações para se movimentar o máximo possível, se deslocando até o dobro de sua movimentação. Um personagem com movimento base 6 metros pode se deslocar até 12 metros.

Existem outros tipos de ação que o personagem pode realizar que são consideradas ações de movimentação, tais como: desembainhar uma espada, equipar e ativar um item mágico, beber uma poção, dentre outras semelhantes. Essas ações podem ser realizadas no mesmo turno em que o personagem não se moveu mais do que a metade do seu movimento base, podendo ainda realizar uma ação padrão.

Posicionamento em combate

A forma como os personagens se posicionam quando em combate pode significar o sucesso ou o fracasso, a vida ou a morte.

Flanquear: o seu personagem está flanqueando o inimigo quando um aliado seu está atacando esse mesmo inimigo, posicionado no seu lado oposto. Esse posicionamento dá aos dois personagens um bônus de +2 nos ataques. Ladrões podem fazer ataques furtivos neste posicionamento.

7.6. RESOLUÇÃO DO TURNO

O turno se encerra com a verificação das condições de todos os participantes do combate: quais estão feridos, quais estão sob os efeitos de magia, quais morreram, etc. Após a resolução, uma nova declaração de turno é realizada, dentro da mesma ordem de iniciativa.

7.7. MODIFICADORES

Durante o combate, existem situações específicas que concederão alguns bônus ou algumas penalidades às jogadas de ataque. As principais estão listadas na tabela T7-3.

7.8. ACERTOS E FALHAS CRÍTICAS

Em todos os casos de ataque durante um combate, duas coisas devem ser consideradas. Não importa o valor da BA do atacante ou da CA do alvo, um 20 natural (que considera apenas o valor do dado sem modificadores) será sempre um acerto e um resultado 1 será considerado sempre uma falha. Esses dois resultados de dado configuram resultados críticos de acerto ou de falha e geram resultados especiais, extraordinários ou totalmente indesejáveis.

No caso de um acerto crítico (normalmente um 20 natural), o jogador aplica o multiplicador de sua arma ao dano, pois o golpe foi tão preciso que atingiu uma área vital do alvo. No caso de uma falha crítica (1 natural), várias coisas ruins podem acontecer ao personagem, como escorregar no chão, arremessar accidentalmente a arma longe, atingir um aliado adjacente por engano, dentre outras.

T7-3: Modificadores

Situação	Bônus	Observações
Visibilidade		
Defensor invisível	-10	Não pode ser usado em conjunto com atacante cego.
Atacante cego	-10	Não pode ser usado em conjunto com defensor invisível.
Cobertura simples	-2	Mureta, pilaster fina, balcão na cintura, folhagem rala, pessoas na linha de tiro durante um combate.
Cobertura total	-10	Totalmente atrás de uma mesa, agachado atrás de um balcão, deitado atrás de um tronco.
Baixa luminosidade ou visibilidade	-4	Pouca luz, noite sem lua e estrelas, névoa ou fumaça densa.
Distância		
Alvo adjacente	-4	Atingir alvo a menos de 3 metros utilizando arma de ataque à distância ou de arremesso.
Distância média	-2	Alcance mínimo da arma multiplicado por 2
Longa distância	-5	Alcance mínimo da arma multiplicado por 3

T7-3: Modificadores

Situação	Bônus	Observações
Situacionais		
Defensor cego, atordoado	+5	Defensor efetivamente desperto, mas sem condições de se defender com eficiência.
Defensor indefeso, inconsciente	+20	Ataque contra alvos indefesos só não acertam em caso de falha crítica
Defensor caído	+1	Caído, mas atento, tentando se defender e esquivar dos golpes.
Atacando de nível superior	+2	Em escadas, ou sobre uma mesa, ou atirando de um telhado, etc.
Pelas costas do defensor	+2	Apenas ladrões recebem esse bônus.
Atacando montado	-3	Cavalos, camelos, pôneis e outras montarias quadrúpedes. Para montarias bípedes ou modificadores são de -4
Atacando com duas armas	-2 e -4	A arma principal, que receberá a penalidade de -2, nunca poderá ser maior que média e a arma secundária, que receberá a penalidade de -4, somente poderá ser pequena.
Modificador no dano		
Ataque em carga	+2	O personagem precisa ser capaz de traçar uma linha reta até o alvo e receberá -2 na CA até o seu próximo turno
Alvos por tamanho (Apenas para ataques à distância ou com armas de arremesso)		
Moeda, alvo de até 2 cm	-20	Ataques nos olhos apenas contra monstros e/ou alvos sem elmos.
Maçã, alvo de até 10 cm	-15	Ataques no coração apenas contra monstros e/ou alvos sem armaduras e escudos.
Melancia, alvo de até 20 cm	-5	Ataques na cabeça apenas contra monstros e/ou alvos sem elmos.

REGRA OPCIONAL: TABELA DE ACERTOS E FALHAS CRÍTICAS

Sempre que o resultado do dado significar um acerto ou uma falha crítica, pode-se utilizar as tabelas abaixo para determinar o que esse acerto ou falha significa. Nos casos de um acerto crítico, role 1d6 e compare seu resultado com a tabela de acertos críticos; nos casos de uma falha crítica, role 1d6 e compare seu resultado com a tabela de falhas críticas. Caso o mestre entenda que é ilógico o resultado obtido, rola-se 1d6 novamente.

	1d6	Resultado
Acertos críticos	1	Acerto em área vital, dano x2
	2	Mutilação, crítico + redução da movimentação do alvo à metade
	3	Mutilação, crítico + penalidade de -2 nos ataques desferidos pelo alvo
	4	Armadura avariada, crítico + penalidade de -2 na CA
	5	Ataque extra contra inimigo próximo
	6	Morte
Falhas críticas	1	Derruba a arma
	2	Desequilíbrio, -1 na CA
	3	Arma temporariamente danificada
	4	Arma permanentemente danificada
	5	Atinge aliado próximo ao alvo*
	6	Queda, -1 na CA e uma ação de movimento para se levantar

*Caso o mestre entenda que é ilógico o acerto nesse caso, rola-se 1d6 novamente.

7.9. O DANO E OUTROS PERIGOS

Todo ataque bem-sucedido causará dano, e esse dano é afetado por diversas situações, desde o atributo do personagem, arma utilizada e eventuais acertos críticos. O dano causado por um ataque certo não poderá ser inferior a 1, mesmo considerando modificadores que reduzam o dano causado. Esse dano deve ser subtraído dos pontos de vida atuais do alvo. Quando os PVs de um personagem chegarem a 0, ele ficará inconsciente, portanto indefeso e caído, não podendo realizar nenhuma ação. Durante o combate, um personagem pode tentar estabilizar outro que esteja morrendo, sendo bem-sucedido em uma jogada de Sabedoria. Em caso de sucesso, o personagem assistido ficará estabilizado, com 0 pontos de vida. Em caso de falha, o personagem ferido receberá um bônus de +4 para sua próxima jogada de proteção para evitar que morra.



Para evitar ferimentos e morte, os personagens podem utilizar várias formas de cura, como magias divinas, poções e até mesmo o descanso. Um personagem que passar o dia inteiro em repouso sem executar nenhuma ação física recupera 1 ponto de vida por nível para cada dia de repouso. Durante o repouso, o personagem pode receber cuidados de outro personagem. O cuidador, se for bem-sucedido em uma jogada de Sabedoria, pode acelerar a taxa de recuperação para $1d4+nível$ do cuidador por dia.

Existem ainda as curas mágicas como magias e poções, que não necessitam de tempo de espera e surtem efeito instantâneo. Um personagem morto pode ser ressuscitado por um clérigo poderoso, através da magia Ressurreição, ou por um mago poderoso, através da magia Desejo.

A chance de um personagem conseguir ressuscitar é determinada pela sua Constituição, conforme a tabela T1-1. Para cada vez que um personagem é ressuscitado, serão drenados 2 pontos permanentes de Constituição. A nova Constituição determinará um novo percentual de chance de ressurreição.

Redução de dano (RD)

Existem criaturas que possuem a capacidade de absorver parte do dano recebido, dentro de algumas situações. Por exemplo, um lobisomem pode absorver a totalidade do dano causado por uma arma que não seja de prata.

Fogo

O dano de fogo é calculado usando três tipos de dados diferentes para fontes diferentes de fogo. Uma fonte de fogo pequena, como uma pequena brasa arremessada, uma tocha usa-

Todos estamos a um acerto crítico da morte.

da como arma ou objetos de ferro incandescentes causa 1d4 de dano por contato. Fontes maiores de fogo, como frascos de fogo de alquimista, fogueiras e óleo queimando causam 1d6 de dano por turno, ou até que seja apagado (apagar o fogo equivale a uma ação). Incêndios, explosões, lava e piche incandescente causam 1d10 de dano por turno e provavelmente serão letais, e precisam de duas ações para serem apagados (essas ações podem ser realizadas dentro de um mesmo turno por dois personagens). Nos casos de dano por fogo, o turno é considerado como sendo o momento em que o alvo foi atingido.

Queda

As quedas são muito frequentes e responsáveis pela morte de muitos aventureiros. Ela é calculada sempre que houver uma queda superior a 3 metros, e cada 3 metros de queda causa 1d6 pontos de dano. Um piso macio pode reduzir em 1d6 o dano causado pela queda.

Afogamento ou sufocamento

Todo personagem é capaz de prender sua respiração por uma quantidade de turnos igual ao seu valor de Constituição. Terminado esse prazo, os personagens incapazes de respirar adequadamente devem realizar uma jogada de proteção modificada pela Constituição por turno em que permanecerem submersos para se manterem vivos. Uma falha leva um personagem imediatamente a 0 pontos de vida.

Ácido

O ácido causa dano por contato e queima até que seja devidamente neutralizado. O dano do ácido é regressivo, agindo com menor intensidade com o passar do tempo.



FOGO

Pequenos: 1d4 de dano

Médios: 1d6 de dano

Grandes: 1d10 de dano



QUEDAS

1d6 de dano a cada 3m de queda.



AFOGAMENTO E SUFOCAMENTO

Personagens suportam 1 turno por Constituição sem respirar. Após esse período, devem realizar jogadas de proteção modificadas pela Constituição a cada rodada para manterem-se vivos.



ÁCIDO

1d4 de dano regressivo.



VENENO

Pelo tipo de veneno.



DANO MASSIVO

Se o dano recebido for maior do que a metade do total dos PV do alvo, deve realizar uma JP+CON ou morrer.



MORTE INEVITÁVEL

Situação inapelável onde algum fator leva o personagem à morte instantânea.

Um frasco de 500 ml de ácido que atinge um alvo causa 1d4 de dano regressivo, e seguirá causando dano nos turnos seguintes, recebendo uma penalidade cumulativa de -1 por turno até que o ácido pare de causar dano. Por exemplo: o ladrão arremessa com sucesso o frasco de ácido sobre o ogro, causando 3 pontos de dano no primeiro turno. No segundo turno, o frasco causará 2 pontos de dano, no terceiro causará 1 ponto de dano e a partir de então não causará dano algum.

Esse dano é dimensionado para apenas um frasco. Quantidades maiores causam danos maiores e são extremamente mortais. Ataques de água benta contra mortos-vivos são calculados da mesma forma.

Veneno

Veneno é uma das formas mais traiçoeiras de se eliminar uma pessoa e uma das mais notáveis formas de defesa de monstros e animais. Pode ser usado de três formas: ingestão, contato ou inoculação. Para evitar o dano causado pelo veneno é preciso fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição.

Dano massivo

O dano massivo é toda quantidade de dano proveniente de um único ataque, causando um dano superior à metade dos PV do personagem. Essas fontes podem ser um golpe de um monstro, uma magia poderosa, uma queda de grande altura, dentre outras situações.

Ao receber um dano massivo, o personagem deve realizar uma jogada de proteção modificada pela Constituição para não morrer instantaneamente, mesmo que isso não reduza seus pontos de vida a 0 ou menos. No caso de um sucesso na jogada de proteção, o personagem deve reduzir seus pontos de vida a 0, ficando inconsciente.

Dreno de nível

Magias e mortos-vivos podem drenar a energia de um aventureiro. Esse dreno de energia é representado por um nível negativo, que compreende um dado de vida a menos nos PVs totais do personagem e uma penalidade de -1 em todas as jogadas e na CA. Para resistir ao dreno de nível, é preciso realizar uma jogada de proteção modificada pela Constituição. Caso os pontos de vida do personagem sejam reduzidos a 0 devido ao dreno de energia, o personagem morre imediatamente. Níveis perdidos só podem ser restaurados por magia.

Dreno de atributo

Algumas criaturas possuem ataques que, além de causar dano, drenam pontos de atributo do personagem atingido. Ao sofrer o dreno de um atributo, o jogador deverá recalcular as estatísticas de seu personagem, adequando-o à nova situação. Pontos de atributo drenados retornam naturalmente na taxa de 1 ponto a cada 2 dias de descanso absoluto. Um personagem que tiver um atributo físico (FOR, DES ou CON) drenado até chegar a 0, morrerá imediatamente.

Morte inevitável

A morte inevitável ocorre quando o personagem sevê em uma situação em que a sobrevivência é impossível. Cair e ficar submerso em um tanque cheio de ácido, ser coberto por lava ou ser esmagado por uma rocha de várias toneladas são exemplos de situações que provocam a morte inevitável sem a possibilidade de realizar qualquer jogada para evitá-la.

7.10. CONDIÇÕES

A vida de aventuras sob túneis escuros em busca de glórias e riquezas colocam os aventureiros constantemente em perigo de morte.

Aterrorizada: penalidade de -2 em todas as jogadas e 5% por DV da criatura responsável pela condição de soltar quaisquer objetos que esteja segurando.

Atordoada: uma criatura atordoada solta tudo o que está segurando, não pode realizar ações, recebe uma penalidade de -2 na CA e perde o bônus de Destreza na CA.

Cega: penalidade de -2 na CA, perde o bônus de Destreza na CA, movimentação reduzida à metade, -4 em todas as jogadas de FOR e DES. Falha automaticamente em todas as jogadas que dependem da visão e não pode lançar magias que dependam de visão. Todos oponentes são considerados com 50% de cobertura para o personagem cego.

Com medo: a criatura foge da fonte do medo. Caso não consiga fugir, poderá lutar contra, com uma penalidade de -2 em todas as jogadas.

Constrita: uma criatura constraída tem a sua movimentação reduzida à metade, não pode correr. Essa condição dá penalidade de -2 em todas as jogadas e -4 na CA.

Fatigada: uma criatura fatigada não pode correr, e recebe uma penalidade de -2 em todas as jogadas de Força e Destreza. Caso a criatura fatigada realize tarefas físicas desgastantes, ficará atordoada.

Imobilizada: considera-se que possui Destreza 0, ataques corpo-a-corpo contra uma criatura imobilizada recebem bônus de +4.

Utilizando um turno inteiro, um inimigo adjacente pode dar um golpe de misericórdia. Esse ataque atinge automaticamente e causa o dano máximo de um acerto crítico.

O dado para verificar os efeitos do crítico é rolado normalmente. Caso o personagem imobilizado não morra, deve fazer uma JP+CON e, em caso de falha, morrerá automaticamente.

Incorpórea: não possui corpo físico. Uma criatura incorpórea é imune a todos os ataques não mágicos. Só pode sofrer dano de criaturas incorpóreas e de armas mágicas.

Invisível: uma criatura invisível recebe um bônus de +4 nos ataques e ignora o bônus de Destreza na CA dos seus alvos.

Lenta: movimentação reduzida à metade, -2 nos ataques, CA e jogadas de proteção.

Nauseada: uma criatura nauseada não consegue atacar, lançar magias ou realizar qualquer outra ação que demande atenção. Perde o bônus de Destreza na CA e recebe uma penalidade de -2 nos ataques.



Petrificada: uma criatura petrificada foi transformada em pedra e está inconsciente. Se uma criatura petrificada se quebrar, mas se as peças forem recolocadas no lugar quando retornar ao normal, a criatura não sofre nenhum tipo de dano. No entanto, se o corpo não estiver completo ao reverter a condição, permanecerá incompleto de forma permanente.

Paralisada: uma criatura paralisada não pode se mover ou agir. Considera-se que possui FOR e DES 0, e está sujeita a golpes de misericórdia. Pode realizar ações puramente mentais.

Surda: uma criatura surda não consegue ouvir. Recebe penalidade de -4 na Iniciativa e tem 20% de chance de falhar ao lançar uma magia.

O CAMINHO DA MORTE

O PV (Inconsciente): o personagem fica desacordado e inerte por até 24h ou ser curado.

-1 a -CON (Morrendo): uma jogada de proteção modificada pela Constituição no próximo turno. Um sucesso estabiliza, enquanto uma falha significa que, se não receber auxílio até o final do seu próximo turno, morrerá.

-CON PV (Morto): não há o que fazer a não ser se lamentar e rolar um novo personagem.

Caso personagem receba algum dano que o deixe com menos que 0 pontos de vida, ele estará morrendo. No seu próximo turno, o personagem deve realizar uma jogada de proteção modificada pela sua Constituição para tentar estabilizar. Caso falhe, se não receber auxílio ou cura até o final do seu próximo turno, morrerá.

CURA

Descanso: 1 PV por nível por dia se permanecer sem executar nenhuma ação.

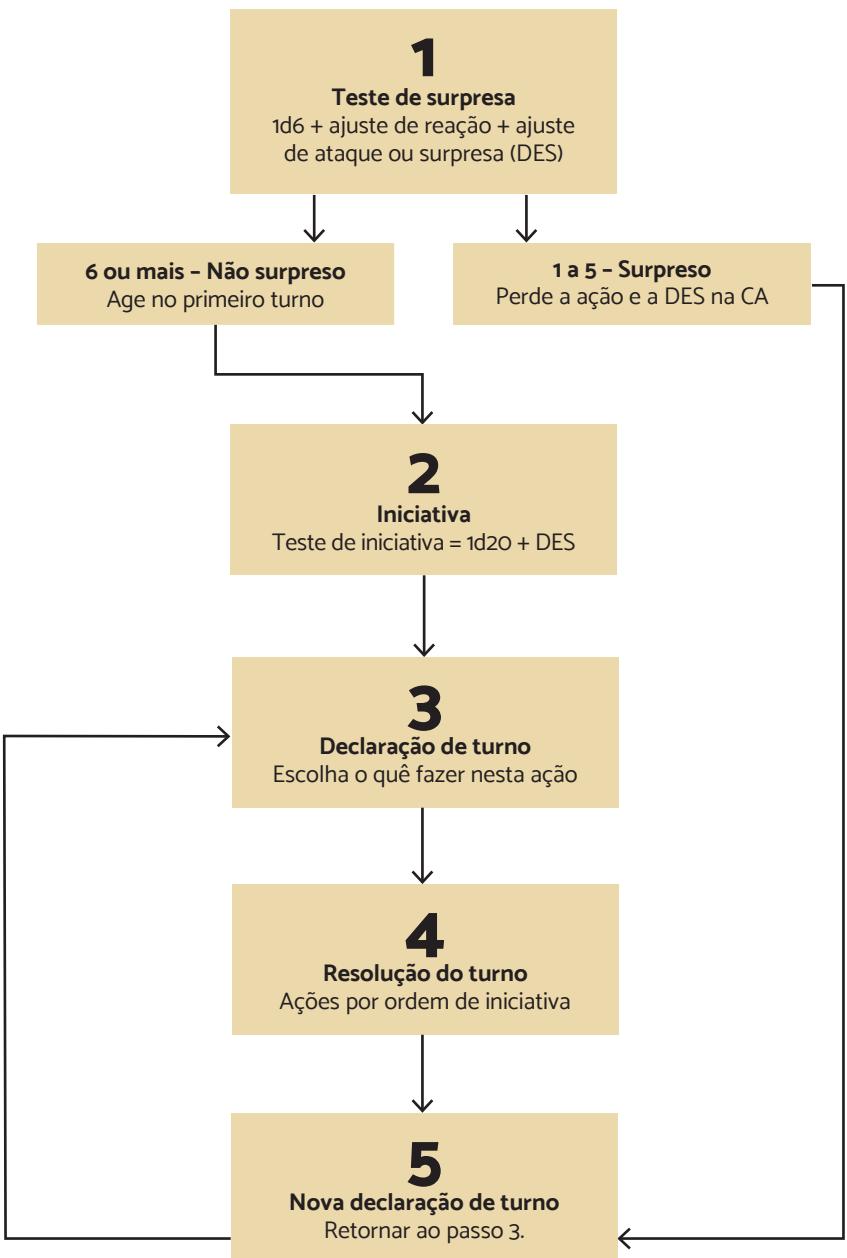
Assistido: se receber assistência e ajuda durante o descanso, cura $1d4 + 1$ PV por nível do auxiliador.

Primeiros-socorros: quando estiver “morrendo”, pode receber auxílio de uma pessoa, que se for bem-sucedida em uma jogada de Sabedoria, estabiliza o ferido, com zero PV.

Cura mágica: realizada por meio de magias divinas de cura ou poções de cura.

Um personagem com o total de pontos de vida é considerado sã. Um personagem com menos que o total dos seus pontos de vida, mas com mais de 0 pontos de vida, é considerado ferido. Se tiver seus pontos de vida igualados a 0, o personagem está fora de perigo, porém inconsciente. Nessas circunstâncias ele deve se resguardar e repousar por um dia completo até receber os devidos pontos de vida.

DIAGRAMA DO COMBATE



MAGIA



A magia é um dos elementos mais poderosos do universo. Através dela é possível criar terremotos, chuvas de meteoros, bolas de fogo, invocar bênçãos divinas, curar ferimentos e aprender segredos há muito perdidos.

Existem dois tipos de magia: magias divinas (concedidas por uma entidade a um clérigo) e magias arcana (criadas por magos, após anos de estudo e dedicação).

8.1. MAGIAS DIVINAS

As magias divinas são dirigidas aos clérigos, enviadas por seu deus durante o período de meditação e oração. Essas magias permanecem na mente do clérigo até que sejam lançadas ou até que o clérigo descance novamente. Uma vez lançada, a magia divina é apagada da mente do clérigo até que descance e, durante a meditação, peça a seu deus que lhe conceda a capacidade de lançá-la novamente.

Grande parte das magias divinas versa sobre curas, proteções, obtenção de informações, ou ainda o inverso, no caso dos clérigos caóticos.

Um clérigo sempre estará limitado a lançar magias presentes na sua lista de magias, respeitando o círculo e o limite diário de uso, conforme mostrado na tabela T3-1.

8.2. MAGIAS ARCANAS

As magias arcana são fórmulas mágicas criadas por magos após um longo período de estudo e dedicação. Durante seu estudo diário, o mago consulta seu grimório e memoriza cada magia que pretende lançar durante aquele dia. Quando chega o momento de lançar a magia já preparada, o mago liberta a magia guardada em sua mente, concretizando o efeito desejado. Uma vez lançada, a magia é apagada da mente do mago, até que descance e a prepare novamente.

Um mago sempre estará limitado a lançar magias presentes na sua lista de magias e aquelas escritas em seu grimório, respeitando o círculo e o limite diário de uso, como mostrado na tabela T3-6.

8.3. COMO UTILIZAR MAGIAS

Quando um personagem lançar uma magia, a primeira coisa a se observar é se ele é capaz de lançá-la e se ela foi previamente memorizada.

Personagens incapazes de falar ou de realizar gestos não podem lançar magias. Além disso, o personagem não pode se deslocar e deve estar sobre piso estável.

Qualquer distúrbio durante o lançamento da magia poderá fazer com que o personagem perca a concentração, forçando-o a fazer uma jogada de proteção modificada



MAGIAS

Como a personagem da Bia é focada em magias arcana, o entendimento das regras de magia e a escolha das magias que estarão no grimório são fundamentais. Como a principal magia de dano disponível ela já lança através da varinha, a Bia pode se preocupar em cumprir a função de suporte que tinha idealizada lá no começo, quando estava ainda imaginando a função da elfa maga dela dentro do grupo.

Como seu atributo principal, Inteligência, é 15, ela não tem direito a magias bônus, o que dá a ela apenas uma magia a escolher. Ela fica muito em dúvida entre Luz, Ler Magia e Sono, três magias muito úteis, cada uma a seu estilo.

A Luz é sempre útil, mas como todos estão carregando tochas, ela acaba sendo cortada de primeira. Sono é bastante importante quando se é de nível baixo e se vai enfrentar uma grande quantidade de humanoides, mas o grupo tem homens de armas pra cuidar disso. Então, contando com a sorte de talvez encontrar um pergaminho na aventura, ela opta por memorizar Ler Magia.

De qualquer forma, a Bia fica receosa de encontrar um grupo de inimigos que tenha um mago, porque dai ela pode ser obrigada a sacrificar a magia memorizada para fazer uma contramágica. Mas jogar de maga é assim mesmo.

pela Constituição para não perder a magia que estava sendo lançada. Para determinar os efeitos de uma magia, é importante verificar seus parâmetros de execução:

Nome: o nome da magia é como ela é conhecida.

Classe e círculo: determina se a magia em questão é arcana ou divina, bem como o círculo a que pertence.

Alcance: o alcance possui alguns padrões que devem ser respeitados para que a magia surta efeito. O primeiro deles é “pessoal”, quando a magia em questão apenas faz efeito se conjurada sobre o próprio personagem. O alcance “toque” só faz efeito com um toque bem-sucedido no alvo. Caso a criatura tente evitar o toque, será necessário um ataque de toque para lançar a magia. Há ainda os alcances determinados por distâncias, onde a magia surte efeitos dentro de uma área específica.

Duração: determina a medida de tempo que um efeito mágico permanece em funcionamento. A duração possui alguns padrões de tempo. Magias com duração “instantânea” causam efeitos imediatamente após a execução. Magias com duração “permanente” estarão sempre ativas e em completo funcionamento até que sejam dissipadas ou que seus gatilhos sejam disparados, como a magia Runa explosiva.

Jogada de proteção: informa se a magia pode ser evitada por algum tipo de jogada de proteção.

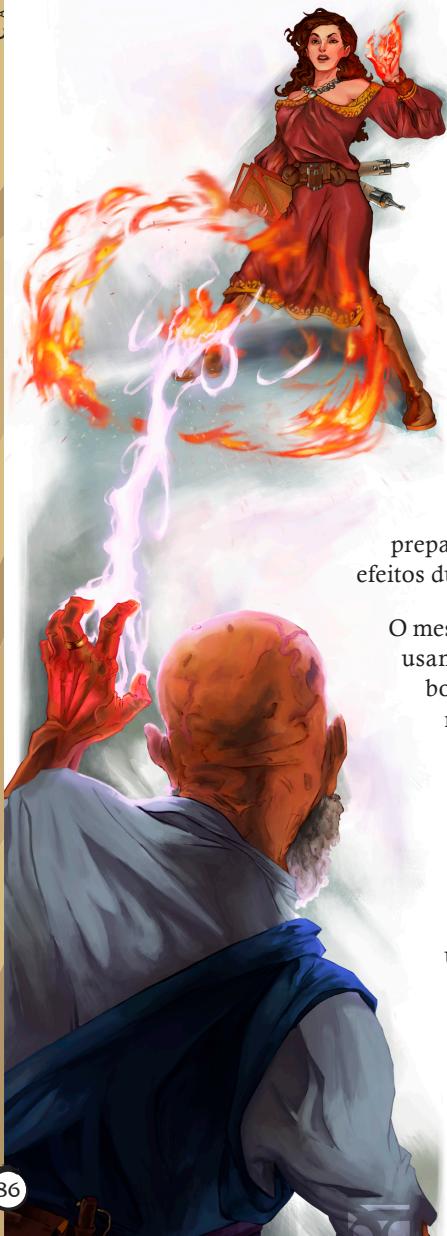
Resistência à magia: informa se a magia pode ser resistida

Descrição: trata-se da descrição detalhada dos efeitos da magia, com algumas hipóteses de uso, assim como restrições, dano e possíveis jogadas de proteção. Em qualquer situação não coberta pela descrição da magia ou pelas regras gerais de magia deste capítulo, sempre caberá ao mestre a última palavra.

8.4. CONTRAMÁGICA

A contramágica é uma forma de combater uma magia com outra. Uma magia arcana só pode ser combatida por outra magia arcana e uma magia divina só pode ser combatida por outra magia divina. Para realizar a contramágica, o personagem que deseja combater uma magia deverá declarar essa intenção em seu turno.

Quando a magia for lançada, o personagem deverá gastar uma magia do mesmo círculo ou superior para combatê-la, como se tivesse sido lançada. Lançada a contramágica, os



8.5. RESISTÊNCIA A MAGIA (RM)

Esse tipo de resistência é representada por uma porcentagem e faz com que o alvo de uma magia não seja afetado por ela.

Caso o alvo resista à magia lançada, ele nunca mais será afetado pela magia lançada pelo mesmo personagem até que o conjurador passe para o próximo nível, quando poderá tentar novamente.

8.6. MODIFICANDO MAGIAS

Algumas magias podem ter seus efeitos ampliados (quando memorizadas e preparadas utilizando um círculo superior) ou reduzidos (quando memorizadas e preparadas utilizando um círculo inferior). Por exemplo, a magia Luz, se preparada como uma magia de 1º círculo, surte seus efeitos por um tempo determinado. Agora, se preparada como uma magia de 2º círculo, seus efeitos durarão até que seja dissipada.

O mestre pode ainda autorizar outras modificações usando esse mesmo parâmetro, por exemplo: uma bola de fogo pode ser memorizada como uma magia do 5º círculo e o dano causado não ser calculado sobre o d6, mas sim sobre o d8.

O critério do mestre é absoluto com relação à modificação das magias, sempre dentro de um parâmetro: para modificar a área ou a duração de uma magia, essa magia deve ser memorizada como sendo de um círculo acima ou abaixo, para modificar o dado de dano de uma magia, ela deve ser memorizada como sendo de dois círculos acima ou abaixo.

DOMÍNIOS

Os domínios clericais são ligados ao deus ao qual o clérigo se dedica. Cada domínio confere um poder único, que pode ser escolhido nos níveis 5, 8 ou 16.

Água: como uma ação padrão, você pode lançar uma lança de gelo para atingir um inimigo a até 9 metros de distância, como um ataque de toque à distância. A lança de gelo causa 1d6 pontos de dano +1 ponto de dano para cada 2 níveis de clérigo. Essa habilidade pode ser utilizada uma vez ao dia para cada 5 níveis de clérigo.

Ar: você recebe um bônus de +1 na CA para cada 3 níveis de clérigo.

Animal: você pode realizar um ataque de garra e uma mordida usando sua base de ataque corpo-a-corpo. A garra causa 1d6+FOR de dano, e a mordida 1d8+FOR.

Bem: você pode tocar uma criatura e lhe conferir um bônus de +1 para cada 2 níveis de clérigo em todas as jogadas e na CA, com duração de um turno. Essa habilidade pode ser utilizada uma vez ao dia para cada 3 níveis de clérigo.

Caos: você pode canalizar o caos em direção a um inimigo, através de um ataque de toque. No próximo turno, sempre que o alvo for realizar uma jogada envolvendo 1d20, ele deverá rolar 2d20 e escolher o pior resultado. Essa habilidade pode ser utilizada uma vez ao dia para cada 3 níveis de clérigo.

Conhecimento: você pode usar uma ação de movimento para fazer uma jogada de Sabedoria ao enfrentar uma criatura. Tendo sucesso, você pode escolher um dos seguintes benefícios contra a criatura em questão: RM equivalente a 5% para cada 5 níveis de clérigo, +1 na CA e nas jogadas de proteção para cada 3 níveis de clérigo, +1 nos ataques e no dano para cada 3 níveis de clérigo. Você só pode utilizar esta habilidade contra uma criatura por vez, e uma vez ao dia.

Cura: você aumenta o dado utilizado para suas magias de cura. Por exemplo, magias de cura que utilizavam 1d8 passarão a utilizar 1d10, até um máximo de 1d12.

Destrução: você recebe um bônus de +4 para uma jogada de ataque e um bônus equivalente ao seu nível de clérigo. Essa habilidade pode ser utilizada uma vez ao dia e deve ser declarada antes de realizar o ataque.

Fogo: você recebe a habilidade de lançar uma pequena bola de fogo em seus inimigos. Esse é um ataque de toque à distância que alcança até 9 metros e causa 1d4 pontos de dano, e 1d4 adicional para cada 3 níveis de clérigo.

Força: você pode tocar uma criatura e aumentar a sua Força, concedendo-lhe um bônus de +1 para cada 5 níveis de clérigo para jogadas envolvendo esse atributo. Essa habilidade pode ser utilizada uma vez ao dia para cada 3 níveis de clérigo.

Guerra: você pode tocar uma criatura como uma ação padrão e conceder a ela um bônus em suas jogadas de ataque e de dano corpo-a-corpo equivalentes à metade do seu nível de clérigo. Essa habilidade pode ser ativada uma vez ao dia para cada 3 níveis de clérigo.

Magia: você adquire a habilidade de utilizar qualquer item mágico, desde pergaminhos até cajados, cetros e varinhas.

Mal: você pode fazer um ataque de toque para deixar uma criatura nauseada por 1 turno para cada 2 níveis de clérigo. Essa habilidade pode ser utilizada uma vez ao dia para cada 3 níveis de clérigo.

Morte: você pode usar uma ação padrão para tocar em uma criatura que tenha 5% dos seus pontos de vida. A criatura deve fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou morrer automaticamente.

Ordem: você pode tocar uma criatura como uma ação padrão, reduzindo a influência da aleatoriedade naquele momento. A próxima vez que o alvo precisar rolar 1d20 para fazer uma jogada, o resultado a ser considerado será 11. Essa habilidade pode ser utilizada uma vez ao dia para cada 3 níveis de clérigo.

Planta: a sua pele se torna de madeira e você recebe um bônus de armadura natural na CA equivalente a 1/3 do seu nível de clérigo.

Proteção: sempre que você lançar uma magia que confira um bônus para a CA ou para uma jogada de proteção, esse bônus será aumentado em 1 para cada 5 níveis de clérigo.

Sol: uma vez por dia, você pode afastar mortos-vivos como se fosse 3 níveis acima.

Sorte: você pode fazer a sorte sorrir para uma criatura tocada. A próxima vez que for rolar 1d20, a criatura tocada rolará 2d20 e escolherá o resultado mais favorável.

Terra: você ganha a habilidade de fazer um ataque de impacto, como se sua mão fosse uma maça de pedra gigante. A jogada é de ataque corpo-a-corpo, e a mão recebe um bônus de +1 no ataque e no dano para cada 5 níveis de clérigo.

Traição: você pode usar uma ação de movimento para criar uma ilusão idêntica ao seu personagem, que tem duração equivalente a 1 turno para cada 3 níveis de clérigo. Caso o clérigo seja atacado, em caso de sucesso o agressor tem 50% de chance de ter atacado a ilusão, e não o clérigo. Caso a ilusão seja atacada, ela dissipará. Essa habilidade pode ser ativada uma vez por dia.

Viagem: você pode realizar uma ação extra em seu turno uma vez por dia para cada 3 níveis de clérigo.

T8-1: Magias divinas

1º círculo

- | | | |
|--------------------|---------------------------|---------------------------------|
| 1. Apodrecimento | 8. Causar ferimentos | 15. Proteção contra calor/frio |
| 2. Arma abençoada | 9. Curar ferimentos | 16. Proteção contra alinhamento |
| 3. Cativar animais | 10. Detectar alinhamento | 17. Purificar alimentos |
| 4. Círculo de fé | 11. Detectar magia | 18. Remover medo |
| 5. Comando | 12. Detectar mortos-vivos | 19. Santuário |
| 6. Constricção | 13. Detectar venenos | |
| 7. Criar água | 14. Luz | |

2º círculo

- | | | |
|----------------------|------------------------|-----------------------|
| 1. Ajuda | 8. Detectar armadilhas | 15. Obscurecimento |
| 2. Armadilha de fogo | 9. Falar com animais | 16. Remover paralisia |
| 3. Bênção | 10. Imobilizar pessoas | 17. Resistir energia |
| 4. Bom fruto | 11. Lâmina flamenjante | 18. Silêncio 4,5m |
| 5. Cântico | 12. Martelo espiritual | 19. Wyvern vigia |
| 6. Cativar | 13. Mau fruto | |
| 7. Criar chamas | 14. Mensagem | |

3º círculo

- | | | |
|------------------------|-------------------|---------------------------|
| 1. Clarividência | 5. Curar doenças | 9. Reanimar mortos |
| 2. Convocar insetos | 6. Dissipar magia | 10. Restabelecer sanidade |
| 3. Convocar relâmpagos | 7. Oração | 11. Roupa encantada |
| 4. Criar alimentos | 8. Pestilência | 12. Símbolo de proteção |

4º círculo

- | | | |
|-------------------------|---------------------------|-----------------------|
| 1. Adivinhação | 5. Detectar mentiras | 9. Neutralizar veneno |
| 2. Andar sobre as águas | 6. Idiomas | 10. Poça reflexiva |
| 3. Bastão em serpentes | 7. Impor maldição | 11. Porta dimensional |
| 4. Criar fogo | 8. Liberdade de movimento | 12. Remover maldição |

5º círculo

- | | | |
|------------------------|----------------------|--------------------------|
| 1. Coluna de chamas | 6. Missão | 11. Quebrar encantamento |
| 2. Comunhão | 7. Mudança de planos | 12. Reviver mortos |
| 3. Concha de proteção | 8. Penitência | 13. Visão da verdade |
| 4. Consagrar | 9. Praga de insetos | |
| 5. Dissipar caos/ordem | 10. Profanar | |

6º círculo

- | | | |
|------------------------|--------------------------|----------------|
| 1. Animar objetos | 4. Encontrar o caminho | 7. Partir água |
| 2. Barreira de lâminas | 5. Falar com monstros | |
| 3. Conjurar animais | 6. Palavra de recordação | |

7º círculo

- | | | |
|-------------------------|--------------------|---------------|
| 1. Controlar o clima | 5. Palavra sagrada | 9. Símbolo |
| 2. Definhar | 6. Portal | 10. Terremoto |
| 3. Enfeitiçar multidões | 7. Ressurreição | |
| 4. Magia astral | 8. Restauração | |

T8-2: Magias arcana

1º círculo

- | | | |
|--------------------------|----------------------|---------------------------------|
| 1. Abrir/Trancar | 9. Expandir/Encolher | 17. Patas de aranha |
| 2. Animar corda | 10. Ilusão | 18. Proteção contra alinhamento |
| 3. Apagar | 11. Ler idiomas | 19. Salto |
| 4. Detectar magia | 12. Ler magias | 20. Servo invisível |
| 5. Detectar mortos-vivos | 13. Luz | 21. Sono |
| 6. Disco flutuante | 14. Mãos flamejantes | 22. Toque chocante |
| 7. Enfeitiçar pessoas | 15. Mensagem | 23. Ventriloquismo |
| 8. Escudo arcano | 16. Mísseis mágicos | |

2º círculo

- | | | |
|----------------------------|-----------------------------|----------------------------------------|
| 1. Aterrorizar | 7. Força arcana | 13. P.E.S. (Percepção Extra Sensorial) |
| 2. Despedaçar | 8. Invisibilidade | 14. Reflexos |
| 3. Detectar alinhamento | 9. Levitação | 15. Resistir energia |
| 4. Detectar invisibilidade | 10. Localizar objetos | 16. Teia |
| 5. Escuridão | 11. Névoa fétida | 17. Ver invisibilidade |
| 6. Esfera flamejante | 12. Raio de enfraquecimento | |

3º círculo

- | | | |
|-----------------------|-------------------------------|----------------------|
| 1. Bola de fogo | 7. Invisibilidade 3m | 13. Relâmpago |
| 2. Deslocamento | 8. Invocar criaturas | 14. Runas explosivas |
| 3. Dissipar magia | 9. Lentidão | 15. Sugestão |
| 4. Flecha de chamas | 10. Morte aparente | 16. Toque vampírico |
| 5. Forma espectral | 11. Piscar | 17. Velocidade |
| 6. Imobilizar pessoas | 12. Proteção contra projéteis | 18. Voo |

4º círculo

- | | | |
|-----------------------|---------------------------|------------------------|
| 1. Arma encantada | 7. Extensão | 13. Muralha de pedra |
| 2. Armadilha de fogo | 8. Liberdade de movimento | 14. Olho arcano |
| 3. Círculo tentacular | 9. Medo | 15. Porta dimensional |
| 4. Confusão | 10. Metamorfose | 16. Tempestade glacial |
| 5. Drenar vida | 11. Muralha de fogo | 17. Veneno |
| 6. Escudo de fogo | 12. Muralha de gelo | |

5º círculo

- | | | |
|----------------------------|--------------------------|---------------------------|
| 1. Baú secreto | 6. Mão intervenciente | 11. Reanimar mortos |
| 2. Cone de gelo | 7. Moldar rochas | 12. Névoa mortal |
| 3. Criar passagens | 8. Muralha de energia | 13. Telecinésia |
| 4. Enfraquecer o intelecto | 9. Muralha de ferro | 14. Teleporte |
| 5. Imobilizar monstros | 10. Quebrar encantamento | 15. Transformação maldita |

6º círculo

- | | | |
|----------------------|-------------------------------|----------------------|
| 1. Concha antimagia | 5. Esfera gélida | 9. Proteção |
| 2. Controlar o clima | 6. Globo de invulnerabilidade | 10. Reencarnação |
| 3. Desintegrar | 7. Magia da morte | 11. Visão da verdade |
| 4. Encantar item | 8. Mover a terra | |

T8-2: Magias arcana

7º círculo

- | | | |
|-------------------------------|-----------------------|--------------|
| 1. Palavra de poder: atordoar | 3. Rebater magia | 5. Simulacro |
| 2. Passagem invisível | 4. Reverter gravidade | 6. Visão |

8º círculo

- | | | |
|----------------------|----------------------------|----------------|
| 1. Aprisionar alma | 5. Limpar a mente | 9. Permanência |
| 2. Clone | 6. Metamorfosear objetos | 10. Símbolo |
| 3. Imunidade à magia | 7. Nuvem incendiária | |
| 4. Labirinto | 8. Palavra de poder: cegar | |

9º círculo

- | | | |
|----------------------|----------------------|----------------------------|
| 1. Aprisionamento | 4. Esfera prismática | 7. Palavra de poder: matar |
| 2. Chuva de meteoros | 5. Êxtase temporal | 8. Parar o tempo |
| 3. Desejo | 6. Magia astral | 9. Portal |

8.7. LISTAS DE MAGIAS

Cada classe tem uma lista com as magias disponíveis, dividida em arcana, para magos, e divinas para clérigos. A diferença é que o mago deve escolher para escrever no seu grimório e o clérigo pode memorizá-la diretamente, uma vez que possui acesso a todas as magias de sua lista, desde que seja capaz de lançá-la.

Abrir/trancar

Arcana 1 | Alcance: toque | Duração: permanente

Esta magia pode ser utilizada para dois efeitos distintos: abrir o acesso a qualquer instrumento ou objeto que esteja fechado, trancado ou empeorado; e fechar um acesso pela duração da magia (ou até ser dissipada).

Criaturas com resistência a magia podem destrancar um objeto fechado por esta magia.

Adivinhação

Divina 4 | Alcance: especial (ver texto) | Duração: especial (ver texto)

Pedindo ajuda para sua divindade, o clérigo recebe sinais que lhe mostram um caminho, uma verdade, um evento ou uma atividade em específico. A resposta desejada lhe será dada de for-

ma indireta, como um sinal, frase, um enigma, etc.

Ajuda

Divina 2 | Alcance: toque | Duração: 1d4 turnos +1 turno/nível

Esta magia concede ao alvo 1d8 pontos de vida temporários. Esses pontos de vida podem superar o valor base de pontos de vida e serão os primeiros a serem perdidos em caso de ferimentos.

Andar sobre as águas

Divina 4, 5 | Alcance: toque | Duração: 1d4 turnos +1 turno/nível

Com esta magia, o alvo tocado adquire a habilidade de andar sobre líquidos e solos instáveis como se estivesse em solo firme. Se memorizada como uma magia de 5º círculo, o clérigo poderá usar esta magia em até dois alvos tocados.



Animar corda

Arcana 1 | Alcance: 250 metros + 3 metros/nível | Alvo: corda de até 15m de comprimento + 1,5m por nível | Duração: 1 turno/nível

O mago consegue animar uma corda ou um objeto semelhante a uma corda. Os comandos possíveis são: enroscar, amarrar, enrolar e aprisionar, bem como as inversões (esticar, desamarra, desenrolar e libertar). Lançar um comando corresponde a uma ação de movimento. A corda só pode envolver uma criatura que esteja a 50 centímetros de distância, devendo ser jogada sobre o alvo para que a magia seja lançada e surta efeitos.

Animar objetos

Divina 6 | Alcance: raio de 10m + 3m/nível | Duração: 1d4 turnos + 1 turno/nível

O clérigo consegue dar vida a objetos inanimados que acatarão qualquer ordem dada por ele. O objeto animado terá as mesmas estatísticas do clérigo.

Apagar

Arcana 1 | Alcance: toque | Duração: permanente

Esta magia remove qualquer conteúdo escrito de qualquer superfície. O que estava escrito em cartas, documentos, pergaminhos, mapas e etc. é totalmente apagado.

Caso a escrita seja parte de uma magia, use as mesmas regras de dissipar magias para determinar as chances de sucesso.

Apodrecimento

Divina 1 | Alcance: toque | Duração: permanente

Esta magia apodrece comida e bebida, deteriorando-a e tornando-a imprópria para o consumo.

Aprisionamento

Arcana 9 | Alcance: raio de 10 metros + 3 metros/nível | Duração: especial (ver texto) | Jogada de proteção: JP+SAB nega

Esta poderosa magia tem como objetivo invocar uma criatura extraplanar e aprisioná-la no plano material até que ela aceite realizar uma tarefa para o mago. Uma vez que a tarefa é cumprida, a criatura é automaticamente enviada ao seu plano original.

A criatura convocada tem que ter seu nome conhecido e, uma vez aprisionada no plano material, pode ou não concordar com a chantagem do mago, podendo inclusive atacá-lo.

Se a criatura for bem-sucedida em uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria, a magia não funcionará e a criatura permanecerá em seu plano original.

A melhor forma de se proteger é construir em torno do portal um círculo de proteção com materiais místicos. Esse círculo custa 100 PO para cada dado de vida da criatura. Mesmo assim há sempre uma chance de 1% do círculo de proteção falhar para cada dado de vida da criatura aprisionada.

Aprisionar alma

Arcana 8 | Alcance: raio de 10 metros + 3 metros/nível | Duração: permanente

Esta magia cria uma gema de aprisionamento etéreo com um gatilho inscrito (a última palavra da execução da magia), que faz com que aquele que a segure e pronuncie a palavra inscrita tenha imediatamente a sua alma sugada para dentro da gema.

O valor da gema deve ser proporcional ao poder da alma aprisionada, custan-

do 1.000 PO para cada dado de vida da criatura. Almas aprisionadas não morrem e podem retornar para qualquer outro corpo recém-morto, caso a gema seja destruída.

Arma abençoada

Divina 1 | Alcance: toque | Duração: 1d4 turnos +1 turno/nível

Esta magia permite ao clérigo abençoar qualquer arma natural de pedra ou de madeira não mágica, concedendo-lhe um bônus de +1 no ataque. A arma abençoada recebe ainda um bônus de +1d4 no dano causado.

Arma encantada

Arcana 4 | Alcance: toque | Duração: 1d6 turnos +1 turno/nível

Esta magia transforma uma arma mundana em uma arma temporariamente mágica, com bônus de +1 nas jogadas de ataque e +1 no dano. Esta magia é a magia básica para a criação de armas mágicas.

Armadilha de fogo

Arcana 4, Divina 2 | Alcance: toque | Duração: permanente | Jogada de proteção: JP+DES reduz o dano pela metade

O personagem cria uma armadilha engatilhada em qualquer objeto que possa ser aberto (como um baú, livro, porta, gaveta, etc.), que explode em chamas assim que for aberto.

A explosão causa a todos em um raio de 2m do objeto 1d4 pontos de dano + 1 ponto de dano por nível do personagem que a conjurou. Uma jogada de proteção modificada pela Destreza reduz o dano pela metade.

O objeto encantado com esta magia não é afetado pelos efeitos desta explosão.

Aterrorizar

Arcana 2 | Alcance: raio de 10 metros + 3 metros/nível | Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível | Jogada de proteção: JP+SAB nega

Todas as criaturas com menos de 5 dados de vida e que estejam no raio de alcance da magia ficarão automaticamente aterrorizadas caso falhem em uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria. Criaturas aterrorizadas sofrem com o medo, tremendo descontroladamente e recebendo uma penalidade de -2 em todas as suas jogadas, sofrendo ainda com uma chance de 5% por nível do mago de soltar quaisquer objetos que estejam segurando.

Barreira de lâminas

Divina 6 | Alcance: raio de 10 metros + 3 metros/nível | Duração: 1d6 turnos +1 turno/nível | Jogada de proteção: JP+DES reduz o dano pela metade

Esta magia cria uma barreira de afiadas lâminas que envolvem o clérigo. Qualquer criatura que tentar invadir a área da barreira levará 8d6 pontos de dano, que podem ser reduzidos pela metade caso seja bem-sucedida em uma jogada de proteção modificada pela Destreza.

Bastão em serpente

Divina 4 | Alcance: raio de 10 m + 3 m/ nível | Duração: 1d4 turnos + 1 turno/nível

O clérigo pode transformar bastões não mágicos de madeira em serpentes, que atacarão ao seu comando. A quantidade convertida é de 1d4 bastões + 1 por nível do clérigo. Cada serpente possui 2 DVs e há uma chance de 5% por nível do clérigo de ser venenosa.



Baú secreto

Arcana 5 | Alcance: especial (ver texto) | Alvo: baú | Duração: 60 dias ou até ser dispensado

Com esta magia o mago consegue esconder um baú no plano etéreo por até 60 dias, podendo recuperá-lo à vontade. O baú pode conter 1m³ de espaço para cada nível do mago. Se uma criatura viva for colocada no baú, ela viverá normalmente, respirando, se alimentando, bebendo e envelhecendo.

Para recuperar o baú é preciso se concentrar por um turno inteiro, e ele aparecerá ao lado do mago.

Caso o baú permaneça no plano etéreo por mais de 60 dias, existe uma chance diária e cumulativa de 5% do baú se perder para sempre.

Bênção

Divina 2 | Alcance: toque | Duração: 1d4 turnos + 1 turno/nível

A bênção é concedida pelo deus adorado pelo clérigo, concedendo ao alvo tocado um bônus de +1 nas jogadas de ataque e nas jogadas de proteção modificadas pela Sabedoria para cada 3 níveis de clérigo.

Bola de fogo

Arcana 3, 7 | Alcance: raio de 10 metros + 3 metros/nível | Duração: instantânea | Jogada de proteção: JP+DES reduz o dano pela metade

Um projétil semelhante a uma pequena pérola de chamas é disparado do dedo do mago, para explodir em chamas no lugar alvo. O raio da explosão é de 6 metros e o dano é de 1d6 por nível do mago (máximo 10d6). A explosão se adapta ao volume disponível.

Um sucesso em uma jogada de proteção modificada pela Destreza reduz o dano desta magia pela metade. Se memorizada como uma magia de 7º círculo, a explosão da bola de fogo pode ser adiada por até 10 minutos.

Bom fruto

Divina 2 | Alcance: toque | Duração: especial (ver texto)

Com esta magia, o clérigo é capaz de abençoar 2d4 frutos e torná-los mágicos. Aquele que comer destes frutos recuperará 1 ponto de vida perdido por nível do clérigo.

A cada 24 horas, apenas 8 pontos de vida podem ser recuperados com esta magia.

Cântico

Divina 2 | Alcance: raio de 10 metros + 3 metros/nível | Duração: especial (ver texto)

O clérigo, entoando cantigas religiosas, concede a seus aliados um bônus de +1 para cada 3 níveis do clérigo em todas as jogadas dentro da área de alcance da magia, enquanto amaldiçoa simultaneamente os inimigos com uma penalidade de -1 em todas as jogadas na mesma área.

A magia estará ativa enquanto o clérigo estiver entoando o cântico e cessará caso receba dano, se locomova ou seja impedido de falar.

Cativar

Divina 2 | Alcance: raio de 10 metros + 3 metros/nível | Duração: especial (ver texto) | Jogada de proteção: JP+SAB nega

O clérigo consegue atrair a atenção de uma plateia, mesmo que não compreendam perfeitamente a sua linguagem. Para resistir, é preciso uma



Bola de fogo: pura pirotecnia mortal e traíçoeira.

jogada de proteção modificada pela Sabedoria. Os afetados permanecerão imóveis e indiferentes a tudo o que ocorrer à sua volta. Pessoas que estavam com atitudes hostis em relação ao clérigo antes da magia recebem um bônus de +4 na jogada de proteção para resistir à magia.

O efeito durará enquanto o clérigo estiver falando com a plateia (máximo de 1 hora) ou até serem atacados.

Cativar animais

Divina 1 | Alcance: raio de 3 metros + 1 metro/nível | Duração: permanente | Jogada de proteção: JP+SAB nega

Com esta magia é possível acalmar e conquistar a confiança de animais selvagens e criaturas não inteligentes.

Os animais podem fazer uma jogada de proteção para resistir e mesmo assim apenas serão cativados caso a intenção do clérigo seja realmente sincera. Caso o clérigo esteja com segundas intenções (como enganar, comer, caçar, aprisionar e etc.), os animais perceberão e sequer precisarão fazer a jogada de proteção.

Animais que forem cativados seguirão o clérigo, que pode ainda lhes treinar e ensinar pequenos truques.

Causar ferimentos

Divina 1, 4, 5, 6 | Alcance: toque | Duração: instantânea | Jogada de proteção: JP+CON nega

Causa 1d8 pontos de dano +1 ponto de dano por nível (até um máximo de +4)



Esta magia pode ser memorizada como uma magia de 4º círculo para causar 2d8 pontos de dano +1 de dano por nível (até um máximo de +8), ou como uma magia de 5º círculo, para causar 3d8 pontos de dano +1 de dano por nível (até um máximo de +12), ou como uma magia de 6º círculo, para matar o alvo. Uma jogada de proteção modificada pela Constituição nega esses efeitos.

Chuva de meteoros

Arcana 9 | Alcance: raio de 100 metros + 10 metros/nível | Duração: instantânea | Jogada de proteção: JP+DES reduz o dano pela metade

Pequenos meteoros saem das mãos do mago e explodem em bolas de fogo onde ele quiser. O mago pode jogar 4 bolas de fogo normais que causam 10d6 pontos de dano ou 8 bolas de fogo de 3 metros de diâmetro que causam 5d6 pontos de dano. Uma jogada de proteção modificada pela Destreza reduz o dano pela metade.

Círculo de fé

Divina 1 | Alcance: toque | Duração: especial (ver texto)

Com esta magia, um grupo de clérigos consegue ampliar os efeitos das magias lançadas pelo clérigo mais poderoso do grupo, que deve ficar ao centro enquanto os outros fazem um círculo com as mãos e entoam cânticos sagrados ao seu redor.

O clérigo no centro do grupo lança o círculo de fé e, para cada clérigo que estiver compondo o círculo, será considerado como se fosse um nível mais alto, até um máximo de +5. O ganho de níveis também pode ser utilizado para afastar mortos-vivos, e os efei-

tos desse círculo durarão até o clérigo principal descansar.

Círculo tentacular

Arcana 4 | Alcance: 30 metros + 3 metros/nível | Duração: 1 turno/nível | Ataque: ataque de toque

Essa magia conjura um círculo de tentáculos viscosos, cada um com 3 metros de comprimento. Esses tentáculos podem tentar agarrar criaturas que estejam na área, aprisionando-as e esmagando-as.

Para tentar agarrar uma criatura, o tentáculo fará um ataque de toque com bônus de ataque equivalente a 10+nível do mago. Tendo sucesso, a criatura agarrada fará uma jogada oposta de Força contra o tentáculo (FOR 19) para tentar escapar. Caso não consiga, sofrerá 1d6+4 pontos de dano por turno, até que a magia acabe.

Qualquer criatura que entre na área durante o tempo de efeito da magia será imediatamente atacada. Criaturas que eventualmente consigam se livrar dos tentáculos terão a sua movimentação reduzida pela metade. Os tentáculos são imunes a qualquer tipo de dano.

Clarividência

Arcana 3 | Alcance: especial (ver texto) | Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível

Esta magia permite ao mago se concentrar em um lugar específico que já conheça para conseguir visualizar o local como se estivesse lá fisicamente.

Clone

Arcana 8 | Alcance: toque | Duração: especial (ver texto)

Através desta magia, o mago cria um clone perfeito do alvo (incluindo pen-

samentos e conhecimento) ao retirar-lhe um pedaço de sua carne. O clone cresce, e estará pronto em até 1d4 dias. Se o clone ficar pronto enquanto a criatura original ainda estiver viva, ele tentará de todas as maneiras matar o ser original para substituí-lo.

Se o clone ou o original não conseguir destruir o seu alter ego, ambos ficarão completamente insanos em 1d4 meses.

Coluna de chamas

Divina 5 | Alcance: raio de 2 metros e até 10 metros de altura | Duração: instantânea | Jogada de proteção: JP+DES reduz o dano pela metade

Esta magia faz com que uma coluna de 2 metros de raio e até 10 metros de altura saia do chão e queime tudo o que estiver dentro dessa área, causando 6d8 de dano. Uma jogada de proteção modificada pela Destreza reduz o dano pela metade.

Comando

Divina 1 | Alcance: raio de 10 metros + 3 metros/nível | Duração: 1d4 turnos + 1 turno/nível | Jogada de proteção: JP+SAB nega

Esta magia permite ao clérigo dar uma ordem simples e direta a um alvo que falhe em uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria. A vítima deve entender a linguagem do clérigo e obedecer à ordem cegamente.

As ordens mais comuns costumam ser pare, volte, fuja, corra, caia, renda-se, etc.

Comunhão

Divina 5 | Alcance: pessoal | Duração: especial (ver texto)

Esta magia faz com que poderes superiores respondam a até 3 perguntas mentalmente ao clérigo. As respostas

devem ser sempre dadas com um “sim”, “não” ou “talvez”. Esses poderes superiores apenas responderão a uma tentativa de comunhão a cada 2 semanas.

Concha antimágia

Arcana 6 | Alcance: pessoal | Duração: 1d4 turnos + 1 turno/nível

Uma concha de força mágica envolve o mago, impedindo que qualquer efeito mágico entre ou saia da concha.

Concha de proteção

Divina 5 | Alcance: pessoal | Duração: 1d4 turnos + 1 turno/nível

Uma concha de força mágica envolve o clérigo impedindo que qualquer efeito físico entre ou saia da concha.

Cone de gelo

Arcana 5 | Alcance: especial (ver texto) | Duração: instantânea | Jogada de proteção: JP+DES reduz o dano pela metade

Esta magia cria um cone de gelo com 1,5 metros de comprimento e 30 centímetros de diâmetro por nível do mago. O cone sai de suas mãos e causa 1d4 de dano + 1 de dano por nível. Uma criatura atingida por esta magia deve fazer uma jogada de proteção modificada pela Destreza ou ficará presa em uma fina camada de gelo por 1d6 turnos. Se o gelo for danificado, ela se liberta automaticamente.

Confusão

Arcana 4 | Alcance: raio de 10 metros + 3 metros/nível | Duração: 1d4 turnos + 1 turno/nível | Jogada de proteção: JP+SAB nega

Esta magia causa confusão mental em alvos inteligentes, que passarão a agir de forma aleatória. Uma jogada de 2d6



determinará o efeito: 2-5 atacarão o mago e seus aliados; 6-8 ficarão inativos e confusos; 9-12 atacarão uns aos outros. Confusão afeta no máximo 2d6 criaturas + 1 criatura adicional a cada 4 níveis do mago.

Essas criaturas podem realizar uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria para não serem afetadas pela magia.

Conjurar animais

Divina 6 | Alcance: raio de 10 metros + 3 metros/nível | Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível

O clérigo convoca animais das redondezas para servirem como seus aliados. Qual criatura será conjurada e a quantidade de criaturas será determinada com uma jogada de 1d6, e de acordo com o ambiente onde o clérigo estiver e do tamanho do animal: 1 criatura do tamanho de um humano ou maior, 3 do tamanho de um felino grande como um leão ou tigre ou 6 menores como um lobo ou raposa.

Os animais obedecem aos comandos do clérigo até serem atacados, maltratados ou dispensados.

Consagrar

Divina 5 | Alcance: toque | Área: raio de 12 metros ao redor do local tocado | Duração: permanente

Consagrando um local faz com que este se torne sagrado. Os efeitos de um local sagrado são:

- o local é protegido contra criaturas caóticas;
- todos os bônus de Carisma para afastar mortos-vivos recebem adicional de +4, e todos os bônus de Carisma para controlar mortos-vivos recebem

penalidade de -4;

- qualquer corpo enterrado no local não se levantarão como morto-vivo.

Constricção

Divina 1 | Alcance: raio de 10 metros + 3 metros/nível | Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível

O clérigo consegue animar todas as plantas dentro de um raio de até 10 metros para que agarrem e apertem todos os seres vivos que passarem por ali. Todos que tentem se locomover terão sua movimentação reduzida em 1 metro para cada 6 turnos que passarem na área.

Controlar o clima

Arcana 6, Divina 7 | Alcance: especial (ver texto) | Duração: 1 hora + 10 minutos/nível

Com esta magia, o personagem é capaz de modificar o clima de acordo com sua vontade. É capaz de extinguir ventos, chuvas, nevascas, tornar o céu limpo, dissolver um tornado ou até mesmo criar todas essas intempéries.

Convocar insetos

Divina 3 | Alcance: raio de 10 metros + 3 metros/nível | Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível

Esta magia招oca uma nuvem de insetos voadores (vespas, abelhas e moscas) ou um tapete de insetos rasujantes (formigas, besouros, etc.) que atacará um alvo indicado pelo clérigo. O alvo pode tentar se desvencilhar dos insetos, e assim reduzir o tempo da duração pela metade e levar apenas 1d3 pontos de dano por turno. Caso deseje ignorar a nuvem, o alvo recebe 1d4 pontos de dano por turno e recebe -1 nas suas jogadas de ataque e de dano.

Convocar relâmpagos

Divina 3 | Alcance: raio de 100 metros + 10 metros/nível | Duração: 1d4 turnos + 1 turno/nível | Jogada de proteção: JP+DES reduz o dano pela metade

Esta magia招oca relâmpagos a partir de um céu carregado, com nuvens negras e prestas a despejar chuva, os direcionando a um ponto específico. Para convocar um relâmpago, o clérigo deve se concentrar por um turno inteiro e, no início do próximo turno, o relâmpago cairá em qualquer ponto escolhido por ele, desde que dentro do alcance da magia. O relâmpago causa a todos em um raio de 3 metros em torno do ponto onde o relâmpago caiu 2d8 pontos de dano +1d8 pontos de dano adicional por nível do clérigo.

Uma jogada de proteção modificada pela Destreza reduz esse dano pela metade. O clérigo ainda pode convocar 1 relâmpago a cada 2 turnos (1 para convocar e outra para direcionar), enquanto estiver concentrado e não realizar nenhuma outra ação.

Criar água

Divina 1 | Alcance: raio de 3 metros + 1 metro/nível | Duração: permanente

Esta magia cria uma pequena quantidade de água potável para até 2 homens por nível do clérigo (até o nível 10). Do nível 11 em diante, o clérigo consegue criar água suficiente para 4 homens por nível.

Criar alimentos

Divina 3 | Alcance: raio de 3 metros + 1 metro/nível | Duração: permanente

Esta magia cria uma pequena quantidade de comida para até 2 homens por nível do clérigo (até o nível 10). Do

nível 11 em diante, o clérigo consegue criar alimentos suficiente para 4 homens por nível.

Criar chamas

Divina 2 | Alcance: pessoal | Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível | Ataque: toque à distância

Esta magia cria nas mãos do clérigo uma chama do tamanho de uma tocha, que, apesar de não ferir o clérigo, causa dano normal de fogo, além de queimar materiais inflamáveis.

O clérigo pode arremessar as chamas que foram criadas. Para tal, deve realizar uma jogada de ataque de toque à distância com +1 para cada 2 níveis na classe.

Criar passagens

Arcana 5 | Alcance: raio de 3 metros + 1 metro/nível | Duração: 30 minutos

Esta magia cria uma passagem ilusória (porém efetiva), como se fosse um buraco através de rocha sólida (paredes, muros, portas) com cerca de 2 metros de altura e 3 metros de largura.

O mago pode criar passagens em barreiras de até 2 metros de espessura a cada 5 níveis. Após o encerramento da duração da magia, a passagem se fecha, matando automaticamente todos que estiverem no seu interior.

Criar fogo

Divina 4 | Alcance: raio de 10 metros + 3 metros/nível | Duração: 1d4 turnos +1 turno/nível

Esta magia cria uma fonte de fogo comum do tamanho de uma fogueira. Após a duração da magia, todo o fogo se extingue, mas os materiais queimados não retornam ao normal.



Curar doenças

Divina 3 | Alcance: toque | Duração: instantânea

Esta magia cura qualquer doença que acometa ao alvo, incluindo as que foram causadas por magia.

Curar ferimentos

Divina 1, 4, 5, 6 | Alcance: toque | Duração: instantânea

Cura 1d8 pontos de vida +1 PV por nível (até um máximo de +4). Esta magia pode ser memorizada como uma magia de 4º círculo para curar 2d8 pontos de vida +1 PV por nível (até um máximo de +8), ou como uma magia de 5º círculo, para curar 3d8 pontos de vida +1 PV por nível (até um máximo de +12), ou como uma magia de 6º círculo, para curar qualquer ferimento, doença ou condição que debilite a saúde do alvo, como cegueira, surdez e efeitos mentais, restaurando ainda membros perdidos e recuperando todos os pontos de vida ao seu nível máximo.

Definhar

Divina 7 | Alcance: toque | Duração: instantânea | Jogada de proteção: JP+CON nega

Esta magia concede ao clérigo a habilidade de drenar níveis e pontos de atributos de um personagem. Apenas 1 nível ou 1 ponto de atributo pode ser drenado





D

por vez. Uma jogada de proteção modificada pela Constituição nega este efeito.

Desejo

Arcana 7, 9 | Alcance: especial (ver texto) | Duração: especial (ver texto) | RM: não

Tida como a magia mais poderosa já criada, o Desejo pode ser fonte de poderes e perigos inimagináveis, já que realiza desejos ilimitados do mago, porém pode punir com extrema rigidez desejos ambíguos e malfeitos. Se preparada como uma magia de 9º círculo, o mago pode realizar Desejos que emulem magias de até 8º círculo sem grandes problemas. Mas desejos que almejem efeitos grandiosos e complexos podem ser arriscados, pois a forma como o desejo é realizado é de extrema importância, uma vez que a intenção original do mago pode ser distorcida, realizando um efeito literalmente correto, porém indesejado. Se preparada como uma magia de 7º círculo, o mago pode realizar Desejos que emulem magias de até 5º círculo, e apenas por períodos limitados de tempo.

Desintegrar

Arcana 6 | Alcance: raio de 3 metros + 1 metro/nível | Duração: instantânea | Jogada de proteção: JP+CON evita e modifica o dano

Esta magia faz matéria (mundana ou mágica) desaparecer por completo, virando pó. O alvo pode fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição para evitar a desintegração, sofrendo 8d8 pontos de dano.

Deslocamento

Arcana 3 | Alcance: criatura tocada | Duração: 1 turno/nível

Esta magia faz com que o alvo pareça estar a 50 centímetros de distância do

local em que realmente está. Todos os ataques bem-sucedidos contra o alvo possuem 50% de chance de erro. A magia Visão da verdade revela a real localização do alvo.

Despedaçar

Arcana 2 | Alcance: especial (ver texto) | Duração: instantânea

Esta magia cria um ruído extremamente agudo, que quebra materiais a até 1,5 m de distância do ponto em que a magia foi lançada. Vidros, cristais, porcelanas, cerâmicas e materiais semelhantes podem ser quebrados com esta magia.

Detectar alinhamento

Divina 1, Arcana 2 | Alcance: raio de 10 metros + 3 metros/nível | Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível

Esta magia possibilita ao personagem que se concentrar por um turno inteiro detectar a aura de uma pessoa ou objeto, determinando assim o seu alinhamento. Alinhamentos mágicamente ocultos se revelarão sempre como neutros.

Detectar armadilhas

Divina 2 | Alcance: raio de 3 metros + 1 metro/nível | Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível

O clérigo consegue identificar mágicamente qualquer armadilha, como um ladrão faria. Apenas armadilhas não mágicas são detectadas desta forma.

Detectar invisibilidade

Arcana 2 | Alcance: raio de 10 metros + 3 metros/nível | Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível

O mago consegue detectar objetos e criaturas invisíveis, como se fossem normalmente visíveis.



D

Detectar magia

Arcana 1, Divina 1 | Alcance: raio de 10 metros + 3 metros/nível | Duração: 1d6 turnos +1 turno/nível

O personagem pode perceber em lugares, pessoas ou coisas, a presença de uma magia. Os alvos detectados emitem um leve brilho azulado, que não é perceptível aos olhos das outras pessoas. Caso o alvo seja caótico, a aura emitirá um brilho errático. Por exemplo: itens mágicos podem ser descobertos desta forma, assim como a presença de um feitiço secretamente colocado em uma pessoa.

Detectar mentiras

Divina 4 | Alcance: pessoal | Duração: 1d4 turnos + 1 turno/nível

Com esta magia, o clérigo é capaz de perceber se uma pessoa está mentindo, mas não revela a verdade nem se o alvo está se evadindo nas respostas. Caso o alvo responda algo falsamente, mas acreditando no que diz, a mentira não é detectada.

Detectar mortos-vivos

Divina 1, Arcana 1 | Alcance: 50 metros | Área: cone | Duração: até 1 minuto/nível

Com esta magia o personagem consegue detectar a aura que envolve mortos-vivos. O alcance desta magia consegue ultrapassar diversas barreiras, mas 1 metro de pedra, 5 centímetros de metal ou uma fina folha de chumbo bloqueiam seus efeitos. A quantidade de informação revelada depende do tempo despendido com a análise.

1º turno: detecta a presença ou ausência de mortos-vivos.

2º turno: determina a quantidade de auras de mortos-vivos, além da força

da aura mais poderosa. Se o personagem que está usando a magia for ordeiro, ao detectar uma aura insuportável de um morto-vivo com o dobro de DV que possui, ficará tonto por 1 turno e a magia perderá o efeito.

O personagem tonto sofrerá penalidade de -1 em todas as suas jogadas e na CA, e esse efeito pode ser negado por uma JP+CON.

3º turno: determina a força e localização de cada aura. Se uma aura estiver fora da linha de visão, o personagem detecta a sua direção, mas não sua localização exata.

Força da aura: a força da aura é determinada pela quantidade de DV do morto-vivo, seguindo a tabela a seguir.

T8-3: Força da Aura

DV	Força da aura	Duração do resquício
1 ou menos	Fraca	1d6 turnos
2-4	Moderada	1d6 minutos
5-10	Forte	1d6 x 10 minutos
11 ou mais	Insuportável	1d6 dias

Resquício da aura: quando um morto-vivo é destruído, a sua aura deixa um resquício impregnando o local, como uma lembrança do caos que um dia esteve ali. Se o personagem lança Detectar mortos-vivos naquele local, a magia indica uma aura sutil, quase imperceptível.

O tempo que o resquício da aura permanecerá impregnando o local é determinado pela quantidade de DV do morto-vivo. Personagens não conseguem descansar em uma área impregnada com esta aura.

Detectar venenos

Divina 1 | Alcance: pessoal | Duração: 1d4 turnos + 1 turno/nível

Esta magia possibilita ao clérigo detectar se há veneno em um objeto, comida ou ferimento.

Disco flutuante

Arcana 1 | Alcance: 50m + 1,5m/2 níveis | Duração: 1 hora/nível

Com esta magia, o mago cria um disco flutuante de 1 metro de diâmetro, que o segue e carrega a sua carga. O disco consegue carregar 50 quilos por nível de mago. O disco flutua a 1 metro do chão e se mantém sempre reto. A não ser que receba outro comando, o disco se manterá sempre a 1,5m de distância do mago.

Quando o efeito da magia acaba, o disco simplesmente desaparece, derrubando tudo o que estava sobre ele. O disco também desaparece quando a distância entre ele e o mago for superior ao alcance da magia ou quando existir uma distância superior a 1 metro entre ele e o chão sobre o qual paira.

Dissipar magia

Arcana 3, Divina 3 | Alcance: raio de 10 metros + 3 metros/nível | Duração: permanente

Esta magia pode ser usada para dissipar completamente os efeitos de outra magia, lançada sobre um objeto ou área. A jogada para tentar dissipar a magia é de 1d20 + nível do persona-

gem que está lançando a magia, e a dificuldade é de 5 + círculo da magia a ser dissipada + nível do personagem que lançou a magia a ser dissipada. Magos só podem dissipar magias arcana e clérigos só podem dissipar magias divinas. Esta magia não é capaz de desencantar permanentemente um item mágico, mas suprime seus efeitos por 10 minutos.

Dissipar o caos/ordem

Divina 5 | Alcance: toque | Duração: 1d4 turnos + 1 turno/nível

Esta magia é similar à magia Dissipar magia, mas ela afeta apenas magias com origem caótica ou ordeira, além de ser restrita aos clérigos.

Drenar vida

Arcana 4 | Alcance: 50 metros + 1,5 metros/2 níveis | Duração: até ser restaurado | RM: sim

O efeito desta magia é representado por um raio negro de energia negativa que é lançado do dedo do mago em direção a uma criatura. O mago deve fazer uma jogada de ataque de toque, desconsiderando o bônus da armadura (mas não do escudo) para cálculo da CA.

Se o ataque for bem-sucedido, o alvo receberá 1d4 níveis negativos. Caso o alvo receba níveis negativos que o deixe abaixo do nível 1, morrerá automaticamente. Cada nível negativo dá ao alvo -1 em todas as jogadas e perde 1 DV por nível drenado.

Caso o alvo seja um mago ou um clérigo, perderá ainda as magias memorizadas do círculo mais alto. Caso um morto-vivo seja atingido por esta magia, ganhará 1d4x5 PV temporários por 1 hora.



Encantar item

Arcana 6 | Alcance: toque | Duração: especial (ver texto)

Esta magia é utilizada para imbuir efeitos mágicos a qualquer item. Ela deve ser lançada sobre o objeto no início do processo e permanecerá ativa pelo tempo de duração da magia.

Se essa magia for lançada sobre um item mágico, todos os efeitos são realizados normalmente. Cabe ao mestre determinar eventuais custos e tempo necessário para esse encantamento.

Encontrar o caminho

Divina 6 | Alcance: pessoal | Duração: 1d4 turnos + 1 turno/nível

O clérigo se concentra e percebe naturalmente o caminho mais rápido para sair de uma área qualquer, ainda que feita com a intenção de complicar a saída, como masmorras e labirintos. O caminho mais rápido não necessariamente é o caminho mais seguro.

Enfeitiçar monstros

Arcana 4 | Alcance: especial (ver texto) | Duração: 1 hora + 10 minutos/nível | Jogada de proteção: JP+SAB nega

Esta magia possui o mesmo efeito da magia Enfeitiçar pessoas, mas limitada a monstros e criaturas não humanoides com até 3 dados de vida.

Enfeitiçar multidões

Divina 7 | Alcance: especial (ver texto) | Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível | Jogada de proteção: JP+SAB nega

Esta magia possui o mesmo efeito da magia Enfeitiçar pessoas, mas seus efeitos são em larga escala, afetando até 20 DVs para cada 5 níveis do clérigo.

Enfeitiçar pessoas

Arcana 1 | Alcance: especial (ver texto) | Duração: 1 hora + 10 minutos/nível | Jogada de proteção: JP+SAB nega

Esta magia afeta humanoides vivos médios ou pequenos. O alvo passa a considerar o mago um amigo respeitável e confiável, obedecendo todas as suas ordens, desde que não possuam clara ameaça a sua integridade.

Ordens como atacar serão sempre seguidas, mesmo que o alvo a ser atacado seja infinitamente mais poderoso que o alvo da magia.

Um sucesso em uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria nega o efeito desta magia. Se a criatura enfeitiçada for ferida, ela tem direito a uma nova jogada de proteção.

Enfraquecer o intelecto

Arcana 5 | Alcance: 300 metros + 30 metros/nível | Alvo: 1 criatura | Jogada de proteção: JP+SAB nega

Se a criatura alvo falhar em uma JP+SAB, sua Inteligência e seu Carisma caem para 1.

A criatura afetada não consegue se comunicar, compreender linguagem, lançar magias arcanas, afastar mortos-vivos ou realizar qualquer tipo de ação que envolva INT ou CAR. Porém, ela retém o conhecimento a respeito de quem são seus aliados, podendo segui-los e defendê-los. O alvo permanece nesse estado até que receba a magia Curar ferimentos (6º círculo) ou Desejo.

Uma criatura que consiga lançar magias arcanas tem uma penalidade de -4 nas jogadas de proteção.

Escudo arcano

Arcana 1 | Alcance: pessoal | Duração: 1d4 turnos + 1 turno/nível

O mago invoca um escudo invisível que o protege de ataques físicos, sejam projéteis e outros ataques à distância, ou corpo-a-corpo. O escudo arcano equivale a uma armadura com bônus de +4, e absorve totalmente o dano causado por mísseis mágicos. Se a classe de armadura do mago já for superior à fornecida por esta magia, esta não causa efeito, a não ser no que diz respeito à absorção do dano dos mísseis mágicos.

Escudo de fogo

Arcana 4 | Alcance: pessoal | Duração: 1d4 turnos + 1 turno/nível

Esta magia cria um escudo de chamas fantasmagóricas que queima qualquer criatura adjacente ao mago, causando 1d6 pontos de dano por turno. O Escudo de fogo também dá ao mago um bônus de +2 em qualquer jogada de proteção contra dano de fogo, seja ele mágico ou não.

Escuridão

Arcana 2 | Alcance: raio de 10 metros + 3 metros/nível | Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível

Esta magia cria uma área de escuridão que é impenetrável até mesmo para a visão no escuro. As magias Luz ou Dissipar magia podem ser utilizadas para cancelar a Escuridão.

Esfera flamejante

Arcana 2 | Alcance: raio de 3 metros + 1 metro/nível | Duração: 1d4 turnos + 1 turno/nível

O mago cria uma esfera de chamas ras-tejante que se move até 10 metros por turno, de acordo com o seu comando.

A esfera causa 2d6 pontos de dano em qualquer alvo que estiver dentro dela e 1d6 pontos de dano em qualquer alvo que fique a até 1,5 metros da esfera. Cabe ao mago direcionar a esfera, do contrário ela ficará paralisada até o término da duração da magia.

Esfera gélida

Arcana 6 | Alcance: especial (ver texto) | Duração: especial (ver texto) | Jogada de proteção: JP+DES reduz o dano pela metade

Esta magia pode ser utilizada de três formas diferentes:

Esfera Congelante: Um pequeno globo de matéria congelante se forma na mão do mago, podendo ser usada para congelar todo e qualquer material líquido à base de água com que entre em contato. Uma superfície de 30 m² com até 20 centímetros de espessura por nível do mago pode ser congelada.

Raio Gélido: Um pequeno e fino raio de energia gelada sai dos dedos do mago para atingir uma única vítima, causando 1d4 pontos de dano +1 de dano por nível. Uma jogada de proteção modificada pela Destreza reduz esse dano pela metade.

Globo de Frio: uma pedra pequena, do tamanho de uma pedra de funda é criada e, ao ser arremessada, se quebra no impacto causando 6d6 pontos de dano em todas as criaturas em uma distância de até 3 metros do ponto da explosão. Se o globo não for arremessado, ele se quebra em até 1d4+1 rodadas causando o dano normalmente a todos que estejam a até 3 metros de distância. Uma jogada de proteção modificada pela Destreza reduz esse dano pela metade.

Esfera prismática

Arcana 9 | Alcance: raio de 3 metros + 1 metro/nível | Duração: 1d4 turnos + 1 turno/nível | Jogada de proteção: JP+CON nega

Uma esfera multicolorida com 3 metros de diâmetro encobre o mago como se fosse uma enorme bolha de proteção. Essa esfera é formada por 7 camadas coloridas que absorvem todos os ataques físicos direcionados a ele. Cada camada possui características individuais, e somem ao absorver um ataque qualquer. Da mais externa para a mais interna:

Vermelha: causa 12 pontos de dano ao toque e bloqueia magias de 1º círculo;

Laranja: causa 24 pontos de dano ao toque e bloqueia magias de 1º a 3º círculo;

Amarela: causa 48 pontos de dano ao toque e bloqueia magias de 1º a 4º círculo;

Verde: causa morte instantânea ao toque (jogada de proteção modificada pela Constituição para resistir) e bloqueia magias de 1º a 5º círculo;

Azul: petrifica ao toque (jogada de proteção modificada pela Constituição para resistir) e bloqueia todas as magias de 1º a 6º círculo;

Anil: destrói a alma ao toque, causando a morte (sem jogada de proteção) e bloqueia todas as magias divinas;

Violeta: causa insanidade ao toque, bloqueia todas as magias arcanas.

Expandir/encolher

Arcana 1 | Alcance: toque | Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível

Com esta magia o mago consegue aumentar ou encolher imediatamente o ta-

manho de uma pessoa em até 5% do tamanho original para cada nível de mago.

Êxtase temporal

Arcana 9 | Alcance: toque | Duração: permanente | Jogada de proteção: JP+CON nega

Esta magia coloca um alvo em estado permanente de torpor. O metabolismo da criatura se mantém apenas para mantê-lo vivo. O efeito da magia só cessa quando a palavra designada pelo mago é proferida ou se for dissipada. Uma jogada de proteção modificada pela Constituição nega este efeito.

Extensão

Arcana 4, 5, 6 | Alcance: especial (ver texto) | Duração: especial (ver texto)

Esta magia faz com que outra magia, já conjurada e ainda em atividade, tenha sua duração ampliada em 50%. Magias com duração instantânea ou permanente não são afetadas por uma Extensão.

O círculo da magia a ter a duração estendida é de acordo com o círculo utilizado para preparar a magia.

T8-4: Extensão

Círculo utilizado	Círculo da magia
4º	1º a 3º
5º	4º a 5º
6º	6º a 7º

Falar com animais

Divina 2 | Alcance: pessoal | Duração: 1d4 turnos + 1 turno/nível

O clérigo pode entender a linguagem dos animais e consegue se comunicar com eles. Esta magia não obriga que o animal fale com o clérigo, apenas permite que consigam se comunicar.

Falar com monstros

Divina 6 | Alcance: pessoal | Duração: 1d4 turnos + 1 turno/nível

O clérigo pode entender uma linguagem falada por um monstro específico e consegue se comunicar com ele. Esta magia não obriga que o monstro fale com o clérigo, apenas permite que consigam se comunicar.

Falar com plantas

Divina 4 | Alcance: pessoal | Duração: 1d4 turnos + 1 turno/nível

O clérigo pode entender a língua dos vegetais e consegue se comunicar com eles. Esta magia não obriga que a planta fale com o clérigo, apenas permite que consigam se comunicar.

Flecha de chamas

Arcana 3 | Alcance: raio de 10 metros + 3 metros/nível | Duração: 1d4 turnos + 1 turno/nível | Ataque: toque à distância

Com esta magia, o mago consegue criar flechas de fogo (1 para cada 5 níveis de mago) que causam 1d6 pontos de dano e outros 4d6 pontos de dano por fogo. Uma jogada de ataque de toque à distância é necessária para que os alvos sejam atingidos por essas flechas.

Força arcana

Arcana 2 | Alcance: toque | Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível

Esta magia pode ser conjurada em qualquer alvo vivo com Força maior ou igual a 1. Pela duração da magia, o alvo recebe 1 ponto extra para cada 5 pontos de Força que já possua. Assim, um homem de armas com Força 16 teria seu atributo aumentado para 19, enquanto um mago com Força 9 teria seu atributo aumentado para 10.

O cálculo deve ser sempre realizado com o valor original da Força do personagem, sem levar em conta outras magias, itens mágicos ou demais efeitos que ampliem o valor do atributo original.

Forma espectral

Arcana 3 | Alcance: pessoal | Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível

Com esta magia, o mago e seus pertences se transformam em matéria insubstancial, se tornando imune a ataques normais, sendo afetado apenas por magia ou armas mágicas.

Nesta forma, o mago pode atravessar portas e paredes de até 5 centímetros de espessura, mas não consegue voar, ou interagir com objetos físicos, o que o impede inclusive de atacar. Portas ou paredes reforçadas por chumbo impedem os efeitos desta magia.

Enquanto estiver insubstancial, o mago será ignorado por mortos-vivos e confundido com aparições e espetros.

Globo de invulnerabilidade

Arcana 6 | Alcance: pessoal | Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível

Esta magia cria um globo de proteção contra magias de 1º a 4º círculo, mas não impede que magias sejam conjuradas dentro do globo.



Idiomas

Divina 4 | Alcance: pessoal | Duração: 1d4 turnos + 1 turno/nível

Esta magia permite que o clérigo escolha um idioma e se torne fluente nele até o final da duração da magia.

Ilusão

Arcana 1 | Alcance: especial (ver texto) | Duração: especial (ver texto) | Jogada de proteção: JP+SAB nega

Enquanto mantiver sua concentração, o mago consegue criar a ilusão de uma criatura poderosa que consegue afetar e causar dano efetivo nos alvos que não forem bem-sucedidos a uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria. A ilusão possui CA 11 e só desaparece quando o mago desejar, se for dissipada ou atacada com sucesso.

Imobilizar monstros

Arcana 5 | Alcance: raio de 3 metros + 1 metro/nível | Duração: 1d4 turnos + 1 turno/nível | Jogada de proteção: JP+CON nega

Esta magia tem o mesmo efeito de uma Imobilizar pessoas, mas é restrita a monstros não humanoides.

Imobilizar pessoas

Arcana 3, Divina 2 | Alcance: especial (ver texto) | Duração: 1 hora + 10 minutos/nível | Jogada de proteção: JP+CON nega

O personagem escolhe 1d4 pessoas que ficam completamente imobilizadas, até um máximo de 20 DV de pessoas para cada 5 níveis do personagem. Uma jogada de proteção modificada pela Constituição nega este efeito. O personagem também pode escolher uma única pessoa para imobilizar. Nesse caso, a jogada de proteção é feita com -2 de penalidade.

Impor maldição

Divina 4 | Alcance: toque | Alvo: criatura tocada | Duração: permanente | RM: sim

O personagem impõe uma maldição sobre o alvo, causando um dos seguintes efeitos:

- penalidade de -1d6 em um atributo (até um mínimo de 1);
- penalidade de -4 em todas as jogadas.

A cada turno, o alvo tem 50% de chance de agir normalmente. Do contrário, não consegue realizar ação alguma. O personagem é livre para criar suas maldições, porém estas não devem ser mais poderosas que as aqui exemplificadas.

Imunidade à magia

Arcana 8 | Alcance: toque | Duração: 1d4 turnos + 1 turno/nível

Com esta magia, o mago pode proteger contra efeitos mágicos uma criatura para cada 4 níveis que possui. Essa proteção confere um bônus nas jogadas de proteção de +10 contra magias de 1º a 3º círculo, +6 contra magias de 4º a 6º círculo e +3 contra magias de 7º e 8º círculo.

Invisibilidade

Arcana 2, 3 | Alcance: toque | Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível

O alvo desta magia, seja este uma pessoa ou objeto, se torna totalmente invisível. Uma criatura invisível não pode ser atacada, a menos que sua localização aproximada seja conhecida, e esses ataques recebem ainda uma penalidade de -10.

A magia é dissipada se o alvo invisível realizar qualquer tipo de ataque ou lançar uma magia. Se preparada como

uma magia de 3º círculo, a magia torna invisível todas as criaturas e objetos em uma área de 3 metros de diâmetro.

Invoker criaturas

Arcana 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 | Alcance: especial (ver texto) | Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível

Com esta magia o mago é capaz de invocar 2d4 ajudantes que estejam nas redondezas para lhe prestar auxílio. Esses aliados o servirão até que a magia expire ou até que sejam mortos. As criaturas invocadas levam 1d4 turnos para aparecer e permanecerão por mais 1d6 turnos + 1 turno por nível ao lado do mago. A quantidade de DV das criaturas invocadas é equivalente ao círculo utilizado para preparar a magia:

T8-5: Invocar criaturas

Círculo utilizado	DV dos mon- stros
5	2
7	4
9	6
11	8
13	10
15	12
17	14

Labirinto

Arcana 8 | Alcance: raio de 3 metros + 1 metro/nível | Duração: especial (ver texto)

Esta magia cria uma realidade paralela para onde os alvos são enviados. Essa realidade é constituída de corredores, curvas, passagens e intersecções, como

um grande labirinto, e só será dissipada quando o alvo conseguir achar a saída do lugar. O tempo que se perde ao sair do lugar é inversamente proporcional à Inteligência do alvo. Para calcular, deve-se usar $20 - \text{Inteligência}$ em turnos, ou seja, um alvo com Inteligência 14 levaria 6 turnos para sair da realidade labiríntica.

Lâmina flamejante

*Divina 2 | Alcance: pessoal | Duração: 1d6 tur-
nos + 1 turno/nível | Ataque: ataque de toque*

Esta magia cria uma lâmina de fogo a partir da mão do clérigo para ser utilizada como uma espada que causa $1d4+4$ pontos de dano. É preciso realizar uma jogada de ataque de toque para acertar com a lâmina. Criaturas vulneráveis ao fogo, como trolls, recebem o dobro do dano.

Lentidão

*Arcana 3 | Alcance: raio de 3 metros + 1 me-
tro/nível | Duração: 1d6 turnos + 1 turnos/
nível | Jogada de proteção: JP+CON nega*

Todos dentro de uma área de 6 x 6 metros que não passarem em uma jogada de proteção modificada pela Constituição ficam lentos. Suas movimentações ficam reduzidas pela metade, e recebem uma penalidade de -2 em todas as jogadas e na CA.

Ler idiomas

*Arcana 1 | Alcance: pessoal | Duração: 10
minutos + 1 minuto/nível*

Esta magia permite que o mago decifre direções, instruções e fórmulas em idiomas desconhecidos a ele. Ela é particularmente útil para mapas de tesouro, muito embora não decifre nenhum enigma ou código, apenas permite que o mago consiga compreender o que está escrito



Ler magias

Arcana 1 | Alcance: pessoal | Duração: 1 hora + 10 minutos/nível

Esta magia permite que o mago decifre inscrições mágicas em objetos como livros, pergaminhos, armas, etc. Apesar desta magia não servir para identificar propriedades mágicas em itens, ela dá ao mago a capacidade de identificar, por exemplo, uma escrita mágica na lâmina de uma espada, ou palavras de proteção gravadas na capa de um grimoório escondido.

No caso dos pergaminhos, esta magia não é necessária para lançar a magia contida nele, mas sim para que o mago saiba qual magia está gravada em um determinado pergaminho.

Levitação

Arcana 2 | Alcance: pessoal | Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível

Com esta magia, o mago é capaz de se mover em uma linha reta vertical. Esta magia necessita apenas de uma palavra para ser ativada, podendo ser evocada em qualquer situação, até mesmo durante uma queda.

Liberdade de movimento

Arcana 4, Divina 4 | Alcance: pessoal ou toque | Alvo: personagem ou criatura tocada | Duração: 10 minutos/nível

Esta magia permite que o personagem ou criatura por ele tocada se move e ataque normalmente, mesmo sob a influência de magia que impeça movimentação, como Teia. A magia também permite que o personagem ou criatura por ele tocada ataque normalmente sob a água, mas não dá à criatura a possibilidade de respirar sob a água.

Limpar a mente

Arcana 8 | Alcance: pessoal | Duração: 1 hora + 10 minutos/nível

Esta magia cria um escudo impenetrável na mente do mago, de forma que ele passa a ser imune a qualquer tipo de invasão, influência, ilusão ou detecção.

Localizar objetos

Arcana 2 | Alcance: raio de 10 metros + 3 metros/nível | Duração: instantânea

Esta magia dá ao mago a direção correta (como o voo de um corvo) até um objeto do tipo que especificar na descrição. O objeto não pode ser algo que o mago nunca viu, apesar de que a magia pode detectar um objeto em uma classe geral de itens conhecidos do mago: cadeiras, ouro, etc., mas com uma precisão ainda menor.

Luz

Arcana 1, 2, Divina 1, 2 | Alcance: toque | Duração: especial (ver texto)

O objeto alvo produz luz tão brilhante quanto uma tocha, que ilumina uma área com raio de 6 metros por 1 hora+10 minutos/nível. Se memorizada como uma magia de 2º círculo, a luz emite o brilho enquanto o personagem desejar.

Magia astral

Arcana 9, Divina 7 | Alcance: pessoal | Duração: 1 hora + 10 minutos/nível

O personagem consegue projetar a sua forma astral para outros locais, ficando visível apenas a outras criaturas que também estejam sob forma astral. Enquanto estiver sob forma astral, o personagem pode lançar magias e se deslocar para onde desejar a uma velocidade de 150 km/h. Enquanto na forma astral, o personagem pode se distanciar do cor-



po até uma distância máxima de 1km, do contrário não conseguirá mais retornar ao corpo, ficando preso à forma astral para sempre.

Magia da morte

Arcana 6 | Alcance: raio de 3 metros + 1 metro/nível | Duração: instantânea | Jogada de proteção: JP+CON nega

Um raio de energia negativa sai das mãos do mago, matando 2d8 criaturas com menos de 7 dados de vida dentro do alcance da magia (a magia afeta por ordem de proximidade em relação ao mago). Uma jogada de proteção modificada pela Constituição é permitida para evitar os efeitos desta magia.

Mão intervidente

Arcana 5, 6 | Alcance: 50 metros + 10 metros/nível | Duração: 1 turno/nível | RM: sim

Esta magia cria uma mão mágica gigante entre o mago e um oponente. A mão se move para sempre se manter entre o mago e o inimigo, independentemente da movimentação realizada. Essa magia confere ao mago um bônus de +4 na CA contra ataques daquele alvo. A mão pode ser atacada e sofrer dano, possui a mesma quantidade de PV do mago e CA 20. Se memorizada como uma magia de 6º círculo, a mão pode empurrar o oponente selecionado. O bônus de ataque para esse empurrão é de +12. Em caso de sucesso, o alvo é empurrado a distância que o mago determinar, até o limite do alcance da magia.

Mãos flamejantes

Arcana 1 | Alcance: raio de 3 metros + 1 metro/nível | Duração: instantânea | Jogada de proteção: JP+DES reduz o dano pela metade

Ao formar um leque com as mãos, o mago dispara um raio triangular que

afeta todas as criaturas que estejam a até 3 metros do mago. Cada criatura atingida recebe 1d3 pontos de dano +2 por nível até um máximo de +20. Uma jogada de proteção modificada pela Destreza reduz o dano pela metade.

Martelo espiritual

Divina 2 | Alcance: raio de 3 metros + 1 metro/nível | Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível | Ataque: corpo-a-corpo, usando o bônus de ataque do clérigo

A magia cria um martelo que pode ser usado pelo clérigo para atacar qualquer alvo dentro do seu alcance. O martelo possui um bônus de ataque +1 para cada 5 níveis do clérigo e causa 1d4 pontos de dano, além do bônus de +1 por nível do clérigo. Se o clérigo for atacado, deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição para que o martelo não seja dissipado.

Mau fruto

Divina 2 | Alcance: toque | Duração: especial (ver texto)

Com esta magia o clérigo é capaz de amaldiçoar 2d4 frutos e torná-los mágicos. Aquele que comer destes frutos sofrerá 1 ponto de dano por nível do clérigo. A cada 24 horas, apenas 8 pontos de dano podem ser causados com esta magia.

Medo

Arcana 4 | Alcance: raio de 10 metros + 3 metros/nível | Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível | Jogada de proteção: JP+SAB nega

Esta magia cria um sentimento aterrorizante nas criaturas dentro do alcance. Uma falha na jogada de proteção modificada pela Sabedoria faz com que as criaturas afetadas saiam correndo en-



quanto a magia surtir efeitos. Há 60% de chance de que as criaturas soltem qualquer objeto que estejam segurando.

Mensagem

Arcana 1, Divina 2 | Alcance: raio de 10 metros + 3 metros/nível | Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível

O personagem pode escolher 1 alvo a cada 3 níveis para sussurrar uma mensagem e receber uma resposta sem que as outras criaturas fora do efeito percebam. É preciso que todos os alvos compreendam o idioma falado e que não haja nenhum obstáculo físico ou mágico que atrapalhe a comunicação.

Metamorfose

Arcana 4 | Alcance: raio de 3 metros + 1 metro/nível | Duração: 1 hora + 10 minutos/nível | Jogada de proteção: JP+CON nega

O mago consegue modificar fisicamente a forma de uma criatura para que se pareça com outra criatura. Uma jogada de proteção modificada pela Constituição consegue evitar esse efeito.

Metamorfosear objetos

Arcana 8 | Alcance: raio de 3 metros + 1 metro/nível | Duração: 1 hora + 10 minutos/nível

Esta magia possui a mesma funcionalidade da magia Metamorfose, muito embora seja possível transformar qualquer criatura em objeto e vice-versa.

Missão

Divina 5 | Alcance: toque | Duração: especial (ver texto) | Jogada de proteção: JP+SAB nega

Esta magia obriga um alvo a realizar uma missão à escolha do clérigo. Uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria nega esse efeito. Se o alvo se desviar da missão ou se negar a cumprí-la, será acometido de uma maldi-

ção que drenará 1 ponto de Força por dia até que volte a se empenhar na conclusão da missão. Um alvo que chegar a Força 0 morrerá imediatamente.

Mísseis mágicos

Arcana 1 | Alcance: raio de 10 metros + 3 metros/nível | Duração: instantânea

Um míssil mágico voa para onde o mago direcionar, acertando automaticamente. Para que uma criatura seja atingida pelo míssil mágico, é preciso que ele esteja na linha de visão do mago.

Um mago pode lançar 1 míssil mágico a cada 3 níveis, e o dano causado é de 1d4 pontos +1 por nível, até um máximo de +5. Assim, no 4º nível o mago conjura 2 mísseis, no 7º conjura 3 mísseis, no 10º conjura 4 mísseis, no 13º conjura 5 mísseis, no 16º conjura 6 mísseis e no 19º conjura 7 mísseis.

Esses mísseis adicionais podem ser direcionados para alvos distintos desde que a distância entre eles não ultrapasse 18 metros.

Moldar rochas

Arcana 5 | Alcance: toque | Duração: 1 hora + 10 minutos/nível

Com esta magia o mago é capaz de moldar até 2 quilos de pedra como se fosse argila, transformando-a em qualquer objeto que desejar. O objeto não pode conter detalhes precisos, nem inscrições ou runas.

Morte aparente

Arcana 3 | Alcance: toque | Duração: especial

Esta magia faz com que o mago ponha o alvo tocado em um estado semelhante ao coma. O alvo conserva sua capacidade de audição e de olfato,

muito embora não detenha a percepção visual ou táctil.

Apenas alvos voluntários podem ser atingidos por esta magia, que pode ser dissipada com um simples gesto do mago, muito embora as funções corporais ainda demorem 1 turno para voltarem ao normal.

Mover a terra

Arcana 6 | Alcance: especial (ver texto) |

Duração: permanente

Esta magia move lentamente (10 metros por minuto) uma grande quantidade de terra, areia ou argila, de modo a dar novos contornos a colinas, barrancos, taludes, dunas ou fissuras no solo. Uma quantidade equivalente a 10 m³ de material pode ser movida para cada nível de mago.

Mudança de planos

Divina 5 | Alcance: toque | Duração: permanente | Jogada de proteção: JP+CON nega

Esta magia permite ao clérigo mudar de plano de existência. Caso até 8 pessoas deem as mãos em torno do clérigo, é possível que todas essas pessoas sejam afetadas pela magia, desde que todas estejam voluntariamente no círculo.

Se um alvo involuntário for tocado, ele só será afetado pela magia se falhar em uma jogada de proteção modificada pela Constituição.

Muralha de energia

Arcana 5 | Alcance: 10 metros + 3 metros/nível | Duração: 1 hora + 10 minutos/nível

O mago cria uma muralha de energia invisível com até 90 centímetros de espessura, 15 metros de altura e 15 metros de comprimento ao seu redor. Nenhum efeito mágico perpetrado por



Misseis mágicos: ótima relação custo-benefício.



um personagem de nível inferior ao mago que conjurou esta magia penetra na muralha ou consegue sair, mas pessoas e projéteis sim.

Muralha de ferro

Arcana 5 | Alcance: 10 metros + 3 metros/nível | Duração: 1 hora + 10 minutos/nível

O mago cria uma muralha de ferro resistente com até 90 centímetros de espessura, 15 metros de altura e 15 metros de comprimento.

Muralha de fogo

Arcana 4 | Alcance: 10 metros + 3 metros/nível | Duração: especial (ver texto)

O mago cria uma muralha de chamas com até 6 metros de altura e 18 metros de comprimento (ou 15 metros de raio para uma muralha circular). Uma criatura que passar pelo fogo sofre 1d6 pontos de dano para cada 4 níveis do mago, sem direito a uma jogada de proteção.

Esta magia dura enquanto o mago mantiver a sua concentração, ou até que a dispense.

Muralha de gelo

Arcana 4 | Alcance: 10 metros + 3 metros/nível | Duração: especial (ver texto)

O mago cria uma muralha de gelo opaco com 1,8 metros de espessura, 6 metros de altura e 18 metros de comprimento (ou 15 metros de raio para uma muralha circular). Criaturas com 3 DVs ou menos não são capazes de afetar a muralha. Esta magia dura enquanto o mago mantiver a sua concentração, ou até que a dispense.

Muralha de pedra

Arcana 4 | Alcance: 10 metros + 3 metros/nível | Duração: especial (ver texto)

O mago cria uma muralha de pedra sólida com 1,8 metros de espessura, 6 metros de altura e 18 metros de comprimento (ou 15 metros de raio para uma muralha circular). Esta magia dura enquanto o mago mantiver a sua concentração, ou até que a dispense.

Neutralizar veneno

Divina 4 | Alcance: toque | Duração: instantânea

Esta magia anula quaisquer efeitos de venenos em ação dentro de um organismo, mas não recupera pontos de vida perdidos devido ao veneno.

Névoa fétida

Arcana 2 | Alcance: raio de 10 metros + 3 metros/nível | Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível | Jogada de proteção: JP+CON nega

O mago cria uma densa nuvem esverdeada de odor repulsivo e repugnante. Todos dentro da área de efeito de 3 m³ devem fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou cairão nauseados por 1d4 turnos.

Um alvo nauseado perde toda a sua Destreza na CA e recebe uma penalidade de -2 nos ataques.

Névoa mortal

Arcana 5 | Alcance: 10 metros + 3 metros/nível | Duração: 1 hora + 10 minutos/nível | Jogada de proteção: JP+CON nega

Vapores sulfurosos e altamente venenosos são criados com esta magia, formando uma pesada e densa nuvem que se move em um lento ritmo de 3 metros por minuto.

Qualquer criatura que tiver contato com a névoa deve realizar uma jogada de proteção modificada pela Constituição



para evitar a morte instantaneamente. A névoa, por ser mais pesada que o ar, desce escadas, fossos e alçapões.

Nuvem incendiária

Arcana 8 | Alcance: 50 metros + 10 metros/nível | Duração: 1 turno/nível | Jogada de proteção: JP+DES reduz o dano pela metade

Esta magia cria uma nuvem de fumaça escura, com veios de brasa e lava. A fumaça obscurece um raio de 30 metros + 2 metros por nível do mago, e todas as criaturas na área sofrem 4d6 pontos de dano de fogo. Uma jogada de proteção reduz o dano pela metade.

Obscurecimento

Divina 2 | Alcance: pessoal | Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível

Esta magia cria uma densa neblina em torno do clérigo (a nuvem é fixa e não se move junto com o clérigo) com 3 metros de raio por 3 metros de altura. Todos os ataques realizados contra um alvo dentro da neblina sofrem uma penalidade de -4.

Olho arcano

Arcana 4 | Alcance: ilimitado | Duração: 1 minuto/nível

O mago cria um olho flutuante invisível que envia a ele informações visuais. O olho arcano pode ser criado em qualquer lugar dentro da linha de visão do mago, mas pode se deslocar sem qualquer limitação a qualquer distância.

O olho arcano se move a 10 metros por turno. O olho pode viajar em qualquer direção, mas não consegue atravessar barreiras sólidas (pode passar por buracos de 2,5 centímetros de diâmetro), e não pode viajar através dos planos. O

olho só se move enquanto o mago manter a concentração. Se for atacado, é preciso fazer uma JP+CON para que o olho não fique parado por um turno.

Oração

Divina 3 | Alcance: raio de 9 metros | Duração: especial (ver texto)

A magia Oração busca um auxílio imediato dos deuses para aumentar a eficácia de alguma outra magia ou ataque. Todos os aliados em um raio de até 9 metros do clérigo recebem um bônus de +1 nas suas jogadas de proteção, enquanto que os inimigos recebem uma penalidade de -1.

Esse bônus é ampliado a cada 7 níveis de clérigo, passando a ser de +2/-2 no 7º nível e +3/-3 no 14º. Os efeitos desta magia duram 1 turno para cada 5 níveis do clérigo.

Palavra de poder: atordoar

Arcana 7 | Alcance: raio de 10 metros + 3 metros/nível | Duração: especial (ver texto)

O mago é capaz de atordoar um alvo proferindo apenas uma única palavra, sem direito a uma jogada de proteção. Se o alvo estiver com 35 pontos de vida ou menos, fica atordoado por até 2d6 turnos. Se o alvo possuir entre 36 e 70 pontos de vida, fica atordoado por 1d6 turnos. Se estiver com 71 ou mais pontos de vida ou for incapaz de ouvir a palavra dita pelo mago, o alvo não sofrerá os efeitos desta magia.

Palavra de poder: cegar

Arcana 8 | Alcance: raio de 10 metros + 3 metros/nível | Duração: especial (ver texto)

O mago é capaz de cegar um alvo proferindo apenas uma única palavra, sem direito a uma jogada de proteção. Se o



alvo estiver com 40 pontos de vida ou menos, fica cego por até 2d4 dias. Se o alvo possuir entre 41 e 80 pontos de vida, fica cego por 1d4 dias.

Se estiver com 81 ou mais pontos de vida ou for incapaz de ouvir a palavra dita pelo mago, o alvo não sofrerá os efeitos desta magia.

Palavra de poder: matar

Arcana 9 | Alcance: raio de 10 metros + 3 metros/nível | Duração: instantânea

O mago é capaz de matar um alvo proferindo apenas uma única palavra, sem direito a uma jogada de proteção. Se o alvo estiver com 50 pontos de vida ou menos, morre imediatamente.

Se possuir entre 51 ou mais pontos de vida ou for incapaz de ouvir a palavra dita pelo mago, o alvo não sofrerá os efeitos desta magia.

Palavra de recordação

Divina 6 | Alcance: especial (ver texto) | Duração: especial (ver texto)

Quando esta magia é conjurada, o local onde o clérigo está se torna seu santuário de proteção. Deste ponto em diante e pelas próximas 48 horas, o clérigo pode liberar o gatilho da magia e ser imediatamente teletransportado de onde estiver para o ponto escolhido como seu santuário.

O clérigo deve estar a uma distância máxima de 50 quilômetros do seu santuário para a magia fazer efeito. Caso esteja a uma distância superior, a magia será perdida.

Palavra sagrada

Divina 7 | Alcance: 3 metros + 1 metros/nível | Duração: instantânea

Esta magia é capaz de afetar um ou mais alvos com vários tipos de efeito, sem direito a uma jogada de proteção.

Se o alvo tiver 4 DVs ou menos, morre imediatamente. Se possuir entre 5 DVs e 8 DVs, fica atordoado por 2d10 turnos. Entre 9 DVs e 12 DVs fica atordoado por 1d6 turnos. E se tiver 13 ou mais DVs ou for incapaz de ouvir a palavra dita pelo clérigo, o alvo não sofrerá os efeitos desta magia.

Parar o tempo

Arcana 9 | Alcance: 3 metros + 1 metro/nível | Duração: 10 minutos + 1 minuto/nível

O mago consegue paralisar a passagem do tempo dentro do alcance da magia. Enquanto o tempo permanecer paralisado, tudo e todos dentro da área ficam absolutamente inertes. Criaturas que adentram a área com o tempo paralisado podem agir normalmente.

Partir água

Divina 6 | Alcance: 10 metros + 3 metros/nível | Duração: 1d4 turnos + 1 turno/nível

O clérigo consegue diante de uma massa de água, separá-la de modo a abrir um caminho seguro e seco para passagem. A passagem se fechará tão logo termine a duração da magia ou o clérigo assim deseje.

Passagem invisível

Arcana 7 | Alcance: toque | Duração: especial (ver texto)

Esta magia cria uma passagem invisível e secreta em uma parede, muro ou outra superfície com até 50 centímetros de largura.

O mago apenas poderá conjurar essa magia uma vez por nível, ou seja, uma vez que a utilizar só poderá fazer uso



desse encanto novamente após subir um nível na sua classe de mago. A passagem criada fica ativa até que o mago esteja apto a lançar a magia novamente.

Patas de aranha

Arcana 1 | Alcance: toque | Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível

Esta magia permite ao alvo andar sobre as paredes ou tetos como se este fosse um piso horizontal. Os efeitos da gravidade ainda são sentidos pelo alvo, portanto objetos soltos, nos bolsos ou na roupa do alvo podem se desprender e cair normalmente.

Pedra encantada

Divina 1 | Alcance: toque | Duração: especial (ver texto)

Esta magia permite ao clérigo encantar 3 pequenas pedras e transformá-las em pedras +1 contra mortos-vivos. Essas pedras causam 1d4+1 de dano normalmente e 2d4+2 em mortos-vivos.

O encantamento dura até que a pedras sejam arremessadas ou se passe 1 hora, o que ocorrer primeiro.

Penitência

Divina 5 | Alcance: toque | Duração: instantânea

Esta magia remove o fardo de atos que levaram a criatura tocada a se tornar caótica. O alvo desta magia deve estar efetivamente arrependido e buscando penitência pelos seus atos.

Caso o alvo tenha cometido o ato caótico sem consciência das suas consequências, a magia funciona normalmente.

No entanto, caso o alvo tenha realizado o ato de forma deliberada, a magia terá um custo de 500 XP do

clérigo para que o panteão conceda a penitência.

Apesar da descrição da magia mencionar atos caóticos, a penitência pode ser utilizada em qualquer criatura que tenha realizado atos contrários ao seu alinhamento, seja ele ordeiro, caótico ou neutro.

Permanência

Arcana 8 | Alcance: especial (ver texto) | Duração: permanente

Esta magia tem a habilidade de tornar qualquer magia arcana de 1º, 2º e 3º círculos permanentes, desde que sua duração original não seja instantânea.

P.E.S. (percepção extra sensorial)

Arcana 2 | Alcance: raio de 10 metros + 3 metros/nível | Duração: 1 hora + 10 minutos/nível

O mago pode detectar os pensamentos de outros seres a uma distância máxima de 18 metros. A magia não pode penetrar mais de 60 centímetros de pedra e é bloqueada até mesmo pela mais fina folha de chumbo.

Esta percepção faz com que o mago compreenda qualquer pensamento como se lhe fosse dito em voz alta, desde que o mago compartilhe o mesmo idioma que o alvo da magia.

Pestilência

Divina 3 | Alcance: toque | Duração: instantânea

Esta magia faz com que o alvo tocado fique extremamente doente, sofrendo 1d4 pontos de dano por hora, e com chance de 5% por nível do clérigo de ser contagiosa ao toque.



Piscar

Arcana 3 | Alcance: pessoal | Duração: 1 turno/nível

O mago “pisca” entre o Plano Material e o Plano Etéreo. A aparência fica como se a imagem do mago estivesse aparecendo e desaparecendo em alta velocidade e de forma aleatória.

Piscar possui diversos efeitos, tais como:

Ataques físicos contra o mago possuem 50% de chance de erro. Caso o ataque desferido seja capaz de atingir criaturas etéreas, a chance é de 20%. Caso a criatura que faz o ataque consiga ver criaturas invisíveis, a chance também é de 20%. Caso as duas situações sejam aplicáveis, não existe percentual de erro.

Da mesma forma, os ataques desferidos pelo mago também têm 20% de chance de erro, porém o mago ataca como se estivesse invisível (bônus de +2 nos ataques), e o alvo não pode considerar o bônus de DES na CA. O mago sofre apenas 50% do dano em caso de queda, pois ele só cai quando está no Plano Material.

Qualquer magia direcionada especificamente contra o mago também possui 50% de chance de falha, a não ser que o personagem conjurador consiga atingir criaturas etéreas ou invisíveis. As magias lançadas pelo mago têm 20% de chance de serem ativadas no momento em que o mago se tornar etéreo. Neste caso, a magia não surte efeito algum no Plano Material.

Enquanto está piscando, o mago sofre apenas 50% do dano em ataques de área, a não ser que o ataque se estenda ao Plano Etéreo, situação que causa a

totalidade do dano. Enquanto pisca, o mago pode atravessar (mas não ver através) objetos sólidos, inclusive seres vivos. Para cada 1,5m de material sólido que atravessa, o mago tem 50% de chance de se tornar material naquele exato momento. Se isso ocorrer, o mago é expelido para a área aberta mais próxima, sofrendo 1d6 pontos de dano para cada 1,5m atravessados dessa forma. O mago se move a 3/4 da sua velocidade normal (a movimentação no Plano Etéreo é 50% mais lenta).

Por passar metade do tempo no Plano Etéreo, o mago consegue ver e atacar criaturas etéreas. Ele interage com criaturas etéreas da mesma forma que interage com criaturas materiais.

Uma criatura etérea é incorpórea, invisível e capaz de se mover em qualquer direção. Uma criatura etérea consegue ver e ouvir o que acontece no Plano Material, mas tudo parece acinzentado e insubstancial. A visão e a audição no Plano Material são limitadas a 100 metros. Uma criatura no Plano Etéreo não consegue atacar criaturas no Plano Material, e magias lançadas enquanto etéreo afetam apenas criaturas etéreas.

Runas e abjurações afetam o mago normalmente, tanto no Plano Material quanto no Plano Etéreo.

Poça reflexiva

Divina 4 | Alcance: 100 metros + 10 metros/nível | Duração: 1d4 turnos + 1 turno/nível

Esta magia transforma uma poça, espelho d’água, piscina ou qualquer massa de água plácida em um objeto de espionagem mágica, como uma bola de cristal. A imagem geralmente é turva e pouco reveladora, só podendo incidir sobre pessoas e lugares co-

nhecidos pelo clérigo e dentro da área de alcance da magia.

Porta dimensional

Arcana 4, Divina 4 | Alcance: 10 metros + 1 metro/nível | Duração: instantânea

Com esta magia, o personagem abre um portal entre um local e outro. O personagem sempre chega ao lugar desejado, seja por visualizar a área ou por determinar para onde deseja ir, dentro do alcance da magia. O personagem pode carregar pelo portal todo o equipamento que conseguir carregar, além de uma criatura de tamanho médio para cada 3 níveis de personagem. Uma criatura grande equivale a duas criaturas médias. Todas as criaturas que serão transportadas devem estar em contato umas com as outras.

Portal

Arcana 9, Divina 7 | Alcance: raio de 3 metros + 1 metro/nível | Duração: 1d4 turnos + 1 turno/nível

Esta magia abre uma fenda dimensional com outro plano de existência, permitindo ao personagem invocar um ser específico chamando pelo seu nome. Existe uma chance de 5% de outra criatura aproveitar a oportunidade para ultrapassar o portal, bem como uma chance de 10% de o ser escolhido não se interessar pela invocação. Seres invocados através de um portal não serão necessariamente amistosos com o personagem.

Praga de insetos

Divina 5 | Alcance: 100 metros + 10 metros/nível | Duração: 1 hora + 10 minutos/nível

Esta magia só pode ser lançada ao ar livre, e conjura uma tempestade de insetos sob o controle do clérigo. Esses in-

setos destroem toda a vida vegetal por onde passam, além de trazerem terror a pessoas e outras criaturas. A nuvem cobre aproximadamente uma área com raio de 24 metros. Qualquer criatura com 2 DVs ou menos que entre na nuvem foge aterrorizada sem direito a uma jogada de proteção.

Profanar

Divina 5 | Alcance: toque | Área: raio de 12 metros ao redor do local tocado

Profanar um local faz com que se torne profano. Os efeitos de um local profano são:

- o local é protegido contra criaturas ordeiras;
- todos os bônus de Carisma para afastar mortos-vivos recebem penalidade de -4, e todos os bônus de Carisma para controlar mortos-vivos recebem adicional de +4;
- corpos enterrados em um local profano se levantam como zumbis em 1d4 dias.

Proteção

Arcana 6 | Área: 200m²/nível | Duração: 2 horas/nível

Esta magia é utilizada para proteger uma fortaleza, abrangendo uma área de até 200m² por nível de mago, e até 8 metros de altura. Os diversos andares de uma fortaleza podem ser protegidos com magias diferentes, e o efeito dessa proteção é determinado pelo mago que lançar a magia:

Neblina: a neblina preenche todos os corredores, obscurecendo a visão além de 2 metros. Uma criatura no meio da neblina e a mais de 2 metros de distância possui +4 na CA e 50% de chances de evitar um ataque bem-sucedido contra ela.



Trancas mágicas: todas as portas na área estão sob o efeito da tranca arcana.

Teia: teias ocupam todas as escadas do local, com funcionamento semelhante ao da magia. Se queimadas, crescem novamente em 10 minutos.

Confusão: em todos os lugares em que houver uma escolha a ser feita – intersecção de corredores, por exemplo –, as criaturas serão afetadas por uma confusão mental que dá 50% de chances de acreditarem que estão seguindo na direção errada. JP+SAB nega este efeito.

Portas camufladas: uma porta para cada nível do mago é coberta por uma ilusão que faz com que seja igual a uma parede. Essa magia impede que a porta secreta seja localizada inclusive por elfos.

Proteção contra projéteis

Arcana 3 | Alcance: pessoal | Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível

O mago cria um campo invisível repelente a projéteis não mágicos como flechas, pedras de funda e quatrelhos de bestas.

Proteção contra calor/frio

Divina 1 | Alcance: toque | Duração: 1 hora + 10 minutos/nível

Esta magia faz com que calor ou frio extremos se tornem inofensivos para o alvo da magia. Temperaturas de -25° a até 55° são percebidas como temperaturas amenas.

Proteção contra alinhamento

Arcana 1, 3, Divina 1, 3 | Alcance: pessoal | Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível | RM: Sim

Esta magia cria uma barreira mágica invisível ao redor do personagem, o protegendo de qualquer ataque realizado por uma criatura/fonte caótica ou ordeira. Os ataques físicos recebem uma penalidade de -2. A proteção confere 25% de resistência à magia ao personagem.

Se preparada como uma magia de terceiro círculo, ao invés de proteger apenas o personagem que lançou a magia, protege todos os aliados em uma área de 9 metros de raio ao seu redor. Neste caso, ela pode ser utilizada não só como uma forma de proteção, mas também para prender em seu interior uma criatura de determinado alinhamento por 24 horas por nível. Uma criatura aprisionada que tenha resistência à magia pode testar a sua resistência uma vez ao dia. Em caso de sucesso, consegue transpassar a barreira mágica.

Purificar alimentos

Divina 1 | Alcance: toque | Duração: permanente

Esta magia purifica comida e bebida suficiente para doze pessoas, removendo deteriorações e venenos ou qualquer outro efeito negativo não mágico.

Quebrar encantamento

Arcana 5, Divina 5 | Alcance: 15 metros + 2 metros/ 2 níveis | Alvo: uma criatura por nível, todas dentro de um raio de 9 metros. | Duração: instantânea

Esta magia liberta o alvo de encantamentos, transformações e maldições. A magia Quebrar encantamento consegue reverter até mesmo um efeito instantâneo. Para cada efeito que a magia for quebrar, é preciso fazer uma jogada de 1d20 + nível do personagem

(máximo de 10) contra uma dificuldade de 10 + círculo da magia lançada.

Contra itens mágicos, a dificuldade é 20, porém a maldição não é removida do item, apenas do seu portador.

Se o encantamento a ser quebrado for de uma magia que não pode ser dissipada, esta magia só surtirá efeito se aquela magia for de até 5º círculo.

Queda suave

Arcana 1 | Alcance: 10 metros + 3 metros/nível | Duração: 1d6 turnos + 1 turno por nível

Esta magia faz com que alvos em queda livre caiam lentamente ao sabor dos ventos até o chão, como se fossem uma pluma. Apenas alvos com até 100 quilos para cada 5 níveis do mago podem ser alvos desta magia.

Raio de enfraquecimento

Arcana 2 | Alcance: toque | Duração: 1d4 turnos + 1 turno/nível

Esta magia reduz magicamente a Força de um alvo em 10 pontos até o limite de 3. Todas as habilidades que fazem uso de Força, como carga, ataques e danos são prejudicadas até que o efeito da magia acabe.

Reanimar mortos

Arcana 5, Divina 3 | Alcance: toque | Duração: permanente

Esta magia concede ao personagem o poder de reanimar 1d4+2 cadáveres em decomposição ou já decompostos (se o esqueleto estiver inteiro). Esses mortos-vivos passarão a ver o personagem como seu mestre e acatarão qualquer ordem dada por ele.

Rebater magia

Arcana 6 | Alcance: pessoal | Duração: 10 minutos/nível

Magias e habilidades mágicas direcionadas ao mago podem ser rebatidas em direção à origem. Essa magia funciona apenas contra magias lançadas contra o mago, não contra a área em que o mago está. Esta magia também não funciona contra magias que exijam um ataque de toque à distância.

O mago pode rebater 1d4+6 círculos de magia (o número exato deve ser roulado em segredo pelo mestre). Quando o mago for atingido por uma magia que ultrapasse a capacidade dele rebater, ele sofrerá efeitos parciais da magia. Se o intento da magia for o de causar dano, esse dano será rolado usando um

T8-6: Rebater Magia - Efeito caótico

D%	Efeito
1-70%	A magia se dissipia sem surtir nenhum efeito
71-80%	A magia atinge os dois igualmente causando efeito sem nenhum tipo de redução
81-97%	As magias que protegem os dois magos param de funcionar por 1d4 minutos
98-100%	É aberta uma fenda extraplanar que suga os dois magos



dado abaixou do normal da magia. Por exemplo, se a magia for a Bola de fogo, o dano será rolado usando d4 ao invés de d6.

Se o intento da magia for outro, existe 50% de chance do mago que rebateu sofrer os efeitos da magia e 50% de chance do mago que lançou sofrer os efeitos da magia.

Se os dois magos estiverem protegidos por esta magia, um efeito caótico ocorrerá, de acordo com a tabela T8-6.

Reencarnação

Arcana 6 | Alcance: especial | Duração: instantânea

Esta magia faz com que uma alma específica seja reencarnada em outro corpo aleatório. A alma precisa querer retornar à vida para a magia funcionar efetivamente.

A raça do corpo em que a alma reencarnará é determinada pela tabela T8-7.

Reflexos

Arcana 2 | Alcance: pessoal | Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível

A magia cria 1d4+1 reflexos do mago, que, como espelhos, agem em perfeita sincronia com ele. Os atacantes não podem distinguir os reflexos do original e podem atacar uma das imagens ao invés do mago verdadeiro.

Em caso de sucesso no ataque, haverá 50% de chance do alvo atingido ser o reflexo.

Caso o ataque seja direcionado a uma área em que estejam tanto o mago quanto o seu reflexo, essa jogada é dispensada. Um reflexo atingido é imediatamente dissipado.

T8-7: Reencarnação

1d20	Criatura
1	Anão
2	Bugbear
3	Lobo
4	Centauro
5	Elfo
6	Gnoll
7	Criatura abissal
8	Homem lagarto
9	Humano
10	Kobold
11	Halfling
12	Grifo
13	Minotauro
14	Ogro
15	Sapo gigante
16	Orc
17	Hobgoblin
18	Troll
19	Wyvern
20	Troglodita

Regeneração

Divina 7 | Alcance: toque | Duração: permanente

Esta magia restaura membros e órgãos perdidos com um simples toque. É preciso que o alvo esteja vivo e que o órgão ou membro esteja em contato com o corpo do alvo para que a magia tenha efeito.

Caso o órgão ou membro não esteja disponível ou tenha se passado 1 dia desde a perda do órgão ou membro, o alvo deve ser bem-sucedido em uma jogada de proteção modificada pela Constituição para evitar o colapso e não morrer durante a magia.



Relâmpago

Arcana 3 | Alcance: raio de 10 metros + 3 metros/nível | Duração: instantânea | Jogada de proteção: JP+DES reduz o dano pela metade

Apontando o dedo para um alvo, o mago emite um raio de sua mão que causa 1d8 pontos de dano +1d8 de dano para cada 2 níveis de mago até um máximo de 10d8. O relâmpago ricocheteará no primeiro alvo e atingirá outra criatura à escolha do mago que esteja a até 6 metros de distância, recebendo 1d6 pontos de dano +1d6 pontos de dano a cada 2 níveis de mago até um máximo de 10d6.

O relâmpago poderá ainda atingir uma terceira criatura à escolha do mago, desde que esteja a até 6 metros de distância da segunda criatura atingida, e receberá 1d4+1d4 pontos de dano a cada 2 níveis de mago até um máximo de 10d4. O dano pode ser reduzido pela metade com uma jogada de proteção modificada pela Destreza.

Remover maldição

Divina 4 | Alcance: toque | Alvo: criatura ou item tocado | Duração: instantânea

Esta magia remove instantaneamente todas as maldições impostas sobre uma criatura ou item. Esta magia não remove maldição de armas ou armaduras, mas permite que a criatura que esteja usando um desses itens consiga se desfazer dele. Certas maldições exigem que o clérigo possua determinado nível para serem removidas.

Remover medo

Divina 1 | Alcance: especial (ver texto) | Duração: permanente

Esta magia tem dois efeitos: anula qualquer efeito de medo (seja ele oriun-

do de magia ou não) que esteja incidindo no alvo; ou concede aos alvos um bônus de +4 para jogadas de proteção modificadas pela Sabedoria para resistir a efeitos de medo. O segundo efeito só será possível se o alvo não estiver sob efeito de qualquer tipo de medo. Esta magia afeta uma criatura tocada para cada 4 níveis do clérigo.

Remover paralisia

Divina 2 | Alcance: 50 metros + 1,5 metros/2 níveis | Alvo: até quatro criaturas, não podendo estar a mais de 30 metrosumas das outras.

O clérigo pode usar esta magia para libertar uma ou mais criaturas de efeitos temporários de paralisia. Se a magia for lançada em uma criatura, a paralisia é desfeita. Se lançada em duas, cada uma deve rolar novamente a jogada de proteção com bônus de +4. Se lançada sobre 3 ou 4 criaturas, cada uma deve rolar novamente a jogada de proteção com bônus de +2.

Esta magia não restaura outras penalidades oriundas de efeitos de paralisia.

Resistir energia

Arcana 2, Divina 2 | Alcance: toque | Duração: 10 minutos/nível

R
Esta magia confere ao alvo proteção limitada contra um tipo específico de energia (ácido, frio, eletricidade, fogo ou sônico). O alvo recebe resistência 10 contra o tipo de energia selecionada, significando que, ao sofrer dano daquela energia, sofrerá o dano -10. O valor da resistência passa para 20 no 7º nível e para 30 no 11º. A magia também protege o equipamento do alvo.

A resistência absorve apenas o dano. Outras penalidades oriundas da energia se aplicam normalmente.



Ressurreição

Divina 7 | Alcance: toque | Duração: instantânea

Esta magia traz de volta à vida uma criatura que tenha morrido da mesma forma que a magia Reviver mortos. No entanto, não há limitação de tempo de morte nem período de recuperação e a criatura ressuscitada perderá 2 pontos de Constituição. O clérigo apenas precisa de um pequeno pedaço do cadáver a ser ressuscitado para realizar a magia.

Restabelecer sanidade

Divina 3 | Alcance: toque | Duração: instantânea

Com esta magia o clérigo pode restabelecer a sanidade de um personagem. Caso o tipo de insanidade seja Medo/Confusão, o clérigo só poderá curar se a criatura que causou a insanidade tivesse menos Dados de Vida que ele.

Restauração

Divina 7 | Alcance: toque | Duração: instantânea

Esta magia concede ao clérigo a habilidade de restaurar 1d4 níveis e pontos de atributos perdidos. Pontos de Constituição perdidos devido à Ressurreição não são recuperados com esta magia.

Reverter gravidade

Arcana 7 | Alcance: raio de 3 metros + 1 metro/nível | Duração: 1d4 turnos + 1 turno/nível

Esta magia faz com que tudo o que esteja dentro do alcance da magia “caia” para cima. Objetos soltos, pessoas, criaturas, tudo sobe ao teto como se estivesse caindo. O dano normal para queda deve ser aplicado, bem como objetos frágeis se quebrarão no processo. Com o fim da magia, todos

cairão novamente ao solo, recebendo dano novamente.

Reviver mortos

Divina 5 | Alcance: toque | Duração: instantânea

Esta magia permite que o clérigo traga um alvo de volta à vida, desde que esteja de posse do cadáver intacto e que o alvo não tenha morrido há mais de 5 dias. Ser trazido de volta à vida dessa forma faz com que 1d6 pontos de Constituição sejam perdidos sem possibilidade de restauração. Alvos revividos, para se recuperarem do trauma da magia, precisam de 1 dia de repouso por ponto de Constituição perdido. Durante este tempo de recuperação, o alvo revivido fica em um estado semelhante ao coma, totalmente desacordado.

Roupa encantada

Divina 3 | Alcance: pessoal | Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível

Esta magia faz com que a roupa do clérigo fique encantada, aumentando a sua classe de armadura. O clérigo recebe um bônus de +2 na CA e um bônus de +1 a cada 3 níveis acima do nível 5. Esse bônus é cumulativo com o bônus de armadura do clérigo.

Runas explosivas

Arcana 3 | Alcance: toque | Duração: permanente | Jogada de proteção: JP+DES reduz o dano pela metade

O mago escolhe uma runa de uma inscrição qualquer para tornar explosiva. Essa runa deve estar inscrita em uma superfície passível de ser aberta, ou seja, em um baú, porta, portal, livro, gaveta e etc. Ao ser aberta por uma pessoa diferente do mago que a conjurou, a runa explodirá causando

2d4+2 de dano a todos em uma área de 3 metros de raio da runa. O objeto com a runa inscrita e o mago que a encantou são imunes aos efeitos dessa explosão. Uma jogada de proteção modificada pela Destreza reduz o dano pela metade.

Salto

Arcana 1 | Alcance: toque | Duração: 1d4 turnos + 1 turno/nível

O alvo desta magia ganha a habilidade de dar um salto por turno. Esse salto pode ser de até 10 metros, que podem ser divididos entre altura e distância. Assim, é possível saltar 10 metros para cima ou 5 metros para frente e 5 para cima. Saltos para trás consomem o dobro em metros do limite da magia, assim para saltar pra trás o alvo consegue saltar apenas 3 metros pra trás e dois metros para cima ou vice-versa.

Santuário

Divina 1 | Alcance: pessoal | Duração: 1d4 turnos + 1 turno/nível | Jogada de proteção: JP+SAB nega

Esta magia cria uma aura de proteção no clérigo, que faz com que todos aqueles com desejo de atacá-lo tenham que realizar uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria. Caso falhem, ignorarão o clérigo até o final do efeito da magia.

Servo invisível

Arcana 1 | Alcance: 3 metros + 1 metro/nível | Duração: 1 hora + 10 minutos/nível

Esta magia cria um pequeno serviçal etéreo que ajuda o mago em pequenas atividades como trazer coisas, carregar objetos, auxiliar na limpeza, etc.

Silêncio

Divina 2 | Alcance: raio de 10 metros + 3 metros/nível | Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível

Um silêncio mágico cai sobre uma área de 4,5 metros de raio ao redor da criatura ou objeto alvo e se move com ele. Nenhum barulho emitido dentro da área pode ser ouvido além de seus limites, não importa o quão alto for.

Símbolo

Arcana 8, Divina 7 | Alcance: especial (ver texto) | Duração: especial (ver texto) | Jogada de proteção: especial

Esta magia cria uma armadilha mágica dentro de uma runa que, ao ser lida ou ultrapassada, é ativada instantaneamente.

Os principais símbolos conhecidos são:

Símbolo do atordoamento: 100 DV de criaturas são afetadas como se fosse pela magia Palavra de poder: atordoar.

Símbolo da discórdia: faz com que todas as criaturas presentes começem a discutir, possivelmente a brigar entre si de modo letal.

Símbolo da loucura: Até 50 DV de criaturas são amaldiçoadas com insanidade.

Símbolo do medo: conjura a magia Medo.

Símbolo da dor: causa 10d8+20 pontos de dano.

Símbolo de Orpheu: conjura a magia Sono, que afeta o dobro da quantidade normal de criaturas e com o dobro da duração normal descritas na magia Sono.

Para resistir aos efeitos dos símbolos é preciso fazer uma jogada de proteção, modificada conforme o símbolo escolhido (vide as magias as quais os símbolos se referem).



Símbolo de proteção

Arcana 3 | Alcance: toque | Duração: permanente

O Símbolo de proteção cria um gatilho de ativação condicional em uma passagem ou objeto, para protegê-lo de pessoas que não supram os requisitos para acessá-lo (como uma determinada raça, classe, alinhamento, religião ou senha secreta).

Os efeitos do acesso não permitido devem ser dados por outra magia conjurada em conjunto com Símbolo de proteção, ou, caso se optar por não usar nenhuma outra magia, 1d4 de dano por nível do clérigo que instalou o símbolo.

Simulacro

Arcana 7 | Alcance: toque | Duração: permanente

O mago cria uma cópia de si próprio ou de outro alvo a partir de um boneco feito de qualquer material sólido o suficiente para resistir ao ritual. O boneco então é encantado e toma formas semelhantes às do alvo, sendo ao mesmo tempo muito parecido com o original, mas nitidamente diferente, caso comparados lado a lado.

O simulacro é uma criatura mágica quase idêntica ao alvo da magia e com os poderes equivalentes a uma criatura com 1/4 dos níveis do original + 1.

Ou seja, um simulacro de uma criatura com 8 DV possui apenas 3 DV. O simulacro não copia poderes mágicos, embora consiga emular poderes raciais e de classe, respeitando a limitação de níveis. Um simulacro, por ser uma criatura mágica, pode ser detectado através de magia.

Sono

Arcana 1 | Alcance: raio de 3 metros + 1 metro/nível | Duração: 10 minutos + 1 minuto/nível

Esta magia coloca inimigos em um sono encantado, sem direito a uma jogada de proteção. Ela afeta criaturas baseada em seus dados de vida (para monstros) ou níveis (para personagens). Esta magia afeta 1d4+1 dados de vida ou níveis para cada 5 níveis do mago. As primeiras criaturas afetadas são sempre as mais próximas do mago, desde que estejam dentro do alcance da magia.

Sugestão

Arcana 3 | Alcance: especial (ver texto) | Duração: especial (ver texto) | Jogada de proteção: JP+SAB nega

O mago faz em voz alta uma sugestão hipnótica para um alvo específico. Se o alvo for capaz de ouvi-la e falhar em uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria, ele vai se sentir obrigado a cumprir a sugestão por uma semana.

A sugestão pode conter ordens perigosas para o alvo, mas uma ordem suicida só fará efeito em 1% dos casos para cada 5 níveis do mago.

Teia

Arcana 2 | Alcance: raio de 3 metros + 1 metro/nível | Duração: 1 hora + 10 minutos/nível

Teias fibrosas e grudentas preenchem uma área de até 3 x 3 x 6 metros, tornando essa área extremamente difícil de ser atravessada. A movimentação na área afetada é reduzida a 1/3, ocasionando uma penalidade de -2 na CA e nas jogadas de proteção modificadas pela Destreza.



Telecinésia

Arcana 5 | Alcance: 3 metros + 1 metro/nível | Duração: 1 hora + 10 minutos/nível

O mago é capaz de mover objetos usando apenas o poder da sua mente. A quantidade de peso que pode ser levantada e movida lentamente é de 10 quilos por nível. O mago também é capaz de arremessar objetos com 1/4 deste peso a até 15 metros de distância.

Teleporte

Arcana 5 | Alcance: 100 metros + 10 metros/nível | Duração: instantânea

Esta magia transporta o mago e/ou outro personagem tocado até um destino já conhecido pelo mago e dentro da área de alcance da magia.

O teleporte será bem ou mal sucedido de acordo com o nível de conhecimento do mago sobre o destino e a distância do ponto de origem.

1. Se o mago conhece e já esteve no destino, a chance de sucesso é de 90%;
2. Se o mago só conhece o local por mapa, ilustração ou outra forma visual, mas não presencial, a chance é de 40%;
3. Se o mago não conhece o local, não sabe onde ele está e nem como chegar até lá, a chance de sucesso é de apenas 20%;

Uma falha em qualquer uma dessas jogadas significa a morte em 50% das vezes. Nas outras, o mestre deve escolher um destino aleatório para o alvo.

Tempestade glacial

Arcana 4 | Alcance: 3 metros + 1 metro/nível | Duração: instantânea | Jogada de proteção: JP+DES reduz o dano pela metade

Esta magia cria um vórtice cônico de gelo e neve que expelle granizo em todas as direções causando 3d10 pontos de dano a todos na área. Uma jogada de proteção modificada pela Destreza reduz o dano pela metade.

Terremoto

Divina 7 | Alcance: 10 metros + 3 metros/nível | Duração: instantânea

O clérigo pode sacudir o solo de uma área à sua escolha, dentro do alcance da magia, causando um poderoso terremoto, abrindo fissuras no solo, extraíndo rios de seus cursos, criando ondas gigantescas e mortais, deslizamentos em montanhas, avalanches em geleiras e derrubando em 90% das vezes construções frágeis e em 50% construções resistentes.

Toque chocante

Arcana 1 | Alcance: toque | Duração: instantânea | Ataque: ataque de toque

O mago cria uma luva mágica de electricidade em sua mão que causa dolorosos choques na criatura tocada. O choque causa 1d8 pontos de dano + 1d8 para cada 3 níveis do mago até um máximo de 10d8. Para tocar, é preciso fazer uma jogada de ataque de toque.

Toque vampírico

Arcana 3 | Alcance: toque | Alvo: criatura tocada | Duração: especial | RM: sim

Para usar esta magia, o mago precisa fazer uma jogada de ataque de toque, que desconsidera o bônus proveniente da armadura (mas não de escudo) no cálculo da CA.

O toque causa 1d6 pontos de dano para cada 2 níveis de mago (até o máximo de 10d6). Os pontos de vida subtraí-



dos da vítima são transferidos para o mago, e desaparecem após 1 hora.

Transformação maldita

Arcana 5 | Alcance: 9 metros + 1,5 metros/2 níveis | Alvo: uma criatura | Duração: permanente | Jogada de proteção: JP + CON nega

O mago transforma o alvo em um animal pequeno ou menor, com no máximo 1 DV (como um cachorro, lagarto, macaco ou sapo). Para resistir, é preciso ser bem-sucedido em uma jogada de proteção modificada pela Constituição. O alvo troca todas as suas características pelas características da nova forma, exceto:

O alvo mantém seu alinhamento e personalidade;

O alvo mantém seus pontos de vida;

Considera-se que o alvo possui a mesma quantidade de Dado de Vida para jogadas de proteção e qualquer outra situação atrelada a essa característica.

O alvo mantém ainda a habilidade de compreender (mas não falar) os idiomas que compreendia na sua forma original. Ele é capaz de escrever no idioma, mas dentro das limitações da nova forma (como escrever na areia usando uma pata).

Todos os itens usados ou carregados pelo alvo caem no chão aos seus pés, mesmo que possam vir a ser usados e carregados pela nova forma. Se a nova forma for fatal para o alvo (como transformar um alvo terrestre em um peixe), o alvo recebe um bônus de +4 na jogada de proteção para resistir à magia.

Se o alvo permanecer na nova forma por 24 horas consecutivas, deve fazer uma nova jogada de proteção. Em caso de falha, perderá a habilidade de com-

preender os idiomas bem como todas as memórias e traços de personalidade da forma original, e seus Dados de Vida passam a ser os originários da nova forma. Essas habilidades e estatísticas retornam ao normal caso os efeitos da magia terminem.

Criaturas incorpóreas ou gasosas são imunes a esta magia. Criaturas com a habilidade de se metamorfosear podem reverter à forma original em um turno, encerrando os efeitos da magia.

Veneno

Divina 4 | Alcance: toque | Alvo: criatura viva tocada | Duração: instantânea

Ao convocar os poderes venenosos de predadores naturais, o clérigo infecta o alvo com um terrível veneno ao fazer uma jogada de ataque de toque, que desconsidera o bônus proveniente da armadura (mas não de escudo) no cálculo da CA. O veneno drena 1d10 pontos de Constituição no momento do toque, e 1 minuto depois drena outros 1d10 pontos de Constituição. Cada etapa do dano pode ser resistida com uma jogada de proteção modificada pela Constituição.

Velocidade

Arcana 3 | Alcance: especial (ver texto) | Duração: 1d4 turnos + 1 turno/nível

Até 1 criatura tocada para cada 3 níveis do mago tem seu metabolismo extremamente acelerado, concedendo uma movimentação acima do normal. A movimentação passa a ser dobrada, além de um bônus de +2 na classe de armadura e um ataque extra por turno usando o mesmo bônus do ataque principal. Essa aceleração é tão prejudicial ao organismo do alvo que ele envelhece 1 ano biologicamente.



Ventriloquismo

Arcana 1 | Alcance: toque | Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível

O mago faz com que qualquer som que ele consiga produzir com a boca e em qualquer língua que o conheça seja transferido para outra pessoa ou objeto.

Ver invisibilidade

Arcana 3 | Alcance: pessoal | Duração: 10 minutos/nível

Com esta magia o mago consegue enxergar normalmente objetos e criaturas que estão invisíveis, desde que estejam em sua linha de visão. Essas criaturas aparecem de forma translúcida, possibilitando ao mago discernir quais são visíveis, quais estão invisíveis e quais são etéreas. A magia não revela como a criatura se tornou invisível, nem revela ilusões.

Visão

Arcana 7 | Alcance: pessoal | Duração: instantânea

Esta magia permite ao mago se concentrar em um local tranquilo e obter respostas a uma dúvida ou questão em forma de uma visão enviada diretamente de uma entidade mágica superior. A qualidade da revelação da visão depende de como a entidade se sentirá com a dúvida. O mestre deve rolar em segredo 2d6 e determinar o resultado na tabela T8-8.

Visão da verdade

Divina 5, Arcana 6 | Alcance: pessoal | Duração: 1d4 turnos + 1 turno/nível

Esta magia faz com que o personagem consiga ver as coisas realmente como elas são, ficando imune à criaturas invisíveis, ilusões, escuridões mágicas ou não, portas secretas ou criaturas modificadas/transformadas.

Voo

Arcana 3 | Alcance: pessoal | Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível

Esta magia dá ao mago o poder de voar, com deslocamento de 36m por turno, na direção ou orientação que desejar.

Wyvern vigia

Divina 2 | Alcance: especial (ver texto) | Duração: especial (ver texto)

Esta magia cria uma wyvern de neblina que vigia competentemente uma área de 3 metros de raio por até 8 horas ou até ser dissipada. Qualquer criatura que adentrar essa área deve realizar uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou será paralisada pela wyvern por 1 turno por nível do clérigo. Ao paralisar o invasor, a magia é dissipada e o clérigo recebe um aviso mental capaz, inclusive, de fazê-lo acordar. A wyvern pode ser detectada apenas com iluminação fraca (30% de chance) ou com boa iluminação (80% de chance).

T8-8: Visão

2d6

Resultado

2-6 A entidade se sente desrespeitada e nada revela ao clérigo.

7-9 A entidade se mostra indiferente, mas envia uma visão menor.

10-12 A entidade envia uma visão reveladora.



CAPÍTULO 9

SEÇÃO DO MESTRE



Este capítulo traz informações importantes para o mestre, abordando tópicos com dicas de como conduzir uma sessão de Old Dragon, formas de evolução de personagens, tesouros, itens mágicos e monstros.

9.1. MESTRANDO OLD DRAGON

A função do mestre no Old Dragon é bastante diferente da função do mestre em um RPG moderno. A sua função enquanto mestre de Old Dragon não é lembrar-se de todas as especificidades das regras, mas sim inventá-las na hora e descrevê-las de forma criativa. A sua função é responder aos muitos questionamentos dos jogadores (alguns que o pegarão desprevenido) e dar-lhes opções de coisas a fazer e decisões a tomar.

O mestre de um RPG *old school* como o Old Dragon tem o controle absoluto do jogo, diferentemente dos RPGs modernos, onde quem controla o jogo são as regras, bem amarradas e equilibradas.

Cabe ao mestre, acima de tudo, abraçar o caos. Durante o combate, o imprevisto e o impossível acontecem, com armaduras sendo estraçalhadas, espadas sendo arremessadas pela sala, pessoas balançando em candelabros, membros sendo decepados e em seguida cegando o adversário com o sangue verde que esguichou. Existem regras para todas essas situações? Com certeza. Estão neste livro? É claro que não. Mas então onde estão? Estão na imaginação do mestre.

O fato das regras preverem apenas os aspectos mais básicos não significa que uma sessão de Old Dragon se resume a “eu ataco”, “eu acerto”, “eu erro”, “eu causo X pontos de dano”. Em uma sessão de Old Dragon o jogador pode fazer tudo o que passar pela sua cabeça e é a sua função, como mestre, inventar uma regra que faça com que isso possa se realizar. Se o jogador quiser correr por cima de uma mesa e chutar a garrafa de óleo inflamável dentro da lareira para causar uma explosão dentro da taverna, cabe a você, mestre, dizer como essa situação se desenrola e arbitrar a cena para dizer ao jogador como ele deve proceder para ser bem-sucedido. Você pode até mesmo dizer que, devido ao peso excessivo carregado pelo personagem, a mesa quebra ao meio durante a corrida e ele cai estatelado no meio da taverna, derramando sobre si o óleo e mal tendo tempo para ver um ladrão jogando uma vela acesa em sua direção.

O Old Dragon é um RPG sobre exploração, observação e adivinhação. Existem ruínas abandonadas para serem exploradas, cobertas de pisos falsos, armadi-



MESTRANDO

É a primeira vez que a Helena vai mestrar uma aventura de Old Dragon. Já leu bastante a respeito, viu vídeos e baixou alguns suplementos para buscar ideias para uma dungeon que ela acha bem interessante.

Ela sabe da responsabilidade de ser uma mestra, mas também sabe que o Old Dragon é um jogo em que o grupo como um todo evolui junto com os personagens, então ela tem a consciência de que, se na primeira sessão a coisa vai ser mais “eu acerto, eu erro”, lá pela quarta ou quinta sessão o grupo já vai estar criando suas próprias regrinhas dentro do jogo, e imaginando situações cada vez mais interessantes.

Na hora de pensar as situações da aventura, ela não se preocupa muito com equilíbrio matemático entre monstros e o grupo, mas se preocupa muito em dar a todos os jogadores a chance de fazer aquilo que os personagens deles fazem melhor.

A Helena também pensa sobre quais tesouros o grupo vai encontrar durante a aventura. Ao mesmo tempo em que ela quer manter o jogo interessante, com itens legais, ela não quer dar muito poder a eles de início, até pra não ficarem mal-acostumados.

lhas para serem evitadas e de enigmas para serem resolvidos. Porém a exploração é uma atividade demorada, e é neste ponto que se apresenta mais um elemento chave: o gerenciamento de recursos. Cabe a você como mestre criar a tensão ao redor da escassez de alimentos, magias e fontes de luz ao explorar uma masmorra de forma que isso não se torne um fardo ao invés de adicionar o elemento sobrevivência ao jogo.

A partir de certo momento, caberá aos jogadores decidirem se forçarão mais um pouco masmorra adentro, mesmo que o clérigo não tenha mais magias para curá-los ou se retornarão para a cidade para vender os itens encontrados e com isso perder um tempo precioso, arriscando até o sucesso da exploração.

Como você percebeu, as funções de um mestre no Old Dragon envolvem mais a criatividade e a capacidade de improvisação do que memorizar regras. Portanto cabe unicamente a você ditar o ritmo do jogo, de modo a tornar inesquecível a experiência de se participar de uma aventura usando o Old Dragon.

9.2. EVOLUINDO PERSONAGENS

Um personagem inicia o jogo no 1º nível, como pessoa inexperiente, jovem que acabou de sair de suas casas e se depara com um grande e misterioso mundo ao seu redor. Para evoluir, precisa conquistar experiência, que é utilizada para aprimorar suas habilidades de classe. Esse processo de evolução é regido dentro do Old Dragon pelo sistema de pontos de experiência (XP).

Sempre que um personagem acumular a quantidade de XP necessária para subir de nível, de acordo com a tabela da sua classe, ele sobe de nível, substituindo seus valores do nível antigo para os do nível atual..

Mas como premiar com XP os seus jogadores? Como saber quantos pontos de experiência cada um dos seus personagens deve receber após a sessão de jogo?

O Old Dragon utiliza um sistema misto de experiência, que premia a interpretação do jogador e a sua desenvoltura em combate. Todo monstro do Old Dragon concede um valor de XP em caso de derrota ou fuga. Esses XPs são coletivos, devem ser somados ao longo da sessão de jogo e divididos entre todos os personagens que participaram dos combates.

O XP individual é concedido a partir da forma como o jogador participou da sessão. Cabe ao mestre avaliar questões desde a interpretação do personagem, heroísmo, organização, liderança e até mesmo boas ideias, e premiar o personagem de acordo.

9.3. TESOUROS

A riqueza é um dos principais fatores que colocam os jovens aventureiros na estrada. Em termos de jogo, essa riqueza é tratada como tesouro, que pode ser um saco de moedas, pedras preciosas, joias ou itens mágicos. É importante ter em mente que o acesso indiscriminado a itens poderosos, ou mesmo bens vultosos como um forte, igreja ou mesmo um castelo pode ser problemático. O tesouro deve ser tratado com cuidado, para que o poder dos personagens não saia do controle.

De forma geral, os tesouros são conquistados derrotando monstros que carregam alguma riqueza consigo, mas também podem ser adquiridos invadindo o covil de monstros poderosos, como dragões. Os tesouros são determinados a partir de um percentual dos pontos de experiência da criatura derrotada, que determina a quantidade de peças de ouro que será encontrada na posse do monstro ou em seu covil.

Ainda, a critério do mestre, é possível a troca desse tesouro em peças de ouro por tesouro em forma de joias ou gemas. Os parâmetros para essa troca estão estabelecidos na tabela T9-1.

Caso esteja especificado na ficha do monstro que foi encontrado algum item mágico no covil ou junto ao monstro em si, é preciso rolar 1d100 e confrontar:



No fundo uma campanha de Old Dragon conta a épica saga que transformam pessoas comuns em verdadeiros heróis.

T9-1: Joias e gemas

Descrição	Valor
Diamante azul, esmeralda, rubi	1.000 PO
Pérola, topázio	700 PO
Âmbar, granada, lápis lazuli	500 PO
Jade, obsidiana, ágata	100 PO
Turquesa, ônix, cristal rosa, quartzo	50 PO
Pulseiras, tornozelinas de prata	50 PO
Medalhão, camafeu de ouro	100 PO
Pingentes, brincos, broches de platina	200 PO
Braceletes de ouro e pedras preciosas	500 PO
Colares de platina e ouro com gemas	1.000 PO
Coroas, cetros de ouro com gemas	1.500 PO

tar com a tabela T9-2. Nem todos os itens mágicos constam nessa tabela, apenas os mais ordinários e comuns, ficando a cargo do mestre a descoberta de itens mais raros ou poderosos.

9.4. ITENS MÁGICOS

Um item mágico é, acima de tudo, um reflexo de seu criador. Sempre que um item for feito por um mago neutro ou ordeiro, o item será perfeitamente estável e seguro, pois ele será um item de alinhamento ordeiro. Entretanto, se o item for feito por um mago caótico, o item será instável, de certa forma até mais poderoso que um item ordeiro, mas que pode prejudicar o seu portador, pois acompanhará a tendência ao caos de quem o criou.

Itens mágicos são envoltos em mistério e perigo, especialmente para grupos inexperientes, pois poucos são aqueles capazes de identificar devidamente os poderes que um item possui, restando aos inexperientes descobrirem na base da tentativa e erro as propriedades de uma espada misteriosa com runas escritas ao longo da lâmina.



T9-2: Itens mágicos

1d100	Item
1-8	Arma ordeira +1
9-17	Arma caótica +1
18-24	Armadura ordeira +1
25-30	Armadura caótica +1
31-40	Escudo ordeiro +1
41-50	Escudo caótico +1
51-60	Poção mágica
61-65	Pergaminho com magia de 1º círculo
66-70	Pergaminho com magia de 2º círculo
71-75	Pergaminho com magia de 3º círculo
76-80	Varinha caótica
81-85	Varinha ordeira
86-90	Cetro caótico
91-95	Cetro ordeiro
96-100	Outro item mágico

Armas mágicas

Uma arma mágica além de ser mais eficiente em combate também possui habilidades extraordinárias. A eficiência em combate é medida através de um bônus, que é conferido para a jogada de ataque e para o dano, e que pode variar de +1 a +4.

As habilidades extraordinárias de uma arma mágica, disponíveis apenas em armas +2 ou superiores, podem ser as mais diversas, desde uma arma que é mais mortal contra goblinoides, ou uma arma que, além do dano causado, ainda causa um dano especial, como o de fogo, indo até habilidades como proteger seu portador contra criaturas de determinado alinhamento, lançar magias, dentre muitas outras.

O alinhamento do mago que forja uma arma mágica é decisivo para o seu resultado final. Uma arma ordeira é segura e limitada, enquanto uma arma caótica tem poderes mais destrutivos e incontroláveis, causando graves problemas ao seu portador em casos de falha crítica na jogada de ataque.

Caóticas: podem ter uma ou mais habilidades especiais da tabela T9-3.

Ordeiras: podem ter uma ou mais habilidades especiais da tabela T9-4.

T9-3: Armas caóticas

1d6

Efeito 1**Efeito 2**

1	<p>3x por dia paralisa um inimigo atingido, por uma rodada (jogada de proteção modificada pela Constituição nega este efeito).</p>	<p>Em uma falha crítica, o portador é paralisado.</p>
2	<p>Causa +2 pontos de dano contra um tipo específico de criatura ou contra criaturas de determinado alinhamento (ordeiras ou caóticas). Dá ainda uma penalidade nas jogadas de moral da criatura equivalente ao seu bônus.</p>	<p>Caso a arma passe mais de uma semana sem matar uma criatura desse tipo específico, perderá temporariamente todos seus poderes.</p>
3	<p>Lança a magia Relâmpago, causando 3d6 de dano em um acerto crítico.</p>	<p>Em caso de falha crítica, ocorre uma explosão elétrica ao redor do portador, causando 3d6 de dano (uma jogada de proteção modificada pela Destreza reduz esse dano pela metade) em todas as criaturas em um raio de 6 metros.</p>
4	<p>Em um acerto crítico, drena um nível do alvo e transfere temporariamente para o portador, por uma rodada, 3x ao dia (não é possível acumular níveis drenados).</p>	<p>Em caso de falha crítica, o portador tem um nível drenado pela arma.</p>
5	<p>Conjura uma sombra para lutar ao seu lado por uma rodada, 3x ao dia.</p>	<p>50% de chances de a sombra se voltar contra quem a conjurou.</p>
6	<p>Em caso de acerto crítico em um ataque, o alvo é decapitado.</p>	<p>Em caso de falha crítica, o portador é decapitado.</p>

T9-4: Armas ordeiras

1d10	Efeito
1	Duplica a movimentação do personagem por uma rodada, 1x ao dia.
2	Aura de medo de 10 metros de raio por uma rodada, 3x por dia.
3	Causa 1d6 de dano de um tipo de energia (fogo, gelo, raio, ácido) ao acertar e 1d10 se o acerto for crítico.
4	Lança a magia Teia 3x ao dia.
5	Lança a magia Voo, por uma rodada, 3x ao dia.
6	Deteta e protege contra o caos.
7	A arma, caso arremessada, retorna às mãos do portador.
8	Lança a magia Luz, à vontade.
9	Causa 2d6 de dano de um tipo de energia (fogo, gelo, raio, ácido) ao acertar e 2d8 em inimigos em um raio de 10 metros se o acerto for crítico (jogada de proteção modificada pela Destreza reduz este dano pela metade).
10	Arma dançante, luta flutuando ao lado do portador por até 3 turnos, usando o mesmo bônus de ataque do personagem.

Itens de proteção mágicos

Uma armadura e um escudo mágico são forjados para dar mais proteção ao portador durante o combate, que é medido através de um bônus conferido para a sua classe de armadura e que pode variar de +1 a +4.

Armaduras ou escudos +2 ou superiores possuem habilidades extraordinárias, voltadas para a fuga ou defesa, como uma armadura que permite que o personagem se teleporte em uma situação de perigo ou um escudo que emite um flash de luz que cega os inimigos. Esse tipo de item, devido à magia imbuída, se ajusta automaticamente a criaturas de qualquer tamanho, sendo que um personagem só pode usar uma armadura mágica e um escudo mágico por vez.

O alinhamento do mago que forja uma armadura ou um escudo mágico é determinante para o seu resultado final. Se um personagem que estiver portando uma armadura ou um escudo caótico sofrer um acerto crítico, uma das habilidades extraordinárias será automaticamente ativada, desde que ainda possa ser utilizada. O resultado do uso dessa habilidade é sempre determinado pelo mestre, não cabendo ao jogador, por exemplo, escolher para onde o seu personagem será teleportado.

Com exceção das armaduras e escudos mágicos +1, todas as demais possuem habilidades especiais, de acordo com a tabela T9-5.

T9-5: Armaduras e escudos mágicos

1d10

Item

- | | |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Teleporta o portador 10 metros em uma direção à sua escolha. |
| 2 | Emite um flash que cega os inimigos ao seu redor por 1 turno. |
| 3 | Cura 50% do dano sofrido pelo portador. |
| 4 | Recupera os níveis drenados do portador. |
| 5 | Absorve 10 pontos de dano de um tipo de energia (fogo, gelo, raio, ácido). |
| 6 | Dá ao portador 30% de resistência à magia. |
| 7 | O portador pode se tornar etéreo por uma rodada. |
| 8 | Deixa o portador invisível por até uma rodada, ou até que faça um ataque. |
| 9 | Envolve o portador em chamas, causando 1d6 pontos de dano em todos os inimigos em combate corpo-a-corpo. |
| 10 | Aumenta o tamanho do portador em uma categoria por uma rodada. |

Armaduras/escudos mágicos +2: podem ativar a habilidade especial uma vez ao dia.

Armaduras/escudos mágicos +3: podem ativar a habilidade especial 3 vezes ao dia.

Armaduras/escudos mágicos +4: podem ativar a habilidade especial 5 vezes ao dia.



T9-6: Poções mágicas

1d20	Poção
1	Clarividência
2	Cativar animais
3	Comando
4	Constricção
5	Curar ferimentos
6	Curar doenças
7	Causar ferimentos
8	Restabelecer sanidade
9	Visão da verdade
10	Encolher
11	Expandir
12	Força arcana
13	Forma espectral
14	Ilusão
15	Invisibilidade
16	Globo da Invulnerabilidade
17	Levantação
18	Resistir energia
19	Velocidade
20	Voo

Poções mágicas

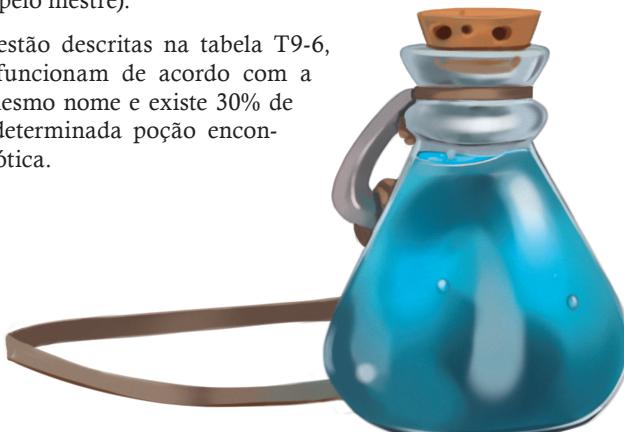
Poções mágicas são líquidos que possuem coloração, aroma e sabor bastante característicos, acondicionados em frascos de 200 ml, que equivalem a uma dose. É impossível identificar devidamente uma poção somente examinando essas características, mas é possível se ter uma ideia dos seus efeitos (1 chance em 6 de acertar – essa rolagem deve ser feita em segredo pelo mestre).

Existem dois tipos de poções, as de efeito instantâneo e as de efeito prolongado. As poções de efeito instantâneo, como as de cura, surtem efeito apenas no momento em que são ingeridas. Já as de efeito prolongado têm uma duração em turnos determinada por uma rolagem de 1d6 + nível do personagem que criou a poção. Caso um personagem venha a ingerir uma poção enquanto ainda está sob os efeitos de outra poção ingerida anteriormente, os efeitos das duas poções se anularão.

O alinhamento de quem criou a poção é determinante para o seu resultado final. Uma poção ordeira é identificada com segurança através de magia. Porém nem mesmo o uso de magia garante a correta identificação de uma poção caótica, tendo 1 chance em 4 de ser identificada

de forma incorreta (essa rolagem deve ser feita em segredo pelo mestre).

As poções estão descritas na tabela T9-6, todas elas funcionam de acordo com a magia de mesmo nome e existe 30% de chance de determinada poção encontrada ser caótica.



Pergaminhos

Os pergaminhos são folhas de papel ou papiro em que são escritas magias. Para lançar a magia, basta que o personagem leia o texto em voz alta que a magia surtirá efeito normalmente, desde que seja de um círculo ao seu alcance. Cada pergaminho contém uma quantidade determinada de círculos de magia, especificada pelo personagem que o criou. Por exemplo, um pergaminho que possui 6 círculos, pode ter 6 magias de 1º círculo; ou 3 magias de 2º círculo; ou 2 magias de 2º círculo e 2 magias de 1º, e assim sucessivamente. A única restrição é quanto ao tipo de magia, sendo que um único pergaminho não pode conter magias arcana e divinas.



T9-7: Pergaminhos

Tipos de magia (1d4)	1-3: arcana 4: divina
	1-25 - 1º círculo
	26-50 - 2º círculo
	51-60 - 3º círculo
Círculo (1d100)	61-70 - 4º círculo
	71-80 - 5º círculo
	81-85 - 6º círculo
	86-90 - 7º círculo
	91-95 - 8º círculo
	96-100 - 9º círculo

Um mago, ao invés de lançar a magia escrita em um pergaminho, pode optar por copiá-la para o seu grimório. No entanto, apenas pergaminhos escritos por magos neutros ou ordeiros podem ser copiados, pois as escritas de um mago caótico são impossíveis de serem copiadas.

Os pergaminhos estão disponíveis segundo a tabela T9-7, e existe 30% de chance de determinado pergaminho encontrado ser caótico.

Anéis

Anéis são itens mágicos que causam efeitos durante todo o tempo em que estão sendo usados pelo seu portador. Apenas um anel pode ser usado por vez para que gere efeitos. Caso um personagem use mais de um anel, além de não surtirem nenhum tipo de efeito, o portador receberá um nível negativo enquanto os estiver usando.

Um anel mágico, assim como uma armadura, se ajusta automaticamente ao seu portador. No entanto, muitas vezes não é o portador que escolhe o anel, mas sim é escolhido pelo anel. Um anel que se identifica com os atos de seu portador não é perdido ou arrancado com facilidade, ao passo que um anel cujas características são incompatíveis com as de seu portador geralmente se perde ou desaparece, como se o item tivesse vontade própria.

T9-8: Anéis caóticos

1d6

Características

- | | |
|---|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Rebelde: acredita que tiranos não merecem o poder que têm e devem ser erradicados. |
| 2 | Libertário: acredita que as leis são opressoras e que foram feitas para serem descumpridas. |
| 3 | Inconsciente: acredita que todo dia deve ser vivido intensamente e que toda batalha deve ser lutada como se não houvesse amanhã. |
| 4 | Cruel: acredita que misericórdia é um sinal de fraqueza e que todos seus inimigos devem morrer da forma mais terrível possível. |
| 5 | Egoísta: acredita que é seu direito possuir mais que os outros e que os outros não têm direito a nada. |
| 6 | Traidor: acredita que a sua vida é mais importante, sendo capaz de sacrificar um aliado para sobreviver. |

T9-9: Anéis ordeiros

1d6

Características

- | | |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Justiceiro: acredita que as leis devem ser cumpridas à risca. |
| 2 | Bondoso: acredita que a sua missão real é ajudar ao próximo. |
| 3 | Honrado: acredita que a mentira e a falsidade levam inevitavelmente à destruição. |
| 4 | Inquisidor: acredita que o caos deve ser erradicado e o caótico, punido. |
| 5 | Tirano: acredita que os fracos devem ser dominados. |
| 6 | Aliado: acredita que nenhum companheiro pode ser deixado para trás. |

T9-10: Anéis mágicos

1d10

Efeito

- | | |
|----|------------------------|
| 1 | Armazenamento de magia |
| 2 | Bloqueio de magia |
| 3 | Controlar criaturas |
| 4 | Invisibilidade |
| 5 | Proteção |
| 6 | Regeneração |
| 7 | Resistência |
| 8 | Telecinésia |
| 9 | Três desejos |
| 10 | Visão de raio-x |

De todos os itens mágicos, os anéis são os mais perigosos, pois todos trazem consigo um pouco da essência de quem o forjou, e essa essência é transmitida ao portador, que adquire uma característica do criador do item pelo tempo em que estiver usando o anel. Caso o anel seja ordeiro, o mestre deverá rolar 1d6 e comparar o resultado com a tabela T9-9; caso o anel seja caótico, o mestre deverá comparar o resultado do 1d6 com a tabela T9-8. Os anéis mágicos e seus efeitos são conforme a tabela T9-10.

Anel ariete (ordeiro): este anel, ornamentado em forma de cabeça de cabra, obedece ao comando de seu portador, manifestando uma força em forma de cabeça de cabra. Se direcionado a uma criatura, causa 1d6 pontos de dano por carga utilizada, e tem um alcance de até 30 metros. O anel tem três cargas que se renovam ao final de cada dia.

O anel pode ainda servir para arrombar portas. 1 carga equivale a FOR 14. 2 cargas equivalem a FOR 17. 3 cargas equivalem a FOR 24.

Armazenamento de magia: esse anel pode armazenar até 6 magias arcanas ou divinas. No momento em que o personagem coloca o anel, passa a ser capaz de lançar as magias ali armazenadas, como se tivessem sido memorizadas. Uma vez ao dia, no momento em que prepara suas magias, o personagem pode substituir as magias ali contidas para lançá-las posteriormente.

Bloqueio de magia: uma magia lançada contra o portador deste anel tem 20% de chance de ser bloqueada e tem 1 chance em 6 de ser revertida contra o personagem que a lançou.

Controlar criatura: o portador desse anel tem a capacidade de controlar um tipo específico de criatura (humano, elfo, dragão, goblinóide, etc.). A criatura pode tentar resistir ao impulso de ser controlada com uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria.

Anel da convicção (ordeiro): este anel contém 6 gemas. Quando o portador sofrer algum tipo de ataque mental, como magias de medo, ilusão, encantamentos, etc., uma das gemas se torna negra, absorvendo os efeitos da magia.

Anel inquisidor (ordeiro): o anel faz com que seu portador consiga identificar uma criatura como capaz de lançar magias ou portadora de habilidades mágicas. A criatura identificada se torna ciente dessa identificação imediatamente.

Invisibilidade: o portador desse anel permanece invisível enquanto estiver com ele no dedo, podendo inclusive realizar ataques e lançar magias sem que o efeito acabe.

Proteção: a graduação da proteção conferida por esse anel varia de +1 a +4 e é aplicada à classe de armadura e a todas as jogadas de proteção realizadas pelo portador.

Regeneração: a graduação da regeneração conferida por esse anel varia de 1 a 4, que representa a quantidade de pontos de vida que o portador regenera por turno. No entanto esse anel não gera nenhum efeito caso o portador tenha seus pontos de vida reduzidos a menos que 0.

Resistência: esse anel absorve 1 ponto de dano para cada dado de dano de um determinado tipo de energia (fogo, frio, gelo ou ácido) e dá um bônus de +2 para as jogadas de proteção contra essa determinada energia.

Telecinésia: esse anel dá ao portador a habilidade de mover objetos com o pensamento, como na magia de mesmo nome, porém sem limite de duração.

Três desejos: esse anel dá direito a três desejos, a serem realizados pelo portador. No entanto a forma como o desejo formulado é interpretado deve ser de acordo com a personalidade do anel.

Visão de raio-x: esse anel dá ao portador a capacidade de ver através de paredes de até meio metro de espessura, deixando portas secretas e armadilhas mais evidentes.

No caso de materiais de baixa densidade esse limite aumenta para um metro, e materiais como o ouro e o chumbo bloqueiam essa habilidade.

Hastes mágicas

As hastas são divididas em varinhas, cajados e cetros. Cada tipo de haste tem um fim específico, mas todas possuem um número de cargas que, depois de exauridas, as torna inúteis para fins mágicos. As varinhas são utilizadas para efeitos contra alvos distantes, os cetros para efeitos contra alvos próximos e os cajados são usados para efeitos em larga escala. Um cajado pode, além do efeito em larga escala, possuir um efeito de varinha ou um efeito de cetro.

O alinhamento do criador da haste é determinante para que se possa determinar a quantidade de carga do item.



T9-11: Hastes mágicas (Cetros)

1d12

Cetro

1	Cura completa
2	Curar doenças
3	Curar ferimentos graves
4	Curar ferimentos leves
5	Curar ferimentos moderados
6	Escuridão
7	Luz
8	Neutralizar veneno
9	Proteção contra alinhamento
10	Remover maldição
11	Ressurreição
12	Restauração

Uma haste ordeira possui um nível certo de cargas que podem ser utilizadas que, quando findas, tornam o item absolutamente inútil para fins mágicos. Já uma haste caótica não tem um número definido de cargas, sendo que a cada carga usada há 30% de chance de esta ter sido a última.

T9-12: Hastes mágicas (Varinhas)

2d6	Varinha
2	Bola de fogo
3	Desintegrar
4	Lentidão
5	Misseis mágicos
6	Muralha de ferro
7	Muralha de fogo
8	Muralha de gelo
9	Muralha de pedra
10	Palavra de poder: matar
11	Relâmpago
12	Teia

T9-13: Hastes mágicas (Cajados)

1d6	Cajado
1	Chuva de meteoros
2	Mover a Terra
3	Oração
4	Parar o tempo
5	Reverter gravidade
6	Terremoto

Itens mágicos gerais

São itens diversos, que não se enquadram em nenhuma das categorias acima. Seus efeitos geralmente são atrelados à forma como são usados, como mantos de invisibilidade ou coroas que conferem bônus à Inteligência do personagem. Ao lado do nome do item, entre parênteses, consta o seu alinhamento.

9.5. ITENS MÁGICOS E PERSONAGENS

É responsabilidade do mestre administrar os itens mágicos que são colocados à disposição dos personagens jogadores. Apesar de serem parte importante do Old Dragon, os itens mágicos devem ser relativamente raros e equilibrados de acordo com o nível do personagem.

Baralho das maravilhas (caótico): Um maço comum de cartas pintadas à mão, esse item possui encantamentos poderosos e variados, um por carta do baralho.

O baralho contém todos os ases e cartas com figuras, além de um curinga. O personagem pode tirar quantas cartas quiser (com as cartas sendo reembaralhadas a cada vez), mas uma vez que ele pare de tirar cartas, o baralho desaparece com o som de uma leve risada maldosa. Os resultados das cartas são os seguintes:

PAUS

Ás: o alinhamento do personagem muda.

Rei: o item mágico mais poderoso do personagem é sugado por um vácuo e desaparece.

Rainha: o sexo do personagem muda.

Valete: o personagem perde um ponto do seu atributo mais alto.

OUROS

Ás: o personagem recebe um mapa para um tesouro muito substancial.

Rei: o personagem recebe 5d6 joias (role aleatoriamente na tabela T9-1).

Rainha: o personagem recebe um pergaminho com sete círculos de magias.

Valete: o personagem adiciona um ponto a um atributo, à escolha do jogador.

Curinga: o personagem recebe o XP necessário para avançar até o próximo nível ou escolhe tirar mais duas cartas.

COPAS

Ás: o personagem perde um nível.

Rei: um guerreiro com 9 DV, arma +4, escudo +4 e armadura +4 aparece e ataca. Quando ele for morto, seu corpo e seu equipamento desaparecem.

Rainha: um personagem que esteja a até 20 metros do baralho é decapitado (escolha aleatória).

Valete: um monstro aleatório, com 1d4 + 6 DV, ataca os aventureiros. O monstro, ao aparecer, surpreende todos os outros personagens envolvidos.

ESPADAS

Ás: receba o XP para avançar até o próximo nível.

Rei: receba um item mágico (role aleatoriamente na tabela T9-2).

Rainha: receba 1 desejo.

Valete: receba a habilidade de invocar um guerreiro de 8 DV com uma arma +3, escudo e espada, para servi-lo por 1 hora.

Braceletes de armadura (ordeiro): esse item confere um bônus à CA que varia de +1 a +4.

Bola de cristal (ordeiro/caótico): esse item permite que um mago consiga visualizar pessoas, locais ou objetos distantes. Qualquer coisa pode ser observada por um turno, 3 vezes por dia. Em sua versão caótica, existe uma chance de 30% de que a imagem vista não represente exatamente a realidade.

Botas da velocidade (ordeiro): o usuário desse item se move quatro vezes mais rápido, por até 5 horas por dia.

Botas élficas (ordeiro): o usuário dessas botas se torna extremamente silencioso ao andar, como se tivesse 60% em mover-se em silêncio, tal qual a habilidade da classe ladrão.



Botas sem pegadas (caótico): o usuário dessas botas não deixa pegadas por onde passa, tornando-o impossível de ser rastreado.



Broche-escudo (ordeiro): este broche simples em forma de dragão parece mundano, mas possui uma habilidade fantástica: ele pode absorver até 101 pontos de dano oriundos de mísseis mágicos. Ao absorver o último ponto de dano, o broche se desintegra.

Buraco portátil (ordeiro): um pedaço de pano preto com cerca de 1,5 metros de diâmetro, é, na verdade, a boca de um buraco interdimensional com 3 metros de profundidade. Itens e pessoas podem cair dentro dele ou escalar uma vez que ele seja colocado no chão.

O pedaço de pano pode ser puxado no avesso para fechar o buraco totalmente. Uma vez que não existe fonte de ar no interior, permanecer dentro do buraco mata seu ocupante por asfixia em pouco tempo. O pedaço de pano pode ser pego e carregado para qualquer lugar, daí o nome “portátil”.

Caneco do Beberrão (caótico): este caneco mágico tem a habilidade de, três vezes ao dia, se encher magicamente de cerveja. O tipo de cerveja está atrelado a uma jogada percentual: 1-10% de chance de ser uma cerveja anã da mais alta qualidade, 11-45% de chance de ser uma cerveja respeitável, 46-98% de chance de ser uma cerveja de baixa qualidade, 99-00% de chance de ser urina de orc.

Coroa do dragão (ordeiro): esse item confere ao usuário a inteligência de um dragão (+2 no atributo Inteligência).

Cinto da força do ogro (ordeiro): este cinto largo fornece ao usuário a força de um ogro (+2 no atributo Força).

Cinturão dos anões (ordeiro): esse item confere ao usuário a constituição de um anão (+2 no atributo Constituição).

Colar do menestrel (ordeiro): esse item confere ao usuário o carisma de um menestrel (+2 no atributo Carisma).

Elmo da visão da verdade (ordeiro): ao usar o elmo, o usuário consegue ver a verdade naquilo que vê, atravessando ilusões de todos os tipos, mesmo as mais poderosas.

Espelho de oposição (caótico): sempre que uma criatura olha para esse espelho, uma réplica idêntica à sua surge, porém de alinhamento oposto, portando o mesmo equipamento, incluindo até mesmo os itens mágicos. A réplica tentará matar a criatura replicada a todo custo.

Espelho do teleporte (ordeiro): esse espelho é um item poderosíssimo e extremamente frágil. Ele abre uma porta extradimensional com outro espelho ou fonte de água plácida que esteja a até 1 quilômetro de distância, desde

que a palavra chave seja proferida no momento da passagem.

Fivela das Irmãs (ordeiro): esta fivela foi forjada em homenagem às irmãs Ephine e Kymis, e representa a harmonia entre as duas. Enquanto o Sol ocupar o firmamento, o portador do amuleto recebe RD 5/Fogo. Já durante a noite, o portador do amuleto recebe RD 5/Electricidade. Sabe-se lá o quê pode acontecer durante um eclipse.



Luvas do acrobata (ordeiro): esse item confere ao usuário a destreza de um acrobata (+2 no atributo Destreza).

Manto da águia (ordeiro): esse item confere ao usuário a sabedoria de uma águia (+2 no atributo Sabedoria).

Manto da aranha (ordeiro): este manto permite que o usuário escale paredes com 95% de chance de sucesso para cada 3 metros de escalação.

Manto da confusão (caótico): quando usado, esse item distorce a luz ao redor de seu portador, tornando sua localização deprecada para confusa. O usuário deste item recebe um bônus de +2 na CA.

Medalhão de adaptação (ordeiro): esse medalhão dá ao seu usuário a



capacidade de respirar em qualquer ambiente.

Medalhão de PES (ordeiro): o usuário desse medalhão pode detectar os pensamentos de criaturas, como se sob o efeito da magia PES.

Pó do aparecimento (ordeiro): esse pó anula todos os efeitos mágicos que envolvam invisibilidade, confusão, camuflagem, etc.

Pó do desaparecimento (ordeiro): esse pó torna a criatura invisível, como pela magia Invisibilidade.

Sacola mágica (ordeiro/caótico): trata-se de uma sacola de couro aparentemente ordinária, mas que na verdade leva para uma dimensão paralela.

Em sua versão ordeira, a sacola mágica suporta até 1.000 quilos em itens, sendo que qualquer item pode ser colocado

dentro dela, desde que seja capaz de passar pela sua boca. Em sua versão caótica, a sacola mágica não tem limite de peso que é capaz de suportar. No entanto, qualquer item colocado dentro dela tem 50% de chances de desaparecer para sempre.

Tambores do pânico (caótico): esses tambores, ao serem tocados, emitem uma aura de pânico de 10 metros de raio. Todas as criaturas ao redor devem fazer uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria ou fugirão apavoradas.

Tapete voador (ordeiro): o tapete pode carregar até três pessoas e viaja com deslocamento de 18 metros por turno quando tem mais de um passageiro. Com apenas um passageiro, o tapete se move com deslocamento de 30 metros por turno.

REGRA ALTERNATIVA: COMÉRCIO DE ITENS MÁGICOS

A partir do critério dos bônus, pode-se estabelecer a seguinte lógica para determinar o preço de um item mágico: cada bônus do item corresponde a 1.000 PO até +5. A partir do +6, o custo de cada bônus é 1.500 PO

O preço de venda do item corresponde a 50% do preço de compra.

T9-14: Nível e Bônus

Nível	Bônus	Nível	Bônus
1	-	11	+4
2	-	12	+4
3	+1	13	+5
4	+2	14	+5
5	+2	15	+5
6	+2	16	+6
7	+3	17	+6
8	+3	18	+6
9	+3	19	+7
10	+4	20	+7



CAPÍTULO 10

MONSTROS



Este capítulo apresenta os principais monstros do Old Dragon, como interpretar suas estatísticas e como criar monstros novos ou modificar os aqui existentes.

10.1. LENDO E INTERPRETANDO AS ESTATÍSTICAS DOS MONSTROS

Este capítulo apresenta a estrutura de como um monstro é apresentado no sistema Old Dragon, com suas peculiaridades e siglas:

Introdução: as primeiras informações referentes a um monstro são as mais básicas e englobam o seu nome, sua aparência e alguns hábitos particulares. O tamanho de uma criatura é determinado dentro dos seguintes parâmetros: pequeno (até 1 metro), médio (até 2 metros), grande (até 4 metros), imenso (até 6 metros) e colossal (mais que 6 metros).

Encontros: representa os hábitos sociais do monstro, informando se é uma criatura solitária, se anda em grupos ou ainda se é uma criatura que forma um covil ou tem hábitos errantes.

Prêmios: determina a premiação em tesouros e em pontos de experiência para cada monstro em separado. A premiação em tesouros é determinada por um percentual dos pontos de experiência do monstro. No caso de existir um tesouro de covil, o percentual representará a totalidade encontrada e não a parte por indivíduo.

Movimentação: mostra a movimentação base da criatura. Além disso, apresenta movimentações especiais, como voo, nado, salto, etc.

Moral: demonstra o ânimo da criatura em permanecer em combate. Em um combate, sempre que a primeira criatura de um grupo morrer e sempre que 50% do grupo tombar, o mestre deverá rolar 2d6 e, se o resultado for mais alto que a Moral do monstro, os sobreviventes se renderão, recuarão ou tentarão fugir a todo custo.

Atributos: mostram os valores dos seis atributos do monstro: FOR (Força), DES (Destreza), CON (Constituição), INT (Inteligência), SAB (Sabedoria) e CAR (Cisma). Monstros podem ter alguns desses valores zerados. Animais que agem por instinto possuem INT 0, enquanto alguns mortos-vivos possuem CON 0.

Classe de armadura (CA): a classe de armadura representa a capacidade da criatura se defender em combate, seja ela natural ou de armadura.

Dado de vida (DV): todo monstro possui o d8 como dado de vida base. A informação entre parênteses após a quantidade de DV representa a quantidade de pontos

de vida que o monstro possui em média e no máximo. Um monstro normalmente possui 5 PV para cada DV, no entanto existem aqueles, mais fortes, que possuem 8 PV para cada DV. Os PV do monstro são ainda modificados pela sua Constituição e pelos PV bônus, que são somados ao final.

Jogada de proteção (JP): a jogada de proteção representa a forma da criatura se defender de ataques mágicos e evitar outras situações não abrangidas pela classe de armadura.

Resistência a magia (RM): a resistência a magia representa o percentual de chance que o monstro tem de resistir a uma magia lançada contra ele.

Redução de dano (RD): alguns monstros são resistentes a algum tipo específico de dano. Por exemplo, licantropos são resistentes a dano causados por armas que não sejam feitas de prata. Essa resistência é representada pela redução de dano, da seguinte forma: o valor antes da barra demonstra a quantidade de pontos de dano que serão absorvidos, e a informação após a barra demonstra o tipo de dano que deverá ser causado para que não seja absorvido pela RD.

Ataques: essa estatística mostra a forma como a criatura ataca usando a seguinte chave: número de ataques, tipo de ataque, bônus de ataque e dano do ataque (entre parênteses). Por exemplo:

2 mordidas +6/+1 (1d6+2) significa que o monstro tem dois ataques por turno quando resolver morder seus oponentes, sendo que a primeira mordida terá um bônus de ataque de +6 e a segunda de +1. No caso de acerto, o dano causado por cada mordida é de 1d6+2.

Em alguns casos, existem diversos tipos de ataque que o monstro pode realizar. Por exemplo, 2 mordidas +6/+1 (1d6+2) 1 pancada +4 (1d6+1). No caso, ou o monstro dá as duas mordidas, ou uma pancada, ou ainda uma mordida usando o bônus de ataque mais baixo e uma pancada.

Utilidades: essa estatística aponta o uso que o monstro tem após ser derrotado, seja a utilização de sua couraça para uma armadura mágica, seja a utilização de algum apêndice para uma arma especial.

Sinergias: essa estatística apresenta os monstros que o mestre pode utilizar em conjunto, para formar um encontro mais complexo e interessante.

MONSTROS

Por fim, na hora de escolher os monstros, a Helena se preocupa em criar um ambiente que faça sentido, então ela busca monstros que existem no mesmo tipo de habitat, mas tendo sempre em mente o desafio e as oportunidades não só de combate, mas também de interpretação. Talvez por isso ela tenha optado por botar um orc separado dos demais que age de forma amistosa quando encontra o grupo.

Ela pensa também em um grupo de aventureiros que possa ter um interesse antagônico com o grupo, que não só dá uma oportunidade muito legal para interpretação, mas também pode criar até um vilão recorrente, com uma relação a ser aprofundada com o desenvolver das aventuras.

Para finalizar, o grande vilão. Ela quer que o combate final seja memorável, mesmo para personagens de primeiro nível. Então a Helena investe tempo para criar um personagem com uma motivação bem desenvolvida, que faça sentido dentro da trama.

Dai ela para e lê com calma o vilão que criou, e reflete sobre a capacidade dos jogadores em sobreviver à aventura planejada. E, ao chegar à conclusão, sorri.

10.2. CRIANDO ENCONTROS

A criação de encontros também é realizada usando como base os dados de vida do monstro. Um encontro é considerado desafiador quando a quantidade total de dados de vida dos monstros que participarão do encontro for 30% maior que o total de níveis do grupo.

10.3. UTILIZANDO RAÇAS JOGÁVEIS COMO MONSTROS

As raças jogáveis (Anão, Elfo, Halfling, Humano) também podem ser utilizadas como antagonistas, sendo tratadas como monstros para todos os sentidos, inclusive no que diz respeito aos modelos, com as devidas adequações.

Anão

Médio e Ordeiro | Subterrâneo

Básico

Encontros	1d6
Prêmios	50% 280 XP
Movimento	6 metros
Moral	10

Combate

CA	14 (armadura de couro + escudo de madeira)
JP	14
DV	1 (7/10)
Ataque	1 machado +4 (1d8+2)

FORÇA **15** DESTREZA **13** CONSTITUIÇÃO **14**

INTELIGÊNCIA **12** SABEDORIA **14** CARISMA **8**

Os anões são humanoides mineradores que habitam o subterrâneo, são extremamente leais e rabugentos, em uma sociedade essencialmente patriarcal. São extremamente machistas e ciumentos com suas mulheres, sendo raríssimas as anãs que saem para se aventurar.

Ecologia: constroem suas habitações sob montanhas ou nas profundezas, em uma sociedade patriarcal que cultua a honra e a habilidade no entalhe e na forja acima de tudo.

Habilidade especial: visão no escuro de até 15 metros. Detecta desnível e/ou armadilha de pedra com 1 ou 2 no d6.

Elfo

Médio e Neutro | Florestas

Os elfos são criaturas de hábitos silvestres que habitam florestas, sendo extremamente territorialistas. Usufruem do seu conhecimento da floresta para atacar seus inimigos à distância, pois são exímios arqueiros.

Habilidade especial: visão na penumbra de até 50 metros. Detecta passivamente

Básico

Encontros	1d6
Prêmios	50% 280 XP
Movimento	9 metros
Moral	10

Combate

CA	17 (cota de malha élfica)
JP	14
DV	1 (6/9)
Ataque	1 arco longo +5 (1d8) 1 adaga +4 (1d4+1)

FORÇA **13****DESTREZA** **16****CONSTITUIÇÃO** **12****INTELIGÊNCIA** **12****SABEDORIA** **14****CARISMA** **10**

porta secreta com 1 no d6, ou encontra ativamente com 1 ou 2 no d6. São imunes a magias de sono.

Ecologia: os elfos vivem em uma sociedade bem estruturada, nas florestas. Geralmente possuem um líder, que recebe o título de Senhor (ou Senhora) Élfico, que é responsável por todos os habitantes da cidadela, em uma relação quase paternalista.

HALFLING

*Pequeno e Caótico | Planícies***Básico**

Encontros	1d6
Prêmios	50% 240 XP
Movimento	6 metros
Moral	10

Combate

CA	14
JP	14
DV	1 (6/9)
Ataque	1 adaga +4 (1d4+1)

FORÇA **13****DESTREZA** **16****CONSTITUIÇÃO** **12****INTELIGÊNCIA** **12****SABEDORIA** **10****CARISMA** **14**

Os halflings são criaturas extremamente corajosas, cuja capacidade de se meter em encrenças é incomparável.

Ecologia: os halflings habitam vilas confortáveis perto de riachos. São fazendeiros, alegres e preguiçosos. O líder da vila geralmente é eleito pelos demais halflings, mas seu respeito e controle são bastante relativos.

HUMANO

Médio e Neutro | Qualquer

Os humanos são criaturas versáteis, valorosas e muito ambiciosas e, por isso, acabam representando a maioria da população.

Básico

Encontros 2d12
Prêmios 10% | 25 XP
Movimento 9 metros
Moral 6

Combate

CA 13 (armadura de couro)
JP 16
DV 1 (4/7)
Ataque 1 espada curta +2 (1d6)
1 arco curto +3 (1d6)

FORÇA	11	DESTREZA	12	CONSTITUIÇÃO	9
INTELIGÊNCIA	9	SABEDORIA	10	CARISMA	10

Ecologia: a versatilidade e ambição fazem com que humanos de diferentes lugares possuam hábitos e costumes também diferentes, sendo que o ambiente acaba influenciando na forma como a raça se desenvolve como um todo.

T10-1: Animais

	Abutre	Cachorro	Víbora constritora	Gorila	Pantera
Tamanho	Pequeno	Pequeno	Médio	Médio	Médio
Habitat	Florestas e selvas	Qualquer	Florestas	Selvas e montanhas	Selvas e planícies
Encontros	1d10	1d6	1	1d6 (covil 2d4)	1d2
Prêmios	-	-	-	-	-
XP	25	25	145	500	280
Movimento	V 25 metros	10 metros	14 metros	8 m I E 10 metros	20 m I E 12 metros
Moral	8	10	10	10	8
FOR	10	12	18	20	16
DES	18	15	17	14	18
CON	10	14	12	13	12
INT	2	4	1	6	8
SAB	4	13	12	6	8
CAR	9	12	4	6	6
CA	14	15	15	16	16
JP	16	18	17	14	14
DV	1 (5/8)	1+2 (9/12)	3+3 (21/30)	4+4 (28/40)	4+4 (25/40)
Ataques	1 bicada +6 (1d3)	1 mordida +1 (1d4+1)	1 mordida +2 (1d4+3) I 1 constrição +7 (1d6+4)	2 pancadas +4 (2d6+2)	1 mordida +5 (2d4+6)

APARIÇÃO

Médio e Caótico | Cemitério

Básico

Encontros	1d4
Prêmios	5% e 1 item mágico 1.373 XP
Movimento	10 metros (voo)
Moral	12

Combate

CA	21
JP	10
DV	9 (45/72)
RD	4/magia
Ataque	2 toques +8/+3 (1d8 + dreno de nível)

FORÇA **0**

DESTREZA **15**

CONSTITUIÇÃO **0**

INTELIGÊNCIA **19**

SABEDORIA **12**

CARISMA **18**

A aparição é um morto-vivo que se alimenta da energia das criaturas vivas. Geralmente é vista como uma versão vagamente semelhante à que possuía quando era viva, porém com uma expressão de escárnio e puro ódio em sua face.

Ecologia: a aparição geralmente habita os arredores do local em que seu corpo está enterrado. O tesouro que possui muitas vezes é aquele que possuía quando viva. A aparição não tem um propósito além de destruir a vida, pelo simples ódio que sente daquilo que não mais possui. A aparição não se comunica, não tem uma voz. A sua única expressão é o ódio e a violência, de modo que seres ligados à natureza sentem calafrios ao entrar em contato com esse tipo de ser.

Toque congelante: o toque congelante

de uma aparição causa 1d6 pontos de dano em uma criatura tocada. Além desse dano causado, o personagem atacado deve ser bem-sucedido em uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou ter 1 nível drenado.

Terror: ao primeiro contato com uma aparição, criaturas devem ser bem-sucedidas em uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria ou ficarão apavoradas. A aparição é imune a magias de enfeitiçar, sono, frio, medo, venenos e outros efeitos que necessitem de alvos vivos.

Sinergias: Banshee, Bodak, Cavaleiro da morte, Devorador, Espectro, Esqueleto guerreiro, Montaria infernal.



ARAK-TACHNA

Grande e Caótico | Subterrâneo

Básico

Encontros	1
Prêmios	100% e 1d4 itens mágicos 3.925 XP
Movimento	8 metros
Moral	12
CA	33
JP	7
DV	16 (128/176)
RM	50%
RD	10/magia
Ataque	2 garras +15 (3d8+5) 1 mordida +14 (2d6+5) 1 ferroada +12 (2d8+5+veneno) 3 garras +18/+13/+8 (2d6+5)

Combate

FORÇA	20	DESTREZA	19	CONSTITUIÇÃO	17
INTELIGÊNCIA	14	SABEDORIA	16	CARISMA	17



Arak-Tachna é uma criatura de origem desconhecida, uma mistura de aranha gigante com uma deformação humanoide.

Ecologia: Adorada pelos elfos negros como se fosse um deus, esse monstro domina o subterrâneo, juntamente com suas aranhas gigantes e teias ácidas. Dizem as lendas que Arak-Tachna é a criadora das aranhas ou, pelo menos, a responsável por transformar esses insetos em monstros terríveis.

Ferroada: a ferroada de Arak-Tachna, além de causar uma grande quantidade de dano em sua vítima, inocula um veneno terrível. A vítima deve ser bem sucedida em uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou perderá 1d6 pontos de Constituição.

Comandar aranhas: uma vez ao dia, ela pode convocar e comandar todas as aranhas em um raio de 100 metros.

Teia: 3 vezes por dia, Arak-Tachna pode lançar uma teia com 10 metros de raio. Para evitar a teia, o personagem deve ser bem-sucedido em uma jogada de proteção modificada pela Destreza. Personagens presos na teia levam automaticamente 15 pontos de dano ácido por turno.

Terror: ao primeiro contato com Arak-Tachna, criaturas devem ser bem-sucedidas em uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria ou ficarão apavoradas.

Sonhos: Arak-Tachna, além da fala, se comunica através dos sonhos daqueles com quem ela se envolve, mandando mensagens e ordens para os elfos negros que a cultuam.

Sinergias: Aranha negra gigante, Bebilith, Carnical, Drider, Elfo negro, Esqueleto guerreiro, Naga, Shoggoth, Tirano ocular, Víbora.

BANSHEE

Médio e Caótico | Ruína

Básico

Encontros	1
Prêmios	20% 1.225 XP
Movimento	6 metros (voo)
Moral	10

Combate

CA	21
JP	13
DV	8 (40/64)
RM	30%
RD	5/magia
Ataque	2 garras +9/+4 (2d6+dreno de nível)



FORÇA **10**

DESTREZA **14**

CONSTITUIÇÃO **0**

INTELIGÊNCIA **13**

SABEDORIA **10**

CARISMA **17**

A banshee é um morto-vivo que assombra ruínas e que se alimenta da energia dos vivos. A presença de vida próxima à banshee lhe causaasco e dor, que busca de todas as formas afastá-la e destruí-la. A banshee emite um brilho pálido durante a noite, mas é transparente à luz do Sol (60% invisível).

Ecologia: a banshee sempre tem alguma relação com a ruína que assombra, revivendo o terror de sua morte por toda a eternidade. Além de ser um terrível adversário para homens e animais, a presença de uma banshee afeta também a vegetação ao seu redor. Flores e plantas delicadas definharam e morrem, enquanto árvores e outras plantas mais resistentes se tornam retorcidas, negras e espinhentas.

Habilidades especiais: grito aterrorizante (1x/dia): o grito da banshee causa pavor no mais obstinado dos aventureiros. Um aventureiro que escuta o grito aterrorizante deve ser bem-sucedido em uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria ou não poderá agir no próximo turno, e receberá uma penalidade de -4 na CA até que possa agir novamente.

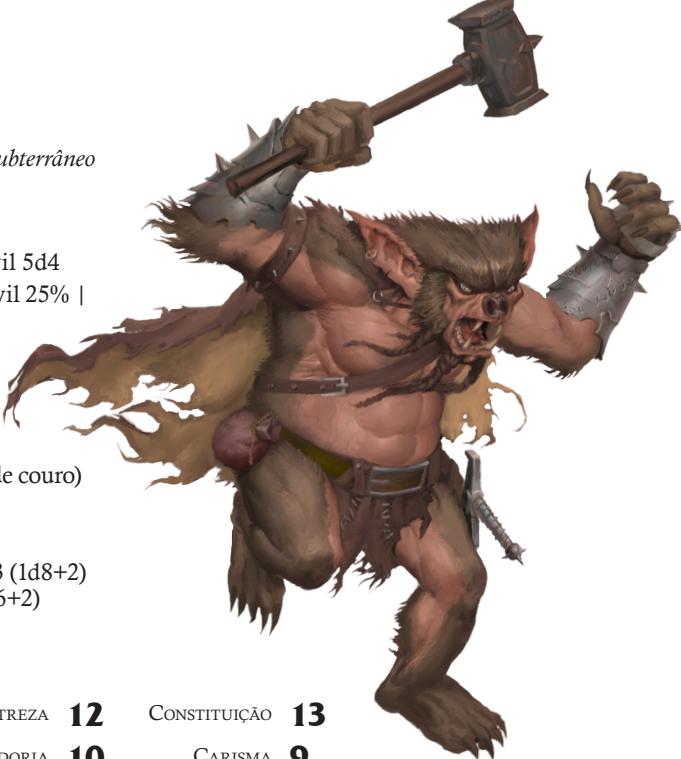
Incorpórea: a banshee não tem corpo físico.

Uma banshee é imune a magias de enfeitiçar, sono, frio, medo, venenos e outros efeitos que necessitem de alvos vivos.

Sinergias: Aparição, Bodak, Cavaleiro da morte, Devorador, Espectro, Esqueleto guerreiro, Montaria infernal.

BUGBEAR

Médio e Caótico | Montanha e Subterrâneo



Básico

Encontros	2d4 covil 5d4
Prêmios	10% covil 25% 175 XP
Movimento	5 metros
Moral	9

Combate

CA	13 (armadura de couro)
JP	15
DV	3+1 (19/28)
Ataque	2 maças +8/+3 (1d8+2) 1 lança +5 (1d6+2)

FORÇA **15**

DESTREZA **12**

CONSTITUIÇÃO **13**

INTELIGÊNCIA **10**

SABEDORIA **10**

CARISMA **9**

O bugbear é um astuto goblinóide alto e forte que possui uma mentalidade perspicaz e um senso tático bastante desenvolvido. É um mestre na tocaia e usa muito bem essa característica para conseguir transformar ataques normalmente considerados arriscados a seu favor.

Possui a cara achatada, orelhas pontiagudas, narinas frontais expostas e pele que vai do amarelado ou vermelho terroso, quase sempre coberto por roupas roubadas e peles de caça. Apesar de terem uma aparência humanoide, um bugbear aparenta ser descendente de um grande carnívoro, em especial devido aos seus olhos verdes com a pupila avermelhada. Sendo prognata, suas presas inferiores se sobrepõe ao lábio superior.

Ecologia: um bugbear prefere viver no subterrâneo, apesar de frequentemente acampar e vigiar o terreno aberto ao redor do seu covil. Essas criaturas sobrevivem basicamente de caça, e matam e comem qualquer coisa ou criatura, sem distinção. São grandes apreciadores de cervejas fortes e comumente são encontrados bêbados. Os bugbears são criaturas territoriais, e o tamanho do seu covil é motivo de orgulho para um chefe de tribo.

Tocaia: um grupo de até 6 bugbears consegue se esconder (chance de 60%) e tocaiar seus inimigos com muita eficiência. Se não forem descobertos em seus esconderijos, conferem uma penalidade de -4 às jogadas de surpresa de seus inimigos.

Sinergias: Goblin, Hobgoblin, Orc.

CARNIÇAL

Médio e Caótico | Cemitério

Básico

Encontros 2d10
Prêmios 5% | 125 XP
Movimento 6 metros
Moral 9

Combate

CA 13
JP 15
DV 2 (12/28)
Ataque 1 pancada +2 (1d4+2)
1 mordida +5 (1d6+2+paralisação)



FORÇA **14**

DESTREZA **10**

CONSTITUIÇÃO **12**

INTELIGÊNCIA **9**

SABEDORIA **12**

CARISMA **3**

É dito que o carniçal é um morto-vivo criado a partir de humanoides canibais. Distorcido pela pós-vida, o carniçal é um arremedo do que foi enquanto vivo, pois seus olhos se tornam fundos e a sua língua, negra e comprida, muitas vezes pende, morta, por entre seus dentes cerrados. Ao contrário do que se pensa, o carniçal não se alimenta exclusivamente de cadáveres, mas também costuma atacar seres vivos. Apesar de ter se tornado absolutamente insano quando se transformou em carniçal, esse morto-vivo possui uma curiosa perspicácia que lhe permite caçar suas vítimas de forma mais eficaz. A sua mordida é capaz de paralisar suas vítimas, mas os elfos, misteriosamente, são imunes a essa parálisia.

Ecologia: os carniçais costumam criar seus covis em cemitérios, pois lá a co-

mida é abundante; não só dos cadáveres, mas também dos fragilizados familiares que visitam o túmulo em um luto eterno. Existem aqueles carniçais que habitam destroços de navios, adquirindo com isso hábitos marinhos.

Mordida paralisante: Uma criatura mordida por um carniçal paralisa o alvo por 1d4 turnos. Uma JP+CON nega esse efeito.

Morto-vivo: Um carniçal é imune a magias de enfeitiçar, sono, frio, medo, venenos e outros efeitos que necessitem de alvos vivos.

Sinergias: Arak-Tachna, Aranha negra gigante, Bebilith, Drider, Elfo negro, Esfinge, Esqueleto guerreiro, Hidra, Inumano, Lâmia, Medusa, Múmia, Sombra, Vampiro.

CAVALEIRO DA MORTE

Médio e Ordeiro | Qualquer

Básico

Encontros	1
Prêmios	50% e um item mágico 2.615 XP
Movimento	12 metros
Moral	12

Combate

CA	35
JP	10
DV	13 (98/142)
Ataque	1 espada longa +20/+15/+10 (1d8+6+1d6 de fogo)

FORÇA	18	DESTREZA	14	CONSTITUIÇÃO	16
INTELIGÊNCIA	12	SABEDORIA	10	CARISMA	16

O cavaleiro da morte foi um paladino que, obcecado pela sua busca, acabou transcendendo as amarras da morte para dar continuidade à sua caçada ao caos. A mera visão de um cavaleiro da morte já instiga o terror no coração dos mais fracos, e vilas inteiras são abandonadas quando essa criatura terrível se aproxima. Muitas vezes o cavaleiro da morte lidera uma tropa de mortos-vivos como um general comanda uma tropa de soldados. Aura de medo: toda a criatura que chegar a uma distância de 10 metros do cavaleiro da morte deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria ou fugirá apavorada. Neblina das tumbas: o cavaleiro da morte é envolto por uma nuvem que se espalha por até 20 metros de diâmetro. Todo morto-vi-

vo nessa área possui 2 DV a mais para as jogadas para afastá-lo.

Morto-vivo: o cavaleiro da morte é imune a magias de enfeitiçar, sono, frio, medo, venenos e outros efeitos que necessitem de alvos vivos.

Espada de chamas: o cavaleiro da morte porta uma espada longa +2 ordeira, que causa +1d6 pontos de dano por fogo.

Ecologia: o cavaleiro da morte anda sozinho ou acompanhado de uma horde de mortos-vivos. Sua intenção é sempre dar continuidade à busca que seguia quando ainda vivo.

Sinergias: Aparição, Banshee, Bodak, Devorador, Espectro, Esqueleto guerreiro, Montaria infernal.



CRIA DE SHUB-NIGGURATH

Imenso e Caótico | Extraplanar

Básico

Encontros	1d4
Prêmios	100% + 2 itens mágicos 1.375 XP
Movimento	9 metros
Moral	12
CA	18
JP	12
DV	9 (81/108)
RM	15%
RD	5/ordem
Ataque	4 tentáculos +12 (3d6+10) 1 mordida +8 (2d8+10)

Combate

FORÇA **30** DESTREZA **12** CONSTITUIÇÃO **18**
INTELIGÊNCIA **13** SABEDORIA **20** CARISMA **13**



T10–2: Cria de Shub-Niggurath

1d4

Poder

- Língua de cobra: o personagem consegue falar a língua das cobras e comandá-las utilizando a voz.
- Controlar os mortos-vivos: os mortos-vivos precisam passar em uma JP ou são obrigados a obedecer a um comando.
- Toque da corrupção: qualquer um que o personagem toque (seja amigo ou inimigo) recebe uma corrupção. JP + CON impede. Em consequência disso, o personagem também recebe uma corrupção, sem direito a uma JP.
- Beijo da morte: qualquer criatura que o personagem beije nos lábios deverá fazer uma JP + CON ou morrerá imediatamente.

As Crias de Shub-Niggurath são monstrosidades horrendas, negras como o vazio entre as estrelas. Altas como árvores, possuem três patas com cascos, tentáculos brotando de seu corpo e bocas destruidoras povoam seus flancos.

Ecologia: essas criaturas horrendas são a prole de Shub-Niggurath, um dos deuses antigos mais poderosos, mas ainda do que o Grande Cthulhu, que dorme morto nas profundezas de R'lyeh. As crias geralmente são invocadas por cultistas em cerimônias profanas no centro de florestas nas noites de lua nova.

Magia: as Crias de Shub-Niggurath podem lançar magias divinas como um clérigo de 3º nível.

Visão no escuro: 60 metros.

Utilidade: a Cria de Shub-Niggurath expele uma secreção que, se consumida, pode conferir poderes especiais, no entanto corrompem e deformam o cultista:

T10-3: Corrupções (Cria de Shub-Niggurath)

1d20	Corrupções
1	Olhos vermelhos
2	Perde todos os pelos do corpo
3	Perde o olfato
4	Emite um odor de carne apodrecendo
5	Seu toque apodrece comida e bebida. Não precisa mais comer ou beber
6	Queimaduras na pele se exposto ao Sol
7	Cegueira em um dos olhos
8	Perda dos dentes e das unhas
9	A pele se torna fria e viscosa
10	Os olhos se tornam esbugalhados, sempre lacrimejando e com veias dilatadas
11	A voz se torna seca e fraca, um pouco mais alta que um sussurro
12	Envelhece 6d10 anos
13	A pele da cabeça apodrece em 1d6 dias. O personagem não sofre dano, mas a sua cabeça será sempre a de um esqueleto
14	Um olho surge na palma de sua mão
15	As pernas se fundem, adquirindo uma aparência de verme
16	A mandíbula se torna igual à de uma cobra. A boca abre o suficiente para engolir a cabeça de um humanoide
17	A língua se torna bifurcada
18	Adquire uma mordida venenosa
19	Torna-se um anfíbio, não podendo ficar fora d'água por mais de 1d6 horas. JP + CON para não morrer a cada hora subsequente
20	A pele fica cheia de cicatrizes, como se coberta por queimaduras graves.

CRIA ESTELAR DE CTHULHU

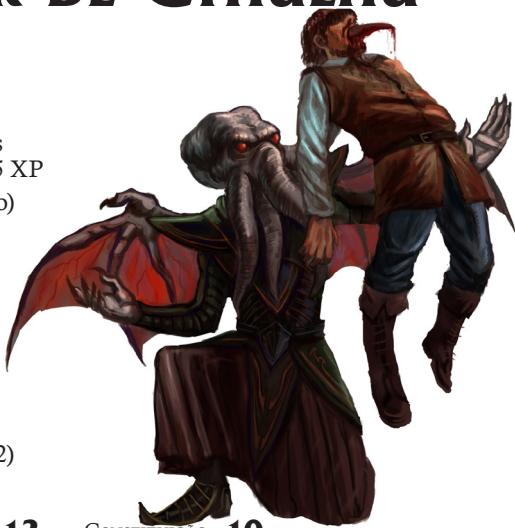
Grande e Caótico | Qualquer

Básico

Encontros	2d6
Prêmios	50% + 1d6 itens mágicos 1.295 XP
Movimento	12 m 15 m (voo)
Moral	10

Combate

CA	23
JP	12
DV	8+8 (48/72)
RM	25%
RD	10/magia
Ataque	2 garras +12 (2d8+2)



FORÇA **14**

DESTREZA **12**

CONSTITUIÇÃO **10**

INTELIGÊNCIA **12**

SABEDORIA **16**

CARISMA **12**

As crias estelares de Cthulhu têm aparência idêntica à de seu senhor, o Grande Cthulhu, porém em tamanho menor. Essas criaturas escaparam da prisão planar de R'lyeh e, além de proteger o sonomorte de Cthulhu, ainda servem como seus arautos perante os cultistas. As crias estelares têm uma missão particular, que é a de observar a movimentação das estrelas, preparando-se para o dia em que estarão certas e destruir os selos mágicos de R'lyeh, libertando o Grande Cthulhu.

Ecologia: as crias estelares de Cthulhu habitam os confins do mundo, fazendo seus covis nas cavernas mais profundas, nas montanhas mais altas e nos vales mais esquecidos. Através de seu pulso caótico, controlam e enlouquecem todos os seres vivos ao seu redor, espalhando a sua mácula de terror e loucura ancestral por milhas ao seu redor.

Choque mental: 3 vezes ao dia, a cria estelar de Cthulhu pode enviar um pul-

so caótico que afeta as mentes das criaturas ao seu redor, que devem fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou cairão inconscientes por 1d6 turnos.

Habilidades especiais: visão na penumbra em até 30 metros e visão no escuro em até 18 metros.

Devorar mentes: as crias estelares de Cthulhu devoram os cérebros das criaturas atordoadas por seu choque mental.

Magia: a cria estelar de Cthulhu pode lançar magias divinas como um clérigo nível 3.

Utilidades: cultistas pagam muito bem por uma cabeça de cria estelar de Cthulhu, para que possam utilizar em seus rituais caóticos.

Sinergias: Aboleth, Cria de Shub-Nigurath, Criatura abissal, Leviatã, Shoggoth, Tirano ocular.

CUBO GELATINOSO

Médio e Neutro | Subterrâneo

Básico

Encontros	1
Prêmios	10% 280 XP
Movimento	4 metros
Moral	12

Combate

CA	12
JP	15 +2 contra ácido
DV	4 (28/40)
Ataque	1 pancada +4 (1d4+ácido)



FORÇA **16**

DESTREZA **13**

CONSTITUIÇÃO **15**

INTELIGÊNCIA **2**

SABEDORIA **12**

CARISMA **6**

O cubo gelatinoso é uma das criaturas mais pitorescas que se pode encontrar nos ermos profundos do mundo. Por serem seres descerebrados, os cubos não possuem intenções malignas – ou qualquer tipo de intenção, pois não são seres conscientes.

Ecologia: apesar de não serem conscientes, os cubos têm um padrão comportamental; por exemplo, param de avançar ao atingir uma superfície gelada, buscando formas de contorná-la. O cubo consegue ainda perceber vibrações no solo e sentir calor, mas aparentemente é surdo.

A sua forma cúbica pode esticar e alargar sua forma conforme a necessidade, mas, sempre que houver espaço suficiente, permanecerá em sua forma cúbica natural. Esse ser gelatinoso é praticamente invisível à baixa luminosidade devido ao seu aspecto translúcido. Quando dois cubos se encontram, se fundem para se tornar um,

maior e mais estável e mais difícil de ser perfurado ou efetivamente ferido.

Fagocitar: O cubo se alimenta fagocitando criaturas capturadas antes que percebam a sua presença. Com baixa luminosidade (tochas ou menos), um cubo recebe um bônus de +4 nas jogadas de surpresa para fagocitar o líder da marcha. Criaturas presas dessa forma devem ser bem-sucedidas em uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou ficarão paralisadas. Criaturas dentro do cubo recebem 1d4 de dano ácido por turno até que consigam escapar.

Ácido: a substância gelatinosa do cubo é altamente ácida e queima com o mais leve contato. O ácido do cubo causa 1d4 de dano ácido por contato.

Sinergias: Esporo de gás, Ettin, Fungo Violeta, Fungo pigmeu, Lesma mangual, Mantícora, Oni mago, Otyugh, Rakshasa, Sapo gigante, Shaitokan, Troll, Urso-coruja, Wyvern.

DEVORADOR

Grande e Neutro | Extraplanar

Básico

Encontros 1
Prêmios 50% | 1.860 XP

Movimento 9 metros
Moral 8

CA 24
JP 13
DV 11 (55/88)
RM 10%

Ataque 2 garras +15/+10 (2d6+7)

FORÇA	24	DESTREZA	10	CONSTITUIÇÃO	0
INTELIGÊNCIA	16	SABEDORIA	15	CARISMA	18

Os devoradores são mortos-vivos que viajam pelos planos através de vítimas, prendendo a sua essência em seu corpo, da qual se alimenta para manter a sua existência profana. O devorador, ao tocar a sua vítima, tem a possibilidade de matá-la imediatamente. Assim, a sua essência é transferida para a criatura que vive entre as costelas do devorador. As únicas formas de libertar a vítima é através de magia ou matando o devorador. No entanto, a vítima libertada será atormentada para sempre por pesadelos, pois a ela foi concedida a possibilidade de vislumbrar a obcenidade da pós-vida.

Ecologia: o devorador é uma criatura solitária, que devota sua existência à manutenção da sua existência profana através da utilização dos corpos das suas vítimas como receptáculos para a sua essência desmorta.

Dreno de energia: criaturas que são atacadas pelas garras de um devorador devem fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou receberão um nível negativo.

Aprisionar essência: o devorador pode abdicar de fazer um ataque com a sua



garra e simplesmente tocar o alvo para tentar aprisionar a sua essência. A vítima deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou a sua essência será drenada pelo devorador, dando vida à pequena criatura que vive entre suas costelas. Caso a vítima tenha a classe homem de armas ou ladrão, o devorador passará a ter a mesma base de ataque da vítima. Caso a vítima tenha a classe mago ou clérigo, o devorador poderá passar a lançar magias da mesma forma que a vítima. A essência aprisionada recebe um nível negativo para cada rodada que passa dentro do devorador. Quando seus níveis chegarem a 0, morrerá e não poderá ser ressuscitada.

Morto-vivo: devoradores são imunes a magias de enfeitiçar, frio, sono, medo, veneno e outros efeitos que precisam de alvos vivos.

Utilidades: a criatura que vive no devorador pode ser utilizada como receptáculo e prisão para seres extraplanares.

Sinergias: Aparição, Banshee, Bodak, Cavaleiro da morte, Espectro, Esqueleto guerreiro, Montaria infernal.

DRAGÃO

Dragões são répteis quadrúpedes alados de imenso poder, e estão entre as criaturas mais temidas e poderosas do mundo. Dragões alimentam o medo da população, os sonhos de riquezas dos caçadores audaciosos o suficiente para arriscarem suas vidas e podem se transformar no fiel da balança para muitas cidades ou nações. Uma região escolhida por um dragão para o seu covil jamais será a mesma.

Ataque com cauda: dragões jovens ou mais velhos podem usar suas caudas para atingir oponentes em suas costas e flancos ao mesmo tempo que atacam com suas garras ou mordida, sem necessitarem de um ataque extra. Uma criatura atingida pela cauda de um dragão deve ser bem-sucedida em uma jogada de proteção modificada pela CON ou ficará atordoada e incapaz de se defender corretamente por 1d4 turnos.

Aterrorizar: quem entrar em contato com um dragão adulto ou mais velho deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria ou ficará apavorado.

Pontos de vida: ao contrário dos demais monstros deste livro, os Pontos de Vida dos dragões são sempre considerados no máximo.

Utilidades: as escamas de um dragão podem ser utilizadas para forjar armaduras mágicas de altíssimo nível. Um guerreiro vestindo uma armadura dracônica impõe respeito até mesmo na maior das cidades.

IDADE

A idade dos dragões tem influência determinante para a criatura, pois além de determinar suas habilidades ainda determina sua forma de agir.

Filhotes de dragão (até 50 anos) são medrosos e covardes. Buscam sempre atacar e fugir rápido, sendo sempre espalhafatosos e barulhentos. Durante um combate com um filhote, existe 10% de chance do barulho atrair a atenção da sua mãe, uma dragoa adulta.

Dragões jovens (51 – 250 anos) ainda mantêm um pouco da covardia, no entanto, como já não estão mais sob a proteção da mãe, tendem a atacar de forma mais agressiva e inconsequente. É nesta fase que começam a aterrorizar as regiões onde se fixam.

Dragões adultos (251 – 800 anos) são caçadores natos. É nesta fase que começam a acumular grandes tesouros e a dominar a região ao redor. Neste ponto, a presença de um dragão é aterrorizante.

Dragões velhos (801 – 1.000 anos) são intolerantes e já não tendem a abandonar muito o ninho, dominando criaturas que vivem na região, que prestam reverência e trazem oferendas para seu senhor. Tornam-se senhores de muitas terras, exercendo seu domínio sobre uma vasta região, tendo inclusive nobres sob o seu comando. É nesta fase que os feitos de um dragão começam a extrapolar as fronteiras e chegar a regiões mais afastadas.

Dragões anciões (mais de 1.000 anos) são extremamente caprichosos, possuindo poder absoluto, e têm tanta confiança nesse poder que nunca saem do ninho, passando boa parte do tempo adormecidos. Ao chegar a esta fase da vida, certamente o dragão será lembrado por eras e eras como uma verdadeira lenda.

DRAGÃO VERMELHO

Variado e Caótico | Montanha

	Filhote	Jovem	Adulto	Velho	Ancião
Básico	Tam. Médio	Grande	Imenso	Colossal	Colossal
	Prêmios —	50%	60%	80%	100%
	IM —	2d4	2d6	3d6+1	3d8+2
	XP 735	2.025	10.625	18.500	23.750
	Mov. 7m	9m V 22m	9m V 22m	9m V 22m	10m V 30m
	Moral 10	11	12	12	12
Atributos	FOR 17	25	33	39	41
	DES 10	10	10	10	10
	CON 15	17	23	27	29
	INT 10	12	16	24	24
	SAB 11	13	19	25	25
	CAR 10	12	16	24	24
Combate	CA 21	24	28	31	34
	JP 13	9	5	2	1
	RM —	—	40%	55%	65%
	RD —	—	—	15/magia	30/magia
	DV 7 (70)	16 (176)	25 (350)	34 (544)	40 (680)
	1 mordida +10 (1d6+4)	1 mordida +24 (1d8+8)	1 mordida +34 (2d6+12)	1 mordida +44 (2d8+15)	1 mordida +49 (4d8+16)
Ataques	2 garras +7/+2 (1d4+5)	2 garras +14/+9 (1d6+9)	2 garras +20/+15 (1d8+13)	2 garras +28/+23 (2d6+16)	2 garras +32/+27 (4d6+17)
	—	1 cauda +10 (1d4+7)	1 cauda +14 (1d6+11)	1 cauda +19 (1d8+13)	1 cauda +22 (4d6+14)
Baforada	—	Baforada: 4d10 de dano uma vez ao dia	Baforada: 14d10 de dano renova a cada 2d4 turnos	Baforada: 18d10 de dano renova a cada 1d6 turnos	Baforada: 24d10 de dano renova a cada 1d4 turnos

Dragões vermelhos habitam regiões montanhosas e estão entre os dragões mais poderosos. Sua crueldade é sua maior fama, e frequentemente está caçando criaturas para aterrorizar, torturar e matar. Costumam dedicar todo o tempo ocioso ao planejamento de formas de combate para que, no momento oportuno, tenham um leque de opções ideais para o momento.

Baforada: a baforada de um dragão vermelho é um cone de fogo que atinge 30 metros de distância e 7 metros de largura na base.

Magia: um dragão vermelho jovem pode lançar magias como um mago de 2º nível; um dragão vermeado adulto, como um mago de 3º nível; um velho como um mago de 4º nível e um vermelho ancião como um mago de 5º nível.

Imunidades: dragões vermelhos são imunes a todos os efeitos de fogo.

Utilidades: a couraça de um dragão vermelho, que fica sob as suas escamas, pode ser utilizada para confeccionar capas que conferem resistência a fogo.

Ecologia: Dragões vermelhos são criaturas solitárias, não se relacionando com nenhum outro tipo de criatura, a não ser quando têm algum objetivo em mente. Muitas vezes manipulam, obrigam ou enfeitiçam criaturas para agirem como espiões em suas habitações, inclusive seqüestrando criaturas para serem devoradas.

Por óbvio que esses servos são inevitavelmente mortos, uma vez que cometam um erro ou o dragão simplesmente assim decida.



DRAKOLD

Pequeno e Caótico | Subterrâneo

Básico

Encontros 3d4 | covil 8d10

Prêmios 5% | covil 10%
| 13 XP

Movimento 4 metros

Moral 8

Combate

CA 13 (escudo de madeira)

JP 18

DV ½ (3/4)

Ataque 1 lança +0 (1d6-1)
1 adaga +0 (1d4-1)

FORÇA 9

DESTREZA 11

CONSTITUIÇÃO 10

INTELIGÊNCIA 12

SABEDORIA 10

CARISMA 8

Os drakolds são pequenos répteis, descendentes de uma crua caótica entre kobolds e dragões, provavelmente gerada no laboratório de algum mago insano. Criaturas espertas e perspicazes, os drakolds preferem arquitetar planos intrincados à se lançar de forma precipitada em combate.

São um pouco mais altos e leves que seus primos canídeos, medindo em torno de 80 centímetros e pesando em torno de 15 quilos. Sua pele escamosa geralmente possui tons esverdeados, se tornando amarelada com o passar dos anos.

Ecologia: os drakolds vivem em cavernas, muitas vezes próximos a um ninho de dragões, a quem servem como se fossem deuses. Usam vestes caprichadas e são asseados, desprezando os kobolds

por seu relaxamento. Uma tribo drakold é comandada sempre pelo membro mais velho, apelidado de pequeno dragão, que é sempre respeitado pela frente e zombado pelas costas. Diferentemente dos kobolds, os drakolds dificilmente se misturam com outras criaturas, pois se consideram superiores devido à sua ascendência dracônica.

Sinergias: os drakolds não se relacionam com outras criaturas. Pelo contrário, as desprezam e as evitam.

Baforada: pode lançar uma baforada de fogo que causa 1d2 pontos de dano.

Utilidades: uma criatura que comer os pulmões de um drakold pode lançar uma baforada que causa 1d2 pontos de dano, uma única vez.



ELFO NEGRO

Médio e Caótico | Subterrâneo

Básico

Encontros	1d6
Prêmios	50% e 1d4 itens mágicos 1.085 XP
Movimento	9 metros
Moral	10

Combate

CA	21 (cota de malha élfica)
JP	13
DV	8 (48/72)
Ataque	2 espadas longas +12/+7 (1d8+1 + veneno) 2 adagas +9/+4 (1d4+1 + veneno)

FORÇA **13**

DESTREZA **16**

CONSTITUIÇÃO **12**

INTELIGÊNCIA **12**

SABEDORIA **14**

CARISMA **10**



Os elfos negros são criaturas bastante diferentes dos elfos que habitam a superfície. Sua pele é absolutamente preta, seu cabelo é branco e seus olhos são vermelhos. Devido à influência de Arak-Tachna, os elfos negros se tornaram mestres na utilização de venenos e artifícios traíçoeiros, se tornando a grande ameaça do subterrâneo. Apesar de serem organizados em sociedades matriarcais, o caos impera nas cidades dos elfos negros, com traidores espreitando em todos os lugares.

Ecologia: há muitos séculos, os ancestrais dos elfos negros eram elfos normais. Mas, devido à influência dos deuses antigos, renunciaram à superfície e ao Sol, entocando-se nas profundezas esquecidas do mundo. Devido a essa separação, uma raça nutre um ódio mortal em relação à outra, e nunca um encontro entre um elfo e um elfo negro termina em bons termos. As cidadelas dos elfos negros são totalmente escuras, nenhuma luz é emanada lá dentro e em todas as construções pode-se ver a influência de Arak-Tachna e dos outros deuses antigos.

Itens mágicos: os elfos negros produzem armas e roupas com diversas propriedades mágicas. Há quem diga que a influência de Arak-Tachna dá aos magos dessa raça uma capacidade extraordinária de forjar itens mágicos, sempre caóticos.

Hab. esp.: visão no escuro de até 300m.

Veneno: uma criatura atingida por uma arma de um elfo negro deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou cairá inconsciente por 1d4 horas.

Fotossensibilidade: elfos negros são extremamente sensíveis à luz. Uma luz forte, como a luz do Sol, os deixa cegos por 1 turno. A exposição continuada os tonteia, dando-lhes uma penalidade de -2 em todas as jogadas e na CA. A luz do Sol prejudica inclusive os equipamentos dos elfos negros, que viram pó se expostos por um longo período.

Sinergias: Arak-Tachna, Aranha negra gigante, Bebilith, Carniçal, Drider, Esqueleto guerreiro, Shoggoth, Tirano ocular, Vampiro.

ESPECTRO

Médio e Caótico | Cemitério

Básico

Encontros	1d6
Prêmios	5% e 1 item mágico 2.375 XP
Movimento	10 metros (voo)
Moral	10

Combate

CA	25
JP	13
DV	12 (60/96)
RD	5/magia
Ataque	2 toques +15/+10 (1d10 + dreno de Constituição)

FORÇA **0**

DESTREZA **18**

CONSTITUIÇÃO **0**

INTELIGÊNCIA **17**

SABEDORIA **13**

CARISMA **16**

O espectro é um morto-vivo nascido do caos e da escuridão absoluta. Em alguns casos, a sua aparência pode apresentar uma silhueta distorcida de armaduras e armas.

Ecologia: os espectros geralmente servem a uma criatura superior, seja um semideus, seja uma criatura extraplanar ou até mesmo um deus antigo, e devotam a sua não-existência a essa criatura. Os bando que formam espalham terror e medo pelas cidades por onde passam, carregando os estandartes maliciosos de seus senhores.

Toque congelante: o toque congelante de um espectro causa 1d10 pontos de dano em uma criatura tocada. Além desse dano causado, o personagem atacado deve ser bem-sucedido em uma jogada de proteção modificada pela



Constituição ou ter 1d4 pontos de Constituição drenados. Uma criatura que chegar a 0 de Constituição dessa forma morre automaticamente e se torna um espectro em 1d3 dias.

Detectar seres vivos: um espectro detecta qualquer criatura viva em um raio de 50 metros.

Fraqueza: a luz do Sol enfraquece um espectro, que foge dela com todas as suas forças.

Incorpóreo: o espectro não tem corpo físico. O espectro é imune a magias de enfeitiçar, sono, frio, medo, venenos e outros efeitos que necessitem de alvos vivos.

Sinergias: Aparição, Banshee, Bodak, Cavaleiro da morte, Devorador, Esqueleto guerreiro, Montaria infernal.

Esqueleto

Médio e Caótico | Qualquer

Básico

Encontros	1d12
Prêmios	25 XP
Movimento	6 metros
Moral	12

Combate

CA	13 (armadura de couro)
JP	17
DV	1 (5/8)
Ataque	1 espada longa +1 (1d6+1) 2 garras +1 (1d4+1)

FORÇA **13**

INTELIGÊNCIA **0**

DESTREZA **13**

SABEDORIA **10**

CONSTITUIÇÃO **0**

CARISMA **1**

O esqueleto é um morto-vivo criado por necromantes para se tornar guardião de criptas, tesouros, ou mesmo como soldado. Costuma utilizar-se de armas velhas e enferrujadas ou das suas garras ósseas para atacar. Um esqueleto, quando atingido por armas de corte ou de perfuração, sofre apenas metade do dano causado.

Ecologia: a não ser que seus ossos sejam espalhados ou destruídos, um esqueleto pode ser reerguido com apenas uma magia de Reanimar mortos. Existem rumores que um lich desenvolveu uma variação dessa magia que permite que um esqueleto se reanime automaticamente após destruído, a não ser que seus restos sejam totalmente obliterados. Esqueletos não possuem vida social ou hábitos relevantes. Eles podem

ser encontrados em qualquer lugar que exista um clérigo ou um mago caótico que se dediquem ao estudo da não-vida. Em tempos de guerra, até mesmo clérigos ou magos neutros optam por erguer exércitos de esqueletos para proteger suas torres, laboratórios e bibliotecas. Nunca um mago ou clérigo ordeiro deturpou a sequência da vida a ponto de criar um esqueleto. Um esqueleto não tem vontade própria e são comandados por seus mestres, podendo aprender a obedecer a comandos simples de uma ou duas frases.

Imunidades: Esqueletos são imunes a magias de enfeitiçar, sono, frio, medo, veneno e outros efeitos que necessitem de alvos vivos.

Sinergia: Esqueleto guerreiro, Zumbi.



GIGANTE DA COLINA

Grande e Caótico | Colinas

Básico

Encontros 2d4 | covil 3d6
Prêmios 25% | 1.390 XP
Movimento 11 metros
Moral 9

Combate

CA 22
JP 10
DV 10+2 (92/122)
Ataque 2 pancadas +6/+1 (2d8+8)
2 clavas +8/+3 (2d6+6)

FORÇA **23**

DESTREZA **17**

CONSTITUIÇÃO **19**

INTELIGÊNCIA **7**

SABEDORIA **11**

CARISMA **13**



Os gigantes das colinas são os mais toscos e brutos de todos os gigantes. Vivem para aterrorizar e destruir vilas próximas às colinas em que vivem. Organizam-se em tribos e normalmente grupos partem para caçar. Geralmente iniciam combates atacando à distância, arremessando imensas rochas. Só então partem para o combate direto.

Visão no escuro: 60 metros.

Ecologia: é normal os gigantes possuírem algum tipo de organização social, apesar de instável e caótica. O líder mantém o título enquanto não for desafiado e derrotado, exercendo o seu poder com base na força bruta e na intimidação. Não costumam acumular riqueza, e carregam seus pertences consigo em sacos de couro, muitas vezes feitos de um boi inteiro,

conforme mudam de moradia. Possuem um medo irracional de magias e costumam destruir ou engolir os itens mágicos que encontram. Possuem um rito cerimonial de execução de magos que capturam. Constroem suas palácias em regiões temperadas, buscando cavernas abandonadas ou erguendo cabanas rústicas e toscas. A dieta de um gigante das colinas é basicamente carnívora, sem distinguir a carne de um elfo da carne de um orc, ou da carne de um dragão. Se for uma criatura viva, ela será morta e devorada.

Utilidades: os testículos de gigantes da colina são muito apreciados na culinária dos povos do norte.

Sinergias: Cíclope, Efreeti, Ettin, Gênio, Golem, Minotauro, Ogro, Oni mago, Titã, Troglodita.

GNOLL

Médio e Caótico | Savana

Básico

Encontros	2d4
Prêmios	100% 100 XP
Movimento	12 metros
Moral	5

Combate

CA	14 (armadura de couro batido)
JP	18
DV	2 (10/16)
Ataque	1 machado +2 (1d8+2)



FORÇA **14**

DESTREZA **14**

CONSTITUIÇÃO **10**

INTELIGÊNCIA **11**

SABEDORIA **9**

CARISMA **10**

O gnoll é um humanoide com cabeça de hiena que habita savanas e pradarias. Criatura de hábitos noturnos, se aproveita do seu bando numeroso para emboscar, derrotar e matar suas vítimas. É uma criatura que se aproveita do pânico causado pelo caos do ataque escandaloso para superar sua covardia e fraqueza.

Como não conseguem se organizar enquanto grupo, os gnolls têm moral baixa, fugindo sem olhar para trás assim que se veem em desvantagem.

Ecologia: um gnoll come qualquer coisa que tenha sangue quente, preferindo criaturas inteligentes à animais pelo simples fato de que sentem mais medo e gritam mais alto. Têm o hábito de caçar por um tempo em uma mesma área até consumirem e destruírem tudo. Então,

seguem adiante, procurando como nômadess uma nova morada temporária. Mesmo mantendo-se em bandos, os gnolls não possuem uma estrutura social sedimentada. Muitas vezes abandonam parceiros feridos e as lideranças são disputadas a grito. Uma tribo gnoll caça à noite, passando os dias em tocas e pequenas cavernas. As fêmeas dificilmente deixam os covis, é a sua função proteger a prole de predadores naturais e de caçadores.

Bando caótico: o bando de gnolls ataca de forma insana e desordenada, com criaturas umas por cima das outras, compartilhando espaços apertados.

Sinergias: Besouro de fogo gigante, Derro, Diabrete, Fungo pigmeu, Goblin, Kobold, Lêmure, Stirge.

GOBLIN

Pequeno e Caótico | Planície e Subterrâneo

Básico

Encontros 2d4 | covil 6d10

Prêmios 10% | covil 20%
| 25 XP

Movimento 4 metros

Moral 6

Combate

CA 13 (armadura de couro)

JP 16

DV 1 (6/9)

RD 5/magia

Ataque 1 espada curta +2 (1d6)

1 lança pequena +1 (1d4)

FORÇA **11**

DESTREZA **13**

CONSTITUIÇÃO **12**

INTELIGÊNCIA **10**

SABEDORIA **9**

CARISMA **6**

Esse tipo de goblinoide covarde se organiza em bandos e vive em planícies e em cavernas. Evita confrontos com grupos poderosos e numerosos, e somente parte para o combate quando está em maior número, preferencialmente armando uma emboscada.

Possui uma pele enrugada e pegajosa, olhos esbugalhados e maxilar avançado, quase sempre prognata e com presas externas. Suas orelhas são pontudas nos lados da cabeça.

Goblins são inimigos naturais dos anões. Por milênios essas duas raças se enfrentaram em guerras e até hoje se odeiam. Um goblin fará o possível pra atacar seus inimigos prediletos antes de se arriscar com outros alvos.



Ecologia: os goblins, apesar de caóticos e desorganizados, possuem uma mínima estrutura tribal, geralmente formada ao redor de um xamã ou de um guerreiro superior. Geralmente habitam o subterrâneo ou ruínas abandonadas. Suas construções são sujas e bagunçadas, e praticamente todo goblin compartilha de um mesmo espaço para tudo.

A expectativa de vida de um goblin é de aproximadamente 50 anos, sendo que muitos morrem bem antes disso, seja pela espada ou pelo arco e flecha, nem sempre de origem inimiga.

Sinergias: Besouro de fogo gigante, Bugbear, Derro, Diabrete, Gnoll, Hobgoblin, Kobold, Lêmure, Stirge, Fungo Pigmeu.

HOBGOBLIN

Médio e Caótico | Colina e Subterrâneo

Básico

Encontros	1d6 covil 4d6
Prêmios	10% 25 XP
Movimento	5 metros
Moral	8

Combate

CA	13 (armadura de couro)
JP	16
DV	1+2 (9/12)
Ataque	1 espada longa +3 (1d8+1) 1 lança +3 (1d6+1)



FORÇA **13**

DESTREZA **13**

CONSTITUIÇÃO **14**

INTELIGÊNCIA **10**

SABEDORIA **9**

CARISMA **8**

O hobgoblin é um tipo de goblinóide forte e esperto, eficiente em combate e extremamente belicoso. Compensa sua inteligência comum e sua baixa sabedoria com táticas de combate onde o número de combatentes funcione a seu favor.

Ecologia: o hobgoblin gosta da luta aberta e enfrenta seus inimigos de frente, repudiando as táticas de tocaia de seus parentes, os bugbears, a quem se refere como “os covardes”, apesar de estar constantemente sob o comando destes, superiores em combate e em inteligência.

É uma criatura alta e musculosa, mas possui as mesmas feições dos goblins, os seus parentes mais baixos: cara achata-

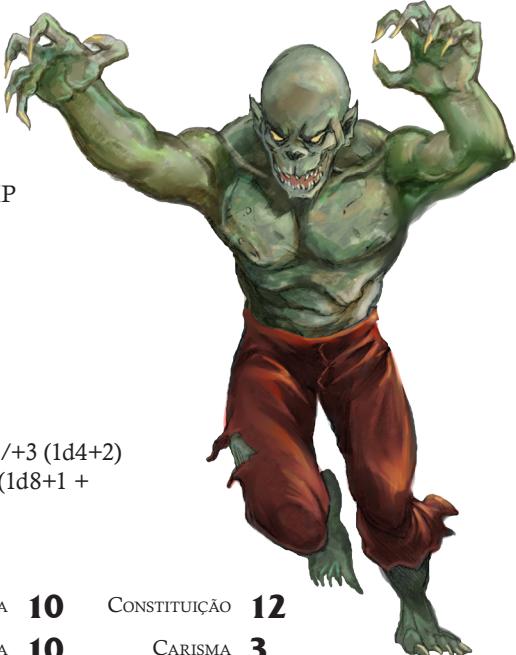
da, orelhas pontiagudas, narinas frontais expostas e pele em tons de cor que varia do amarelado ou vermelho terrível, quase sempre coberto por pedaços de armaduras de vítimas anteriores.

A sua organização é uma mistura caótica do tribalismo com a organização militar típica. Cada tribo sente orgulho de seu status, sendo que um contato entre duas tribos tem 85% de chance de acabar em troca de ofensas e 15% de chance de acabar em luta aberta. Os hobgoblins costumam construir seus covis no subterrâneo, mas passam boa parte do tempo a céu aberto, caçando, pilhando e matando.

Sinergias: Bugbear, Goblin, Orc, Warg.

INUMANO

Médio e Caótico | Cemitério



Básico

Encontros	1d2
Prêmios	5% 320 XP
Movimento	9 metros
Moral	9

Combate

CA	14
JP	15
DV	4 (24/36)
Ataque	2 pancadas +8/+3 (1d4+2) 1 mordida +4 (1d8+1 + paralisação)

FORÇA	14	DESTREZA	10	CONSTITUIÇÃO	12
INTELIGÊNCIA	7	SABEDORIA	10	CARISMA	3

O inumano é um morto-vivo que se alimenta exclusivamente dos restos mortais de outras criaturas. O retorno da morte dá ao inumano uma aparência de puro ódio e violência.

Ecologia: geralmente habita cemitérios, tumbas, criptas e locais do gênero e controla um bando de carniçais. O inumano líder não pensará duas vezes em sacrificar seus lacaios para assegurar a continuidade da sua não-vida. Desprezam a luz e locais em que a vida prospera. Apesar de não tolerarem a luz do Sol, não sofrem dano por causa dela, como sofreria um vampiro.

De modo geral, um inumano é uma criatura odiosa e cruel, que busca de todo modo saciar a sua sede de destruir a vida. O ódio e o caos que carregam transcendem os limites do plano mate-

rial, fazendo com que animais e criaturas silvestres sintam a sua aproximação e fiquem arredias e assustadas. Cães uivam em alerta, cavalos relincham e empinam e pássaros se tornarão silenciosos quando próximos de um inumano. Gradualmente a presença do inumano acaba com a vida de uma região, tornando-a seca e estéril.

Uma criatura mordida por um inumano deve ser bem-sucedida em uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou ficará paralisada por 2d4 turnos.

Imunidades: magias de enfeitiçar, sono, frio, medo, venenos e outros efeitos que necessitem de alvos vivos.

Sinergias: Carniçal, Esfinge, Hidra, Lâmia, Medusa, Múmia, Sombra.

KOBOLD

Pequeno e Caótico | Floresta e Subterrâneo

Básico

Encontros 4d4 | covil 6d10

Prêmios 5% | covil 10%
10 XP

Movimento 4 metros

Moral 6

Combate

CA 13 (escudo de madeira)

JP 18

DV $\frac{1}{2}$ (3/4)

Ataque 1 lança +0 (1d6-1)



FORÇA **9**

DESTREZA **13**

CONSTITUIÇÃO **10**

INTELIGÊNCIA **10**

SABEDORIA **9**

CARISMA **8**

Conhecido tanto pela covardia endêmica quanto pelo talento inato para emboscar seus inimigos, o kobold se utiliza de todas as vantagens que consigam acumular antes de entrar em combate. Possui por volta de 60 centímetros de altura e raramente consegue chegar aos 20 quilos de peso. Sua pele costuma pender entre tons terrosos e muito raramente esverdeados.

Possui poucos pelos ao longo do corpo, exceto na face, onde alguns pares de longos bigodes pendem em cada um dos lados. Além disso, possui uma cauda semelhante à de um rato e garras muito afiadas nas mãos de dedos longos. Possuem um constante cheiro de cachorro molhado e seus olhos emitem um brilho pálido no escuro.

Ecologia: kobolds costumam usar roupas de trabalho gastas e remendadas com

trapos encontrados ou roubados de vítimas. Normalmente uma tribo se divide em várias tropas pequenas de no máximo 10 criaturas, que aproveitam todo o potencial da sua capacidade de surpreender suas vítimas.

Os kobolds podem ser encontrados praticamente em qualquer tipo de habitat, o que os torna uma praga bastante problemática, pois se adaptam e procriam com muita facilidade.

O covil de uma tribo kobold é um lugar muito arriscado, pois são especialistas em armadilhas estranhas e criativas, e se valem dessa especialidade para capturar invasores.

Sinergias: Besouro de fogo gigante, Derro, Diabrete, Gnoll, Goblin, Lêmure, Stirge, Fungo pigmeu.

LESMA MANGUAL

Grande e Caótico | Subterrâneo

Básico

Encontros 1d4
Prêmios 30% | 495 XP

Movimento 6 metros
Moral 8

Combate

CA 16
JP 16
DV 5 (35/50)
Ataque 4 manguais +8 (1d8+5)



FORÇA **18**

DESTREZA **8**

CONSTITUIÇÃO **14**

INTELIGÊNCIA **10**

SABEDORIA **8**

CARISMA **12**

De todas as criaturas que habitam as profundezas do mundo, poucas são mais estranhas que a lesma mangual. Sendo metade lesma e com quatro grandes manguais onde normalmente ficaria a sua cabeça, essa é uma criatura que é onívora, no entanto não é uma caçadora agressiva.

Habilidades especiais: Visão no escuro de até 60m e distorcer magia. Uma magia que atinge a lesma mangual tem 70% de chances de produzir um efeito aleatório ao invés daquele pretendido pelo conjurador. Apenas as magias lançadas diretamente contra a lesma mangual são afetadas, ou seja, magias de área funcionam normalmente. Se uma magia é distorcida, role 1d10 na lista abaixo para o efeito que será causado:

1. A magia erra o alvo e acerta a criatura mais próxima da lesma mangual.
2. A magia atinge o conjurador.
3. O conjurador é incapaz de ver os seus aliados por 1d10 minutos, como se estivessem invisíveis.
4. A magia se transforma em um pássaro cor-de-rosa, que foge para longe.
5. Escuridão, 30m, centrada na lesma mangual.

6. A pele do conjurador se torna azul clara, voltando ao normal em 2d10 dias.

7. Todas as criaturas em um raio de 30 metros devem fazer uma JP+SAB ou sofrer os efeitos da magia Medo.

8. Inverte o alinhamento do conjurador.

9. O conjurador perde uma magia memorizada do círculo mais alto.

10. O conjurador é transformado em uma lesma mangual, e se recusa a atacar outras lesmas manguais.

Ecologia: As lesmas manguais habitam o subterrâneo, em especial nas florestas fungoides das profundezas do mundo. Essa criatura onívora consome qualquer tipo de matéria orgânica. Uma lesma mangual acumula minerais especiais em sua carapaça, que lhe dá o poder de distorcer magias.

Regeneração: 1 PV por turno.

Utilidade: a carapaça da lesma mangual pode ser utilizada para a confecção de itens de proteção contra magias.

Sinergias: Cubo gelatinoso, Ettin, Mantícora, Oni mago, Rakshasa, Sapo gigante, Shaitokan, Troll, Urso-coruja, Wyvern.

MANTÍCORA

Grande e Ordeiro | Qualquer

Básico

Encontros	1
Prêmios	covil 30% 555 XP
Movimento	10 metros 15 metros (voo)
Moral	9

Combate

CA	15
JP	13
DV	6+1 (43/79)
Ataque	2 garras +9 (1d4+3 cada) 1 mordida +7 (2d4+4)



FORÇA **16**

DESTREZA **14**

CONSTITUIÇÃO **15**

INTELIGÊNCIA **13**

SABEDORIA **10**

CARISMA **12**

A mantícora é uma criatura com corpo de leão, asas de morcego, cauda com diversos espinhos na ponta e um rosto morbidamente humano.

A mantícora possui três fileiras de dentes que se encaixam uns nos outros, como os de um peixe. As mantícoras são predadores ferozes, que possuem o hábito de patrulhar uma área buscando carne fresca.

Com um voraz apetite por carne humana, a mantícora costuma dominar uma determinada área, sendo um predador voraz para os habitantes daquela região. Apesar disso, são criaturas espertas e inteligentes o suficiente para, caso subjugadas em combate, barganharem pela sua vida, ou até mesmo fazer alianças com criaturas malignas para espalhar o terror e a destruição por uma determinada área.

Ecologia: as mantícoras são criaturas carnívoras que habitam os arredores de locais habitados por humanos, preferencialmente nos ermos ou no subterrâneo.

Explosão de espinhos (4x/dia): a mantícora lança 1d6 espinhos de sua cauda, causando 1d6 de dano cada um expelido. Para evitar a explosão de espinhos, um personagem deve ser bem-sucedido em uma jogada de proteção modificada pela Destreza.

Utilidades: os espinhos da cauda da mantícora podem ser utilizados para confecção de dardos mágicos. O couro completo de uma mantícora, incluindo a cauda e as asas, vale em torno de 10.000 PO.

Sinergias: Cubo gelatinoso, Ettin, Lesma mangual, Oni mago, Rakshasa, Sapo gigante, Shaitokan, Troll, Urso-coruja, Wyvern.

OGRO

Grande e Caótico | Colina

Básico

Encontros 1d6
covil 2d6

Prêmios 50%
240 XP

Movimento 5 metros

Moral 10

Combate

CA 15 (armadura de placas)

JP 13 | +2 CON

DV 4+1 (29/41)

Ataque 1 clava gigante +6 (2d8+5)
1 lança +4 (1d8+5)

FORÇA **21**

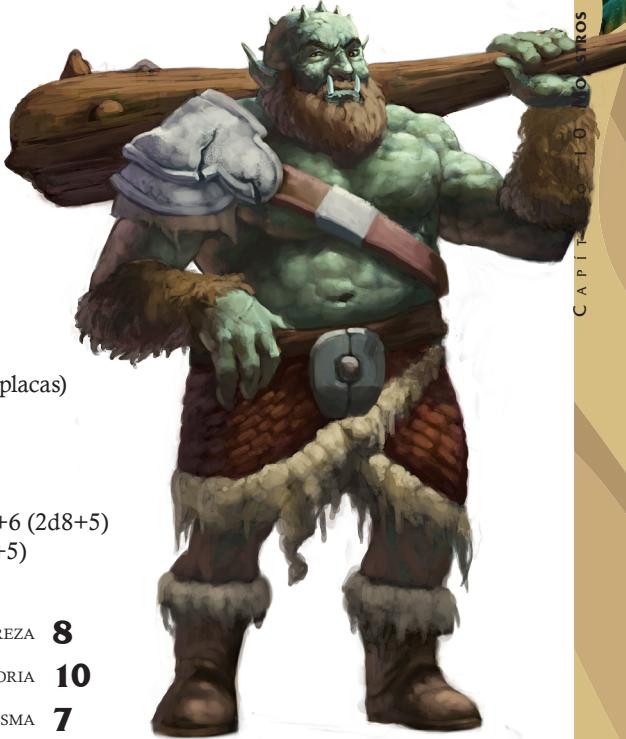
DESTREZA **8**

INTELIGÊNCIA **6**

SABEDORIA **10**

CONSTITUIÇÃO **15**

CARISMA **7**



Um ogro é um humanoide gigantesco grosseiro, rude e tosco, conhecido pela grande força, dieta a base de elfos e halflings e vocabulário bastante reduzido.

Costuma se vestir com peles e couro mal curtido e em péssimo estado de conservação. O tom da sua pele varia desde um amarelo pálido até um marrom sujo. Ogros não são adeptos ao asseio e seu cheiro repugnante é quase uma marca registrada. Eficientes em combate, são constantemente contratados como guardas ou soldados por outras criaturas mais poderosas. Os ogros preferem armas grandes e de esmagamento, para aproveitar toda a sua potência muscular.

Ecologia: apesar de caóticos por natureza, os ogros possuem uma organiza-

ção tribal mínima, baseada na imposição da força e dos feitos em combate. Um grupo de dez ou mais ogros possui um líder, que pode ser ou o guerreiro mais violento ou um xamã.

Os ogros não cultivam nenhum tipo de vegetal e não saem em caçadas. O seu sustento é tirado apenas de pilhagem e dos restos mortais dos seus oponentes. Nutrem um apetite particular pela carne de elfo e de halfling. As tribos maiores têm o hábito de manter aprisionados inimigos que sobrevivem ao combate, mantidos como escravos.

Sinergias: Cíclope, Ettin, Gênio, Gigante, Golem, Minotauro, Oni mago, Titã, Troglodita.

ORC

Médio e Caótico | Montanha e Subterrâneo



Básico

Encontros	3d6 covil 10d6
Prêmios	100% 25 XP
Movimento	6 metros
Moral	8

Combate

CA	12 (armadura)
JP	16
DV	1 (6/9)
Ataque	1 cimitarra +3 (1d6+3) 1 lança +2 (1d6+2)

FORÇA **17**

DESTREZA **11**

CONSTITUIÇÃO **12**

INTELIGÊNCIA **8**

SABEDORIA **7**

CARISMA **6**

Orcs são goblinoides especialistas em mineração e forjaria que habitam os subterrâneos e são inimigos mortais dos elfos.

Possuem a pele esverdeada com alguma incidência de verrugas e pelos grossos. Na face, olhos pequenos, crânio alongado, presas inferiores protuberantes e nariz frontal, tal como um suíno.

Ecologia: orcs são extremamente bélicos e violentos e se reproduzem rapidamente. Uma combinação perigosa quando se trata do seu inimigo. Criaturas agressivas e territorialistas, se veem como superiores a todas as outras raças, e acreditam que a escravidão faz parte da ordem natural. Eles colaboram com outras espécies, mas não dependem delas.

Os orcs procriam rapidamente e vivem vidas curtas se comparado às outras raças. São considerados adultos a partir dos 11 anos de idade, chegando à morte geralmente por volta dos 40 anos, se uma espada certeira não antecipar essa data.

Os orcs são mal-humorados e impacientes, prontos para se enraivecer sem motivo aparente. A cultura orc é uma cultura essencialmente bélica e caótica, e sua sociedade é essencialmente patriarcal, em que o mais forte domina apenas enquanto for o mais forte.

Os orcs detestam a luz direta do Sol, e a sua Moral é reduzida em 1 quando lutam a céu aberto durante o dia.

Sinergias: Bugbear, Goblin, Hobgoblin, Warg.

SAPO GIGANTE

Grande e Neutro | Pântano e Subterrâneo



Básico

Encontros 1d4

Prêmios 50%
100 XP

Movimento 8 metros

Moral 6

Combate

CA 13

JP 15

DV 2 (14/20)

Ataque 1 mordida +2 (1d4+2)
1 língua +4 (agarrada)

FORÇA **20**

DESTREZA **12**

CONSTITUIÇÃO **14**

INTELIGÊNCIA **6**

SABEDORIA

10

CARISMA **11**

O sapo gigante é uma criatura de aproximadamente 3 metros de comprimento e 2 metros de altura, extremamente pesada. É muito semelhante a um sapo normal, exceto em tamanho. Pode saltar a uma distância de até 12 metros.

Existem lendas a respeito de um sapo gigante demoníaco que habita as ruínas de um templo perdido. Diz-se ainda que um culto foi formado ao redor dessa criatura e que sacrifícios são feitos em seu nome perdido no tempo.

Ecologia: o sapo gigante vive nos ermos úmidos e pantanosos do mundo. Apesar de costumeiramente ser encontrado em grupos, o sapo gigante não possui um tipo de estrutura social. São caçadores agressivos e comem insetos, peixes e pequenos mamíferos. Alguns

sapos gigantes crescem ainda mais, sendo capazes de devorar pequenos humanóides, especialmente halflings e crianças élficas.

Língua: o sapo gigante aplica sua saliva grudenta para aprisionar e envolver suas vítimas. Uma criatura atingida pela língua do sapo gigante deverá ser bem-sucedida em uma jogada oposta de Força ou será presa pela língua do monstro, para ser devorada.

Utilidades: a língua do sapo gigante possui uma cola que pode ser utilizada para escalar paredes totalmente lisas.

Sinergias: Cubo gelatinoso, Ettin, Lesma mangual, Mantícora, Oni mago, Rakshasa, Shaitokan, Troll, Urso-coruja, Wyvern.

SHOGGOTH

Tamanho variável e Caótico | Qualquer



Básico

Encontros	1d4 covil 2d6
Prêmios	150 XP por DV
Movimento	6 metros
Moral	8

Combate

CA	10
JP	14
DV	2 (18/24) para cada 1,5 metros de tamanho
Ataque	1 mordida +2 por DV (1d8 por DV) 1 pancada +3 por DV (1d6 por DV)

FORÇA **15**

DESTREZA **8**

CONSTITUIÇÃO **18**

INTELIGÊNCIA **10**

SABEDORIA **9**

CARISMA **9**

Os shoggoths são protoplasmas multicelulares sem forma, compostos de uma espécie de muco gelatinoso que aparenta ser uma aglutinação de pústulas em um eterno ciclo caótico de mutação.

Ecologia: essas criaturas abomináveis foram criadas pelos caóticos deuses antigos, como escravos e força de trabalho. Por serem protoplasmas sem forma, os shoggoths são capazes de moldar seu próprio corpo e, com isso, são capazes de assumir temporariamente qualquer tipo de forma, inclusive órgãos complexos, como olhos, ouvidos e cordas vocais, e apêndices, como pernas, braços, caudas e asas. Nas épocas antigas, conta-se que os shoggoths assumiam formas humanas e se infiltravam nas cidades, buscando adoradores para seus senhores caóticos.

Um shoggorth, quando se molda e é atacado, tem 1 chance em 6 de voltar à forma natural imediatamente.

Habilidades especiais: o shoggorth é imune a acertos críticos.

Construção devoradora: um shoggorth que acerta três ataques seguidos em um mesmo alvo pode tentar envolvê-lo com seus tentáculos (1-2 em 1d6). Um personagem envolvido por um shoggorth é esmagado e mordido por incontáveis bocas, levando 1d6 pontos de dano por turno.

Sinergias: Aboleth, Arak-Tachna, Bebilith, Carnícal, Cria de Shub-Niggurath, Cria Estelar de Cthulhu, Drider, Elfo negro, Esqueleto guerreiro, Leviatã, Tirano Ocular, Vampiro.

SIBILANTE

Médio e Caótico | Floresta, Pântano e Deserto

Básico

Encontros	1d4
Prêmios	60% + 1d3 IM 495 XP
Movimento	9 metros
Moral	10

Combate

CA	21
JP	15
DV	5+10 (55/70)
Ataque	2 espadas curtas +8/+3 (1d8+3) 1 mordida +6 (1d10)

FORÇA	16	DESTREZA	14
INTELIGÊNCIA	16	SABEDORIA	12
CONSTITUIÇÃO	18	CARISMA	10

Os sibilantes são descendentes de humanos que foram distorcidos e mesclados com serpentes, e possuem diferentes graus de semelhança física com cobras. As variações de Sibilantes são: mestiços e abominações. Os mestiços, mais raros, podem passar por humanos boa parte do tempo, possuindo poucas características de serpente. As abominações são meio homem, meio cobra, com diversas combinações e consequências, como no quadro ao lado.

Ecologia: muitas eras atrás, o deus Set concedeu a um grupo de cultistas que o adorava a seguinte “bênção”: todos os seus filhos nascerão com partes de serpente, dando início à terrível linhagem dos Sibilantes. Adoradores dos deuses antigos, os Sibilantes centram sua vida ao redor do seu templo, que é defendido até a morte.



Utilidades: a pele de um sibilante pode ser utilizada para forjar armaduras.

Sinergias: os sibilantes só se relacionam com outras serpentes, além das nagas.

Característica	Efeito
Cabeça de cobra	Mordida: 1d10 pontos de dano
Torso flexível	+1 nas JP modificadas pela DES
Sem pernas, com cauda de cobra	Constricção: 1d4 pontos de dano
Cobras ao invés de braços	Mordida: 1d6 pontos de dano
Escamas ao invés da pele	+2 na CA
Pernas e cauda de cobra	Constricção: 1d4 pontos de dano

TIRANO OCULAR

Grande e Caótico | Subterrâneo



Básico

Encontros	1
Prêmios	covil 80% e 1d4 itens mágicos 2.275
Movimento	flutua 6 metros
Moral	12

Combate

CA	35
JP	9
DV	12+5 (113/149)
RM	20%
Ataque	1 raio desintegrador +15 (6d6+10) 10 simbiontes +10 (3d8+5)

FORÇA **12**

DESTREZA **21**

CONSTITUIÇÃO **18**

INTELIGÊNCIA **18**

SABEDORIA **10**

CARISMA **2**

O tirano ocular é um globo ocular gigantesco e flutuante. Sua origem é desconhecida, assim como seus propósitos.

O tirano ocular se comunica através de telepatia, já que não possui órgãos que possibilitem sua comunicação. Porém, por ser surdo, não direciona atenção às súplicas de suas vítimas. Essa surdez não lhe causa penalidades no que diz respeito à surpresa ou outras situações, pois os simbiontes o mantém alerta acerca do ambiente o tempo inteiro.

O tirano ocular é absolutamente hostil e atacará sem aviso e sem motivo algum.

Olhar enlouquecedor: o olhar do tirano ocular pode enlouquecer o mais poderoso dos heróis. Personagens devem ser bem-sucedidos em uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria ou

ficarão praticamente catatônicos, recebendo uma penalidade de -5 na CA.

Raio desintegrador: um personagem que morrer devido ao raio do tirano ocular é irremediavelmente desintegrado, não podendo ser ressuscitado.

Simbiontes: acoplados ao tirano ocular vivem diversos vermes, que compartilham do poder da criatura, servindo também como proteção. Um personagem adjacente ao tirano ocular tem 40% de chance de vir a ser atacado por um simbionte. Cada simbionte tem 1 PV.

Sinergias: Aboleth, Arak-Tachna, Bebilith, Carniçal, Cria de Shub-Niggurath, Cria Estelar de Cthulhu, Drider, Elfo negro, Esqueleto guerreiro, Leviatã, Shoggoth, Vampiro.

TROLL

Grande e Caótico | Qualquer

Básico

Encontros 1d8
covil 1d10

Prêmios 30%
555 XP

Movimento 6 metros

Moral 10 | 8 contra
fogo e ácido

Combate

CA 20 (armadura de placas)

JP 13 | +2 contra fogo e ácido

DV 6 (66/84)

Ataque 2 garras +9/+4 (1d6+6)
2 espadas longas +12/+7 (1d8+6)



FORÇA **23**

DESTREZA **14**

CONSTITUIÇÃO **23**

INTELIGÊNCIA **6**

SABEDORIA **9**

CARISMA **6**

Situados em algum lugar entre os animais predadores e os gigantes, os trolls são criaturas bestiais movidos pela fome e pela vontade de destruir. Sabendo que a maioria das criaturas não pode lhes causar danos permanentes, os trolls se lançam ao combate sem medo.

Ecologia: apesar dessas características selvagens, os trolls são criaturas inteligentes, se organizam em pequenos bando, tribos ou acabam servindo criaturas superiores. Trolls possuem a pele em vários tons de verde, e constantemente repleta de verrugas, rugas e pequenos cancros bolhosos, que dão a eles um aspecto repugnante. Na sua face se destaca o nariz, longo, fino e pendido para baixo. Seus olhos são pequenos e claros e seus cabelos, grossos, desgrenhados e sujos. Possuem duas garras extremamente afiadas e dentes serrilhados, perfeitos para morder e

rasgar a carne de suas vítimas.

Regeneração: trolls podem regenerar até 5 pontos de dano por turno, desde que esse dano não tenha sido causado por fogo ou ácido, as únicas fraquezas da criatura. A sua regeneração é tão forte que o troll é capaz de recuperar membros amputados e até mesmo reconstituir seu corpo por inteiro. Caso seja desmembrado, cada parte resultará em um troll novo em até 1d6 dias.

Utilidades: o sangue de um troll pode ser utilizado para a confecção de poções de cura. No entanto, a sua utilização contínua transforma a criatura em um troll.

Sinergias: Cubo gelatinoso, Ettin, Lesma mangual, Mantícora, Oni mago, Rakshasa, Sapo gigante, Shaitakan, Urso-coruja, Wyvern.

URSO-CORUJA

Grande e Neutro | Floresta



Básico

Encontros	1d4
Prêmios	40% 360 XP
Movimento	6 metros
Moral	9

Combate

CA	18
JP	14
DV	5 (50/65)
Ataque	2 garras +9 (1d6+5) 1 bico +5 (1d8+2)

FORÇA **21**

DESTREZA **12**

CONSTITUIÇÃO **21**

INTELIGÊNCIA **2**

SABEDORIA **12**

CARISMA **10**

Essas criaturas são aberrações de origem desconhecida, provavelmente fruto da loucura de um mago, e têm na ferocidade a sua principal característica. Possuem penas nas costas e nos braços, e pelos no restante do corpo, além da cabeça idêntica à de uma coruja monstruosa. Esses seres atacam com suas garras poderosas e seu bico afiado, e não abandonarão um combate até que estejam mortos ou que tenham destruído todos os seus inimigos.

Ursos-coruja não têm estratégia em combate, não fazem valer o habitat, não raciocinam de forma alguma. Apenas se lançam de forma cega ao combate e só param quando a luta termina, seja pela sua morte, seja pela morte dos seus inimigos.

Ecologia: os ursos-coruja habitam as florestas mais escuras, além de caver-

nas naturais. Geralmente andam em pares, sendo um macho e uma fêmea, juntamente com sua prole. O macho é bastante protetivo com relação às crias, enquanto a fêmea é responsável por buscar alimentos. Apesar de serem mamíferos, são ovíparos. Alimentam-se de qualquer coisa que se mexa.

Costumam hibernar durante o inverno e possuem hábitos noturnos. Existem relatos de ursos-coruja polares, no entanto são raríssimos.

Utilidades: o couro de um urso-coruja pode ser utilizado para forjar armaduras mágicas.

Sinergias: Cubo gelatinoso, Ettin, Lesma mangual, Mantícora, Oni mago, Rakshasa, Sapo gigante, Shaitokan, Troll, Wyvern.

WYVERN

Grande e Caótico | Qualquer

Básico

Encontros	1d6
Prêmios	covil 100% 735 XP
Movimento	9m (voo)
Moral	9

Combate

CA	20
JP	12
DV	7+3 (52/73)
Ataque	1 mordida +10 (2d8) 1 ferroada +12 (1d6 + veneno) 2 garras +10/+5 (1d10+3)



FORÇA **16**

DESTREZA **14**

CONSTITUIÇÃO **14**

INTELIGÊNCIA **6**

SABEDORIA **10**

CARISMA **11**

A wyvern é um réptil alado que possui a cabeça de um dragão, o corpo vagamente humanoide, com duas pernas e duas asas.

A wyvern é uma criatura pouco inteligente, porém extremamente agressiva e que luta até a morte.

Ecologia: wyverns tendem a criar seus ninhos nas encostas de montanhas próximas a florestas, para se valer da fauna desses locais como fonte de alimento. Algumas wyverns se aliam a dragões cromáticos, vivendo em uma simbiose em que o dragão domina um local enquanto as wyverns, protegidas, se encarregam da caça. Uma disputa entre wyverns sempre termina em violência, muitas vezes com a morte de uma delas, não importando o quanto seja o fato inicial.

Uma wyvern adulta consome aproximadamente 80 quilos de carne em um dia. É capaz de digerir inclusive os ossos da sua presa, mas não os objetos de metal que carrega.

Veneno: a cauda da wyvern possui um ferrão com um veneno poderoso. Uma criatura atingida pelo ferrão deverá realizar uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou ficará paralisada por 1d8 turnos.

Utilidades: o saco de veneno da wyvern é muito valioso para os elfos negros, que estão sempre dispostos a negociar esse tipo de item.

Sinergias: Cubo gelatinoso, Dragões Cromáticos, Ettin, Lesma mangual, Mantícora, Oni mago, Rakshasa, Sapo gigante, Shaitokan, Troll, Urso-coruja.

ZUMBI

Médio e Neutro | Qualquer

Básico

Encontros	1d8
Prêmios	125 XP
Movimento	4 metros
Moral	12

Combate

CA	10 (armadura de couro)
JP	17
DV	2 (10/16)
Ataque	1 pancada +2 (1d6+1) 1 mordida +1 (1d4+2 + dreno de atributo)

FORÇA **12**

DESTREZA **8**

INTELIGÊNCIA **0**

SABEDORIA **10**

CONSTITUIÇÃO **0**

CARISMA **1**



Zumbis são experimentos maléficos e antinaturais de magos e clérigos caóticos que interrompem o descanso eterno dos mortos reanimando-os com energia caótica.

Normalmente a condição de um zumbi é bastante precária, com carne rasgada, ossos aparecendo, olhos furados, já que é raro encontrar um corpo em boas condições para ser reanimado. Esses mortos-vivos possuem carne apodrecida em seus ossos, roupas gastas, sujas e velhas e, frequentemente, podem ter ausente um de seus membros.

Ecologia: os zumbis existem em um estado de semiletargia até encontrarem seres vivos, o que os faz entrar em frenesi e tentar a todo custo se alimentar do cérebro de suas vítimas. Quando recém-reanimados, os zumbis tendem a

obedecer às ordens de seu mestre. No entanto, com o passar do tempo, os zumbis se afastam do seu criador e acabam em uma existência de fome eterna entre a vida e a morte.

Dreno de atributo: uma criatura mordida por um zumbi deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou perderá 1d6 pontos de Constituição. Caso uma criatura venha a morrer por causa desse dreno de Constituição, se tornará um zumbi em 1d6 turnos, mantendo seus atributos físicos originais.

Zumbis são imunes a magias de enfeitiçar, sono, frio, medo, venenos e outros efeitos que necessitem de alvos vivos.

Sinergias: Esqueleto, Esqueleto guerreiro.

PERSONAGEM EM 10 PASSOS



Passo 1: atributos (p. 10)

Role 3d6 por seis vezes seguidas, distribuindo a soma desses rolamentos entre os seus seis atributos: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma;

Passo 2: raça (p. 15)

Escolha a sua raça, aplique os modificadores que ela te concede e anote as suas habilidades raciais e o movimento;

Passo 3: classe (p. 23)

Escolha a sua classe anotando suas habilidades de classe, jogada de proteção, base de ataque, experiência, assim como os pontos de vida de acordo com o dado de vida da classe;

Passo 4: bônus de ataque (p. 44)

Calcule o seu bônus de ataque: base de ataque da classe + bônus de raça (se houver) + bônus de Força (para ataques corpo-a-corpo) ou Destreza (para ataques à distância);

Passo 5: idiomas (p. 46)

Seus idiomas falados são: nativo mais um adicional por bônus de Inteligência; os escritos/lidos são iguais a sua Inteligência dividida por 6. Personagens com Inteligência inferior a 6 são analfabetos;

Passo 6: alinhamento (pag. 47)

Escolha o alinhamento do seu personagem: ordeiro, neutro ou

caótico. Não esqueça que a raça indica e a classe restringe a sua escolha de alinhamento.

Passo 7: equipamentos e carga (pag. 49)

Defina seu equipamento comprando-o com a sua renda inicial: 3d6 x 10 (média de 90 peças de ouro) e calcule a carga pelo peso carregado modificando (se necessário) o movimento do seu personagem;

Passo 8: classe de armadura (p. 43)

Calcule a sua classe de armadura somando 10 + bônus de Destreza + bônus de armadura + bônus de escudo + bônus de raça (no caso de halflings);

Passo 9: magia (pag. 24, 39 e 82)

Escolha as magias do grimório do seu mago ou as magias do seu clérigo. A quantidade de magias possuídas e memorizada é determinada pela sua classe, Sabedoria (para clérigos) e Inteligência (para magos);

Passo 10: detalhes finais

Dê traços finais ao seu personagem. Descreva-o fisicamente, determine seu peso e altura, dê-lhe alguma personalidade e de preferência crie um histórico de sua vida antes de virar herói. De onde ele veio? Quem ele é? O que ele tem como objetivos de vida?

E, por fim, DIVIRTA-SE!



A PÊNDICE 2

GLOSSÁRIO



10 turnos: uma rodada

Ação: toda e qualquer forma de agir que não seja um movimento.

Ácido: o dano do ácido é regressivo, ou seja, com o tempo, passa a agir com menor intensidade.

Afogamento: todo personagem é capaz de prender sua respiração por uma quantidade de turnos igual ao seu valor de Constituição.

Anões: são pequenos seres robustos e atarracados, famosos por serem rabugentos e teimosos.

Atributos: são as características básicas de um personagem, retratando suas capacidades e deficiências que influenciam todo o seu personagem.

Bônus de ataque: representa a chance inicial de conseguir acertar um golpe em um alvo.

Caótico: alinhamento que determina que o personagem rejeita as convenções da sociedade e acredita que a ordem foi criada para ser quebrada.

Carisma: determina o quanto um personagem é socialmente atrativo, amigável, charmoso e a habilidade de afastar mortos-vivos.

Classe de armadura: é a capacidade de uma criatura ou personagem de evitar e defender ataques.

Clérigo: classe de personagem que lança magias divinas, conferidas por um deus.

Constituição: refere-se ao vigor, à saúde do personagem.

Contramágica: é uma forma de combater uma magia com outra.

Dano massivo: é toda quantidade de dano proveniente de uma única fonte (um único ataque e não um único indivíduo), que cause no alvo um dano superior a metade do total de PV do alvo.

Destreza: representa agilidade, a mira e a coordenação.

Dreno de atributo: pontos de atributos drenados retornam naturalmente na taxa de 1 ponto a cada 2 dias de descanso absoluto.

Dreno de nível: é representado por um nível negativo, que compreende um dado de vida a menos abatido dos PVs totais do personagem e uma penalidade de -1 em todas as jogadas.

Elfos: são humanoides esguios e silvestres, com antecedentes místicos e apariência inconfundível.

Fogo: o dano de fogo é calculado usando três tipos de dados diferentes para fontes diferentes de fogo.

Força: define a sua potência muscular e física.

Halflings: são seres pequenos, cuja ca-

pacidade de encrencar-se é inversamente proporcional ao seu tamanho.

Homem de armas: classe de personagem especializada em combate.

Humanos: criaturas versáteis, adaptáveis e ambiciosas e, por isso, acabam representando a maioria da população.

Inconsciente: 0 pontos de vida.

Iniciativa: ordem de ação dentro de um turno.

Inteligência: mede a capacidade de aprendizagem e a capacidade de lançar magias arcana.

Jogada de proteção: subatributo que é utilizado para evitar perigos não suportáveis pela classe de armadura.

Ladrão: classe de personagem que se dedica às atividades furtivas.

Magias arcana: criadas por magos, após anos de estudo e dedicação.

Magias divinas: concedidas por uma entidade a um clérigo.

Mago: classe de personagem que lança magias arcana, provenientes de estudos e pesquisas.

Morrendo: -1 a -CON pontos de vida.

Morte inevitável: cair e ficar submerso em um tanque cheio de ácido, ser coberto por lava ou ser esmagado por uma rocha de várias toneladas são exemplos de situações que provocam a morte inevitável sem a possibilidade de realizar qualquer jogada para evitá-la.

Morto: -10 pontos de vida.

Movimentação: o quanto um personagem pode se movimentar, determinado pela sua movimentação base.

Neutro: alinhamento que determina

que o personagem acredita no equilíbrio entre a ordem e o caos, sendo que um não existiria sem o outro.

Ordeiro: alinhamento que determina que o personagem possui um código a ser seguido, que acredita na ordem e que as leis foram criadas para serem cumpridas à risca, não importando a situação.

Pontos de experiência: são acumulados no decorrer de uma aventura, sendo necessários para subir de nível em uma classe de personagem.

Pontos de vida: representam a quantidade de ferimento e de dano que um personagem, criatura ou mesmo um objeto é capaz de suportar antes de morrer ou de ser totalmente destruído.

Queda: é calculada sempre que houver uma queda superior a 3 metros e deve respeitar a razão de 1d6 para cada 3 metros de queda.

Redução de dano: algumas criaturas têm a capacidade de absorver parte do dano recebido.

Resistência à magia: faz com que o alvo de uma magia não seja afetado por determinada magia.

Rodada: lapso de tempo de 1 minuto.

Sabedoria: mede o conhecimento, o senso comum, o discernimento e a capacidade de lançar magias divinas.

Surpresa: um personagem surpreendendo não pode agir no primeiro turno de combate e recebe a DES na CA.

Turno: lapso de tempo de 6 segundos.

Veneno: pode ser usado de três formas, por ingestão, contato ou inoculação.



APÊNDICE 3

ÍNDICE REMISSIVO



A

abrir fechaduras 59
ação 70
acertos críticos 73
ácido 77
afastar morto-vivo 25, 70
afogamento 77
ajudantes 66
alinhamento 47
alquimista 67
anão 15
anéis 136
armadilhas 64
armaduras 54
armas 49
armas mágicas 131
assassino 37
ataque 12, 44
ataque pelas costas 74
atordoado 74
atributos 10

B

bárbaro 31
bardo 37
bônus de Ataque 44

C

caído 74
caminhar 72
caos 85
carga 61
carisma 11
cego 73
classe 23
classe de Armadura 43

clérigo 23
cobertura 73
conjurar magia 71
constituição 11
contramágica 83
corrida 72
cultista 28
cura 80

D

dano massivo 78
destreza 11
detectar armadilhas 64
dreno de atributo 78
dreno de nível 78
druida 27

E

elfo 18
equipamento 49
escalar 34
escalar muros 35
esconder-se nas sombras 35
escudos 54
espião 67
evoluindo 129
exploração 63
explorador 58

F

falhas críticas 73
fogo 76
força 10

G

gemas 131

grimório 38
guerreiro 31

H

halfling 20
hastes mágicas 139
homem de armas 30
humano 15

I

idiomas 46
ilusionista 40
indefeso 74
iniciativa 69
inteligência 11
invisível 79
itens de proteção 54
itens de proteção mágicos 132
itens gerais 55
itens mágicos 131
itens mágicos gerais 140

J

jogadas de proteção 45
jóias 131

L

ladrão 33
listas de magias 89
luz 63

M

magias arcanas 82
magias divinas 82
mago 38
monstros 144

moral	144	pontos de Vida	42	sábio	67
morte inevitável	79	portas	64	serviços mágicos	57
mover-se em silêncio	35	propriedade	59	subatributos	34
movimentação	62	pungar	35	sufocamento	77
N		Q		surpresa	68
nadar	72	queda	77		
necromante	40			T	
neutralidade	48	R		talentos de ladrão	33
O		raça	15	tesouros	130
old school	7	ranger	35	turno	68
ordem	86	redução de dano	76		
P		renda inicial	49	V	
paladino	30	resistência a magia	84	veneno	78
pergaminhos	136	rodada	68	visibilidade	63
poções mágicas	135			X	
		S		XP	129
		sabedoria	11		

TABELAS

T1-1: Atributos	12	T8-1: Magias divinas	87
T3-1: Clérigo	24	T8-2: Magias arcanas	88
T3-2: Dados de vida do morto-vivo	26	T8-3: Força da Aura	100
T3-3: Homem de armas	32	T8-4: Extensão	104
T3-4: Ladrão	34	T8-5: Invocar criaturas	107
T3-5: Talentos de Ladrão	36	T8-6: Rebater magia – Efeito caótico	119
T3-6: Mago	39	T8-7: Reencarnação	120
T5-1: Conversão de moedas	52	T8-8: Visão	127
T5-2: Armas (ataque à distância)	52	T9-1: Joias e gemas	131
T5-2: Armas	53	T9-2: Itens mágicos	132
T5-3: Itens de proteção	56	T9-3: Armas caóticas	133
T5-4: Itens gerais (kit básico)	56	T9-4: Armas ordeiras	134
T5-5: Serviços mágicos corriqueiros	57	T9-5: Armaduras e escudos mágicos	135
T5-4: Itens gerais (kit explorador)	58	T9-6: Poções mágicas	136
T5-4: Itens gerais (moedas)	58	T9-7: Pergaminhos	137
T5-4: Itens gerais (kit ladrão)	59	T9-8: Anéis caóticos	138
T5-4: Itens gerais (propriedades)	59	T9-9: Anéis ordeiros	138
T5-4: Itens gerais (hospedagem)	60	T9-10: Anéis mágicos	138
T5-4: Itens gerais (especiais)	60	T9-11: Hastes mágicas (cetros)	140
T6-1: Capacidade de carga	62	T9-12: Hastes mágicas (varinhas)	141
T6-2: Modificador por tipo de terreno	63	T9-13: Hastes mágicas (cajados)	141
T6-3: Ajudantes	67	T9-14: Nível e bônus	145
T7-1: Ajuste de situação	69	T10-1: Animais	150
T7-2: Ataque em área	71	T10-2: Cria de Shub-Niggurath	157
T7-3: Modificadores	73	T10-3: Corrupções	158

ÍNDICE DE MAGIAS



A

- abrir/trancar 89
- adivinhação 89
- ajuda 89
- andar sobre as águas 89
- animar corda 90
- animar objetos 90
- apagar 90
- apodrecimento 90
- aprisionamento 90
- aprisionar alma 90
- arma abençoada 91
- arma encantada 91
- armadilha de fogo 91
- aterrorizar 91

B

- barreira de lâminas 91
- bastão em serpente 91
- baú secreto 92
- bênção 92
- bola de fogo 92
- bom fruto 92

C

- cântico 92
- cativar 92
- cativar animais 93
- causar ferimentos 93
- chuva de meteoros 94
- círculo de fé 94
- círculo tentacular 94
- clarividência 94
- clone 94
- coluna de chamas 95
- comando 95
- comunhão 95
- concha antimagia 95

- concha de proteção 95
- cone de gelo 95
- confusão 95
- conjurar animais 96
- consagrar 96
- constrição 96
- controlar o clima 96
- convocar insetos 96
- convocar relâmpagos 97
- criar água 97
- criar alimentos 97
- criar chamas 97
- criar passagens 97
- criar fogo 97
- curar doenças 98
- curar ferimentos 98

D

- definhar 98
- desejo 99
- desintegrar 99
- deslocamento 99
- despedaçar 99
- detectar alinhamento 99
- detectar armadilhas 99
- detectar invisibilidade 99
- detectar magia 100
- detectar mentiras 100
- detectar mortos-vivos 100
- detectar venenos 101
- disco flutuante 101
- dissipar magia 101
- dissipar o caos/ordem 101
- drenar vida 101

E

- encantar item 102
- encontrar o caminho 102
- enfeitiçar monstros 102

- enfeitiçar multidões 102
- enfeitiçar pessoas 102
- enfraquecer o intelecto 102
- escudo arcano 103
- escudo de fogo 103
- escuridão 103
- esfera flamejante 103
- esfera gélida 103
- esfera prismática 104
- expandir/encolher 104
- extase temporal 104
- extensão 104

F

- falar com animais 105
- falar com monstros 105
- falar com plantas 105
- flecha de chamas 105
- força arcana 105
- formapectral 105

G

- globo de invulnerabilidade 105

I

- idiomas 106
- ilusão 106
- imobilizar monstros 106
- imobilizar pessoas 106
- impor maldição 106
- imunidade à magia 106
- invisibilidade 106
- invocar criaturas 107

L

- labirinto 107
- lâmina flamejante 107

lentidão 107
ler idiomas 107
ler magias 108
levitação 108
liberdade de
movimento 108
limpar a mente 108
localizar objetos 108
luz 108

M

magia astral 108
magias da morte 109
mão intervencente 109
mãos flamejantes 109
martelo espiritual 109
mau fruto 109
medo 109
mensagem 110
metamorfose 110
metamorfosear objetos
110
missão 110
mísseis mágicos 110
moldar rochas 110
morte aparente 110
mover a terra 111
mudança de planos 111
muralha de energia 111
muralha de ferro 112
muralha de fogo 112
muralha de gelo 112
muralha de pedra 112

N

neutralizar veneno 112
névoa fétida 112
névoa mortal 112
nuvem incendiária 113

O

obscurecimento 113
olho arcano 113
oração 113

P

palavra de poder:

atordoar 113
palavra de poder:
cegar 113
palavra de poder:
matar 114
palavra de recordação 114
palavra sagrada 114
parar o tempo 114
partir água 114
passagem invisível 114
patas de aranha 115
pedra encantada 115
penitência 115
permanência 115
P.E.S. (percepção extra
sensorial) 115
pestilência 115
piscar 116
poça reflexiva 116
porta dimensional 117
portal 117
praga de insetos 117
profanar 117
proteção 117
proteção contra
projéteis 118
proteção contra
calor/frio 118
proteção contra
alinhamento 118
purificar alimentos 118

Q

quebrar encantamento
118
queda suave 119

R

raio de enfraquecimento
119
reanimar mortos 119
rebater magia 119
reencarnação 120
reflexos 120
regeneração 120

relâmpago 121
remover maldição 121
remover medo 121
remover paralisia 121
resistir energia 121
ressurreição 122
restabelecer sanidade 122
restauração 122
reverter gravidade 122
reviver mortos 122
roupa encantada 122
runas explosivas 122

S

salto 123
santuário 123
servo invisível 123
silêncio 123
símbolo 123
símbolo de proteção 124
simulacro 124
sono 124
sugestão 124

T

teia 124
telecinésia 125
teleporte 125
tempestade glacial 125
terremoto 125
toque chocante 125
toque vampírico 125
transformação maldita
126

V

veneno 126
velocidade 126
ventriloquismo 127
ver invisibilidade 127
visão 127
visão da verdade 127
voo 127

W

wyvern vigia 127



PERSONAGEM

CLASSE E ESPECIALIZAÇÃO

NÍVEL

RAÇA

ALINHAMENTO

ATRIBUTOS

FOR
FORÇA

--	--

AJUSTE

DES
DESTREZA

--	--

AJUSTE

CON
CONSTITUIÇÃO

--	--

AJUSTE

INT
INTELIGÊNCIA

--	--

IDIOMAS % AP. MAGIA

SAB
SABEDORIA

--	--

AJUSTE

CAR
CARISMA

--	--

SEGUIDORES AJ.REAÇÃO

SUBATRIBUTOS

PV
PONTOS
DE VIDA

--	--	--	--

DV CON % RESSUSC.

ATUAIS

ACA
CLASSE DE
ARMADURA

10+			
-----	--	--	--

ARMADURA ESCUDO RAÇA/ITEM

--	--	--

OUTRO OUTRO OUTRO

JP
JOGADA DE
PROTEÇÃO

--	--	--

DES CON SAB

MOVIMENTO

--	--	--

RAÇA CARGA ARMADURA

ATAQUES

CORPO
A CORPO

TOTAL

--	--	--	--

BA FOR ITEM MISC

ARMA

ATAQUE

DANO

DISTÂNCIA

TOTAL

--	--	--	--

BA DES ITEM MISC

TIPO

CRÍTICO

ESPECIAL

ALCANCE

IDIOMAS

--	--

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

NÍVEL ATUAL	
-------------	--

PRÓXIMO NÍVEL



LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), portation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects; logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.
