

ROLE PLAYING GAME

OLD DRAGON®

Um RPG COMPLETO DE AVENTURAS CLÁSSICAS
DE FANTASIA MEDIEVAL

ANTONIO SÁ NETO E FABIANO NEME

12



REGRAS PARA JOGOS CLÁSSICOS DE FANTASIA

ANTONIO SÁ & FABIANO NEME

RED
BOX

Direitos cedidos para esta edição à
REDBOX EDITORA
Av. 13 de Maio, 33 - sala 1312 - Centro
Rio de Janeiro/RJ - 20031-920
Tel. 21 3174-2222
redbox@redboxeditora.com.br
www.redboxeditora.com.br

Dados internacionais de catalogação na publicação

S111o

Sá Neto, Antonio.

Old Dragon: Livro Básico / Antonio Sá Neto e
Fabiano Neme - Rio de Janeiro: Redbox, 2016.
160 p. : il. ; 21cm.

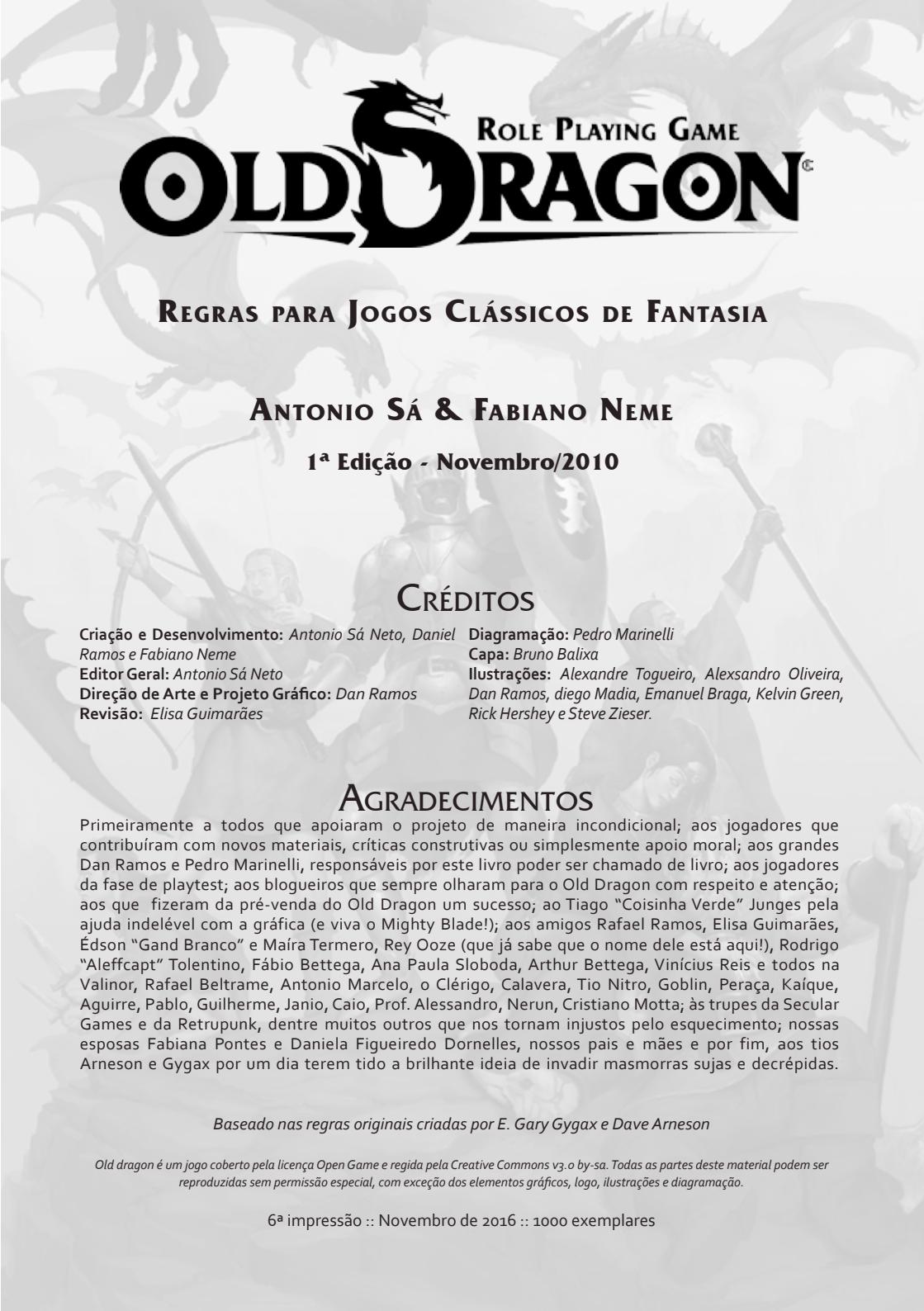
ISBN 978-85-912114-0-1

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

Título

CDD - 793.93

CDU - 794.046.2:792.028



OLD DRAGON®

ROLE PLAYING GAME

REGRAS PARA JOGOS CLÁSSICOS DE FANTASIA

ANTONIO SÁ & FABIANO NEME

1^a Edição - Novembro/2010

CRÉDITOS

Criação e Desenvolvimento: Antonio Sá Neto, Daniel Ramos e Fabiano Neme

Editor Geral: Antonio Sá Neto

Direção de Arte e Projeto Gráfico: Dan Ramos

Revisão: Elisa Guimarães

Diagramação: Pedro Marinelli

Capa: Bruno Balixa

Ilustrações: Alexandre Togueiro, Alessandro Oliveira, Dan Ramos, diego Madia, Emanuel Braga, Kelvin Green, Rick Hershey e Steve Zieser.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a todos que apoiaram o projeto de maneira incondicional; aos jogadores que contribuíram com novos materiais, críticas construtivas ou simplesmente apoio moral; aos grandes Dan Ramos e Pedro Marinelli, responsáveis por este livro poder ser chamado de livro; aos jogadores da fase de playtest; aos blogueiros que sempre olharam para o Old Dragon com respeito e atenção; aos que fizeram da pré-venda do Old Dragon um sucesso; ao Tiago "Coisinha Verde" Junges pela ajuda indelével com a gráfica (e viva o Mighty Blade!); aos amigos Rafael Ramos, Elisa Guimarães, Édson "Gand Branco" e Maíra Termero, Rey Ooze (que já sabe que o nome dele está aqui!), Rodrigo "Aleffcapt" Tolentino, Fábio Bettega, Ana Paula Sloboda, Arthur Bettega, Vinícius Reis e todos na Valinor, Rafael Beltrame, Antonio Marcelo, o Clérigo, Calavera, Tio Nitro, Goblin, Peraça, Kaíque, Aguirre, Pablo, Guilherme, Janio, Caio, Prof. Alessandro, Nerun, Cristiano Motta; às trupes da Secular Games e da Retrupunk, dentre muitos outros que nos tornam injustos pelo esquecimento; nossas esposas Fabiana Pontes e Daniela Figueiredo Dornelles, nossos pais e mães e por fim, aos tios Arneson e Gygax por um dia terem tido a brilhante ideia de invadir masmorras sujas e decrépidas.

Baseado nas regras originais criadas por E. Gary Gygax e Dave 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.

6^a impressão :: Novembro de 2016 :: 1000 exemplares



Sumário

Introdução	3
O que é um RPG old school	3
1. Atributos	6
1.1 Força	6
1.2 Inteligência	7
1.3 Sabedoria	7
1.4 Destreza	8
1.5 Constituição	9
1.6 Carisma	9
1.7 Testando atributos	10
1.8 Jogadas resistidas	11
2. Raças	12
2.1 Humano	12
2.2 Anão	13
2.3 Elfo	15
2.4 Halfling	18
3. Classes	20
3.1 Clérigo	20
3.2 Homem de armas	25
3.3 Mago	27
3.4 Ladrão	29
4. Subatributos	34
4.1 Pontos de Vida (PV)	34
4.2 Classe de Armadura (CA)	35
4.3 Bônus de Ataque (BA)	35
4.4 Jogada de Proteção (JP)	36
4.5 Idiomas	37
4.6 Alinhamento	38
5. Equipamentos	40
5.1 Renda inicial	40
5.2 Armas	40
5.3 Itens de proteção	43
5.4 Itens gerais	45
5.5 Serviços mágicos corriqueiros	45
6. Aventurando-se	49
6.1 O grupo de aventureiros	49
6.2 Carga	49
6.3 Movimentação	50
6.4 Exploração	51
6.5 Luz e visibilidade	51
6.6 Portas	52
6.7 Armadilhas	53
6.8 Contratando ajudantes	53
7. Combate	56
7.1 Princípios do combate	56
7.2 A Sequência de combate	56
7.3 Surpresa	56
7.4 Declaração de turno	57
7.5 Iniciativa	58
7.6 Resolução do turno	58
7.7 Modificadores	61
7.8 Acertos e falhas críticas	61
7.9 O dano e outros perigos	64
7.10 Ferimentos, cura e morte	64
8. Magia	70
8.1 Magias divinas	70
8.2 Magias arcana	70
8.3 Como utilizar magias	70
8.4 Contramágica	71
8.5 Resistência à magia	72
8.6 Listas de magia	72
9. Seção do mestre	102
9.1 Mestrando o jogo old school	102
9.2 Evoluindo personagens	102
9.3 Tesouro	104
9.4 Itens mágicos	104
9.5 Monstros	116
Apêndices	151
Índices	154



Introdução



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 sentir-se-á 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 do 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 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!”

Um RPG old school como o Old Dragon é desafiador, complexo e

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.

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?





Capítulo 1

Atributos



Os atributos são as características básicas de um personagem, que retratam suas capacidades e deficiências e influenciam nas demais características que possui.

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

Força define a sua potência muscular e física; Inteligência mede a capacidade de aprendizagem e a capacidade de lançar magias arcana; Sabedoria, o conhecimento, o senso comum, o discernimento e a capacidade de lançar magias divinas; Destreza representa agilidade, a mira e a coordenação; Constituição refere-se ao vigor, à saúde do personagem e Carisma determina o quanto um personagem é socialmente atrativo, amigável, charmoso e a habilidade de afastar mortos-vivos.

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

1.1. Força (FOR)

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



T1-1: Força

FOR Ajuste de ataque e de dano

1	-5
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5
22-23	+6
24-25	+7
26-27	+8
28-29	+9





ATRIBUTOS

Rolar 3d6 seis vezes e distribuir os seis resultados entre Força, Inteligência, Sabedoria, Constituição, Destreza e Carisma. Os valores irão variar entre 3 e 18. Não se esqueça de considerar os modificadores raciais para os atributos.

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

1.2. 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: é a chance que o mago tem de, a partir de um pergaminho ou de um grimório pertencente a outro mago, copiar e aprender uma magia nova.

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

1.3. Sabedoria (SAB)

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

T1-2: Inteligência

INT	Idiomas adicionais	Chance de Aprender Magia	Magias arcana adicionais
1	0	0%	-
2-3	0	0%	-
4-5	0	0%	-
6-7	0	0%	-
8-9	0	0%	-
10-11	0	0%	-
12-13	0	0%	-
14-15	1	25%	0
16-17	2	35%	1 de 1º círculo
18-19	3	45%	2 de 1º círculo
20-21	4	55%	1 de 2º círculo e 2 de 1º círculo
22-23	5	65%	2 de 2º círculo e 2 de 1º círculo
24-25	6	75%	1 de 3º círculo, 2 de 2º círculo e 2 de 1º círculo
26-27	7	85%	1 de 3º círculo, 2 de 2º círculo e 3 de 1º círculo
28-29	8	95%	1 de 3º círculo, 3 de 2º círculo e 3 de 1º círculo



REGRA OPCIONAL: ATRIBUTOS

Para criar personagens mais fortes, ao invés de rolar 3d6 para cada atributo, rolam-se 4d6, desprezando-se sempre o dado com valor menor. Dados com resultado 1 podem ser rolados novamente.

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.

1.4. 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.



T1-3: Sabedoria

SAB	Ajuste de proteção	Magias divinas adicionais
1	-5	-
2-3	-4	-
4-5	-3	-
6-7	-2	-
8-9	-1	-
10-11	0	-
12-13	+1	-
14-15	+2	0
16-17	+3	1 de 1º círculo
18-19	+4	2 de 1º círculo
20-21	+5	1 de 2º círculo e 2 de 1º círculo
22-23	+6	2 de 2º círculo e 2 de 1º círculo
24-25	+7	1 de 3º círculo, 2 de 2º círculo e 2 de 1º círculo
26-27	+8	1 de 3º círculo, 2 de 2º círculo e 3 de 1º círculo
28-29	+9	1 de 3º círculo, 3 de 2º círculo e 3 de 1º círculo



T1-4: Destreza

DES	Ajuste de ataque e surpresa, defesa e proteção	Localizar e desarmar armadilhas	Mover-se em silêncio e abrir fechaduras	Esconder-se nas sombras e pungar
1	-5	-25%	-25%	-25%
2-3	-4	-20%	-20%	-20%
4-5	-3	-15%	-15%	-15%
6-7	-2	-10%	-10%	-10%
8-9	-1	-5%	-5%	-5%
10-11	0	0	0	0
12-13	+1	0	+5%	0
14-15	+2	0	+10%	+5%
16-17	+3	+5%	+15%	+10%
18-19	+4	+10%	+20%	+15%
20-21	+5	+15%	+25%	+20%
22-23	+6	+20%	+30%	+25%
24-25	+7	+25%	+35%	+30%
26-27	+8	+30%	+40%	+35%
28-29	+9	+35%	+45%	+40%

1.5. 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 resurreição: representa a chance que o personagem tem de ser ressuscitado.

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, tenta engajar uma conversação. 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 de alinhamento caótico tem 70% de chance de ser hostil para com o personagem. Uma criatura inteligente de alinhamento neutro tem 50% de chance ser hostil ou amistosa para com o personagem, sendo que esses valores poderão sofrer modificações para mais ou para menos de acordo conforme o Carisma do personagem. Um personagem que obtenha um resultado desfavorável poderá tentar reverter a sua situação oferecendo presentes ou prêmios para tentar conquistar a criatura.



T1-5: Constituição

CON	Ajuste de pontos de vida e proteção	Chance de resurreição
1	-5	0%
2-3	-4	0%
4-5	-3	0%
6-7	-2	1%
8-9	-1	5%
10-11	0	10%
12-13	+1	25%
14-15	+2	50%
16-17	+3	75%
18-19	+4	95%
20-21	+5	100%
22-23	+6	100%
24-25	+7	100%
26-27	+8	100%
28-29	+9	100%

Mortos-vivos afastados: determina a quantidade de mortos-vivos que o clérigo consegue afastar ao usar seu poder divino para tal.

Os mortos-vivos mais próximos do clérigo são afastados primeiramente em relação aos mais distantes, e os mais fracos no lugar dos mais fortes.

1.7. Testando atributos

Em determinadas situações será exigido que o personagem enfrente algum desafio utilizando um de seus atributos.

Pode ser algo corriqueiro, como tentar erguer um porticô de ferro, como também algo extremamente específico, como avaliar se o anel encontrado é ou não o anel criado por determinado necromante.

Nessas circunstâncias será necessário uma jogada de atributo para determinar o sucesso ou o fracasso do personagem.

Para realizar esse tipo de jogada é necessário rolar 1d20 e comparar o resultado do dado com o valor que o personagem possui no atributo relevante para o caso. Se o resultado da jogada for igual ou inferior ao valor do atributo, o personagem obteve sucesso em sua empreitada; do contrário, caso o resultado da jogada for superior ao valor do atributo, o personagem fracassou e terá que arcar com as consequências desse fracasso.

Nas jogadas de atributo, independentemente do valor que o personagem tenha em determinado atributo, um resultado 20 na rolagem do dado será sempre considerado uma falha.



Por exemplo: o personagem com Destreza 14 precisa desfazer 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.

ao resultado o valor do atributo em questão. Aquele que obtiver o melhor resultado 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.

1.8. Jogadas resistidas

Muitas vezes os aventureiros serão desafiados a colocar à prova algum de seus atributos, em disputa com um adversário. Nesses casos, os dois competidores rolarão 1d20 e somarão



T1-6: Carisma

CAR	Número máximo de seguidores	Ajuste de reação	Mortos-vivos afastados
1	0	-25%	0
2-3	0	-20%	0
4-5	0	-15%	0
6-7	0	-10%	0
8-9	0	-5%	1
10-11	1	0	1d2
12-13	2	+5%	1d3
14-15	3	+10%	1d4
16-17	4	+15%	1d6
18-19	5	+20%	1d8
20-21	6	+25%	2d4
22-23	7	+30%	1d10
24-25	8	+35%	1d12
26-27	9	+40%	2d6
28-29	10	+45%	1d20





Capítulo 2

Raças



Dentre todos os elementos que compreendem a criação de um personagem, a raça é o mais importante, pois ela determina não só a sua personalidade como também sua história, habilidades e a forma de encarar o mundo, seja ele um versátil humano, um elfo introspectivo, um anão rabugento ou um halfling inconsequente.

2.1. Humano

Os humanos são criaturas versáteis, valorosas e muito ambiciosas e, por isso, acabam representando a maioria da população. Essa versatilidade e ambição fazem com que humanos de diferentes lugares possuam hábitos e costumes também diferentes, sendo que o ambiente

acaba influenciando a forma como a raça se desenvolve como um todo. Os grandes homens dos ermos gelados, de pele alva, estatura impressionante e músculos tenazes, 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 costuma medir entre 1,60 e 1,90 metros e pesar entre 55 e 90 quilos. Sua expectativa de vida é extremamente curta em relação às outras raças, atingindo a idade adulta por volta dos 15 anos e dificilmente atingindo os 70 anos.



HUMANOS EM JOGO

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

Idiomas: humanos sabem inicialmente falar (mas não ler e escrever) seu idioma padrão, também chamado comum. Entretanto, um valor alto em Inteligência pode conceder idiomas adicionais. Humanos costumam escolher esses idiomas dentre os idiomas das raças com que costumam manter contato comercial ou social.

Adaptabilidade: humanos são extremamente adaptáveis, fazendo com que possam escolher em quais dos seis atributos receberão um bônus de +2 e uma penalidade de -2.

Movimentação: humanos possuem movimento base de 9 metros.



2.2. Anão

Os anões são pequenos seres robustos e atarracados, famosos por serem rabugentos e teimosos. 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.

Entretanto, os anões são criaturas extremamente honradas e valorosas. Um ser que coloca sua honra, palavra e dignidade acima de quaisquer outros valores, prezando a ordem e desprezando quase que absolutamente o caos, sendo ainda raros os anões neutros. 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. Mesmo sem chegar à agressão aberta, um anão sempre buscará diminuir os feitos de um elfo, exaltando, sempre que possível, as suas próprias conquistas.

Fisicamente, os anões são seres atarracados, fortes, musculosos e de aparência extremamente rude, quase truculenta, e castigada. Suas faces raramente são reveladas, já que é



praticamente impossível ver um anão sem sua longa barba, considerada um símbolo de poder, força, honra e orgulho racial. Sua pele costuma ser levemente enrugada, podendo ser encontrada em praticamente qualquer tom terroso, sendo as tonalidades de marrom e as avermelhadas as mais comuns. Os olhos são geralmente castanhos ou negros e suas roupas costumam acompanhar a rudeza natural dos anões, sendo roupas pesadas, empoeiradas, repletas de couro e outros tecidos duros como veludos e lonas grossas. 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, pesando entre 50 e 70 quilos.

A terra dos anões é o subterrâneo. Lá o anão se sente confortável e espaçoso em seus intermináveis túneis e salões escavados na pedra e na terra. Esse misto de covil e fortaleza subterrânea é parcialmente iluminado, principalmente para proteger sua terra dos temíveis horrores que habitam o mundo debaixo dos nossos pés, e também porque os anões estão acostumados à vida na escuridão absoluta, de modo

ANÕES EM JOGO

- Anões normalmente tendem à ordem em seus alinhamentos;
- Medem quase sempre entre 1,30 e 1,50 metros e pesam entre 50 kg e 70 kg;
- Atingem a maturidade por volta dos 70 anos. Sua expectativa de vida gira em torno dos 350 anos;
- Costumam aprender seu idioma básico, o anão, e os idiomas de seus parceiros comerciais e raças inimigas;
- Pelo vigor e pouca afabilidade, anões

recebem +2 na Constituição e -2 no Carisma;

- Visão no escuro 15 metros.
- Detecta desníveis, fossos ou armadilhas de pedra com um resultado de 1 e 2 no d6;
- Movimento base de 6 metros;
- Mesmo pequenos, anões podem usar armas médias com uma das mãos e armas grandes com ambas as mãos.

que desenvolveram uma capacidade de enxergar na escuridão, tornando desnecessária qualquer tipo de iluminação. Essa capacidade afeta diretamente na vida dos anões, que buscam sempre o entalhe à pintura.

A vida ao ar livre para um anão é incômoda, um mundo sem teto, sem corredores e sem grossas paredes e portas lhe causa uma estranha sensação de desconforto e ameaça. A todo o momento um anão teme ser atingido, ser emboscado, ser atacado por onde menos espera. Essa sensação vai se esvaindo com o tempo e o costume, mas, como eles mesmos costumam relatar: “Nada paga a sensação de ter uma montanha por sobre a cabeça!”

Idiomas: anões sabem inicialmente falar (mas não ler e escrever) o idioma anão. Entretanto, um valor alto de Inteligência pode conceder idiomas adicionais. Anões costumam escolher esses idiomas dentre os idiomas das raças que costumam manter contato comercial ou a de seus inimigos, como o orc, o gigante e o goblin. Por outro lado, é impossível encontrar uma criatura de outra raça que saiba falar o idioma dos anões, que são tão possessivos em relação ao idioma quanto em relação às gemas que lapidam.

Modificadores de atributos: os anões possuem um vigor fora do comum, o que confere um bônus de +2 à sua Constituição. Em contrapartida, são reservados e rabugentos, até grosseiros, o que lhes dá uma penalidade de -2 em Carisma.

Visão no escuro: por estarem totalmente adaptados à vida no subterrâneo, os anões conseguem enxergar no escuro completo devido à sua visão no escuro, de 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: anões possuem movimento reduzido devido às suas pernas curtas. O movimento base de um anão é de 6 metros. Embora pequenos, os anões possuem grande desenvoltura em combate, o que impede que recebam penalidades por usarem armas de tamanho grande com ambas as mãos ou médias com apenas uma das mãos.

2.3. Elfo

Os elfos são humanoides esguios e silvestres, com antecedentes místicos e aparência inconfundível. São ligeiramente mais baixos que os humanos, se diferenciando ainda mais nos traços faciais delicados, finos e graciosos. As orelhas são longas e pontudas, e os olhos amendoados, levemente alongados. Os cabelos são sempre lisos e limpos e comumente longos, mesmo entre os elfos machos, podendo ter uma miríade de cores e tons que vão do completo negro ao branco prateado.

Como habitantes das áreas selvagens e florestais, os elfos possuem uma eterna ligação com as árvores e demais seres silvestres. Os elfos são seres reclusos e raramente abandonam sua terra em busca de aventuras. Quando um elfo se rende aos encantos do mundo além das fronteiras, normalmente o faz pelo desejo de adquirir conhecimento, aperfeiçoar suas técnicas ou ainda como embaixador 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.

Moralmente, os elfos são seres tipicamente neutros; embora sejam muitos os elfos que optam pela ordem, em especial aqueles que se dedicam às artes arcana. A influência da natureza nessa tendência à neutralidade é desconhecida, mas assim como um leão não é ordeiro nem caótico, um elfo também não costuma ser.

Oselfosnunca 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. A natureza mágica dos elfos faz com que eles consigam alcançar idades inatingíveis para os padrões humanos. Eles costumam atingir a maturidade por volta dos 150 anos e podem chegar a viver até 700 anos. Um elfo mede entre 1,50 e 1,70 metros, pesando entre 40 e 50 quilos.

A terra dos elfos é um lugar místico e misterioso, lares sempre erguidos no interior das florestas mais ermas, e é fortemente protegida, seja por batedores élficos, que observam os invasores do alto de suas torres de vigília camufladas, 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 (mas não ler e escrever) o idioma élfico. Entretanto, um valor alto de Inteligência os torna aptos a compreenderem o silvestre falado pelas criaturas das florestas, 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.



ELFOS EM JOGO

- Elfos normalmente tendem à neutralidade em seus alinhamentos;
 - Medem quase sempre entre 1,50 e 1,70 metros e pesam entre 40 kg e 50 kg;
 - Atingem a maturidade por volta dos 150 anos. Sua expectativa de vida gira em torno dos 700 anos;
 - Costumam aprender seu idioma básico, o élfico, o silvestre e os idiomas dos povos amigos;
 - Visão na penumbra de 50 metros.
- Pela agilidade e fragilidade recebem +2 na Destreza e -2 na Constituição;
 - Recebem +1 para acertar quando empunham arcos;
 - Detecta passivamente portas secretas com um resultado de 1 no d6. Caso esteja procurando, esta chance passa a ser de 1 ou 2 no d6;
 - Movimento base de 9 metros;
 - Imune a magias e efeitos de sono;
 - Elfos homens de armas terão o d8 como dado de vida, ao invés do d10.

Modificadores de atributos: elfos são graciosos e precisos em seus movimentos, o que confere um bônus de +2 à Destreza. Em contrapartida são mais frágeis que a média, o que lhes causa uma penalidade de -2 na Constituição.

Visão na penumbra: treinados e adaptados à parca luz natural das noites silvestres, os elfos adquiriram a capacidade de ver normalmente mesmo em condições de baixa luminosidade, com alcance de até 50 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 não convencionais e até mesmo secretas. Ao passarem a até 5 metros de uma passagem secreta, os elfos podem detectá-la com um resultado 1 em 1d6 (rolado secretamente pelo mestre). Caso estejam efetivamente procurando pela passagem, essa chance sobe para 1-2 em 1d6.

Movimentação e restrições: os elfos possuem movimento base de 9 metros. Devido à sua fragilidade, um elfo homem de armas terá o d8 como dado de vida.

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 caírem na estrada e se tornarem peregrinos e aventureiros.

Halflings podem apresentar à primeira vista características que erroneamente os classifiquem como frágeis, mas a prática demonstra exatamente o contrário.

Curiosos, confiantes e assombrosamente corajosos, os halflings confiam em seus destinos e habilidades para superarem desafios, com uma sagacidade que beira o sobrenatural.

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



HALFLINGS EM JOGO

- Halflings normalmente tendem à neutralidade ou ao caos em seus alinhamentos;
- Medem quase sempre entre 0,70 e 0,90 metros e pesam entre 20 kg e 35 kg;
- Atingem a maturidade por volta dos 30 anos. Sua expectativa de vida gira em torno dos 70 anos;
- Costumam aprender o comum e os idiomas dos povos amigos;
- Pela agilidade e pouca força física, recebem +2 na Destreza e -2 na Força;
- Recebem um bônus de +1 no ataque para qualquer tentativa de arremessar algo em algum alvo.
- Por ser pequeno, recebem um bônus de +2 na Classe de Armadura contra alvos grandes ou maiores.
- Recebem um bônus de 10% em Esconder-se
- Movimento base de 6 metros;
- Usam armas médias apenas se usarem as duas mãos;
- Não podem usar armas grandes (nem mesmo com as duas mãos) e não conseguem usar efetivamente armaduras confeccionadas para as outras raças.

interagem bem. Quando próximas, as comunidades halflings costumam ser pacatas, brejeiras, aconchegantes e hospitaleiras.

Moralmente, os halflings são abundantemente 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.

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 por volta dos 30 anos e chegam próximos dos 70 anos.

Idiomas: halflings sabem inicialmente falar (mas não ler e escrever) 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, numa escala menor, o idioma dos seus inimigos.

Modificadores de atributo: halflings possuem movimentos ágeis e minuciosos, o que lhes confere um bônus de +2 na Destreza. Em contrapartida, são pequenos e 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 reflexo direto dos animados festivais de mira, muito comuns nas suas vilas. Utilizando-se de qualquer arma de arremesso, um halfling recebe um bônus de +1 nos ataques com esse tipo de arma.



Pequeno: por serem pequenos e ágeis, os halflings recebem um bônus de +2 na sua Classe de Armadura sempre que estiverem em combate com criaturas maiores que um humano.

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 percentual conferido pelo nível do personagem na classe.

Movimentação e restrições: halflings possuem movimento reduzido devido às suas pernas curtas. O movimento base de um halfling é de 6 metros. Halflings também não podem usar armas grandes e são capazes apenas de usar armaduras de couro.



Capítulo 3

Classes



A classe reflete a profissão do personagem, o treinamento recebido antes de iniciar a carreira de aventureiro. É a forma como o jogador pretende abordar o jogo, como imagina que seu personagem possa sobrepor os desafios e o papel escolhido para seu personagem desempenhar dentro da história também são determinados pela classe.

As classes disponíveis para os personagens são clérigo, homem de armas, ladrão e mago. Cada uma delas possui características únicas, direcionadas àquilo que se espera do personagem dentro da aventura. Para que o personagem consiga desempenhar suas funções de maneira satisfatória, ele deve obedecer a um requisito mínimo nos atributos relevantes para poder escolher determinada classe.

3.1. Clérigo

O clérigo é visto como o líder espiritual de um grupo de aventureiros. Dedicado a servir a uma criatura sobrenatural, muitas vezes considerada como um deus, o clérigo toma os dogmas desse deus como um guia para as decisões que há de tomar. O clérigo não é um mero seguidor de uma entidade, ele é um devoto, representante dessa

entidade no mundo, devendo obedecer e pregar as diretrizes que a sua fé lhe impõe. É através dessa devoção que o seu deus lhe confere suas magias, tão importantes para seguir pregando a sua palavra.

O clérigo, além de ser um protetor e guia espiritual, é um forte combatente. Um clérigo pode usar qualquer tipo de escudo ou armadura. Relutantes em usar armas que derramem sangue ou que mutilem seus inimigos, os clérigos se recusam a usar 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 através dela que o personagem cumpre o seu papel principal, protegendo e lançando magias divinas que curam os ferimentos de seus aliados. O clérigo é o principal inimigo dos mortos-vivos e utiliza a energia divina, dádiva de seu patrono, para afastá-los e destruí-los.

Preparando magias: o clérigo lança apenas magias divinas. Para prepará-las, o clérigo deve meditar e, nessa meditação, elevar seu pensamento até seu deus e pedir que as magias lhe sejam concedidas, respeitando o limite que seu nível impõe a cada círculo. 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 lançadas, o clérigo automaticamente esquece a magia e não pode lançá-la sem meditar novamente. Se o clérigo memorizou mais de uma vez a mesma magia, poderá lançá-la mais de uma vez.



T3-1: Clérigo

Nível	XP	Dado de Vida	Base de Ataque	Jogada de Proteção	Círculo de Magias						
					1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º
1	0	1	0	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	+3	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	+4	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	+5	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	+6	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	+7	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	+8	9	9	8	7	6	5	5	3

Lançando magias: para que o clérigo lance suas magias, basta ao jogador dizer ao mestre que magia pretende lançar. O mestre pode pedir alguns detalhes, como determinar o alvo da magia e o objetivo pretendido. Para lançar suas magias, o clérigo deve ser capaz de gesticular e falar. O clérigo não pode lançar uma magia enquanto corre ou sob qualquer outro tipo de

perturbação física. Se o clérigo for atacado enquanto lança a magia, esta será perdida. O clérigo só pode lançar uma magia por turno.

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



T3-2: Afastar mortos-vivos

Nível	Esqueleto	Zumbi	Carnical	Inumano	Aparição	Mumia	Espectro	Vampiro
1	13	17	19	N	N	N	N	N
2	11	15	18	20	N	N	N	N
3	9	13	17	19	N	N	N	N
4	7	11	15	18	20	N	N	N
5	5	9	13	17	19	N	N	N
6	3	7	11	15	18	20	N	N
7	A	5	9	13	17	19	N	N
8	A	3	7	11	15	18	20	N
9	A	2	5	9	13	17	19	N
10	D	A	3	7	11	15	18	20
11	D	A	2	5	9	13	17	19
12	D	A	A	3	7	11	15	18
13	D	D	A	2	5	9	13	17
14	D	D	A	A	3	7	11	15
15	D	D	D	A	2	5	9	13
16	D	D	D	A	A	3	7	11
17	D	D	D	D	A	2	5	9
18	D	D	D	D	A	A	3	7
19	D	D	D	D	D	A	2	5
20	D	D	D	D	D	A	A	3



CLÉRIGOS EM JOGO

- Dado de vida (DV): d8;
- Sabedoria mínima: 14;
- 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;
- Itens mágicos: o clérigo também

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.

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 é suficiente para afastá-lo. 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 T1-6. 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.

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).

Existem outros mortos-vivos que não constam da tabela T3-2, sendo que cada um deverá ser tratado de forma individual, com sua própria dificuldade para ser afastado.

Um exemplo de morto-vivo excluído da tabela T3-2 é o lich, cuja dificuldade para afastar equivale ao nível de personagem do morto-vivo.

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

Especializações: o alinhamento pode influenciar profundamente o desenvolvimento de um clérigo, sendo que um clérigo de alinhamento neutro pode (mas não é obrigado) se tornar um druida e um clérigo de alinhamento caótico pode se tornar um cultista.

Druida (neutro): a partir do 5º nível, o clérigo não se dedica mais a um deus



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.



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. No 8º nível, o druida troca o seu poder de afastar mortos-vivos pelo poder de controlar animais silvestres, que funciona da mesma forma. Um animal com 1 DVs corresponde a um esqueleto, um animal com 2 DVs equivale a um

zumbi e assim sucessivamente, até o máximo de um animal com 8 DVs, que corresponde a um vampiro. A indicação A na tabela T3-2 indica que o animal é automaticamente controlado, e a indicação D não gera efeito adicional. No 16º nível o druida pode assumir a forma de um animal silvestre até 3 vezes por dia. Nessa metamorfose, o druida recuperará 3d8 PVs, e durante a metamorfose, a roupa



Clérigos e o poder da sua fé fazem o terror dos mortos-vivos

e um item à escolha do druida serão absorvidos, reaparecendo quando este retornar à forma original. Um clérigo que se torna um druida não constrói uma fortaleza, mas sim cria um círculo druídico para adoração da natureza, junto com os seguidores que conquista.

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 clérigo não precisa mais meditar para receber magias, sendo que as recebe durante os sonhos. A partir do 8º nível, 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 16º nível, o cultista pode afastar criaturas ordeiras da mesma forma que um clérigo afasta mortos-vivos, sendo que um esqueleto equivale a uma criatura de 1 DV, um zumbi equivale a uma criatura de 2 DVs e assim sucessivamente, até o máximo de uma criatura com 8 DVs, que equivale a um vampiro. 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. Um cultista pode empregar o uso de armas cortantes para rituais.

3.2 Homem de armas

O homem de armas é o especialista em combate. Seu principal atributo é a Força, que permite causar um considerável dano em seus inimigos. 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.

O homem de armas é bastante versátil em relação às opções de armas e armaduras a serem usadas, podendo usar qualquer armadura e, embora geralmente utilize espadas, não é raro encontrar um homem de armas que se dedique ao uso de lanças, maças e até mesmo arcos.



T3-3: Homem de armas

Nível	XP	Dado de Vida	Base de Ataque	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

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: o alinhamento pode influenciar profundamente o desenvolvimento de um homem de armas, sendo que um homem de armas de alinhamento neutro pode (mas não é obrigado) se tornar um guerreiro, um homem de armas de alinhamento caótico pode (mas não é obrigado) se tornar um bárbaro e um homem de armas de alinhamento ordeiro pode se tornar um paladino.

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 opõe a essa causa são seus adversários, e todos aqueles que abraçam essa causa são seus aliados. Um paladino é capaz de detectar o caos a 1 quilômetro de distância, desde que se concentre para tal. 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. No 8º nível, o paladino causa +1d6

de dano nos ataques contra criaturas caóticas. No 16º nível o dano extra aumenta para +2d6 e o paladino passa a emanar uma aura de proteção contra o caos de 3 metros de raio. 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 (neutro): 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. A partir o 8º nível, o guerreiro receberá um bônus de +2 nos ataques e no dano usando essa arma, recebendo também uma penalidade de -2 nos ataques utilizando qualquer outra arma que não a que escolheu, sendo que esses bônus passarão para +4 quando o guerreiro chegar ao 16º nível, e a penalidade passará para -4.

Bárbaro (caótico): no 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, o homem de armas não poderá mais usar escudos nem armaduras superiores às de couro,

HOMENS DE ARMAS EM JOGO

- Dado de vida (DV): d10 (exceto elfos);
- Força mínima: 12;
- Constituição mínima: 12;
- 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.

porém sua selvageria o tornará mais resistente, concedendo um bônus de +2 para as jogadas de proteção que envolvam o atributo Constituição.

A partir do 8º nível, devido à sua determinação selvagem, o bárbaro não mais cairá ao chegar a 0 PVs, permanecendo em pé e lutando, até chegar a -10 PV, ocasião em que morrerá automaticamente. A partir do 16º nível o bárbaro absorverá 1/3 de todo o dano que receber. Um bárbaro de 11º nível não ergue uma fortaleza, mas sim estabelece uma tribo de bárbaros proscritos, junto com os seguidores que conseguir.

3.3 Mago

O mago é um pesquisador de magias arcana, que as escreve em seus grimórios ou em pergaminhos, sendo que os mais experientes conseguem criar itens mágicos extraordinários. Por dedicar seu tempo a estudos e desenvolvimento de magias, um mago não tem boa habilidade marcial em combate e deve evitar a todo custo o confronto direto com inimigos.

Os magos temem esse tipo de enfrentamento por não poderem usar armaduras e por possuírem poucos pontos de vida, muitas vezes precisando do apoio do resto do grupo para que possam lançar suas magias.

O mago usa sua concentração para aprender e lançar magias e, por isso, a Inteligência é o atributo mais importante para o personagem que escolher essa classe.

Existem poucas armas à disposição do mago, 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. Conforme o mago for avançando 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, ou comprar um pergaminho com a magia ou ainda obter o grimório de outro mago.

Um mago pode colocar no grimório magias de um círculo acima de sua capacidade, mas não pode memorizá-las. O grimório é o equipamento mais importante para o mago, pois sem ele é impossível memorizar e preparar magias. Um mago diligente guarda seu grimório com a vida, tendo inclusive uma cópia de reserva guardada a sete chaves.

Preparando magias: para preparar suas magias, o mago deve estar completamente descansado, sendo



MAGOS EM JOGO

- Dado de Vida (DV): d4;
- Inteligência mínima: 14;
- Armadura: o mago não pode usar nenhum tipo de armadura, nem mesmo escudos se quiser ser capaz de conjurar magias;

- Arma: o mago apenas pode usar adagas e cajados;
- Itens mágicos: o mago pode usar qualquer tipo de item mágico sem restrição, desde que não sejam armas e armaduras restritas a classe mago.

suficiente para tal uma boa noite de sono. Ao despertar, o mago prepara as magias que pretende usar naquele 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: para que o mago lance suas magias, basta ao jogador dizer ao mestre que magia pretende lançar. O mestre pode pedir alguns detalhes ao jogador, como determinar o alvo da magia ou qual o objetivo a ser



T 3-4: Mago

Nível	XP	Dados de Vida	Base de Ataque	Jogada de Proteção	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 P.V.	+4	11	3	3	3	2	2	-	-	-	-
11	510.000	+1 P.V.	+4	11	4	3	3	2	2	1	-	-	-
12	660.000	+1 P.V.	+4	11	4	3	3	3	2	2	-	-	-
13	710.000	+1 P.V.	+5	10	4	4	3	3	2	2	1	-	-
14	860.000	+1 P.V.	+5	10	4	4	3	3	3	2	2	-	-
15	910.000	+2 P.V.	+5	10	5	4	4	3	3	2	2	1	-
16	1.060.000	+2 P.V.	+6	9	5	4	4	3	3	3	2	2	-
17	1.110.000	+2 P.V.	+6	9	5	5	4	4	3	3	2	2	1
18	1.160.000	+2 P.V.	+6	9	5	5	4	4	3	3	3	2	2
19	1.210.000	+2 P.V.	+7	8	5	5	5	4	4	3	3	2	2
20	1.260.000	+3 P.V.	+7	8	6	6	5	4	4	3	3	3	2



alcançado. Para lançar suas magias, o mago deve ser capaz de gesticular e falar.

O mago não pode lançar uma magia enquanto corre, sob qualquer outro tipo de perturbação ou mesmo vestindo uma armadura. Se o mago for atacado enquanto lança a magia, esta será perdida. O mago só pode lançar uma magia por turno.

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

Especializações: o alinhamento pode influenciar profundamente o desenvolvimento de um mago, sendo que um mago de alinhamento neutro pode (mas não é obrigado) se tornar um ilusionista e um mago de alinhamento caótico pode (mas não é obrigado) se tornar um necromante.

Ilusionista (neutro): 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. 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 um esqueleto por dia, que obedecerá às suas ordens e o efeito durará por uma semana. A partir do 8º nível, o necromante poderá reanimar três esqueletos por dia, que obedecerão às suas ordens e durarão até que sejam destruídos. 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.

3.4 Ladrão

O ladrão é um personagem que 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, furtar-lhes algumas peças de ouro e 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.





T3-5: Ladrão

Nível	XP	Dado de Vida	Base de Ataque	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

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, ou 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 num valor menor ou igual ao valor do talento, o ladrão é bem-sucedido.

A tabela T3-6 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).

Abrir fechaduras: só pode ser tentada uma vez por fechadura e se o ladrão estiver portando suas ferramentas.

Reconhecer e desarmar armadilhas: só pode ser tentada uma vez por armadilha. 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.

Escalar muros: aplica-se a todo tipo de superfície lisa e íngreme. Cada jogada compreende que o ladrão escalou 5 metros. 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.



Mover-se em silêncio: essa jogada deve ser realizada pelo mestre, pois o ladrão sempre acredita ter sido bem sucedido na tentativa. Portanto, só o mestre saberá se os passos furtivos do ladrão foram ou não percebidos pelos inimigos. Um ladrão que usa mover-se em silêncio antes de atacar pode usar a manobra de ataque pelas costas.

Esconder-se nas sombras: essa jogada deve ser realizada pelo mestre, pois o ladrão sempre acredita ter sido bem sucedido na tentativa. O ladrão só pode andar furtivamente se permanecer nas sombras, escondido, ou não estiver à vista durante o movimento; ele não pode atacar e ficar escondido. Um ladrão escondido nas sombras pode usar o seu ataque pelas costas.



T3-6: Talentos de ladrão

Nível	Abrir fechaduras	Reconhecer e desarmar armadilhas	Escalar muros	Mover-se em silêncio	Esconder-se nas sombras	Pungar	Ouvir barulhos	Ataque pelas costas
1	15%	20%	80%	20%	10%	20%	1-2	x2
2	20%	25%	81%	25%	15%	25%	1-2	x2
3	25%	30%	82%	30%	20%	30%	1-2	x2
4	30%	35%	83%	35%	25%	35%	1-2	x2
5	35%	40%	84%	40%	30%	40%	1-3	x2
6	40%	45%	85%	45%	35%	45%	1-3	x3
7	45%	50%	86%	50%	40%	50%	1-3	x3
8	50%	55%	87%	55%	45%	55%	1-3	x3
9	55%	60%	88%	60%	50%	60%	1-3	x3
10	60%	62%	89%	65%	55%	65%	1-4	x3
11	62%	64%	90%	70%	60%	70%	1-4	x3
12	64%	66%	91%	72%	62%	72%	1-4	x4
13	66%	68%	92%	74%	64%	74%	1-4	x4
14	68%	70%	93%	76%	66%	76%	1-4	x4
15	70%	72%	94%	78%	68%	78%	1-4	x4
16	72%	74%	95%	80%	70%	80%	1-5	x4
17	74%	76%	96%	82%	72%	82%	1-5	x4
18	76%	78%	97%	84%	74%	84%	1-5	x5
19	78%	80%	98%	86%	76%	86%	1-5	x5
20	80%	82%	99%	88%	78%	88%	1-5	x5



Pungar: 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.

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

Ataque pelas costas: 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: o alinhamento pode influenciar profundamente o desenvolvimento de um ladrão, sendo que um ladrão ordeiro poderá (mas não é obrigado) se tornar um ranger ou um explorador, um ladrão neutro poderá s (mas não é obrigado) e tornar um bardo e um ladrão caótico poderá (mas não é obrigado) se tornar um assassino.

Ranger (ordeiro): a partir do 5º nível, o ladrão toma o rumo dos ermos e se dedica a patrulhar uma determinada área, protegendo-a de um certo tipo 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



O RANGER AGORA ROUBA?

Alguns jogadores vão se perguntar por que incluímos o ranger entre as especializações de ladrão e não entre as de homem de armas, então a eles dizemos: o que seria um Ranger, se não um caçador/rastreador/furtivo e que ainda por cima é ordeiro? Como ladrão, ele absorve as características ideais para um homem do mato, escala árvores e montanhas, ouve ruídos de monstros na floresta, reconhece armadilhas que podem ferir animais, esconde-se no mato como se camouflado estivesse e consegue andar silenciosamente sem quebrar um graveto no chão. Agora responda, isso é ou não é um ranger?

envolvendo surpresa. A partir do 8º nível, o ranger receberá um bônus de +1 nos ataques e no dano contra o tipo de criatura escolhido. A partir desse ponto, o ranger não progredirá mais em arrombar fechaduras e pungar. Escalar muros poderá ser utilizado para árvores, penhascos, etc. Ouvir barulhos servirá para rastrear uma criatura. A partir do 16º nível, o bônus contra o tipo de criatura determinado no 5º nível passa para +2, o ranger não será mais surpreendido e sempre surpreenderá um inimigo, desde que não se trate de outro ranger.

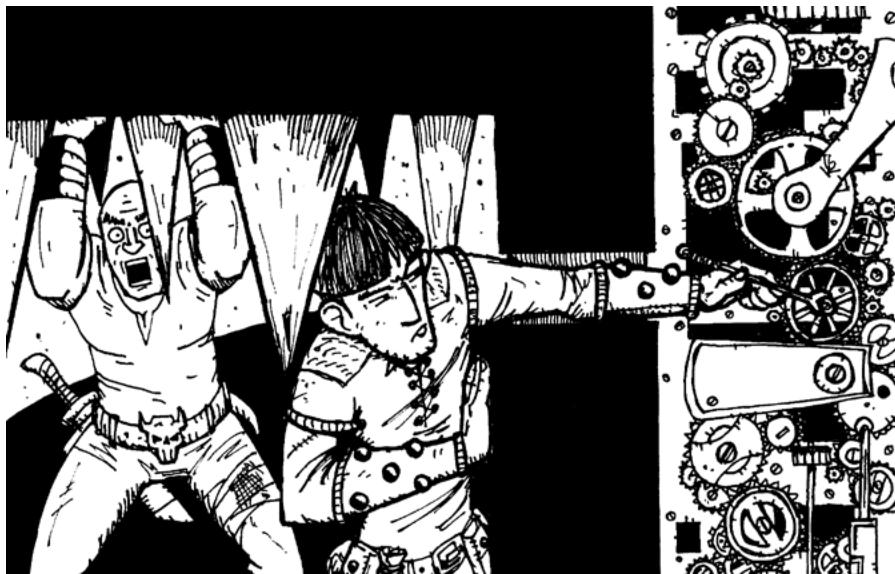


LADRÕES EM JOGO

- Dado de Vida (DV): d6;
- Destreza mínima: 12;
- 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;
- Itens mágicos: o ladrão não pode usar varinhas e cajados.



Não basta detectar! O bom ladrão precisa também desarmar armadilhas!

Explorador (ordeiro): a partir do 5º nível, o ladrão abandona a vida de crimes, se dedicando à exploração de ruínas e templos perdidos. A partir desse nível o explorador possui 80% de chance de conseguir decifrar qualquer tipo de escrita. Em caso de falha, uma nova tentativa só poderá ser realizada após o explorador ter subido um nível. A partir do 8º nível, o explorador para de progredir em pungar, mas recebe um bônus de 10% para jogadas que envolvam reconhecer e desarmar armadilhas. A partir do 16º nível, o explorador pode lançar magias arcanas a partir de pergaminhos com 90% de chance de sucesso. Uma falha nessa jogada significa que ocorrerá um evento aleatório e de graves consequências para o explorador e para seu grupo.

Bardo (neutro): 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 não progredirá mais em ataque pelas

costas. 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 (caótico): a partir do 5º nível, o ladrão passa a desenvolver técnicas mais eficientes para matar seus oponentes, recebendo um bônus de +2 no dano sempre que sua jogada de ataque resultar em um acerto crítico. A partir do 8º nível, o assassino não progredirá mais em pungar e em reconhecer e desarmar armadilhas. A progressão antes utilizada para pungar passará a ser utilizada para que o assassino manipule veneno e o aplique 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.



Capítulo 4

Subatributos



Subatributos são características de grande importância para um personagem, na medida em que complementam seus poderes, habilidades e fraquezas.

As formas de determinar cada um deles, exemplos e suas regras de utilização são especificadas neste capítulo.

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, e pelo seu nível, também através da quantidade de Dados de Vida que o personagem possui. No 1º nível, cada personagem recebe o



PONTOS DE VIDA

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

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. A cada novo nível alcançado pelo personagem, o Dado de Vida indicado pela sua classe deverá ser rolado e somar ao resultado do seu 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 assim obterá seu novo total de Pontos de Vida, indicados na sua ficha. Caso o seu modificador de Constituição seja negativo, ele deverá subtrair esse valor dos pontos de vida obtidos na jogada.



REGRA OPCIONAL: PONTOS DE VIDA

Alguns mestres mais desafiadores podem sofrer com a alta taxa de mortalidade de personagens devido ao baixo número de Pontos de Vida. Para resolver isso, pode-se usar a regra da rerrolagem ou seja, resultados de 1 e 2 nos dados de vida são rolados novamente até que resultem em um número maior.



No caso dos monstros e criaturas que não possuem classe, o dado de vida será sempre o d8. Entretanto, como nem todos os monstros possuem a mesma resistência a dano, algumas criaturas rolam mais ou menos dados. Algumas criaturas, além de rolarem o dado de vida, adicionam ainda um modificador relativo ao resultado da rolagem, sendo que, neste caso, um monstro com 3+4 dados de vida deve lançar 3d8 e somar 4 ao resultado total das jogadas, para assim definir o total de pontos de vida que possui.

4.2. Classe de Armadura (CA)

A Classe de Armadura é a capacidade de uma criatura ou personagem de evitar e defender ataques. A CA é formada por um agrupamento de fatores como a capacidade de esquivar-se (seu modificador de Destreza), a proteção física usada (armaduras e escudos) e o instinto natural de preservação (o bônus de +10), podendo ainda ser adicionado eventuais modificadores raciais ou decorrentes de magias ou itens mágicos.

Um jogador monta a ficha de um homem de armas 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.



CLASSE DE ARMADURA

Classe de Armadura: 10 + ajuste de defesa e de proteção (DES) + armadura + escudo + bônus racial + item mágico ou magia.

4.3. Bônus de Ataque (BA)

O Bônus de Ataque representa a chance inicial de conseguir acertar um golpe em um alvo, somando-se o resultado a uma jogada de 1d20.

Para que o ataque tenha sucesso, o total deverá superar ou igualar a CA do alvo.

O Bônus de Ataque é formado pelo bônus concedido pela sua classe e outros bônus, como os cedidos pela sua raça (o bônus do elfo que empunha um arco, por exemplo), pela sua Força ou Destreza, por algum efeito mágico ou outros modificadores situacionais.

Um ladrão halfling com Força 12 e Destreza 17 possui 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 do bônus de ataque dos ladrões de 3º nível, (+2).

Para ataques usando a espada curta, o Bônus de Ataque desse personagem conta com o bônus 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.



BÔNUS DE ATAQUE

Corpo-a-corpo: Bônus de Ataque da classe + ajuste de ataque (FOR) + Bônus de Ataque da raça.

À distância: Bônus de Ataque da classe + ajuste de ataque e surpresa (DES) + Bônus de Ataque da raça.



4.4. Jogadas de Proteção (JP)

Ao contrário da CA, que é a forma direta de evitar um ataque, todo personagem possui outra forma de se defender de efeitos externos. Esses efeitos geralmente acertam automaticamente, restando ao alvo procurar evitar suas consequências da melhor forma possível, através de uma jogada de proteção.

A Jogada de Proteção (JP) 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, resistir a uma magia de medo e para outras situações semelhantes.

O valor que o personagem tem na Jogada de Proteção é determinado pelo seu nível na classe.

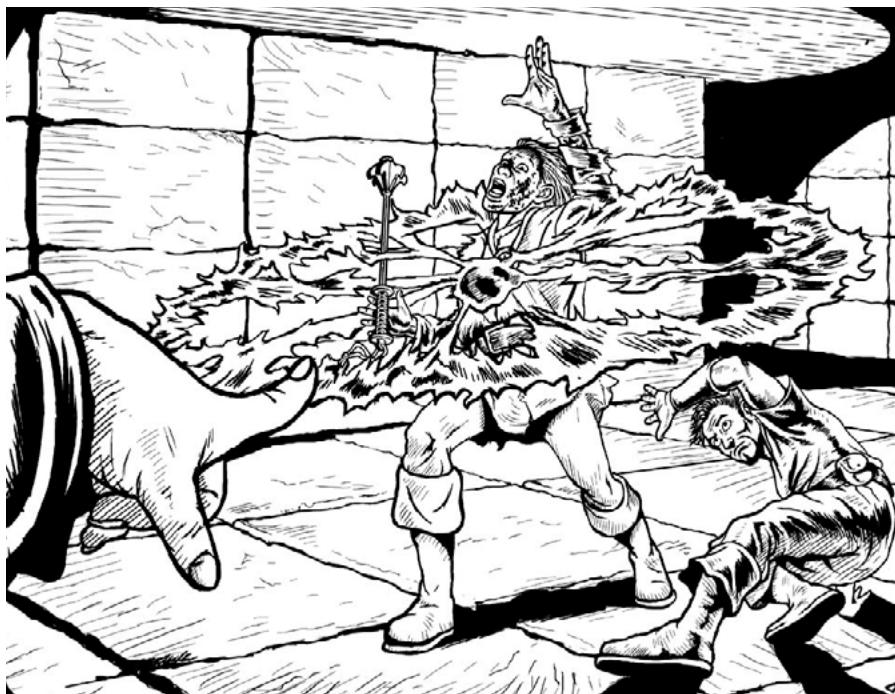


JOGADA DE PROTEÇÃO

Valor base determinado pela classe + modificador de Destreza, Sabedoria ou Constituição.

Para ser bem-sucedido em uma jogada, é preciso rolar 1d20 e, nessa rolagem, obter um resultado igual ou superior ao seu valor de jogada de proteção.

Atributos como a Destreza, a Constituição e a Sabedoria afetam positiva ou negativamente determinadas Jogadas de Proteção. Sempre que o personagem precisar realizar uma Jogada de Proteção que envolva agilidade ou esquiva, adiciona-se o bônus ajuste de defesa e de proteção conferido pelo atributo Destreza ao resultado do d20.



Um sucesso na Jogada de Proteção pode significar a diferença entre a vida e a morte.

Quando o personagem precisar realizar uma Jogada de Proteção que envolva resistência ou vigor físico, adicionase o ajuste de proteção conferido pelo atributo Constituição ao resultado do d20. E quando o personagem precisar resistir a algum efeito mental ou de medo, adiciona-se o ajuste de proteção conferido pelo atributo Sabedoria ao resultado do d20.

É claro que existem muitas outras situações em que será preciso uma Jogada de Proteção que não envolvam esquiva, vigor ou resistência mental, e, nesses casos, cabe ao mestre determinar que tipo de modificador será aplicado.

4.5. Idiomas

De forma geral, todo personagem começa sabendo falar um idioma, normalmente o idioma de sua raça ou idioma falado na sua região de nascimento. 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

IDIOMAS

Idiomas falados: nativo + 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.

IDIOMAS

Os idiomas disponíveis para a escolha do jogador devem ser determinados pelo mestre e pelo cenário de jogo em uso. Os idiomas mais comuns são:

Comum: falado por humanos e halflings. É tido como o idioma padrão nas relações comerciais pela maioria das raças e comunidades;

Anão: falado apenas por anões. tradicionalmente é um idioma tratado com respeito e extrema reverência. Um anão não se sente confortável em usar sua língua na frente de não-anões.

Elfico: falado por elfos e por algumas criaturas das florestas, como fadas, sátiros e centauros e 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 arcânicos;

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



"You Shall Not Bounce!"

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, o comum. Assim sendo, o jogador escolhe falar élfico e antigo, totalizando os 3 idiomas. Pela sua Inteligência

16, pode-se determinar também que esse mesmo mago consegue escrever e ler perfeitamente em dois desses idiomas, uma vez que $16 \div 6 = 2,6$ e, arredondando, chegamos ao resultado final de 2 idiomas. Assim, ele escolhe saber escrever o comum e o antigo.

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. 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 não representam forças absolutas, sendo que dois personagens que possuem o mesmo alinhamento podem ser completamente diferentes e ter pensamentos absolutamente divergentes.

Os alinhamentos são representados pelo eixo ordem/ neutralidade/ caos e cada um deles aborda o seguinte:

Ordem: 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.

Caos: 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.

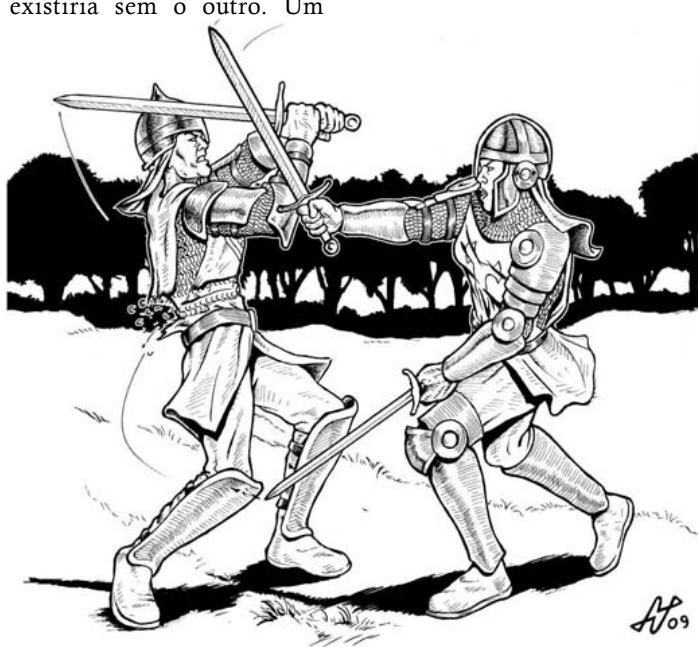
Um personagem caótico pode buscar a destruição de todos os valores defendidos pela sociedade, tornando o mundo um lugar absolutamente inóspito, em que apenas os mais capazes sobrevivem. Mas também pode ser aquele que ousa enfrentar um tirano opressor de um reino inteiro, bem como ser aquele que se propõe 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.

Neutralidade: 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.

Trocas de alinhamento devem ser evitadas pelo grupo como um todo. Porém, caso o mestre perceba que a interpretação do personagem não condiz absolutamente com a proposta de seu alinhamento, é importante conversar com o jogador para que adeque a sua interpretação à proposta do alinhamento. Caso o jogador entenda que essa mudança comportamental se deve à evolução do personagem dentro do jogo, será necessário determinar a mudança do alinhamento do personagem.



A eterna luta do caos contra ordem nem sempre resulta em neutralidade





Capítulo 5

Equipamentos



Os equipamentos de um aventureiro são as suas ferramentas de trabalho, seja a espada de um guerreiro, 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 rolando-se 3d6 e multiplicando o resultado por 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.



RENDA INICIAL

3d6 multiplicado por 10 peças de ouro.

Nas tabelas deste capítulo serão encontrados itens cujos preços serão dados 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



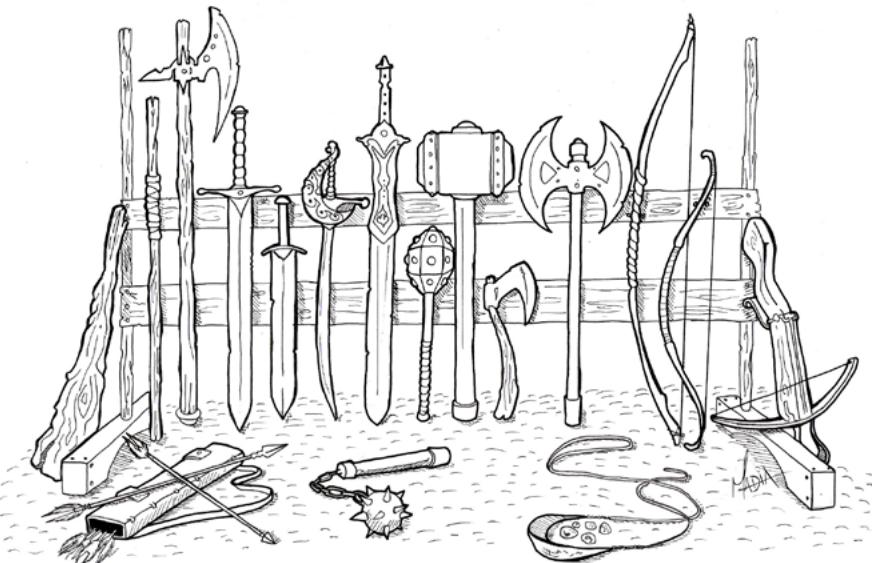
T5-1: Conversão de Moedas

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



T5-2: Armas

Arma	Tamanho	Dano	Alcance	Iniciativa	Preço	Peso
Adaga	P	1d4	3 / 6 / 9	+8	2 PO	0,5 kg
Alabarda	G	1d10	3	+1	15 PO	8 kg
Arco Curto	P	-	15 / 30 / 45	+3	25 PO	0,5 kg
Arco Longo	G	-	25 / 50 / 70	+2	60 PO	1,5 kg
Besta	P	1d6	20 / 40 / 60	+3	30 PO	3,5 kg
Bordão/Cajado	M	1d4	-	+7	5 PP	1,5 kg
Cimitarra	M	1d6	-	+8	15 PO	1,5 kg
Espada Bastarda	G	1d10	-	+2	15 PO	3 kg
Espada Curta	P	1d6	-	+7	6 PO	1,5 kg
Espada Longa	M	1d8	-	+5	10 PO	2 kg
Flecha de Caça (20)	-	1d6	-	-	5 PO	1 kg
Flecha de Guerra (20)	-	1d8	-	-	7 PO	1,5 kg
Funda	P	1d3	10 / 20 / 30	+4	5 PP	-
Lança	M	1d6	3 / 6 / 9	+4	5 PO	2,5 kg
Maça	M	1d8	-	+3	6 PO	5 kg
Machado	M	1d8	-	+3	8 PO	3,5 kg
Machadinha	P	1d6	3 / 6 / 9	+6	4 PO	2 kg
Mangual	M	1d8	-	+3	8 PO	5 kg
Martelo	M	1d6	3 / 6 / 9	+6	5 PO	3 kg
Montante	G	1d12	-	+1	20 PO	10 kg
Porrete	M	1d4	-	+6	1 PP	0,5 kg
Quatrelo p/bestas (10)	-	-	-	-	2 PO	2 kg
Sabre	P	1d6	-	+8	8 PP	1 kg



Da esquerda para a direita: porrete, bastão/cajado, alabarda, espada longa, espada curta, sabre, espada bastarda, maça, martelo, machadinha, machado, arco longo, arco curto, besta. Piso: alvaje com flechas, mangual e funda.

T5-2 apresenta as armas disponíveis, juntamente de suas principais estatísticas:

Tamanho: representa o tamanho da arma em questão, sendo P (pequenas), M (médias) e G (grandes). O tamanho da arma é importante para determinar quais armas uma criatura pode empunhar e se será necessário empunhá-la com ambas as 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.

Alcance: o alcance da arma determina em metros até onde um projétil pode

atingir um alvo e causar-lhe dano. Para tiros com alcance inferior ao mínimo, o ataque é feito sem penalidades. Tiros desferidos 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.

No caso da alabarda, cujo alcance é apenas “3”, significa que a arma pode atingir normalmente, sem bônus ou penalidades, qualquer alvo a até 3 metros.

Iniciativa: a iniciativa mostra o bônus na iniciativa para ataques usando determinada arma.

Armas mais leves e ágeis são mais fáceis de serem usadas enquanto que armas mais pesadas e desajeitadas precisam de maiores esforços ou movimentos mais demorados para serem efetivamente utilizadas. 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.

Armas raciais: diferentes povos empregam diferentes técnicas na forja de armas, e nada supera a técnica das armas criadas pelos anões e pelos elfos.

Uma arma forjada por um anão possui uma precisão de manuseio tamanha que recebe um bônus de +1 nas jogadas de ataque. Uma arma forjada por um anão tem um custo adicional de 350 PO, sendo que um anão jamais forjaria uma arma apenas visando ao lucro, e somente grandes aliados dos anões recebem a honraria de portar uma arma forjada por eles.

Por sua vez, os elfos dão mais valor à leveza e o balanço de suas armas, que sempre possuem uma categoria de tamanho inferior à que normalmente seria.

Essa leveza reduz o peso da arma em 30% e lhe confere um bônus de +2 na iniciativa. Uma arma forjada por um elfo possui um preço adicional de 350 PO, sendo que um elfo jamais forjaria uma arma visando apenas ao lucro, e somente grandes aliados dos elfos recebem a honraria de portar uma arma forjada por eles.

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.

5.3. Itens de proteção

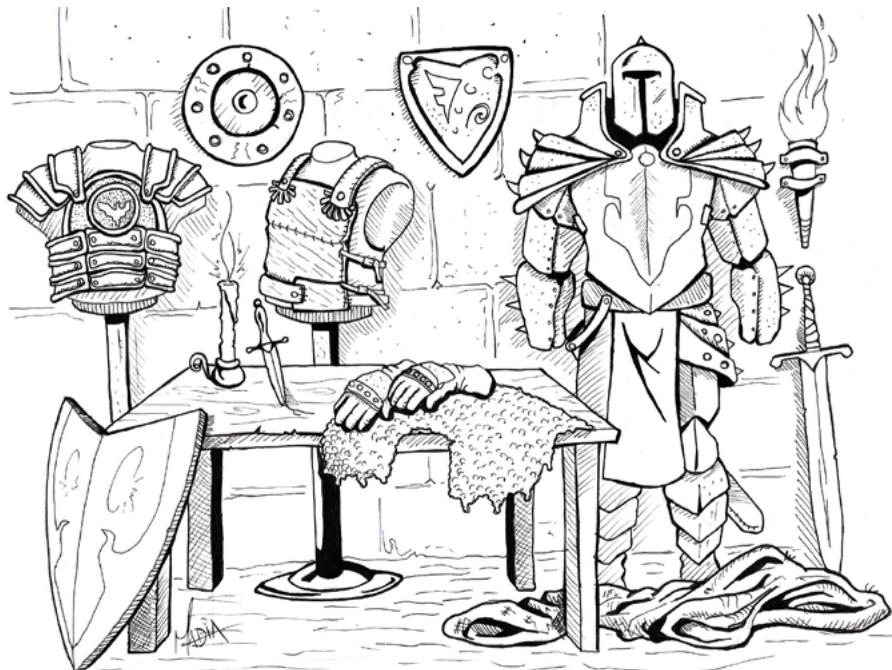
Os itens de proteção são aqueles que auxiliam o personagem a se defender, sendo que representarão muitas vezes a vida ou a morte dentro de um combate.

Itens de proteção podem ser armaduras ou escudos, e possuem estatísticas próprias e estão representados na tabela T5-3.

Bônus de defesa: o bônus de defesa mostra o quanto efetiva é uma armadura para defender um ataque. O valor numérico nele representado deve ser adicionado à classe de armadura do personagem.

T5-3: Itens de Proteção

Item	Bônus de defesa	Redução de movimento	Preço	Peso
Armadura de couro	+2	-	20 PO	10 kg
Armadura de placas	+6	-2 metros	200 PO	20 kg
Cota de malha	+4	-1 metros	60 PO	15 kg
Armadura completa	+8	-3 metros	2.000 PO	35 kg
Escudo de madeira	+1	-	8 PO	5 kg
Escudo de aço	+2	-	15 PO	15 kg



Parede: dois modelos de escudo madeira. Da esquerda para a direita: armadura de placas, armadura de couro, armadura completa. Mesa: Escudo de metal e cota de malha.

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

Peso: o peso em quilos da armadura.

Preço: o preço de determinada armadura.

Itens de proteção raciais: existem muitos peritos na forja de itens de proteção, que, devido à sua técnica diferenciada, conferem bônus especiais às armaduras e escudos criados.

Os anões, criaturas extremamente belicosas, forjam armaduras que conferem um bônus de defesa adicional de +1.

Por exemplo: uma cota de malha forjada por anões tem um bônus de defesa de +5, ao invés do +4 que normalmente possui.

Qualquer item de proteção forjado por um anão tem um custo adicional de 300 PO muito embora apenas grandes aliados do povo anão são agraciados com a honra de portar tais armaduras.

Já os elfos, por prezarem a agilidade, dão preferência para itens de proteção mais leves, que possuem uma redução de 30% em seu peso. Desta forma, toda penalidade de redução de movimento de uma armadura élfica deve ser reduzido em 1.



REGRA OPCIONAL: MATERIAIS ESPECIAIS

Alguma situação extraordinária pode requerer que seus personagens precisem ou desejem armas e armaduras de materiais especiais. Veja abaixo alguns exemplos da aplicação de alguns materiais:

Prata: atinge licantropos e alguns mortos vivos imunes a armas comuns. Preço x 2.

Bronze: piora o bônus da defesa de armaduras metálicas (mas não de escudos) em 1, mas reduz o peso dessas armaduras em 1/4. Preço x 1,5.

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

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.

Qualquer item de proteção forjado por um elfo tem um custo adicional de 300 PO, e apenas grandes aliados do povo élfico são agraciados com a honra de portar armaduras forjadas por eles.

5.4. Itens gerais

Os itens gerais são os equipamentos mais comuns e baratos que um aventureiro precisa carregar em suas andanças e aventuras. Muitas vezes uma simples vara de 3 metros numa caverna ou um apito em um labirinto podem ser mais importantes e úteis 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.

OBS: Os itens com peso igual a “*” pesam 1 kg apenas quando reunidos em centenas.

5.5. Serviços mágicos corriqueiros

Muitas vezes os aventureiros podem buscar auxílio junto a magos ou a clérigos, seja para identificar um item mágico misterioso encontrado, seja para curar ferimentos, ou para tantas outras necessidades. Normalmente, o valor cobrado para que uma magia seja lançada é de 30 PO x o círculo da magia.

Por exemplo, para que um mago detecte o caos em uma espada mágica encontrada, o valor cobrado será de 60 PO, já que Detectar alinhamento é uma magia de 2º círculo. No mesmo sentido, para que um clérigo cure ferimentos superficiais de um aventureiro, o valor cobrado será de 30 PO, já que Curar ferimentos leves é uma magia de 1º círculo.

É muito comum também que clérigos e magos criem 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.

Por exemplo, para que um mago faça uma poção de Invisibilidade, o valor cobrado será de 100 PO, pois Invisibilidade é uma magia de 2º círculo. No mesmo sentido, para que um clérigo faça uma poção de Remover Maldição, o valor cobrado será de 150 PO, pois Remover Maldição é uma magia de 3º círculo.

Da mesma forma, pergaminhos com magias corriqueiras também podem ser encontrados à venda, no valor de 100 PO x o círculo da magia para cada vez que a magia é escrita. Com isso, um pergaminho de Bola de fogo tem o valor de 300 PO, pois se trata de



T5-4: Itens Gerais

Item	Descrição	Preço	Peso
Água Benta	<i>frasco com 500 ml</i>	1 PO	0,5 kg
Apito	<i>pequeno, com cordão para pescoço</i>	2 PC	*
Arpéu	<i>gancho triplo para escaladas</i>	5 PP	1 kg
Barril pequeno	<i>madeira com armação de ferro. Para 5 litros</i>	1 PO	2 kg
Cadeado	<i>com chave única</i>	5 PO	1,5 kg
Odre pequeno	<i>bolsa de couro para líquidos. Até 1 litro</i>	5 PP	0,5 kg
Coberta de Inverno	<i>2,30 metros de comprimento</i>	1 PO	2,5 kg
Corda de Cânhamo	<i>15 metros. Suporta erguer até 250 kg</i>	1 PO	15 kg
Corrente	<i>10 metros para até 1.000 kg</i>	5 PO	20 kg
Ferramentas de Ladrão	<i>ferramentas de arrombamento e sabotagem</i>	30 PO	1 kg
Fogo Alquímico	<i>explode em contato com o ar causando 1d6 de dano a todos até 3 metros</i>	50 PO	0,5 kg
Lanterna Furta-fogo	<i>impede a iluminação do lanterneiro</i>	2 PO	3 kg
Mochila de Couro	<i>com compartimentos e reforço</i>	2 PO	2 kg
Pá / picareta	<i>para escavações</i>	5 PP	1,5 kg
Pé de cabra	<i>de ferro para arrombamentos</i>	2 PO	4 kg
Pederneira	<i>para acender tochas e fazer faíscas</i>	1 PC	0,5 kg
Pergaminho	<i>folha solta</i>	5 PP	*
Óleo	<i>frasco com 500 ml para lanternas e fogareiros</i>	5 PP	1 kg
Ração de viagem	<i>porção diária de alimentos secos para viajantes</i>	1 PO	0,5 kg
Saco grande	<i>de estopa, para até 15 kg</i>	5 PC	*
Símbolo Divino	<i>simples, de madeira, latão ou couro</i>	1 PO	0,5 kg
Tenda Pequena	<i>para 4 pessoas com 2 x 2 metros</i>	10 PO	4 kg
Tocha	<i>1 hora de duração</i>	5 PC	0,5 kg
Traje de exploração	<i>Calça, camisa, gibão e manto</i>	5 PO	2,5 kg
Traje nobre	<i>Gibão, camisa, calça e manto de materiais nobres</i>	20 PO	3 kg
Vara de 3 metros	<i>Vara para exploração de masmorras</i>	1 PP	0,5 kg
Vela	<i>de cera de abelhas 2 horas de duração</i>	1 PC	*



Item	Descrição	Preço	Peso
Cavalo	<i>para tração</i>	10 PO	-
Cavalo de Montaria		15 PO	-
Cavalo de Guerra		150 PO	-
Jumento ou mula	<i>para tração ou montaria</i>	8 PO	-
Pônei	<i>para tração ou montaria</i>	10 PO	-
Pônei de Guerra		100 PO	-
Camelo		50 PO	-
Armadura leve	<i>De couro para cavalos (CA +2)</i>	150 PO	15 kg
Armadura Pesada	<i>De chapas metálicas para cavalos (CA +4)</i>	400 PO	35 kg
Sela para cavalos	<i>Kit de arreios, sela e correias para montar</i>	5 PO	5 kg
Carruagem	<i>carro coberto e ornamentado para até 4 pessoas</i>	100 PO	-
Barco de Pesca	<i>pequeno barco a vela</i>	20 PO	-
Canoa	<i>embarcação pequena para até 4 passageiros</i>	10 PO	-
Casebre	<i>de barro e palha com apenas 1 cômodo</i>	5 PO	-
Casa rica	<i>de pedra e madeiras nobres. Dez ou mais cômodos</i>	150 PO	-
Torre pequena	<i>de Pedra, com até 3 andares, cilíndrica ou quadrada</i>	800 PO	-

Propriedade	Descrição	Preço	Peso
Cerveja barata	<i>Baixa qualidade e fermentação acelerada (500 ml)</i>	3 PC	-
Cerveja comum	<i>(500 ml)</i>	5 PC	-
Vinho comum	<i>(500 ml)</i>	1 PP	-
Destilados	<i>Rum, Gyn, Whisky, Brandy dentre outras (100 ml)</i>	8 PP	-
Desjejum	<i>Por pessoa</i>	2 PP	-
Almoço	<i>Por pessoa</i>	2 PP	-
Estrebaria	<i>Comida e abrigo para cavalos</i>	5 PC	-
Quarto coletivo	<i>Cama em quarto coletivo</i>	5 PC	-
Quarto simples	<i>Com até duas camas</i>	1 PP	-



T5-5: Serviços mágicos corriqueiros

Serviço	Preço
Lançar magia	círculo da magia x 30 PO
Poção	círculo da magia x 50 PO
Pergaminho e varinha	círculo da magia x 100 PO
Item mágico	círculo da magia x 500 PO

uma magia de 3º círculo. O valor das varinhas é calculado da mesma forma, considerando-se que uma varinha possui 50 cargas de uma determinada magia.

Em casos excepcionais, magos e clérigos podem forjar itens mágicos mais simples a um custo de 500 PO x o círculo da magia

Cajados mágicos, anéis, armas e itens mais poderosos e pergaminhos de magias de

círculos mais altos não são criados exclusivamente para a venda, pois magos e clérigos não criam itens poderosos de forma leviana. Raramente são postos a venda itens com magias acima do 3º círculo, a não ser poções com magias divinas destinadas à cura.





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 um 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.

Da tabela T6-1 se extrai que um personagem com Força 14 não possui nenhuma carga se estiver vestindo e carregando um equipamento até 33 kg. Caso o seu equipamento pese entre 33 kg e 50 kg ele está com carga leve e tem uma penalidade de -1 metro no seu movimento. Caso o equipamento pese entre 50 kg e 100 kg ele possui carga pesada o que acaba reduzindo o seu movimento em -2 metros. Carga acima de 100 kg não o impede totalmente de sair do lugar, porém reduzirá seu movimento para 1 metro. Lembrando que, um personagem jamais será capaz de carregar, erguer, puxar, empurrar ou suportar a sua carga pesada x1.5, logo o mesmo personagem com Força 14 será capaz de com movimento igual a 1 metro carregar, erguer, puxar, empurrar ou suportar qualquer peso de até 150 kg.



T6-1: Capacidade de carga

FOR	Sem carga até...	Carga leve até... (-1 metro)	Carga pesada até... (-2 metros)
1	1 kg	2 kg	5 kg
2-3	3 kg	5 kg	15 kg
4-5	5 kg	8 kg	25 kg
6-7	12 kg	15 kg	35 kg
8-9	15 kg	25 kg	45 kg
10-11	19 kg	30 kg	58 kg
12-13	25 kg	40 kg	75 kg
14-15	33 kg	50 kg	100 kg
16-17	43 kg	70 kg	130 kg
18-19	58 kg	90 kg	175 kg
20-21	75 kg	120 kg	230 kg
22-23	100 kg	150 kg	300 kg
24-25	135 kg	200 kg	400 kg
26-27	175 kg	250 kg	520 kg
28-29	235 kg	350 kg	700 kg

6.3. Movimentação

A movimentação de um personagem se divide em movimento em pequena escala e movimento em grande escala. O movimento em pequena escala é medido em metros, sendo relevante para explorações, combates e outras situações que ocorrem em um espaço físico restrito. Já o movimento em grande escala é medido em quilômetros, sendo relevante para viagens e outras situações que ocorrem em um espaço físico amplo.

Tanto o movimento em pequena escala quanto o movimento em grande escala são afetados pelo movimento base

determinado pela raça do personagem, pela armadura que veste, pelo peso que carrega e pelo tipo de terreno que percorre.

O movimento em pequena escala expressa a velocidade de deslocamento de um personagem, a partir do valor de movimento base. Humanos e elfos possuem movimento base de 9 metros, enquanto que anões e halflings possuem movimento base de 6 metros. Esse valor significa que, em um turno, elfos e humanos conseguem se deslocar até 9 metros durante uma ação de movimento, enquanto anões e halflings se movimentam apenas 6 metros.

O movimento em grande escala é o movimento que não respeita turnos e rodadas, sendo normalmente usado para cobrir grandes distâncias entre cidades, reinos e até mesmo entre dois continentes.

Para se determinar o movimento em grande escala, toma-se o movimento atual do personagem (o movimento base concedido pela sua raça, mais os possíveis modificadores de armadura e carga) e multiplica-se por 6 para determinar a quantidade de quilômetros que ele consegue percorrer em um dia completo de marcha.

Assim, um elfo e um humano sem carga e sem armaduras pesadas conseguem percorrer até 54 quilômetros por dia em uma estrada em boas condições ou uma planície seca. Já halflings e anões conseguiram cobrir apenas 36 quilômetros nessas mesmas condições.

Por exemplo: ao interpretar a tabela T6-2 se conclui que um anão (movimentação de base 6), com carga leve (-1) atravessando um pântano (-3) através de uma trilha (+1), conseguiria percorrer apenas 18 quilômetros por dia, uma vez que: $6 - 1 - 3 + 1 = 3$ que, multiplicado por 6, resulta nos 18 quilômetros que o anão percorreria em um dia.



REGRA OPCIONAL: MOVIMENTO

Pode ser que você queira convencionar outras formas de movimento para os personagens do seu jogo. Pode ser interessante saber qual a velocidade de nado de um clérigo, ou da escalada de um ladrão. Para tal, você pode usar a seguinte convenção:

Escalar: Movimento base -2

Nadar: Movimento base $\div 2$

É importante ressaltar que mesmo que as penalidades transformem a movimentação de viagem num valor igual ou menor que zero, ela deve ser considerado sempre 1. Por pior que sejam as condições, um personagem sempre conseguirá se deslocar andando o mínimo de 6 quilômetros por 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 que possuem 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

Muitas vezes as aventuras levam o grupo a explorar um determinado local, seja uma caverna, ruínas de uma civilização antiga ou qualquer outro criado pelo mestre. Durante a exploração, diversas situações podem ocorrer, cabendo ao mestre a tarefa de ponderar no sentido de conduzir a exploração de forma ágil e emocionante.

6.5. Luz e visibilidade

Frequentemente os aventureiros adentrarão masmorras e covis escuros ou acamparão em locais onde nem mesmo a luz da lua será suficiente para se ter uma visibilidade adequada.

Para contornar esse problema, 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.





T6-2: Modificador por tipo de terreno

Terreno	Penalidade no movimento	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%

Personagens com a habilidade de ver no escuro, como anões e outros monstros, conseguem uma visão de baixa qualidade, em preto em branco por até 15 metros, ou mais, dependendo da criatura em questão. A visão no escuro não pode ser usada no caso de outras fontes de luz estarem presentes no ambiente. Nem mesmo velas e a fraca luz das estrelas permitem o seu uso, apenas na total e mais completa escuridão.

Por sua vez, criaturas como os elfos, que possuem a capacidade de ver na penumbra, conseguem uma visão de boa qualidade em um ambiente parcialmente iluminado por até 50 metros, 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.

Já 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



Portas secretas e armadilhas

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

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

Armadilhas: desarma com 1 no d6.

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 1d6. 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 no 1d6.

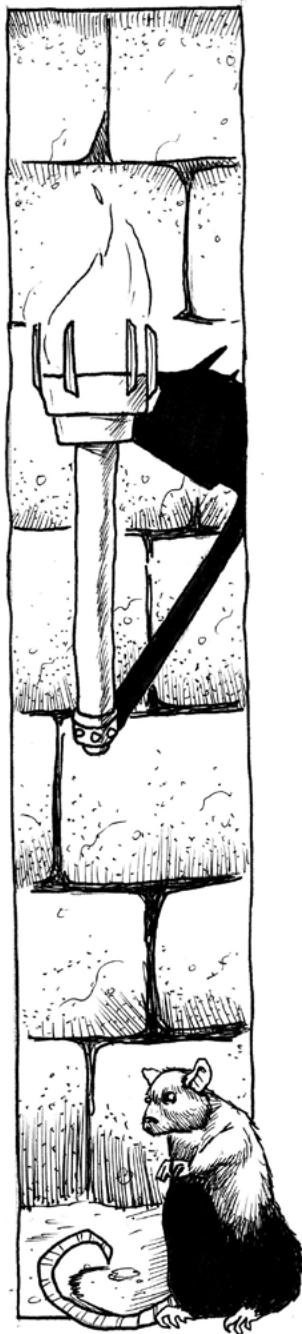
6.7. Armadilhas

Muitas vezes as ruínas exploradas pelos aventureiros são 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. Assim, basta que o jogador informe ao mestre a sua intenção, e este, por sua vez, rolará 1d6. Caso o resultado seja 1, a armadilha foi identificada ou desarmada. No caso de falha, o jogador não deverá saber se não conseguiu identificar uma armadilha ou se naquele local não existe uma armadilha. Se o jogador resolver tentar desarmar uma armadilha identificada, o resultado para que obtenha sucesso é de 1 em 1d6. Caso o resultado rolado seja 6, a armadilha será acionada.

6.8. Contratando ajudantes

Muitos personagens necessitam contratar ajudantes para suas aventuras, seja para carregar tesouros ou a tocha, seja para ajudá-los a combater monstros.





Vela: 2 metros por até 2 horas



Tocha: 10 metros por até 1 hora



Lanterna: 20 metros em cone por até 4 horas



Habilidade de visão no escuro



Visão normal

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 irá testar armadilhas 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 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.

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 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	Preço
Não combatente	5 PO
Combatente bucha de canhão	2 PO
Marinheiro, estivador	3 PO
Ferreiro	5 PO
Espião	125 PO
Alquimista	250 PO
Sábio	500 PO





Capítulo 7

Combate



Durante uma aventura, é normal que os personagens se deparem com desafios em que a astúcia e perspicácia não são suficientes, obrigando-os a desembainhar suas armas e a entrar em combate com um ou mais inimigos.

7.1. Princípios do combate

O combate é regido por uma contagem de tempo baseada em turnos, rodadas, segundos e minutos, da seguinte forma:

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. Jogada de surpresa
2. Declaração de turno
3. Iniciativa
4. Resolução do turno
5. Retorno ao passo 2

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, deve o mestre 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 modificador, chamado de ajuste de reação, deve ser calculado para todo o grupo, mas a rolagem do dado deverá ser feita individualmente. Além do ajuste de situação, deve ser considerado também o ajuste de ataque ou surpresa, relativo ao atributo Destreza, conforme tabela T1-4. Esse teste deve ser realizado com a rolagem de $1d6 + \text{ajuste de situação} + \text{ajuste de ataque ou surpresa}$.

Um resultado inferior a 6 no teste significa que o personagem foi

SURPRESA
 $1d6 + \text{Ajuste de situação} + \text{Ajuste de ataque ou surpresa (DES)}$



T7-1: Ajuste de situação

Situação	Mod.
Outro grupo em silêncio	-1
Outro grupo camouflado	-1
Outro grupo atento	-2
Outro grupo furtivo	-2
Baixa luminosidade/visibilidade	-1
Grupo relaxado	-1

surpreendido e, portanto, não poderá agir durante o primeiro turno de combate. Durante esse tempo, o personagem surpreso não se defende adequadamente, recebendo uma penalidade de -5 em sua CA.

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

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.

7.4. Declaração de turno

Logo após se determinar quais personagens foram surpreendidos, cabe aos jogadores decidir o que seus personagens farão.

Todo personagem durante seu turno tem o direito de fazer qualquer coisa que o mestre considere plausível, dividindo-se em ação e movimento.

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.

- 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 abdicar de agir para passar todo o seu turno se movimentando, oportunidade em que poderá se deslocar até o dobro da sua movimentação.

- Ação

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

Ao contrário das movimentações, uma ação 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 saca sua arma 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, como soltar uma arma enquanto puxa a outra, pedir por socorro ou gritar uma ordem enquanto ataca.

7.5. Iniciativa

Após a declaração do turno de cada um dos envolvidos, para determinar a ordem de ação dos envolvidos no combate, rola-se a iniciativa de cada personagem, até mesmo dos que foram surpreendidos. Cada tipo de ação possui uma iniciativa determinada, assim como cada tipo de arma. A jogada é realizada da seguinte forma:



INICIATIVA

$1d10 + \text{Destreza ou iniciativa da arma}$

No início do primeiro turno de combate, o jogador deve rolar $1d10$, somando ao resultado o bônus de iniciativa determinado pela arma que está portando ou pela situação, conforme a tabela T7-2. Os maiores resultados agirão primeiro em detrimento dos resultados mais baixos. Em caso de empate nesse resultado, os personagens cujos valores de Destreza forem maiores obtêm vantagem sobre os personagens com menores valores nesse atributo. Se mesmo assim permanecer o empate, os empatados deverão rolar $1d6$, agindo primeiro aquele que rolar o resultado mais alto no dado.



T7-2: Iniciativa

Ação	Iniciativa
Atacar	Mod. da arma
Lançar magia	$10 - \text{círculo da magia}$
Afastar mortos-vivos	Destreza
Mover	$1/3 \text{ da Destreza}$



REGRA OPCIONAL: INICIATIVA

Iniciativa alternativa: se desejar uma resolução de combate ainda mais ágil, pode optar pela iniciativa única, onde cada jogador rola $1d6$ e os que obtiverem o maior resultado no dado agirão primeiro, desprezando todos os modificadores pertinentes à iniciativa.

Caso o personagem mude a sua arma no decorrer do turno, o seu valor de iniciativa será modificado e passará a surtir efeito a partir do turno seguinte, ocasião em que ele ocupará uma nova posição na ordem de ação. A iniciativa deverá ser rolada novamente no início de cada turno, adequando-se os modificadores às ações que o personagem pretende realizar no turno que se inicia.

7.6. Resolução do turno

Aqui estão listadas as formas mais comuns de ações e de movimentações. Essas situações são apenas guias e exemplos, ficando a cargo do mestre adjudicar sobre as situações não cobertas pelas regras.

Ataque corpo-a-corpo

(Ação | Iniciativa: arma)

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:



ATAQUE

$1d20 + \text{Bônus de Ataque} \geq \text{Classe de Armadura do alvo}$

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 está 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

(Ação | Iniciativa: arma)

Um ataque à distância é aquele

desferido contra um alvo que não se encontra adjacente ao personagem.

Normalmente realizado com arcos, bestas 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 não se aplica o modificador de ataque conferido pelo atributo Força, que deve ser substituído pelo bônus de



Armas menores e mais leves permitem sempre ataques mais rápidos.



ataque e surpresa constante no atributo 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 à área

(Ação | Iniciativa: Destreza)

Esse ataque visa a atingir uma área em específico 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 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 mal sucedido, a diferença entre resultado almejado e o obtido é a quantidade de metros que o ataque errou o alvo. Assim, se o resultado necessário era 18 e o efetivo 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 abaixo:

8	1	2
7	Alvo	3
6	5	4



REGRA OPCIONAL:

ATAQUE E MANOBRA

As possibilidades de ações durante um combate são praticamente infinitas, já que dependem única e exclusivamente da imaginação de seus jogadores e das situações que você como mestre armou para eles. A criação de regras para manobras em combate ficam a cargo do mestre, que deverá, com base no bom senso, aplicar as que achar cabível para cada situação.

Ataque desarmado

(Ação | Iniciativa: +10)

Esse ataque é realizado da mesma forma que o ataque de corpo-a-corpo, com a diferença de não ser realizado com uma arma, mas sim através de golpes, socos e chutes.

O dano causado por esse ataque será sempre 1 + modificador de dano do atributo Força do atacante, 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.

Conjurar magia

(Ação | Iniciativa: 10 - nível da magia)
Qualquer personagem que conjurar uma magia durante um combate deverá escolher essa ação.

Durante toda a rodada de conjuração, até que a magia faça efeito, o conjurador recebe uma penalidade de -4 na sua CA. Caso seja atacado e atingido, o conjurador deve realizar uma jogada de proteção para não perder a magia conjurada. Em caso de perda da magia esta contará como se tivesse sido efetivamente lançada, embora não gere efeito algum.

Afastar mortos-vivos

(Ação | Iniciativa: Destreza)

Para afastar mortos-vivos o clérigo recebe uma penalidade de -4 na CA

durante todo o turno e, caso atingido nesse tempo, precisará realizar uma jogada de proteção para não perder a ação.

Caminhar

(Movimentação | Iniciativa: pela ação) Esse movimento é comum ao combate, onde 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 seu movimento atual.

A iniciativa deve ser modificada pelo tipo de ação combinada com essa movimentação.

Corrida

(Movimentação | Iniciativa: movimentação) Essa é a movimentação máxima que um personagem pode efetuar dentro de um combate. Ele é mais descuidado e visa à distância a percorrer em detrimento da segurança. Nessa modalidade, que não pode ser combinada com nenhuma outra ação ou movimento, é possível que o personagem corra até o dobro do seu movimento base. Um personagem com movimento base 6 metros pode se deslocar até 12 metros.

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 resultado natural (que considere apenas o valor do dado sem modificadores) igual a 20 será sempre um acerto e um resultado 1 será considerado sempre uma falha.



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 20 natural, role 1d6 e compare seu resultado com a tabela de acertos críticos; nos casos de um 1 natural, 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.

Tabela Acertos críticos

1d6 Resultado

- 1 Acerto em área vital, dano x2
- 2 Mutilação, dano x2 + redução da movimentação do alvo à metade
- 3 Mutilação, dano x2 + penalidade de -2 nos ataques desferidos pelo alvo
- 4 Armadura avariada, dano x2 + penalidade de -2 na CA
- 5 Ataque extra contra inimigo próximo
- 6 Morte

Tabela Falhas críticas

1d6 Resultado

- 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



Acerto critico: todos são capazes, ninguem está a salvo!



T7-3: Modificadores

Situacionais	Mod.	Descrição
Defensor cego, atordoado	+5	<i>Defensor sem condições de se defender com eficiência.</i>
Defensor indefeso	+20	<i>Só não acertam em caso de falha crítica.</i>
Defensor caído	+1	<i>Caído, mas atento, tentando se defender e esquivar</i>
Atacando de nível superior	+2	<i>Em escadas, mesas, ou atirando de um telhado, etc.</i>
Pelas costas do defensor	+2	<i>Apenas ladrões recebem este bônus.</i>
Atacando montado	-3	<i>Qualquer montaria quadrúpedes. Para montarias bípedes os modificadores são de -4.</i>
Atacando com duas armas	-2 e -4	<i>-2 para a arma principal (média) e -4 para a arma secundária (pequena)</i>
Visibilidade	Mod.	Descrição
Defensor invisível	-10	<i>Não pode ser usado em conjunto com atacante cego.</i>
Atacante cego	-10	<i>Não pode ser usado em conjunto com defensor invisível.</i>
Cobertura simples	-2	<i>Mureta, pilastra fina, balcão na cintura, folhagem rala, pessoas na linha de tiro durante um combate.</i>
Cobertura total	-10	<i>atrás de uma mesa, atrás de um balcão, deitado atrás de um tronco.</i>
Pouca luz e visibilidade	-4	<i>Noite sem lua ou estrelas, névoa ou fumaça densa.</i>
Distância	Mod.	Descrição
Alvo adjacente	-4	<i>Ataque à distância contra Alvo a menos de 3m</i>
Distância média	-2	<i>Alcance mínimo da arma multiplicado por 2.</i>
Longa distância	-5	<i>Alcance mínimo da arma multiplicado por 3.</i>
Alvos por tamanho	Mod.	Ataques à distância ou com armas de arremesso
Moeda, alvo de até 2 cm	-20	Ataques nos olhos apenas contra alvos sem elmos.
Maçã, alvo de até 10 cm	-15	Ataques no coração apenas contra alvos sem armaduras e escudos.
Melancia, alvo até 20 cm	-5	Ataques na cabeça apenas contra alvos sem elmos.
Dano	Mod.	Apenas modifica o dano e não o ataque
Ataque em carga	+2	Deve andar em linha reta até o alvo para receber +2 no dano e -2 na CA até o seu próximo turno.

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 (20 natural), o personagem multiplica o dano causado por 2, considerando que o golpe foi tão preciso que atingiu uma área realmente 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.

7.9. O dano e outros perigos

Todo ataque bem sucedido causará dano, determinado pela Força do atacante, pela qualidade do acerto (em caso de acertos críticos), e pelo tipo de ataque e arma empregados.

O dano causado por um ataque certeiro jamais 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 sendo capaz de realizar nenhuma ação.

- Redução de dano (RD)

Existem criaturas que possuem a capacidade de absorver uma parcela do dano recebido, desde que alguns requisitos sejam cumpridos. Por exemplo, um lobisomem pode absorver a totalidade do dano causado por uma arma que não seja de prata, ou um bárbaro de 16º nível pode absorver 1/3 de todo o dano que lhe é causado.

- Fogo

O fogo é uma das forças naturais mais mortíferas. O dano de fogo é calculado usando três tipos de dados diferentes para fontes diferentes de fogo.

Qualquer fonte de fogo pequena, como uma pequena brasa arremessada, uma tocha usada 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 (gastando um turno para tal).

Incêndios, explosões, lava e piche incandescente causam 1d10 de dano por turno e muito provavelmente serão letais, uma vez que precisam de no mínimo 2 turnos para serem apagados, ou apenas 1 turno, caso haja o auxílio de uma outra pessoa. 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 deve respeitar a razão de 1d6 para cada 3 metros de queda.

Mesmo quedas altas podem ser reduzidas caso o personagem caia sobre uma substância muito macia (monte de feno, água turbulentas, toldos e etc), sendo que cada obstáculo reduz em 1d6 o dano causado.

- 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 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, ou seja, com o tempo, passa a agir com menor intensidade.

Um frasco de 500 ml de ácido arremessado com sucesso sobre um alvo causa 1d4 de dano regressivo, ou seja, na próxima rodada continuará causando dano e não há nada que o alvo possa fazer para evitar. No próximo turno, o dano efetivamente causado será o rolado no dado -1. No turno seguinte, o dano causado será o do dado -2. E assim sucessivamente, até que chegue a 0, momento em que o ácido para de agir.

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.

É importante verificar que esse dano é dimensionado para apenas um frasco. Quantidades maiores causam danos maiores e são extremamente mortais.

Ataques de água benta contra mortos-vivos e demônios e água profana contra seres celestiais são calculados da mesma forma, por possuírem efeitos ácidos sobre suas vítimas.



Fogo

- Pequenos (tocha) 1d4 de dano;
- Médios (fogo de alquimista) 1d6 de dano;
- Grandes (incêndios) 1d10 de dano;



Quedas

1d6 de dano a cada 3 metros de queda;



Afogamento e Sufocamento

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



Ácido

1d4 de dano regressivo;



Veneno

Pelo tipo de veneno e/ou monstro;



Dano massivo

Se maior que 35 + Constituição do alvo, este realiza uma jogada de proteção modificada pela Constituição para não morrer;



Morte inevitável

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



- 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 usados de três formas, por ingestão, contato ou inoculação, ou seja, deve ter contato com a corrente sanguínea do alvo.

- Dano massivo

O dano massivo é toda quantidade de dano proveniente de uma única fonte (um único ataque e não um único indivíduo), que cause um dano superior a $35 +$ seu valor de Constituição. 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, caindo inconsciente.

- Dreno de nível

Algumas magias caóticas e alguns mortos-vivos são capazes de drenar a

energia de um aventureiro. Esse dreno de energia 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. A vítima pode ter ou não o direito a uma jogada de proteção para tentar resistir ao dreno de energia. 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 atacado. Ao sofrer o dreno de um atributo, o jogador deverá recalcular as estatísticas de seu personagem, adequando-o à nova situação. Pontos de atributo drenado 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 é aquela que ocorre quando o personagem sevê numa 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. Ferimentos, cura e morte

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



CURA

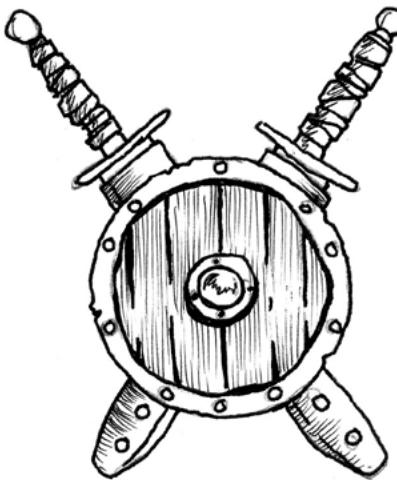
- **Descanso:** 1 PV por nível por dia se permanecer sem executar nenhuma ação.
- **Assistido:** se receber assistência e ajuda durante o descanso, cura $1d4 + 1$ PV por nível do auxiliador.
- **Primeiros-socorros:** quando estiver “morrendo”, pode receber auxílio de uma pessoa, que se for bem sucedida em uma jogada de Sabedoria, estabiliza o ferido, com zero PV.
- **Cura mágica:** realizada por intermédio de magias divinas de cura ou por 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.



O CAMINHO DA MORTE

- **o PV - inconsciente:** o personagem fica desacordado e inerte por até 24 horas ou ser curado.
- **-1 a -9 PV - morrendo:** uma jogada de proteção modificada pela CON por turno. Sucesso estabiliza, falha perde 2 PV.
- **-10 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 passa a estar morrendo. Se não receber auxílio de outros personagens, o personagem deve realizar uma jogada de proteção modificada pela sua Constituição para não morrer. Cada falha neste teste causa a perda de 2 pontos de vida. Com um sucesso, o personagem estará estabilizado e não mais correrá risco de vida. Caso acumule -10 pontos de vida, estará morto.

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 possuem ao seu alcance várias formas de cura. A mais simples de todas é com 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.

Passar o dia sob os cuidados de pessoas capazes de cuidar do ferido com competência pode acelerar essa taxa de recuperação, para $1d4+nível$ do auxiliador. Para tanto este deve ser bem sucedido em uma jogada de Sabedoria.

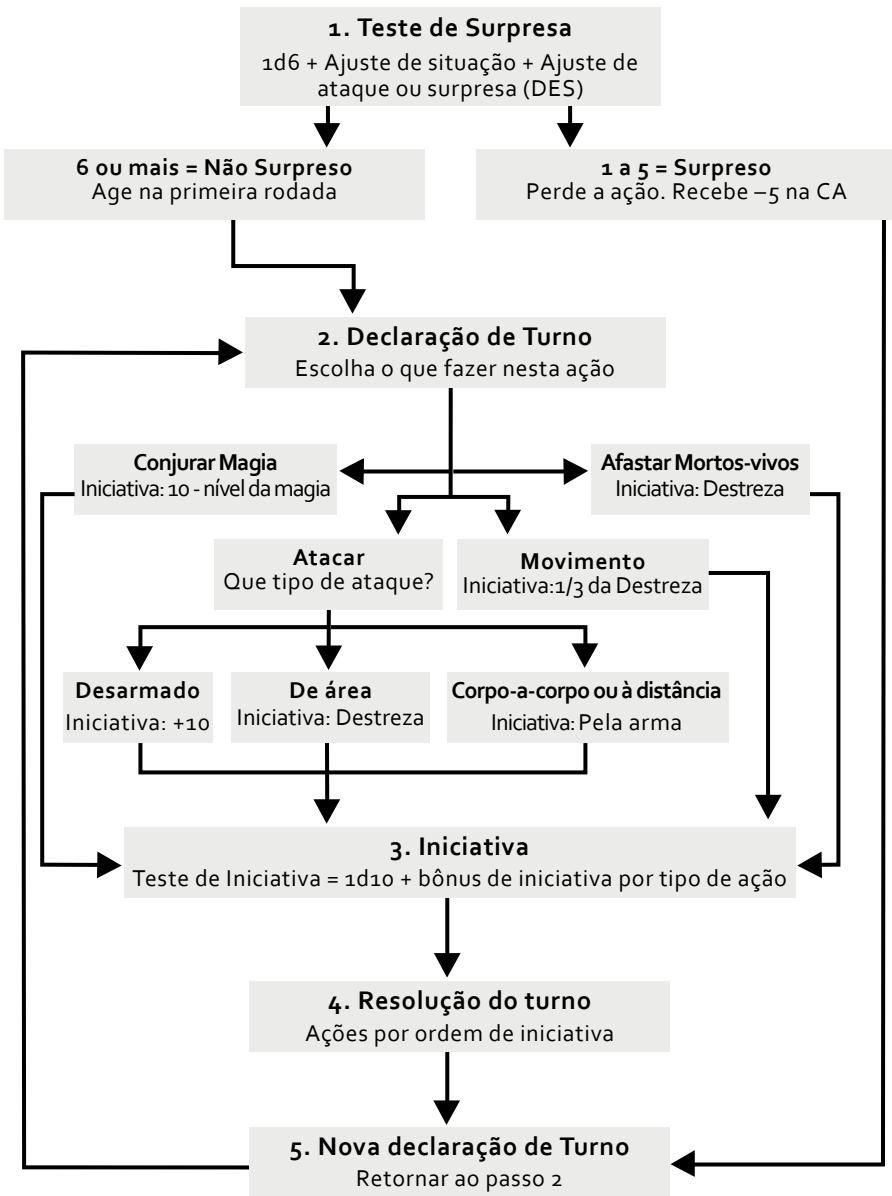
Existem ainda as curas mágicas como magia e poções, que não necessitam de tempo de espera e surtem efeito instantâneo.

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 T1-5. Para cada vez que um personagem é ressuscitado, lhe serão drenados 2 pontos permanentes de Constituição, sendo que a nova Constituição determinará o novo percentual de chance de ressurreição.





Diagrama de Combate





Capítulo 8

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 descanse novamente.

Uma vez lançada, a magia divina é apagada da mente do clérigo até que descanse 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 arcana

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 libera 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 T3-4.

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扰动 durante o lançamento da magia fará com que o personagem perca a concentração, fazendo com que a magia se perca imediatamente como se tivesse sido lançada, porém sem fazer nenhum tipo de efeito.

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. O círculo da magia é importante por que é parte do cálculo do tempo de execução da conjuração da magia.

A não ser que o texto descritivo diga algo em contrário, uma magia modifica a iniciativa da seguinte forma: $10 - \text{círculo} = \text{modificador de iniciativa}$. Ou seja, uma magia de 2º círculo possui modificador de +8, porque $10 - 2 = 8$.

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. 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.

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 dois personagens deverão rolar 1d6 e somar ao resultado o seu nível, sendo que, caso o personagem que lançou a contramágica sair vitorioso, a magia lançada pelo outro foi anulada. Caso o personagem que lançou a contramágica vença por uma diferença considerável, a magia poderá ser redirecionada para quem a lançou.

8.5. Resistência a magia (RM)

Esse tipo de resistência é representada por uma % e faz com que o alvo de uma magia não seja afetado por ela. Caso o alvo resista à magia lançada, ele nunca mais poderá ser afetado pela magia lançada pelo mesmo personagem até que o conjurador passe para o próximo nível, quando poderá tentar novamente.

8.6. 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.

Magias divinas

1º círculo

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

2º círculo

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

3º círculo

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

4º círculo

- | | | |
|-------------------------|----------------------------|-----------------------|
| 1. Adivinhação | 5. Curar/causar ferimentos | 8. Neutralizar veneno |
| 2. Andar sobre as águas | moderados | 9. Poça reflexiva |
| 3. Bastão em serpente | 6. Detectar mentiras | 10. Porta dimensional |
| 4. Criar fogo | 7. Idiomas | |
-

5º círculo

- | | | |
|---------------------|------------------------|----------------------|
| 1. Coluna de chamas | 4. Concha de proteção | 8. Praga de insetos |
| 2. Comunhão | 5. Dissipar caos/ordem | 9. Reviver mortos |
| 3. Curar/causar | 6. Missão | 10. Visão da verdade |
| ferimentos graves | 7. Mudança de planos | |
-

6º círculo

-
- | | | |
|------------------------|------------------------|--------------------------|
| 1. Animar objetos | 4. Cura completa/Toque | 6. Falar com monstros |
| 2. Barreira de lâminas | da morte | 7. Palavra de recordação |
| 3. Conjurar animais | 5. Encontrar o caminho | 8. Partir água |
-

7º círculo

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

Magias arcana**1º círculo**

- | | | |
|-----------------------|---------------------|---------------------|
| 1. Abrir/Trancar | 9. Ler magias | 16. Queda suave |
| 2. Apagar | 10. Luz | 17. Salto |
| 3. Detectar magia | 11. Mão flamejante | 18. Servo invisível |
| 4. Enfeitiçar pessoas | 12. Mensagem | 19. Sono |
| 5. Escudo arcano | 13. Mísseis mágicos | 20. Toque chocante |
| 6. Expandir/encolher | 14. Patas de aranha | 21. Ventriloquismo |
| 7. Ilusão | 15. Proteção contra | |
| 8. Ler idiomas | alinhamento | |
-

2º círculo

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

3º círculo

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

4º círculo

- | | | |
|----------------------|------------------------|------------------------|
| 1. Arma encantada | 6. Invocar criaturas 2 | 11. Muralha de pedra |
| 2. Armadilha de fogo | 7. Medo | 12. Porta dimensional |
| 3. Confusão | 8. Metamorfose | 13. Tempestade glacial |
| 4. Escudo de fogo | 9. Muralha de fogo | |
| 5. Extensão 1 | 10. Muralha de gelo | |
-



5º círculo

- | | | |
|------------------------|------------------------|--------------------|
| 1. Cone de gelo | 5. Invocar criaturas 3 | 9. Reanimar mortos |
| 2. Criar passagens | 6. Moldar rochas | 10. Névoa mortal |
| 3. Extensão 2 | 7. Muralha de energia | 11. Telecinésia |
| 4. Imobilizar monstros | 8. Muralha de ferro | 12. Teleporte |
-

6º círculo

- | | | |
|----------------------|-------------------------------|----------------------|
| 1. Concha antimagia | 6. Extensão 3 | 10. Mover a terra |
| 2. Controlar o clima | 7. Globo de invulnerabilidade | 11. Reencarnação |
| 3. Desintegrar | 8. Invocar criaturas 4 | 12. Visão da verdade |
| 4. Encantar item | 9. Magia da morte | |
-

7º círculo

- | | | |
|-----------------------------|-------------------------------|-----------------------|
| 1. Bola de fogo controlável | 4. Palavra de poder: atordoar | 6. Reverter gravidade |
| 2. Desejo restrito | 5. Passagem invisível | 7. Simulacro |
| 3. Invocar criaturas 5 | | 8. Visão |
-

8º círculo

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

9º círculo

- | | | |
|----------------------|----------------------------|------------------|
| 1. Aprisionamento | 5. Êxtase temporal | 9. Parar o tempo |
| 2. Chuva de meteoros | 6. Invocar criaturas 7 | 10. Portal |
| 3. Desejo | 7. Magia astral | |
| 4. Esfera prismática | 8. Palavra de poder: matar | |
-

Abrir/trancar

Arcana 1

Alcance: toque

Duração: 1d6 turnos +1 turno/nível
 Esta magia pode ser utilizada para dois efeitos distintos: abrir o acesso a qualquer instrumento ou objeto que esteja fechado, trancado ou emperrado; e fechar um acesso pela duração da magia (ou até ser dissipada). Criaturas com resistência à magia podem destrancar um objeto fechado por esta magia.

Adivinhação

Divina 4

Alcance: especial (ver texto)

Duração: especial (ver texto)

Pedindo ajuda à 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 forma indireta, como um sinal, uma frase, um enigma, dentre outros.

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 sempre os primeiros a serem perdidos em caso de ferimentos.

Andar sobre as águas

Divina 4

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. A partir do nível 5, o clérigo pode usar esta magia para até dois alvos tocados.

Animar objetos

Divina 6

Alcance: raio de 10 metros + 3 metro/nível

Duração: 1d4 turnos + 1 turno/nível
O clérigo consegue dar vida a objetos inanimados que acatarão qualquer ordem dada por ele. O mestre precisa determinar os atributos de combate dos objetos, como Classe de Armadura, movimentação, Dados de Vida e Bônus de Ataque.

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.

Aprisionamento

Arcana 9

Alcance: raio de 10 metros + 3 metros/nível

Duração: especial (ver texto)

Esta poderosa magia visa a arrastar e a prender uma criatura extra planar 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 a magia não funcionará e a criatura permanecerá em seu plano original.

A melhor forma de se proteger é construir em torno do portal (entre os planos) 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 de forma que deva custar 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 criar uma arma mágica que concede um bônus de +1 no ataque a qualquer arma natural (de pedra ou madeira) que não contenha nenhuma parte metálica. 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 que concede bônus de +1 nas jogadas de ataque, +1 no dano e +1 na iniciativa. Esta magia é a magia básica para a criação de armas mágicas.

Armadilha de fogo

Arcana 4, Divina 2

Alcance: toque

Duração: permanente

O personagem cria uma armadilha engatilhada em qualquer objeto que possa ser aberto, como um baú, livro, porta, gaveta e etc., que explode em chamas assim que for aberta. A explosão causa a todos em um raio de 2 m 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

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

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 à metade caso seja bem sucedida em uma jogada de proteção modificada pela Destreza.

Bastão em serpente

Divina 4

Alcance: raio de 10 metros + 3 m/ nível

Duração: 1d4 turnos + 1 turno/nível
O clérigo consegue 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.

 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.

Bola de fogo

Arcana 3

Alcance: raio de 10 metros + 3 metros/ nível

Duração: instantânea

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.

Bola de fogo controlável

Arcana 7

Alcance: raio de 100 metros + 10 metros/nível

Duração: especial (ver texto)

Esta magia cria uma bola de fogo (vide anterior) cuja explosão pode ser adiada por um período de tempo de 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. A cada 24 horas, apenas 8 pontos de vida podem ser recuperados com esta magia.

O reverso, maus frutos, transformam frutos comuns em frutos envenenados que causam a perda de 1 ponto de vida.

Cântico

Divina 2

Alcance: raio de 10 metros + 3 metros/nível

Duração: especial (ver texto)

O clérigo, entoando cantigas religiosas, atrai para seus aliados um bônus de +1 em todas as suas jogadas dentro da área de alcance da magia, enquanto amaldiçoa simultaneamente os inimigos com uma penalidade de -1 em todas as jogadas.

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)

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

Conjurando esta magia sobre animais selvagens e não inteligentes é possível acalmá-los e conquistar a confiança dos mesmos.

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.), o animal sentirá e sequer precisará fazer a jogada de proteção.

Animais que forem cativados seguirão o clérigo que pode ainda lhes treinar e ensinar 1d4 truques a uma razão de 5-Inteligência do animal semanas, de forma que um animal com Inteligência 3 levará 2 semanas (5-3=2) para aprender um truque.





Chuva de meteoros

Arcana 9

Alcance: raio de 100 metros + 10 metro/nível
Duração: instantânea

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 3m 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, 3 a 5 clérigos conseguem ampliar os efeitos do 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 recebe um bônus nos seus níveis para efeitos de magias na razão de +1 nível para cada clérigo que estiver compondo o círculo ao seu redor pelo prazo de 1 turno por clérigo envolvido. O ganho de níveis também pode ser utilizado para afastar mortos-vivos.

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 ele já conheça para conseguir visualizar o local como se estivesse lá fisicamente.

Clone

Arcana 8

Alcance: toque

Duração: especial (ver texto)

Através desta poderosa magia, o mago cria um clone perfeito do alvo (incluindo pensamentos e conhecimento) ao retirar-lhe um pedaço

de sua carne. O clone cresce e em até 1d4 meses estará pronto.

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 10 metros + 3 metros/nível

Duração: instantânea

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
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 obedecerá à ordem cegamente. As ordens mais comuns costumam ser pare, volte, fuja, corra, caia, renda-se e etc. Uma ordem de mate-se não será cumprida, mas o alvo cairá desacordado pelo tempo de duração da magia.

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 antimagia

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

Esta magia cria um cone de frio extremo com 1,5 m de comprimento e 30 cm de diâmetro por nível do mago. Esse 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 ficar 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
Esta magia causa confusão mental em alvos inteligentes, que passarão a agir de forma aleatória. O mestre deve jogar 2d6 para determinar 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 é conjurada e a quantidade de criaturas depende do 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.

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 seu movimento reduzido em 1 m a 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, nevases, tornar o céu limpo, dissolver um tornado ou 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 convoca uma nuvem de insetos voadores (vespas, abelhas e moscas) ou um tapete de insetos rastejantes (formigas, besouros e etc.) que atacarão 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
Esta magia convoca relâmpagos a partir de um céu carregado, com nuvens negras e prestas a despejar chuva, e os direciona 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.

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

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 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 3m de largura.

O conjurador 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 metro/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.

Cura completa

Divina 6

Alcance: toque

Duração: instantânea

Esta magia cura qualquer ferimento, doença ou condição que debilite a

saúde do alvo, como cegueira, surdez e desordens mentais. Esta magia ainda restaura membros perdidos e recupera todos os pontos de vida ao seu nível máximo.

Clérigos caóticos têm acesso à forma reversa desta magia, chamada Toque da morte, em que o personagem alvo deve fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou morrer imediatamente.

Curar doenças

Divina 3

Alcance: toque

Duração: instantânea

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

Clérigos caóticos têm acesso à forma reversa desta magia, chamada Pestilência, uma doença que causa $1d4$ pontos de dano por hora ao alvo e tem uma chance de 5% de ser contagiosa ao toque por nível do clérigo.

Curar ferimentos graves

Divina 5

Alcance: toque

Duração: instantânea

Cura $3d8$ pontos de vida +1 ponto de vida por nível (até um máximo de +12). Clérigos caóticos têm acesso à forma reversa da magia, onde ao invés de curar, o toque causa $3d8$ pontos de dano +1 de dano por nível (até um máximo de +12).

Curar ferimentos moderados

Divina 4

Alcance: toque

Duração: instantânea

Cura $2d8$ pontos de vida +1 ponto de vida por nível (até um máximo de +8). Clérigos caóticos têm acesso à forma reversa da magia, onde ao invés de curar, o toque causa $2d8$ pontos de dano +1 de dano por nível (até um máximo de +8).



As magias de cura e sua indelével utilidade.



Curar ferimentos leves

Divina 1

Alcance: toque

Duração: instantânea

Cura 1d8 pontos de vida +1 ponto de vida por nível (até um máximo de +4). Clérigos caóticos têm acesso à forma reversa da magia, onde ao invés de curar, o toque causa 1d8 pontos de dano +1 de dano por nível (até um máximo de +4).

Desejo

Arcana 9

Alcance: especial (ver texto)

Duração: especial (ver texto)

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, ao mesmo tempo em que pune com extrema rigidez desejos ambíguos e mal feitos.

O mestre deve analisar com calma e sabedoria os desejos e saber quando punir magos gananciosos e pouco atentos. Desejos que emulem magias de até 8º círculo geralmente são simples de serem concedidos; no entanto desejos mais complexos devem ser interpretados ao pé da letra pelo mestre, tanto para o bem quanto para o mal.

A magia Desejo é tão extenuante e cansativa para o mago que, após conjurá-la, ele perde imediatamente todas as magias que tenha memorizado, ficando ainda impossibilitado de memorizar mais magias por 1 dia.

Desejo restrito

Arcana 7

Alcance: especial (ver texto)

Duração: especial (ver texto)

O Desejo restrito, como o nome indica, é uma versão mais limitada e menos poderosa que a magia Desejo. Ela pode emular qualquer efeito compatível com uma magia de até 5º círculo e apenas por períodos limitados de tempo.

Desintegrar

Arcana 6

Alcance: raio de 3 metros + 1 metro/nível

Duração: instantânea

Esta magia faz matéria (mundana ou mágica) desaparecer por completo, virando pó. Seres vivos e mortos-vivos podem ser afetados com esta magia, mas podem realizar uma jogada de proteção modificada pela Constituição para evitar seus efeitos, sofrendo 6d6 pontos de dano.

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 magicamente ocultos irão revelar uma aura errada sem que o personagem perceba.

Detectar armadilhas

Divina 2

Alcance: raio de 3 metros + 1 metro/nível

Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível

O clérigo consegue identificar magicamente qualquer armadilha, como um ladrão fariá. 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.

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. 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 venenos

Divina 1

Alcance: pessoal

Duração: 1d4 turnos + 1 turno/nível
 Esta magia possibilita ao conjurador detectar se há veneno em um objeto, comida ou ferimento.

Dissipar magia

Arcana 3, Divina 3

Alcance: raio de 10 metros + 3 metros/nível

Duração: permanente

Esta magia, apesar de não ser poderosa o bastante para desencantar permanentemente um item mágico (suprime seus efeitos por 10 minutos), pode ser usada para dissipar completamente os efeitos de uma magia. A chance de sucesso de dissipar é uma percentagem baseada na proporção do nível do personagem que está tentando dissipar com o nível do personagem (ou DV do monstro) que conjurou a magia a ser dissipada. A fórmula é: 20 - nível do personagem criador da magia + nível do

personagem dissipante x 2% de chance. Então, um mago de 6º nível tentando dissipar um feitiço de um mago de 12º nível teria 28% de chance de sucesso ($20 - 12 + 6 = 14$, $14 \times 2\% = 28\%$). Se um mago de 12º nível estivesse dissipando o feitiço de um mago de 6º nível, a chance seria de 52% ($20 - 6 + 12 = 26 \times 2\% = 52\%$).

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.

Encantar item

Arcana 6

Alcance: toque

Duração: especial (ver texto)
 Esta magia é a base arcana para imbuir efeitos mágicos a qualquer item. Ela deve lançada sobre o objeto no início do processo e permanecerá ativa por todo o período de encantamento, interagindo com as demais magias utilizadas para criar habilidades especiais no item. O mestre tem total autonomia para determinar os custos e o tempo de criação de itens mágicos.

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. Note que 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
 Esta magia possui o mesmo efeito de uma enfeitiçar pessoas, mas limitada a monstros e criaturas não humanoides com 3 dados de vida ou menos.



Enfeitiçar multidões

Divina 7

Alcance: especial (ver texto)

Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível
Esta magia possui o mesmo efeito de uma enfeitiçar pessoas, mas seus efeitos são em larga escala. Até 20 DVs para cada 5 níveis do clérigo são afetadas por esta magia.

Enfeitiçar pessoas

Arcana 1

Alcance: especial (ver texto)

Duração: 1 hora + 10 minutos/nível
Esta magia afeta humanoides bípedes vivos do tamanho de um humano ou menor. O alvo passa a considerar o mago um amigo respeitável e confiável, passando a obedecer cegamente todas as suas ordens, desde que essas ordens não possuam clara ameaça à 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 impede o efeito desta magia. Se a criatura enfeitiçada for ferida, ela tem direito a uma nova jogada 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 contra ataques corpo-a-corpo e +2 contra ataques à distância. Se a classe de armadura do mago já for superior à fornecida por esta magia, esta não causa efeito.

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 que esteja engajada em uma luta corpo-a-corpo com o 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 efeitos de fogo, sejam eles mágicos ou não.

Escuridão

Arcana 2

Alcance: raio de 10 metros + 3 metros/nível

Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível
A escuridão ocupa o raio da magia, 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 rastejante 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. Se o mago não modificar o caminho da esfera, ela ficará paralisada até o término da duração da magia.

Esfera gélida

Arcana 6

Alcance: especial (ver texto)

Duração: especial (ver texto)

Esta magia pode ser utilizada de três formas diferentes:

Esféra congelante: Um pequeno globo de matéria congelante se forma na mão do mago, podendo ser usada para congelar todo e qualquer material líquido, cuja base seja água, em que entre em contato. Uma superfície de 30 m² com até 20 cm 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 evita o recebimento de todo o dano.

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 3m 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 m de distância.

Esfera prismática

Arcana 9

Alcance: raio de 3 metros + 1 metro/nível
Duração: 1d4 turnos + 1 turno/nível
Uma esfera multicolorida com 3 m de diâmetro encobre o mago como se fosse uma enorme bolha de proteção, formada por 7 camadas coloridas que absorvem todos os ataques físicos direcionados a ele. Cada camada some ao absorver um ataque qualquer, além de possuir suas próprias características individuais. 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 tamanho de uma pessoa em até 5% do tamanho original por nível de mago.

Extase temporal

Arcana 9

Alcance: toque

Duração: permanente

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 por um Dissipar magia. Uma jogada de proteção modificada pela Constituição nega este efeito.

Extensão 1

Arcana 4

Alcance: especial (ver texto)

Duração: especial (ver texto)

Esta magia faz com que outra magia de 1º a 3º círculo, já conjurada e ainda em atividade, tenha sua duração ampliada em 50%. Magias com duração instantânea ou permanente não são afetadas por uma Extensão.

Extensão 2

Arcana 5

Alcance: especial (ver texto)

Duração: especial (ver texto)

Esta magia faz com que outra magia de 1º a 4º círculo, já conjurada e ainda em atividade, tenha sua duração ampliada em 50%. Magias com duração instantânea ou permanente não são afetadas por uma Extensão.

Extensão 3

Arcana 6

Alcance: especial (ver texto)

Duração: especial (ver texto)

Esta magia faz com que outra magia de 1º a 5º círculo, já conjurada e ainda em atividade, tenha sua duração ampliada em 50%. Magias





com duração instantânea ou permanente não são afetadas por uma Extensão.

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
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 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, passando a serem imunes a ataques normais, sendo afetado apenas por magia ou armas mágicas.

Nesta forma, o mago pode passar por pequenos buracos como frestas, fechaduras e rachaduras, mas não consegue voar, ou interagir com objetos físicos, o que o impede inclusive de atacar. Enquanto estiver insubstancial, o mago será ignorado por mortos-vivos e confundido com aparições e fantasmas.

Globo de invulnerabilidade

Arcana 6

Alcance: pessoal

Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível
Esta magia cria um globo de proteção contra magia 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 passe a se comunicar perfeitamente nele até o final da duração da magia.

Ilusão

Arcana 1

Alcance: especial (ver texto)

Duração: especial (ver texto)

Enquanto manter 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, for dissipada ou atacada com sucesso.

Imobilizar monstros

Arcana 5

Alcance: raio de 3 metros + 1 metro/nível

Duração: 1d4 turnos + 1 turno/nível

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

O personagem escolhe 1d4 pessoas que ficam completamente imobilizadas (uma jogada de proteção modificada pela Constituição nega este efeito). Até 20 DV de pessoas para cada 5 níveis do mago são afetadas por esta magia.

O personagem também pode escolher uma única pessoa para imobilizar, e nesse caso a jogada de proteção é feita com -2 de penalidade.

Imunidade a magia

Arcana 8

Alcance: toque

Duração: 1d4 turnos + 1 turno/nível

Esta magia concede proteção contra magia ao alvo tocado pelo mago, que pode conceder esta proteção a 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

Alcance: toque

Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível

O alvo desta magia, seja ele uma pessoa ou objeto, fica invisível para qualquer tipo de visão não mágica. O resultado é que uma criatura invisível não pode ser atacada, a menos que sua localização aproximada seja conhecida. Mesmo assim, todos os ataques realizados recebem uma penalidade de -10. A magia é dissipada se o alvo invisível realizar qualquer tipo de ataque ou lançar uma magia.

Invisibilidade 3m

Arcana 3

Alcance: toque

Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível

Assim como a magia Invisibilidade, esta magia torna uma pessoa ou objeto invisível tornando ainda toda a área de 3 metros ao seu redor invisível também.

Invocar criaturas 1

Arcana 3

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 sejam mortos ou a duração da magia acabar. As criaturas invocadas levam 1d4 turnos para aparecer e permanecerão por mais 1d6 turnos + 1 turno por nível ao lado do mago.

Para determinar a criatura invocada, role 1d6 e compare com a lista de invocar criaturas 1. Magos caóticos invocam as versões entre parênteses.

Invocar criaturas 2

Arcana 4

Alcance: especial (ver texto)

Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível

Esta magia funciona da mesma forma que Invocar criaturas 1, mas as possibilidades de invocação constam na lista invocar criaturas 2.





Invocar criaturas 3

Arcana 5

Alcance: especial (ver texto)

Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível

Esta magia funciona da mesma forma que Invocar criaturas 1, mas as possibilidades de invocação constam na lista invocar criaturas 3.

Invocar criaturas 4

Arcana 6

Alcance: especial (ver texto)

Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível

Esta magia funciona da mesma forma que Invocar criaturas 1, mas as possibilidades de invocação constam na lista invocar criaturas 4.

Invocar criaturas 5

Arcana 7

Alcance: especial (ver texto)

Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível

Esta magia funciona da mesma forma que Invocar criaturas 1, mas as possibilidades de invocação constam na lista invocar criaturas 5.

Invocar criaturas 6

Arcana 8

Alcance: especial (ver texto)

Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível

Esta magia funciona da mesma forma que Invocar criaturas 1, mas as possibilidades de invocação constam na lista invocar criaturas 6.

Invocar criaturas 7

Arcana 9

Alcance: especial (ver texto)

Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível

Esta magia funciona da mesma forma que Invocar criaturas 1, mas as possibilidades de invocação constam na lista invocar criaturas 7.

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 turnos + 1 turno/nível

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. Criaturas vulneráveis ao fogo, como um troll, recebem o dobro do dano.

Lentidão

Arcana 3

Alcance: raio de 3 metros + 1 metro/nível

Duração: 1d6 turnos + 1 turnos/nível

Todos dentro de uma área de 6 x 6 metros que não passarem em uma jogada de proteção modificada pela Constituição ficam lentos como se seu metabolismo fosse amplamente reduzido. As movimentações ficam reduzidas à metade, e todos os ataques e defesas são realizados com penalidade de -2.

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 permitindo que o mago consiga compreender o que está escrito



Lista de Invocar Criaturas

Invocar criaturas 1

1d6	Monstro
1.	1d2 esqueletos
2.	1d2 anões (goblins)
3.	1d2 elfos (hobgoblins)
4.	1 shoggoth com 1 DV
5.	1d2 kobolds
6.	1d2 orcs

Invocar criaturas 2

1d6	Monstro
1.	1d2 bugbears
2.	1d3 carniçais
3.	1d3 aranhas negras gigantes
4.	1d2 múmias
5.	1d3 homens lagarto
6.	1d4 sombras

Invocar criaturas 3

1d6	Monstro
1.	1d2 basiliscos
2.	1d2 vermes devoradores
3.	1 esqueleto guerreiro com 4 DVs
4.	1d3 inumanos
5.	1d2 medusas
6.	1d3 ogros

Invocar criaturas 4

1d6 Monstro

- 1. 1d2 ursos-coruja
- 2. 1d4 víboras
- 3. 1d3 golens de aço
- 4. 1d2 grifos
- 5. 1d2 mantícoras
- 6. 1d3 minotauros

Invocar criaturas 5

1d6 Monstro

- 1. 1d3 trolls
- 2. 1d2 gigantes de gelo
- 3. 1 hidra com 9 cabeças
- 4. 1d3 nagas
- 5. 1 quimera
- 6. 1 shoggoth com 9 DV

Invocar criaturas 6

1d6 Monstro

- 1. 1d2 crias estelares de Cthulhu
- 2. 1 dragão azul imaturo
- 3. 1d2 hidras com 12 cabeças
- 4. 1d3 quimeras
- 5. 1 tirano ocular
- 6. 1 dragão verde imaturo

Invocar criaturas 7

1d6 Monstro

- 1. 1d3 dragões vermelhos imaturos
- 2. 1d3 hidras de 12 cabeças
- 3. 1d2 tiranos oculares
- 4. 1d3 gigantes de gelo
- 5. 1d4 nagas
- 6. 1d4 shoggoths com 7 DV

Com esta magia, o mago é capaz de se mover em uma linha reta vertical. Ao contrário das outras magias, esta é uma magia especial, que apenas necessita de uma palavra de ativação, podendo ser evocada em qualquer situação, até mesmo durante uma queda, desde que esta seja superior a 3 metros.

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

Ler magias

Arcana 1

Alcance: pessoal

Duração: 1 hora + 10 minutos/nível
Esta magia permite que o mago leia escrituras mágicas em pergaminhos, grimórios, paredes de masmorras ou em qualquer outro local onde uma fórmula mágica esteja grafada. Sem o uso desta magia, a escritura mágica não pode ser lida pelo mago.

Levitação

Arcana 2

Alcance: pessoal

Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível





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, Divina 1

Alcance: toque

Duração: 1 hora + 10 minutos/nível

O objeto alvo produz luz tão brilhante quanto uma tocha, que ilumina uma área com raio de 6 m.

Luz contínua

Arcana 2, Divina 3

Alcance: toque

Duração: permanente

O objeto alvo produz luz tão brilhante quanto uma tocha, que ilumina uma área com raio de 6m permanentemente.

Magia astral

Arcana 9, Divina 7

Alcance: pessoal

Duração: 1 hora + 10 minutos por 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.

Se, enquanto estiver sob a forma astral, o personagem tiver seu corpo deslocado por uma distância superior a 1 km, sua mente se desprenderá permanentemente do corpo e o personagem estará eternamente preso à forma astral.

Magia da morte

Arcana 6

Alcance: raio de 3 metros + 1 metro/nível

Duração: instantânea

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 Destreza é permitida

para evitar os efeitos desta magia.

Mãos flamejantes

Arcana 1

Alcance: raio de 3 metros + 1 metro/nível

Duração: instantânea

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.

Martelo espiritual

Divina 2

Alcance: raio de 3 metros + 1 metro/nível

Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível

A magia cria um martelo que pode ser usado pelo clérigo para atacar qualquer alvo dentro do alcance da magia. 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 abandonar a concentração ou sofrer dano, o martelo será dissipado imediatamente.

Medo

Arcana 4

Alcance: raio de 10 metros + 3 metros/nível

Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível

Esta magia cria um sentimento aterrorizante nas criaturas dentro do alcance. Uma falha na jogada de proteção modificada pela Sabedoria faz com que estas saiam correndo por toda a duração da magia. 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 de personagem para sussurrar uma mensagem e receber uma resposta sem que as outras criaturas fora do efeito percebam. É preciso que todos os alvos comprehendam 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
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)
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 cumpri-la, será acometido de uma maldição 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, com acerto automático, causando 1d4 pontos de dano +1 de dano por nível até um máximo de +5. O mago também é capaz de conjurar mísseis adicionais na razão de 1

para cada 3 níveis depois do primeiro. Assim, no 4º nível o mago conjura 2 mísseis, no 7º conjura 3 mísseis e assim sucessivamente. 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 kg 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 semelhante a 10 metros cúbicos de material pode ser movida para cada nível de mago.

Mudança de planos

Divina 5

Alcance: toque

Duração: permanente

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.

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 cm de espessura, 15 m de altura e 15 m de comprimento ao seu redor. Nenhum efeito mágico perpetrado por 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 cm de espessura, 15 m de altura e 15 m 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 m de raio para uma muralha circular). Uma criatura que passar pelo fogo sofre 1d6 pontos de dano para cada 4 níveis do mago. A duração desta magia é indeterminada, desde que o mago mantenha sua concentração para mantê-la.

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 m de raio para uma muralha circular). Criaturas com 3 DVs ou menos não são capazes de afetar a muralha. A duração desta magia é indeterminada, desde que o mago mantenha sua concentração para mantê-la.

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 m de raio para uma muralha circular). A duração desta magia é indeterminada, desde que o mago mantenha sua

concentração para mantê-la.

Neutralizar veneno

Divina 4

Alcance: toque

Duração: instantânea

Esta magia anula quaisquer efeitos de venenos em ação dentro de um organismo, muito embora não consiga recuperar pontos de danos previamente causados.

Névoa fétida

Arcana 2

Alcance: raio de 10 metros + 3 metros/nível

Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível
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
Vapores sulfurosos e altamente venenosos são criados com esta magia, formando uma pesada e densa nuvem que se move num 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.

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.

Oração

Divina 3

Alcance: pessoal

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, +3/-3 no 14º e assim sucessivamente. 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 estiver, no momento, com 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 estiver entre 40 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 estiver com 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 abaixo)

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 km 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 tiver 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. Tudo e todos dentro da área ficam paralisados por todo o período que o tempo ficar congelado. 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 cm 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 paredes ou tetos como se este fosse um piso horizontal. É importante lembrar que os efeitos da gravidade ainda são sentidos, portanto objetos soltos nos bolsos ou na roupa do alvo podem se desprender e cair normalmente.

Pedra encantada

Arcana 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 as pedras sejam arremessadas ou se passe 1 hora, o que ocorrer primeiro.

Permanência

Arcana 8

Alcance: especial (ver abaixo)

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.

PES (*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 m. A magia não pode penetrar mais de 60 cm de pedra e é bloqueada até mesmo pela mais fina folha de chumbo. Esta percepção faz com que o mago comprehenda qualquer pensamento como se lhe fosse dito em voz alta, desde que o mago compartilhe o mesmo idioma que o alvo da magia.

Poça reflexiva

Arcana 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 conhecidos pelo clérigo e dentro da área de alcance da magia.

Porta dimensional

Arcana 4, divina 4

Alcance: 10 metros + 1 metro/nível

Duração: instantânea

Porta dimensional é uma forma menos poderosa de teletransporte. O conjurador abre uma porta de energia entre dois locais diferentes, levando consigo tudo o que portar de um lugar ao outro.

O conjurador deve conhecer o local de destino do portal antes de escolhê-lo e ele deve estar dentro do alcance máximo da magia.

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 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 cria ao ar livre (e somente ao ar livre), uma tempestade de insetos sob o controle do clérigo. Esses insetos 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.



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, Divina 1

Alcance: pessoal

Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível

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 a magia ao personagem.

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. Clérigos caóticos têm acesso à forma reversa desta magia, chamada Apodrecimento, que deteriora e apodrece alimentos com um toque.

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 assumam o peso de uma pluma e

caiam lentamente ao sabor dos ventos até o chão. Apenas alvos com até 100 kg 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.

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. Role 1d20 e compare com a lista abaixo para saber como o alvo reencarnará:

- | | |
|---------------------|------------------|
| 1. Anão | 11. Halfling |
| 2. Bugbear | 12. Grifo |
| 3. Lobo | 13. Minotauro |
| 4. Elfo Negro | 14. Ogro |
| 5. Elfo | 15. Sapo gigante |
| 6. Gnoll | 16. Orc |
| 7. Criatura abissal | 17. Hobgoblin |
| 8. Homem lagarto | 18. Troll |
| 9. Humano | 19. Wyvern |
| 10. Kobold | 20. Troglodita |

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 (determinado aleatoriamente). Quando um reflexo for atingido, será imediatamente dissipado.

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

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 dois níveis de mago até um máximo de 10d8. Esse primeiro alvo passará o raio para a criatura mais próxima, caso esta esteja a até 6 metros de distância. Esse alvo secundário também é atingido pelo relâmpago recebendo apenas 1d6 pontos de dano +1d6 pontos de dano a cada dois níveis de mago até um máximo de 10d6.

Caso esse alvo secundário esteja a até 6 metros de outra criatura (diferente do alvo original), esta também será atingida pelo relâmpago, recebendo

também 1d6 pontos de dano +1d6 pontos de dano a cada dois níveis de mago até um máximo de 10d6. O dano pode ser reduzido pela metade com uma jogada de proteção modificada pela Destreza. O mago não tem controle sobre o relâmpago depois que este atinge o primeiro alvo.

Remover medo

Divina 1

Alcance: especial (ver abaixo)

Duração: permanente

Esta magia tem dois efeitos: anula qualquer efeito de medo mágico ou não que esteja incidindo no alvo; ou concede aos alvos um bônus de +4 para qualquer jogada de proteção para resistir os 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.

Ressurreição

Divina 7

Alcance: toque

Duração: instantânea

Esta magia traz de volta a vida uma criatura que tenha morrido da mesma forma que uma magia reviver os mortos. No entanto não há limitação de tempo de morte nem período de recuperação, porém perderá 2 pontos de Constituição.

O clérigo apenas precisa de um pequeno pedaço do cadáver a ser ressuscitado para realizar a magia.

Restauração

Divina 7

Alcance: toque

Duração: instantânea

Esta magia concede ao clérigo a habilidade de restaurar níveis e pontos de atributos perdidos. Apenas 1 nível ou 1 ponto de atributo pode ser restaurado por vez.

Esta magia é extremamente extenuante para o clérigo. Após conjurá-la, ele perde todas as magias memorizadas e perde também a capacidade de



memorizar magias de círculo 7 ou maior por 1d6+1 dias.

A versão reversa desta magia, chamada Definhar, permite ao clérigo drenar 1 ponto de atributo ou 1 nível do alvo tocado. A versão reversa não possui os efeitos extenuantes da versão regular.

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 desta 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 num 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 +5 na CA e um bônus de +1 a cada três níveis acima do nível 5. Esse bônus não é cumulativo com o bônus de armadura,

sendo que somente o melhor bônus será considerado.

Runas explosivas

Arcana 3

Alcance: toque

Duração: permanente

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 apenas consegue saltar 3 metros pra trás e dois metros para cima ou vice-versa.

Santuário

Divina 1

Alcance: pessoal

Duração: 1d4 turnos + 1 turno/nível

Esta magia cria uma aura de proteção no clérigo, que faz com que todos aqueles com desejo de atacá-lo realizarem 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 levar e 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 m 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 quanto alto for.

Símbolo

Arcana 8, Divina 7

Alcance: especial (ver texto)

Duração: especial (ver texto)

Esta magia cria uma armadilha mágica dentro de uma runa que, ao ser lida ou ultrapassada, ativa instantaneamente. Os principais símbolos conhecidos são:

Símbolo do atordoamento: 150 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 100 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

Divina 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 de 1 hora por DV do alvo.

O boneco então é encantado e toma formas semelhantes ao alvo, sendo 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 ($8/4 = 2 + 1 = 3$).

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 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)

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. Esta pode conter ordens perigosas para 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 m x 3 m x 6 m, tornando essa área extremamente difícil de ser atravessada. O terreno ocupado pela teia se torna três vezes mais difícil de ser transposto.

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 $\frac{1}{4}$ 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 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

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 sem direito a uma jogada de proteção.

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

O mago cria uma luva mágica de eletricidade 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.

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. O movimento passa a ser dobrado, a iniciativa recebe um bônus de +10, além de um bônus de +2 na classe de armadura e um ataque extra.

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.

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 lista a seguir:

2d6	Resultado
2-6	A entidade se sente desrespeitada e nada revela ao mago.
7-9	A entidade se mostra indiferente, mas envia uma visão menor.
10-12	A entidade envia uma visão reveladora.

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 a 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 imbui o mago com o poder de voar, com deslocamento de 36 m por turno. O mestre deve rolar secretamente o 1d6 turnos adicionais, para que o jogador não saiba exatamente por quanto tempo seu poder de voo irá durar.

Wyvern vigia

Divina 2

Alcance: especial (ver texto)

Duração: especial (ver texto)

Esta magia cria um wyvern de neblina que vigia competentemente uma área de 3 metros de raio por até 8 horas ou até ser dissipado.

Qualquer criatura que adentrar essa área deve realizar uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou será paralisado pelo 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.

O wyvern pode ser detectado apenas com iluminação fraca (30% de chance) ou com boa iluminação (80% de chance).





Capítulo 9

Seção do mestre



Este capítulo traz informações importantes para o mestre, abordando tópicos com dicas de como conduzir uma sessão de um jogo old school, formas de evolução de personagens, tesouros, itens mágicos e monstros.

9.1. Mestrando um jogo old school

A função do mestre em um RPG old school é bastante diferente da função do mestre em um RPG moderno. A sua função enquanto mestre old school 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. Em um combate old school não existem passos de um metro e meio para que o personagem receba um bônus situacional “X” para aquele

monstro, naquela situação, naquela fase da lua. Em um combate old school 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 sua imaginação, mestre old school.

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; 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.

Um RPG old school como o Old Dragon é sobre exploração, observação e adivinhação. Existem ruínas abandonadas para serem exploradas, cobertas de pisos falsos e armadilhas 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, pois, 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 campanha old school usando o Old Dragon.

9.2. Evoluindo personagens

Normalmente os personagens iniciam o jogo no 1º nível, como pessoas inexperientes, jovens que acabaram de sair de suas casas e se deparam com um grande e misterioso mundo ao seu redor. Nesse passo, um dos principais objetivos que buscam é

experiência para se tornarem cada vez mais fortes e poderosos. Esse processo de aprendizado e de aperfeiçoamento é regido dentro do Old Dragon pelo sistema de concessão de pontos de experiência (XP). Sempre que um personagem acumular a quantidade de XP indicada para subir de nível na tabela de classe, ele adquire novas habilidades e aperfeiçoa outras tantas, como pontos de vida, jogadas de proteção, bônus de ataque e acesso a novas magias.

Mas como premiar com XP os seus jogadores? Como saber quanto cada um dos seus personagens deve receber em XP após a sessão de jogo?

O Old Dragon utiliza um sistema misto de experiência, que premia a interpretação do personagem 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, e devem ser somados ao longo da sessão de jogo e divididos entre todos os personagens que efetivamente participaram dos combates.

O XP individual é concedido a partir do desempenho interpretativo de cada jogador. O mestre deve analisar o quão boa foi a sua interpretação e conceder pontos de experiência de acordo. É importante levar em conta os principais pontos de formação de um personagem, como sua classe, alinhamento e raça.

O mestre também pode querer premiar com algum XP bônus outros elementos interessantes, como organização, heroísmo, e até mesmo boas ideias durante o jogo. Essa forma de premiação é inteiramente recomendável, desde que usada com moderação.

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. Esse tesouro 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. Esse percentual determina a quantidade de peças de ouro que serão encontradas na posse do monstro ou em seu covil.

T9-1: Jóias 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, tornozeleiras 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

Ainda, a critério do mestre, é possível a troca desse tesouro em peças de ouro por tesouro em forma de jóias 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 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 forjado por um mago neutro ou ordeiro, o item será perfeitamente

T9-2: Itens mágicos

1d100	Item mágico
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



estável e seguro, pois ele será um item de alinhamento ordeiro. Entretanto, se o item for forjado por um mago caótico, o item será instável, quase ilimitado em poder, 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 apenas magos poderosos são 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.

- 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, para o dano e para a iniciativa da arma 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 goblinóides, 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.

Ordeiras: podem ter uma ou mais habilidades especiais da tabela T9-3.

Caóticas: podem ter uma ou mais habilidades especiais da tabela T9-4.

- Itens de proteção mágicos

Uma armadura é um escudo mágico são forjados para dar mais proteção ao portador durante o combate, que é medida 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



T9-3: Armas ordeiras

1d10	Descrição
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	Detecta 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 10m 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.

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.

Armaduras /escudos mágicos +2: podem ativar a habilidade especial 1x ao dia.

Armaduras/escudos mágicos +3: podem ativar a habilidade especial 3x ao dia.

Armaduras/escudos mágicos +4: podem ativar a habilidade especial 5x ao dia.

- 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 suas 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



T9-4: Armas caóticas

1d6

Efeito 1

- 1 3x por dia paralisa um inimigo atingido, por uma rodada (jogada de proteção modificada pela Constituição nega este efeito).

- 2 Causa +2 pontos de dano contra um tipo específico de criatura ou contra criaturas de determinado alinhamento (ordeiras ou caóticas). Dá ainda uma penalidade de nas jogadas de moral da criatura equivalente ao seu bônus.

- 3 Lança a magia Relâmpago, causando 3d6 de dano em um acerto crítico.

- 4 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).

- 5 Conjura uma sombra para lutar ao seu lado por uma rodada, 3x ao dia.

- 6 Em caso de acerto crítico em um ataque, o alvo é decapitado.

Efeito 2

Em uma falha crítica, o portador é paralisado.

Caso a arma passe mais de uma semana sem matar uma criatura desse tipo específico, perderá temporariamente todos seus poderes.

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.

Em caso de falha crítica, o portador tem um nível drenado pela arma.

50% de chances de a sombra se voltar contra quem a conjurou.

Em caso de falha crítica, o portador é decapitado.

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, 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.



T9-5: Armaduras e escudos mágicos

1d10

Efeito

- 1 Teleporta o portador 10 m 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.

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.



T9-6: Poções mágicas

1d20

Poção

- 1 Clarividência
- 2 Cativar animais
- 3 PES
- 4 Constricção
- 5 Cura completa
- 6 Curar doenças
- 7 Curar ferimentos graves
- 8 Curar ferimentos leves
- 9 Curar ferimentos moderados
- 10 Encolher
- 11 Expandir
- 12 Força arcana
- 13 Forma espectral
- 14 Ilusão
- 15 Invisibilidade
- 16 Invulnerabilidade
- 17 Levitação
- 18 Resistência
- 19 Velocidade
- 20 Voo



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.



T9-7: Pergaminhos

1d100

Pergaminho

1-15 1º círculo arcano

16-20 1º círculo divino

21-35 2º círculo arcano

36-40 2º círculo divino

41-54 3ª círculo arcano

55-58 3º círculo divino

59-69 4º círculo arcano

70-73 4º círculo divino

74-82 5º círculo arcano

83-85 5º círculo divino

86-91 6º círculo arcano

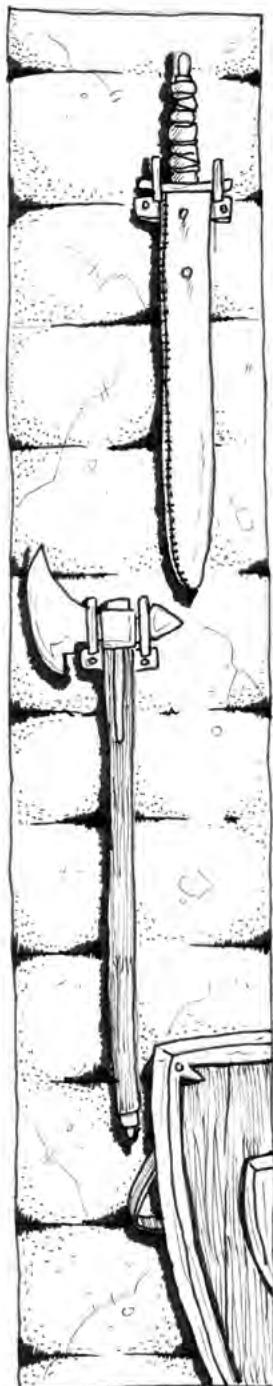
92-93 6º círculo divino

94-96 7º círculo arcano

97 7º círculo divino

98-99 8º círculo arcano

00 9º círculo arcano





T9-8: Anéis ordeiros

1d6

Anéis

- 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.

De todos os itens mágicos, os anéis são os mais perigosos, pois todos trazem consigo um pouco da essência de quem o forjou, sendo que o portador 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 T9-8; caso o anel seja caótico, o mestre deverá comparar o resultado do 1d6 com a tabela T9-9.

Os anéis mágicos e seus efeitos são conforme a tabela T9-10.

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.

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. Materiais como o ouro e o chumbo bloqueiam essa habilidade.

- Hastes mágicas

As hastes 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 inútil 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 da tabela T9-11 ou um efeito da tabela T9-12.



T9-9: Anéis caóticos

1d6

Anéis

- | | |
|---|---|
| 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 | Inconsequente: 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. |





T9-10: Anéis mágicos

1d10

Anéis

- 1 Armazenamento de magia
- 2 Bloqueio de magia
- 3 Controlar criaturas
- 4 Invisibilidade
- 5 Proteção
- 6 Regeneração
- 7 Resistência
- 8 Telecinesia
- 9 Três desejos
- 10 Visão de raio-X



T9-11: Varinhas mágicas

2d6

Varinha

- 2 Bola de fogo
- 3 Desintegrar
- 4 Lentidão
- 5 Mísseis 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





T9-12: Cetros mágicos

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

O alinhamento do criador da haste é determinante para que se possa determinar a quantidade de carga do item. 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 desta ser a última.

- 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.

T9-13: Cajados mágicos

1d6	Cajados
1	Chuva de meteoros
2	Mover a Terra
3	Oração
4	Parar o tempo
5	Reverter gravidade
6	Terremoto

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 reembalhadas 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:

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.

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.

Espadas

Ás: receba o XP para avançar até o próximo nível.

Rei: receba um item mágico (role aleatoriamente na tabela).

Rainha: recebe 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.

Ouros

Ás: o personagem recebe um mapa para um tesouro muito substancial.

Rei: o personagem recebe 5d6 jóias (role aleatoriamente na tabela).

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.

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 30% de chance 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.

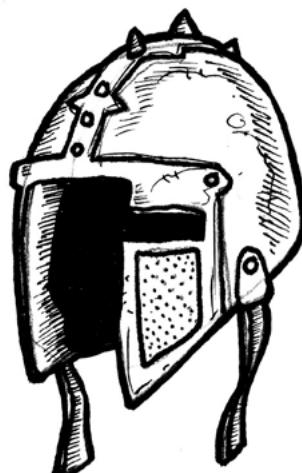
Buraco portátil (ordeiro): um pedaço de pano preto com cerca de 1,5 m de diâmetro, ele é, de fato, a boca de um buraco interdimensional com 3 metros de profundidade. Itens e pessoas podem cair dentro dele ou escalar uma vez que ele seja colocado no chão.

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”.

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.

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 m de escalada.

Manto da confusão (caótico): quando usado, esse item distorce a luz ao redor de seu portador, tornando sua localização depreciosa 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.

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 um passageiro, o tapete se move com deslocamento de 30 metros por turno.

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 1000 kg 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.

9.5. Monstros

Monstros são criaturas que habitam cavernas, florestas, pântanos, dentre tantos outros locais, que podem se opor ou se aliar aos aventureiros. Alguns monstros guardam grandes tesouros, o que justifica a empreitada de invadir e explorar os lugares em que habitam.

As estatísticas dos monstros têm os seguintes elementos:

Introdução: As primeiras informações referentes a um monstro são as mais básicas e englobam o seu nome, seu tamanho, seu alinhamento, e seu habitat.

Para determinar o tamanho de uma criatura é utilizada uma convenção, que possui as seguintes categorias: 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 indivíduo em separado. A premiação em tesouros é o correspondente em peças de ouro de um determinado percentual dos pontos de experiência conferidos pelo monstro. No caso de existir um tesouro de covil, o percentual representará a totalidade encontrada e não a parte por indivíduo.

Movimento: mostra a movimentação base da criatura, bem como eventuais tipos de movimentações diferentes.

Moral: demonstra o ânimo da criatura em permanecer em combate, representada por um valor de 2 a 12. 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 valor do dado superar o da moral, os monstros 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 (Carisma). Monstros podem ter alguns desses valores zerados, de modo que uma criatura com INT 0 é incapaz de raciocinar logicamente e ageunicamente por instinto.

Classe de armadura (CA): a classe de armadura representa a defesa da criatura, seja ela uma armadura natural ou de um equipamento, como um escudo, por exemplo.

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.

Dado de vida (DV): todo monstro possui o d8 como dado de vida base. Caso o monstro possua além do dado de vida um bônus, este deve ser somado ao total de PVs após a rolagem do dado. Se um monstro possuir 2D+2 ele possui em média 10 pontos de vida, uma vez que $4+4+2 = 10$. Ao lado da indicação da quantidade de DV do monstro consta a média e o total dos pontos de vida da criatura.

Resistência à magia (RM): a resistência à magia representa o percentual de chance que o monstro tem de resistir a uma magia lançada contra ele.



Redução de dano (RD): a redução de dano representa a quantidade de pontos de vida que serão absorvidas do total causado, a não ser que o monstro receba um tipo específico de dano.

Ataques: essa estatística mostra a forma como a criatura ataca usando a seguinte chave: Número de ataques, tipo de ataque, bônus de ataque (dano do ataque).

Por exemplo: 2 mordidas +4 (1d6+2) significa que o monstro tem dois ataques por turno quando resolver morder seus oponentes, sendo que cada mordida deve ser realizada com um bônus de ataque de +4. No caso de acerto, o dano causado por cada mordida é de 1d6+2.

Arak-Tachna

(Grande e Caótico | Subterrâneo)

Encontros: 1

Prêmios: 100% e 1d4 itens mágicos | 3.925 XP

Movimento: 8 m

Moral: 12

FOR 20 CON 17 SAB 16

DES 19 INT 14 CAR 17

CA: 22

JP: 7

DV: 16 (128/176)

RM: 50%

RD: 10/magia

Ataques:

- 2 garras +15 (3d8 + 5)
- 1 mordida +14 (2d6 + 2)
- 1 ferroada +12 (2d8 + 5 + veneno)

Arak-Tachna é uma criatura de origem desconhecida. 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.



Arak-Tachna.

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: 1x/dia, Arak-Tachna pode convocar e comandar todas as aranhas em um raio de 100 metros.

Teia: 3x/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.

Animais

Os animais possuem estatísticas diferentes das dos monstros, não necessitando de maiores explanações acerca da sua descrição e dos seus hábitos. Todos os animais possuem alinhamento neutro, moral 8 e constam da tabela na página seguinte.

Aparição

(Médio e Caótico Cemitério)

Encontros: 1d4

Prêmios: 5% e 1 item mágico 1.373 XP

Movimento: voo 10 m

Moral: 12

FOR 0 DES 15 CON 0

INT 19	SAB 12	CAR 18
CA: 15		
JP: 13		
DV: 9 (45/72)		
RD: 4/magia		
# Ataque:		
• 1 toque +8 (1d8 + dreno de nível)		

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.

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.

Aranha negra gigante

(Médio e Caótico Subterrâneo e Floresta)

Encontros: 1d3

Prêmios: Nenhum 235 XP

Movimento: 4 m escalada 6 m

Moral: 8

FOR 15	CON 12	SAB 10
DES 17	INT 0	CAR 2

CA: 14

JP: 15 +2 contra veneno

DV: 3 (18/27)

Ataques:

- 1 mordida +3 (2d6+3)
- 1 ferroada +3 (1d8+4 + veneno)



Nome	Águia	Antílope	Camelo	Cavalo
Tamanho	P	M	G	G
Encontros	1d3	3d10	1d10	1d10
Movimento	voo 25 m	16 m	10 m	12 m
Habitat	Montanha	Planície	Deserto	Planície
Atributos	FOR 10 DES 15 CON 12 INT 2 SAB 14 CAR 6	FOR 13 DES 16 CON 14 INT 2 SAB 12 CAR 6	FOR 16 DES 13 CON 16 INT 2 SAB 10 CAR 6	FOR 16 DES 13 CON 15 INT 2 SAB 12 CAR 6
CA	14	12	13	13
JP	14	16	16	16
DV	4 (24/36)	3 (21/30)	2 (16/22)	2 (14/20)
Ataques	2 garras +3 (1d6)	1 coice +3 (1d6+2)	1 coice +3 (1d6+2)	1 coice +3 (1d8+2)
XP	80	50	75	75

Nome	Crocodilo	Gorila	Lobo	Morcego
Tamanho	G	G	M	P
Encontros	1d4	1d6 covil 2d4	2d6 covil 3d6	1d100
Movimento	6 m nado 18 m	12 m	18 m	voo 9 m
Habitat	Pântano	Floresta	Planície	Subterrâneo
Atributos	FOR 15 DES 14 CON 11 INT 2 SAB 8 CAR 6	FOR 17 DES 14 CON 11 INT 8 SAB 6 CAR 6	FOR 10 DES 15 CON 12 INT 13 SAB 8 CAR 6	FOR 1 DES 16 CON 8 INT 2 SAB 14 CAR 4
CA	15	16	14	16
JP	14	14	16	16
DV	6 (30/48)	4 (20/32)	2 (12/18)	1 (4/7)
Ataques	1 mordida +5 (2d8+4)	1 mordida +4 (1d6+2) 2 pancadas (1d4+2)	1 mordida +2 (1d6)	1 mordida +0 (1d2)
XP	75	80	75	10



Nome	Pantera	Rato	Tubarão	Urso
Tamanho	G	P	G	G
Encontros	1d4	5d10	1d4	1d4
Movimento	20 m	8 m	nado 18 m	12 m
Habitat	Floresta	Qualquer	Mar	Floresta
Atributos	FOR 16 DES 18 CON 12 INT 8 SAB 8 CAR 6	FOR 1 DES 16 CON 8 INT 2 SAB 14 CAR 4	FOR 16 DES 18 CON 12 INT 8 SAB 8 CAR 6	FOR 16 DES 13 CON 14 INT 8 SAB 8 CAR 6
CA	16	11	19	19
JP	14	19	14	16
DV	4 (24/36)	1 P.V.	8 (48/80)	4 (28/40)
Ataques	1 mordida +5 (2d4) 2 garras +4 (1d4)	1 mordida +1 (1d2+doença)	1 mordida +8 (2d10)	1 mordida +3 (1d6) 2 garras +4 (1d4)
XP	240	1	875	240

A aranha negra gigante é conhecida por ser uma caçadora agressiva e por possuir uma ótima estratégia de combate. Seu corpo é negro recoberto por pelos grossos, curtos e levemente amarronzados.

A principal tática de combate envolve criar teias fortes e pegajosas em corredores estreitos e aguardar que suas vibrações, devido à passagem de uma vítima, alertem-na da presença de comida. A partir deste ponto, a aranha procura morder e imobilizar suas vítimas, para que possa ferroá-las. Com o ferrão, a aranha inocula um poderoso veneno que drena a resistência de suas vítimas.

Teia: para se soltar da teia, um personagem precisa ser bem sucedido em uma jogada de Força, ou ficará impossibilitado de se movimentar.

Veneno: personagens feridos pela ferroada da aranha devem realizar

uma jogada de proteção modificada pela Constituição para não terem esse atributo reduzido em 1d4 pontos. O teste deve ser realizado a cada hora até perder o efeito (no caso de sucesso), em caso de falha outros 1d4 pontos de Constituição serão drenados.

Salto: a aranha ataca saltando sobre suas vítimas, supreendendo-as e concedendo uma penalidade de -2 nas jogadas de surpresa.

Bandido humano

(Médio e Neutro Qualquer)

Encontros: 2d12

Prêmios: 10% 25 XP

Movimento: 6 m

Moral: 6

FOR 11 CON 9 SAB 10
DES 12 INT 9 CAR 10

CA: 13 (armadura de couro)

JP: 16

DV: 1 (4/7)

Ataques:

- 1 espada curta +2 (1d6)



- 1 arco curto +3 (ld6)

O bandido humano é o que há de mais comum à espreita os comerciantes e aventureiros pelas estradas. Vive de saquear caravanas e revender o produto de seu roubo para comprar armas e armaduras e, até mesmo sustentar sua família. Normalmente se organiza em bandos, para valer-se de ataques rápidos e surpreendentes.

Banshee

(Médio e Caótico Ruína)

Encontros: 1

Prêmios: 20% 1.225 XP

Movimento: voo 6 m

Moral: 10

FOR 10 CON 0 SAB 10

DES 14 INT 13 CAR 17

CA: 18

JP: 13



Banshee.

DV: 8 (40/64)

R.M: 30%

RD: 10/magia

Ataque:

- 2 garras +9 (2d6 + dreno de nível)

A banshee é um morto-vivo que assombra ruínas e que se alimenta da energia dos vivos. A banshee sempre tem alguma relação com a ruína que assombra, revivendo o terror de sua morte por toda a eternidade. Para efeitos de afastar mortos-vivos, a banshee deve ser tratada como um espectro.

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.

Basilisco

(Médio e Neutro Deserto)

Encontros: 1d6

Prêmios: 30% 555 XP

Movimento: 6 m

Moral: 9

FOR 16 CON 15 SAB 10

DES 10 INT 3 CAR 9

CA: 16

JP: 14

DV: 6 (42/60)

Ataques:

- 1 mordida +6 (1d8+3)

O basilisco é um réptil que petrifica suas vítimas com o olhar. Essa é a sua principal arma, posto que prefere incapacitar suas vítimas para só depois partir para o ataque direto. Habitante dos

desertos, esse réptil possui a capacidade de se camuflar para pegar suas vítimas despreparadas.

Olhar petrificante: uma criatura que olha nos olhos do basilisco é permanentemente petrificada. Para evitar essa petrificação é necessário uma jogada de proteção modificada pela Constituição.

Besouro de fogo gigante

(Grande e Neutro Planície)

Encontros: 1d8 covil 2d6

Prêmios: nenhum 25 XP

Movimento: 6 m

Moral: 7

FOR 10 CON 11 SAB 10

DES 11 INT 0 CAR 7

CA: 16

JP: 16

DV: 1+2 (7/10)

Ataques:

- 1 mordida +1 (2d4)

Esse inseto gigante vive em tocas nas planícies, onde passa os dias caçando e defendendo seus territórios. Possui uma carapaça poderosa e brilhosa, de um vermelho lustroso que chega a irradiar fontes de luzes mais fortes, característica essa que inclusive que o batizou.

Esse besouro costuma ser capturado ainda filhote e domado para se transformar em montaria de criaturas pequenas, como kobolds e goblins.

Bugbear

(Médio e Caótico Montanha e Subterrâneo)

Encontros: 2d4 covil 5d4

Prêmios: 10% covil 25% 175 XP

Movimento: 5 m

Moral: 9

FOR 15 CON 13 SAB 10

DES 12 INT 10 CAR 9

CA: 13 (armadura de couro)

JP: 15

DV: 3+1 (18/27)

Ataques:

- 1 maça +4 (1d8+2)
- 1 lança +3 (1d6+2)

Esse astuto goblinoide alto e forte 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 amarelo ou vermelho terroso, quase sempre coberto por roupas roubadas e peles de caça.

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.

Carniçal

(Médio e Caótico Cemitério)

Encontros: 2d10

Prêmios: 100% 125 XP

Movimento: 6 m

Moral: 9

FOR 14	CON 12	SAB 12
--------	--------	--------

DES 10	INT 9	CAR 3
--------	-------	-------

CA: 13

JP: 15

DV: 2 (12/18)

Ataques:

- 1 pancada +2 (1d4+2)

- 1 mordida +1 (1d6+2 + paralisão)

O carniçal é um morto-vivo que se alimenta exclusivamente dos restos mortais de outras criaturas. Geralmente habita cemitérios e locais do gênero. Uma



Bugbear

criatura mordida por um carniçal deve ser bem sucedida em uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou ficará paralisada por 1d4 turnos.

Um carniçal é imune a magias de enfeitiçar, sono, frio, medo, venenos e outros efeitos que necessitem de alvos vivos.

Cavalo de batalha

(Grande e Neutro Planície)

Encontros: domesticado apenas

Prêmios: nenhum 145 XP

Movimento: 12 m

Moral: 9

FOR 16	CON 17	SAB 12
DES 15	INT 6	CAR 10

CA: 15

JP 15

DV: 3 (24/33)

Ataques:

- 1 coice +3 (1d8+3)

O cavalo de batalha é um animal treinado para a guerra. Mais corajoso que os demais, não teme quando seu mestre o conduz em direção a uma parede de escudos em um campo de batalha, mesmo que isso signifique a sua morte.

Cria estelar de Cthulhu

(Grande e Caótico Qualquer)

Encontros: 2d6

Prêmios: 50% e 1d6 itens mágicos 1.295 XP

Movimento: 12 m voo 15 m

Moral: 10

FOR 14	CON 10	SAB 16
DES 12	INT 12	CAR 12

CA: 19

JP: 12

DV: 8+8 (48/72)

RM: 25%

RD: 10/magia

Ataques:

- 2 garras +12 (2d8+2)

As crias estelares de Cthulhu têm aparência idêntica à de seu senhor, porém em tamanho menor. Essas criaturas, além de proteger R'lyeh, ainda servem de arautos de Cthulhu perante os cultistas.

Habilidades especiais: visão na penumbra 30m e visão no escuro 18m.

Choque mental: 3x ao dia, a cria estelar de Cthulhu pode enviar um pulso caótico que afeta as mentes das criaturas ao seu redor, que devem fazer uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria ou cairão inconscientes por 1d6 turnos.

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.

Criatura abissal

(Médio e Caótico Mar)

Encontros: 2d6

Prêmios: 15% 555 XP

Movimento: 6 m nadando 8 m

Moral: 9

FOR 14	CON 10	SAB 10
DES 12	INT 14	CAR 9

CA: 16

JP: 14

DV: 6 (30/48)

Ataques:

- 1 lança +7 (1d6+2)

A criatura abissal (seu nome real permanece desconhecido) é um ser cuja aparência mistura a de um humanoide e a de um peixe, sendo bípede, com dois braços, porém com guelras e escamas. É bastante inteligente e organizada, formando bandos e atacando vilas de pescadores e casas próximas a fontes de água salgada. Lendas contam que as criaturas abissais são arautos do temível Leviatã, uma entidade caótica que vive nas profundezas do oceano, e que procriam com humanos para perpetuar a espécie em troca de benefícios aos pescadores de uma determinada região.

Aquática: uma criatura abissal pode respirar normalmente enquanto submersa. Como a água é seu ambiente natural, as criaturas abissais são inimigos terríveis quando atacando



submersas. Se valendo da possibilidade de atacar pelas três dimensões, as criaturas abissais cercam suas vítimas por todos os lados, nadando a uma velocidade impressionante.

Cthulhu

(Colossal e Caótico Qualquer)

Encontros: 1

Prêmios: 150% e 1d10 itens mágicos
18.200 XP

Movimento: 35 m voo 20 m

Moral: 12

FOR 42	CON 31	SAB 27
DES 10	INT 32	CAR 29

CA: 48

JP: 1

DV: 35 (525/630)

RM: 90%

RD: 100/magia, prata ou caos

Ataques:

- 2 garras +45 (4d8+16 + toque devastador)

O grande Cthulhu é uma criatura inimaginável, com um corpo robusto de humanoide de aproximadamente 35 metros de altura, um par de gigantescas asas de morcego que brotam na altura de suas escápulas. Em sua descomunal cabeça de octópode pendem amiúde tentáculos fortes e repletos de ventosas que cobrem o que quer que venha a ser sua boca e queixo.

Considerado o arauto dos deuses antigos, Cthulhu é reverenciado em cultos secretos e profanos, com diversos sacrifícios feitos em seu nome. Cthulhu habita a cidade submersa de R'lyeh, onde se encontra em um estado entre os sonhos e a morte, destinado a despertar quando as estrelas estiverem certas. Dentre os tantos servos de Cthulhu estão os shoggoths e as crias estelares de Cthulhu.

Habilidades especiais: visão ilimitada no escuro e na penumbra.

Aura de insanidade: toda criatura que entrar em contato direto com Cthulhu enlouquece imediatamente, sem direito

a uma jogada de proteção.

Toque devastador: toda criatura tocada por Cthulhu deve fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou ter 1d10 pontos de Força, Destreza e Constituição drenados.

Distorcer realidade: o caos que emana do grande Cthulhu tem a capacidade de distorcer a realidade ao seu redor, de modo que pode alterar o funcionamento de magias, itens mágicos e até mesmo de elementos que aparentemente estão além do seu poder, como o passar do tempo, a gravidade e até mesmo as dimensões e ângulos das coisas ao seu redor.

Afastar a ordem: Cthulhu pode afastar 1d10 criaturas ordeiras como um clérigo de nível 20 afasta mortos-vivos, sendo que um esqueleto equivale a uma criatura de 5 DV, um zumbi equivale a uma criatura de 6 DV e assim sucessivamente, até o máximo de uma criatura com 12 DV, que equivale a um vampiro. 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.

Regeneração: Cthulhu regenera 50 PVs por turno, desde que o dano não tenha sido causado por um item ordeiro. Neste caso, a regeneração será de 25 PVs por turno.

Controlar criaturas: Cthulhu é capaz de controlar 1d10 criaturas caóticas em um raio de 1 km. Para resistir, é preciso ser bem sucedido em uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria.

Magia: Cthulhu é capaz de lançar à vontade todas as magias existentes.

Sonhos: Cthulhu se comunica através dos sonhos daqueles que com ele se envolvem, mandando mensagens e ordens para seus cultistas.



Cthulhu.

Old Dragon



Cubo gelatinoso

(Médio e Neutro Subterrâneo)

Encontros: 1

Prêmios: 10% 280 XP

Movimento: 4 m

Moral: 12

FOR 16	CON 15	SAB 12
DES 13	INT 2	CAR 6

CA: 12

JP: 14 +2 contra ácido

DV: 4 (28/40)

Ataques:

- 1 pancada +4 (1d4 + ácido)

Esse ser gelatinoso em formato de cubo é praticamente invisível à baixa luminosidade devido ao seu aspecto translúcido.

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.

Doppelganger

(Médio e Ordeiro Qualquer)

Encontros: 1d6

Prêmios: 30% 320 XP

Movimento: 9 m

Moral: 8

FOR 12	CON 12	SAB 14
DES 13	INT 13	CAR 13

CA: 13 (armadura de couro)

JP: 16

DV: 4 (24/36)

Ataque:

- 1 pancada +5 (1d6+1)

O doppelganger é uma criatura que tem a habilidade de assumir a forma daqueles que encontra. Quando na sua forma original, o doppelganger é vagamente humanoide, porém magro e frágil, com pele pálida, sem pelos e com olhos amarelos e esbugalhados.

Detectar pensamentos: o doppelganger pode tentar detectar os pensamentos de qualquer criatura inteligente.

Metamorfose: o doppelganger pode assumir a forma de qualquer humanoide médio ou menor. Quando morto, o doppelganger retorna à forma original.

Dragão

Dragões são répteis quadrúpedes alados de imenso poder, estando dentre as criaturas mais temidas. O alinhamento e o habitat natural de um dragão variam de acordo com a sua cor. Geralmente são criaturas solitárias, a não ser quando se trata de uma fêmea com sua prole.

A idade dos dragões tem influência determinante para a criatura, de modo que, além de determinar muitas de suas habilidades, ainda determina sua forma de agir. As habilidades de acordo com a idade constam na tabela T9-14.

Filhotes de dragão são medrosos e covardes. Durante o combate, buscam sempre atacar rápido e fugir rápido, sendo sempre espalhafatosos e barulhentos. Durante um combate com um filhote de dragão, existe 10% de chance de o barulho atrair a atenção da mãe do filhote. Dragões jovens ainda mantêm um pouco da covardia, em especial em relação a grupos mais fortes, no entanto, como já não está mais sob a tutela da mãe, tendem a atacar rapidamente e fugir.

Dragões imaturos são corajosos e inconsequentes, extremamente agressivos e violentos, em especial em relação a grupos bem fracos



T9-14 Dragões e suas idades

Idade	Filhote (0-50)	Jovem (51-200)	Imaturo (201-350)	Adulto (351-500)
CA	8	14	20	26
DV	5	8	11	14
JP	16	14	13	11
RM	-	-	10%	25%
RD	-	-	5/mágica	10/mágica
Mov.	5 m -	10 m -	20 m voo 10 m	25 m voo 20 m
Ataques	2 garras +7 (1d6+2) 1 mordida +6 (1d8+1)	2 garras +14 (2d6+4) 1 mordida +12 (2d8+2)	2 garras +21 (3d6+6) 1 mordida +12 (2d8+2)	2 garras +28 (4d6+12) 1 mordida +18 (3d8+3)
Baforada	-	-	2d6 de dano, renova a cada 2d6 turnos	3d6 de dano, renova a cada 2d4 turnos
Tesouro	50% 405 XP	60% e 1d4 itens mágicos 945 XP	70% e 1d6 itens mágicos 1.955 XP	80% e 1d6 itens mágicos 3.075 XP
Moral	6	8	10	12

Idade	Velho (501-750)	Antigo (751-1.000)	Ancião (1.001 - ?)
CA	32	38	44
DV	17	21	24
JP	8	6	2
RM	40%	55%	70%
RD	15/mágica	20/mágica	25 / mágica
Mov.	30 m voo 25 m	30 m voo 30 m	30 m voo 35 m
Ataques	2 garras + 35 (5d6+18) 1 mordida +24 (4d8+4)	2 garras +42 (6d6+24) 1 mordida +30 (5d8+5)	2 garras +49 (7d6+30) 1 mordida +36 (6d8+6)
Baforada	4d6 de dano, renova a cada 1d8 turnos	5d6 de dano, renova a cada 1d6 turnos	6d6 de dano, renova a cada 1d4 turnos
Tesouro	90% e 1d8 itens mágicos 4.325 XP	100% e 1d8 itens mágicos 6.525 XP	110% e 1d10 itens mágicos 8.275 XP
Moral	12	12	12





T9-15 Dragões e suas cores

Dragão	Negro	Branco	Azul
Alinhamento	Caótico	Neutro	Neutro
Habitat	Pântano	Geleira	Planície e Deserto
Baforada	Linha de ácido	Cone de gelo	Linha de eletricidade
Magia	mago 1 (velho), mago 2 (antigo), mago 3 (ancião)	mago 1 (antigo), mago 2 (ancião)	mago 1 (velho), mago 2 (antigo), mago 3 (ancião)
Tamanho	pequeno (filhote), médio (jovem e imaturo), grande (adulto e velho) e imenso (antigo e ancião)	pequeno (filhote), médio (jovem, imaturo e adulto), grande (velho e antigo) e imenso (ancião)	pequeno (filhote), médio (jovem e imaturo), grande (adulto e velho) e imenso (antigo e ancião)

Atributos

Filhote	FOR 11 DES 10 CON 3 INT 8 SAB 11 CAR 8	FOR 11 DES 10 CON 13 INT 6 SAB 11 CAR 6	FOR 13 DES 10 CON 13 INT 10 SAB 11 CAR 10
Jovem	FOR 15 DES 10 CON 15 INT 10 SAB 11 CAR 10	FOR 15 DES 10 CON 15 INT 6 SAB 11 CAR 6	FOR 17 DES 10 CON 15 INT 12 SAB 13 CAR 12
Imaturo	FOR 19 DES 10 CON 17 INT 12 SAB 13 CAR 12	FOR 19 DES 10 CON 17 INT 8 SAB 11 CAR 10	FOR 23 DES 10 CON 19 INT 14 SAB 15 CAR 14
Adulto	FOR 23 DES 10 CON 19 INT 12 SAB 13 CAR 12	FOR 23 DES 10 CON 19 INT 10 SAB 11 CAR 12	FOR 27 DES 10 CON 21 INT 16 SAB 17 CAR 16
Velho	FOR 29 DES 10 CON 21 INT 14 SAB 15 CAR 14	FOR 29 DES 10 CON 21 INT 12 SAB 13 CAR 12	FOR 31 DES 10 CON 23 INT 18 SAB 19 CAR 18
Antigo	FOR 33 DES 10 CON 23 INT 16 SAB 17 CAR 16	FOR 33 DES 10 CON 23 INT 14 SAB 15 CAR 14	FOR 35 DES 10 CON 25 INT 20 SAB 21 CAR 20
Ancião	FOR 35 DES 10 CON 25 INT 18 SAB 19 CAR 18	FOR 35 DES 10 CON 25 INT 14 SAB 15 CAR 16	FOR 37 DES 10 CON 27 INT 20 SAB 11 CAR 20



Dragão	Vermelho	Verde	Dourado
Alinhamento	Caótico	Caótico	Ordeiro
Habitat	Montanha	Floresta	Todos
Baforada	Cone de fogo	Cone de gás	Cone de fogo
Magia	mago 1 (adulto), mago 2 (velho), mago 3 (antigo), mago 4 (ancião)	mago 1 (antigo), mago 2 (ancião)	mago 1 (adulto), mago 2 (velho), mago 3 (antigo), mago 4 (ancião)
Tamanho	Médio (filhote), grande (jovem e imaturo), imenso (adulto e velho) e colossal (antigo e ancião)	Pequeno (filhote), médio (jovem e imaturo), grande (adulto e velho) e imenso (antigo e ancião)	Médio (filhote), grande (jovem e imaturo), imenso (adulto e velho) e colossal (antigo e ancião)

Atributos

Filhote	FOR 17 DES 10 CON 15 INT 10 SAB 11 CAR 10	FOR 13 DES 10 CON 13 INT 10 SAB 11 CAR 10	FOR 17 DES 10 CON 15 INT 14 SAB 15 CAR 14
Jovem	FOR 25 DES 10 CON 17 INT 12 SAB 13 CAR 12	FOR 17 DES 10 CON 15 INT 12 SAB 13 CAR 12	FOR 25 DES 10 CON 17 INT 16 SAB 17 CAR 16
Imaturo	FOR 31 DES 10 CON 21 INT 14 SAB 15 CAR 14	FOR 23 DES 10 CON 19 INT 14 SAB 15 CAR 14	FOR 31 DES 10 CON 21 INT 18 SAB 19 CAR 18
Adulto	FOR 33 DES 10 CON 21 INT 16 SAB 19 CAR 16	FOR 27 DES 10 CON 21 INT 16 SAB 17 CAR 16	FOR 33 DES 10 CON 21 INT 20 SAB 21 CAR 20
Velho	FOR 35 DES 10 CON 25 INT 20 SAB 21 CAR 20	FOR 31 DES 10 CON 23 INT 18 SAB 19 CAR 18	FOR 39 DES 10 CON 25 INT 24 SAB 25 CAR 24
Antigo	FOR 39 DES 10 CON 29 INT 24 SAB 25 CAR 24	FOR 35 DES 10 CON 25 INT 20 SAB 21 CAR 20	FOR 43 DES 10 CON 29 INT 28 SAB 29 CAR 28
Ancião	FOR 41 DES 10 CON 31 INT 24 SAB 25 CAR 24	FOR 37 DES 10 CON 27 INT 20 SAB 21 CAR 20	FOR 45 DES 10 CON 31 INT 30 SAB 31 CAR 30

que ele. Tendem a aterrorizar regiões determinadas, como a um reino ou a um feudo.

Dragões adultos são caçadores natos. Como é nessa fase que começam a acumular grandes fardos de tesouro, tendem a estabelecer um ninho e dominar a região ao redor. Nesse ponto, a presença de um dragão é absolutamente aterrorizante. Personagens que entram em contato direto com um dragão adulto ou mais velho deverão fazer uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria ou ficarão apavorados.

Dragões velhos são intolerantes e já não tendem a abandonar muito o ninho, dominando criaturas que vivem na região, que prestam reverência e trazem oferendas para aplacar a fome de seu senhor. Dragões antigos se tornam senhores de muitas terras, exercendo seu domínio sobre uma vasta região, tendo inclusive nobres sob o seu comando.

Dragões anciões são extremamente caprichosos, possuem tanto poder e são tão confiantes desse poder que nunca saem do ninho, passando boa parte do tempo adormecidos.

A cor de um dragão também é muito importante, pois ela determina diversas outras habilidades, além de também influenciarem em seu comportamento. Esses elementos constam da tabela T9-15.

Dragões negros vivem em pântanos e buscam se camuflar, em especial deixando seu corpo submerso, apenas com sua cabeça para fora da água, preferindo regiões com pouca vegetação alta para poder voar. Dragões negros, apesar de agressivos, tendem a preservar a sua vida e a sua prole. Dragões negros são imunes a todos os efeitos de ácido.

Dragões brancos, os menos inteligentes da espécie, habitam os ermos gélidos do mundo. Sempre preferem ataques

súbitos e rápidos, matando apenas para sobreviver e para proteger a prole, nunca por prazer. Dragões brancos são imunes a todos os efeitos de gelo e frio.

Dragões azuis vivem em desertos, onde constroem cavernas para estocar seus tesouros. Quando entocados, buscam atrair viajantes para seus ninhos para matá-los e roubar o tesouro que carregam, sendo particularmente atraídos por safiras. Um dos membros do grupo geralmente é mantido vivo por algum tempo, para servir de entretenimento para o dragão. Dragões azuis são imunes a todos os efeitos de eletricidade.

Dragões vermelhos habitam regiões montanhosas e são tão confiantes que raramente avaliam a situação antes de partir para o ataque. Sua crueldade é sem paralelo entre os dragões, sendo que frequentemente está caçando criaturas para aterrorizar, torturar e matar. Dragões vermelhos são imunes a todos os efeitos de fogo.

Dragões verdes vivem em florestas e atacam todo e qualquer tipo de criatura. Ao perceber uma vítima em potencial, o dragão verde a persegue sorrateiramente, esperando pela oportunidade ideal de atacar. Se a vítima parecer mais fraca, o dragão verde se faz notar subitamente; ele sente prazer em provocar terror. Dragões verdes gostam de conversar com aventureiros, para saber de seus hábitos e costumes, perguntando também das regiões próximas, sempre buscando oportunidade de acumular mais tesouros. Dragões verdes são imunes a todos os efeitos de veneno.

Dragões dourados geralmente negociam antes de lutar. Habitantes de planícies, todos os dragões dourados possuem a capacidade de assumir forma humanoide à vontade. Diferentemente dos demais dragões, os dourados não costumam matar por prazer, sendo que existem relatos de dragões dourados



auxiliando aventureiros para combater algum tipo de criatura. No entanto, são tão gananciosos quanto qualquer outro dragão, buscando o acúmulo de riquezas em toda e qualquer oportunidade. Dragões dourados são imunes a todos os efeitos de fogo.

Elfo negro

(Médio e Caótico Subterrâneo)

Encontros: 1d6

Prêmios: 25% e 1d4 itens mágicos 1.085 XP

Movimento: 9 m

Moral: 10

FOR 13 CON 12 SAB 14

DES 16 INT 12 CAR 10

CA: 17 (cota de malha élfica)

JP: 13

DV: 8 (48/72)

Ataques:

- 1 espada longa +9 (1d8+1 + veneno)
- 1 adaga +7 (1d4+1 + veneno)

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 traiçoeiros, se tornando a grande ameaça do subterrâneo. Apesar de serem bastante organizados em sociedades matriarcais, o caos impera nas cidades dos elfos negros, com traidores espreitando em todos os lugares.

Habilidade especial: visão no escuro de até 300 m.

Veneno: uma criatura atingida por uma arma de um elfo negro deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou cair 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.

Espectro

(Médio e Caótico Cemitério)

Encontros: 1d6

Prêmios: 5% e 1 item mágico 2.375 XP

Movimento: voo 10 m

Moral: 10

FOR 0 CON 0 SAB 13

DES 18 INT 17 CAR 16

CA: 13

JP: 13

DV: 12 (60/96)

RD: 5/magia

Ataque:

- 1 toque +8 (1d10 + dreno de Constituição)

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.

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.

Esporo de gás

(Pequeno e Neutro Subterrâneo)

Encontros: 1d4

Prêmios: nenhum 37 XP

Movimento: -

Moral: 12

FOR 10 CON 1 SAB 1

DES 8 INT 0 CAR 1

CA: 10

JP: 18

DV: 1 PV

Ataques: nenhum

Essa planta atormenta a vida de aventureiros inexperientes que não são capazes de identificar sua verdadeira natureza. Esporos são bolas flutuantes repletas de esporos e gás, que são perigosamente parecidos com Tiranos oculares.

Essa confusão já causou a ruína de muitos grupos de aventureiros por conta dos esporos infecciosos que espalham ao explodir.

Esporos: quando destruído, um esporo lança a até 10 metros de distância 1d4+1 esporos minúsculos, que são aspirados e se alojam no corpo de seus hospedeiros. Em questão de 1d6 dias, esses esporos alojados vão se desenvolver e se multiplicar, até matarem o hospedeiro e se libertarem, recomeçando novamente o ciclo de morte e infecção.

Um alvo infectado pelos esporos deve ser bem sucedido em uma jogada de proteção no momento da infecção ou estará definitivamente condenado, exceto se os esporos forem mortos por magia. O mestre deve realizar essa jogada de proteção de forma secreta para que o jogador não saiba da real condição de seu personagem.

Esqueleto

(Médio e Caótico Qualquer)

Encontros: 1d12

Prêmios: nenhum 25 XP

Movimento: 6 m

Moral: 12

FOR 13 CON 0 SAB 10

DES 13 INT 0 CAR 1

CA: 13 (armadura de couro)

JP: 18

DV: 1 (5/8)

Ataques:

- 1 espada longa +1 (1d6+1)

- 2 garras +1 (1d4+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.

Esqueletos são imunes a magias de enfeitiçar, sono, frio, medo, veneno e outros efeitos que necessitem de alvos vivos.

Esqueleto guerreiro

(Médio e Caótico Qualquer)

Encontros: 2d6

Prêmios: 10% 110 a 300 XP

Movimento: 9m

Moral: 12

FOR 14 CON 0 SAB 0

DES 14 INT 0 CAR 1

CA: 16 (cota de malha)

JP: variável

DV: variável

Ataques:

- 1 espada longa - variável

A origem do esqueleto guerreiro é desconhecida. O que se sabe é que se trata de um guerreiro que batalhou em uma guerra ocorrida há muitos séculos, sendo reanimado de alguma forma. Geralmente habita o local em que essa batalha ocorreu, em uma eterna repetição do fatídico dia em que foi morto e reanimado. Um esqueleto guerreiro quando atingido por armas de corte ou de perfuração sofre apenas metade do dano causado.



O esqueleto guerreiro funciona exatamente como um homem de armas do nível 2 ao 5. Seu dado de vida é o d10, a sua base de ataque e sua jogada de proteção equivalem às de um homem de armas do nível respectivo:



T9-16: Esqueleto Guerreiro

Nível/DV	B.A. e Dano	JP	XP
2 (10/16)	+2 (1d8+1)	16	90
3 (15/24)	+3 (1d8+1)	16	150
4 (20/32)	+4 (1d8+1)	15	155
5 (25/40)	+5 (1d8+1)	15	380

Esqueletos guerreiros dos níveis 2 e 3 são afastados como se fossem inumanos, enquanto os dos níveis 4 e 5 são afastados como aparições.

Ainda, alguns esqueletos guerreiros são envoltos em chamas, sendo que qualquer criatura que entre em combate corpo-a-corpo com esse esqueleto guerreiro, deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela Destreza para cada turno em que permanecer próximo ao esqueleto guerreiro, ou levará 1d4 pontos de dano de fogo por turno. Esse tipo de esqueleto guerreiro é imune a todo tipo de dano que envolve fogo.

Esqueletos guerreiros são imunes a magias de enfeitiçar, sono, frio, medo, veneno e outros efeitos que necessitem de alvos vivos.

Gigante de gelo

(Grande e Caótico Geleira)

Encontros: 1d2 covil 1d4

Prêmios: 25% 2 itens mágicos 1.300 XP

Movimento: 11 m

Moral: 9

FOR 22 CON 18 SAB 11

DES 14 INT 8 CAR 13

CA: 17

JP: 12 +5 contra gelo

DV: 10+2 (92/122)

Ataques:

- 1 machado +12 (4d6+6)
- 1 rocha arremessada +6 (3d6)

Medindo em torno de 4,5m e pesando em torno de uma tonelada, o gigante de gelo é um humanoide que vive nos ermos gélidos do mundo. Sua organização é tribal e normalmente grupos partem para caçar. Geralmente iniciam combates atacando à distância, arremessando imensas rochas. Só então partem para o combate direto.

Goblin

(Pequeno e Caótico Planície e Subterrâneo)

Encontros: 2d4 covil 6d10

Prêmios: 10% covil 20% 25 XP

Movimento: 4 m

Moral: 6

FOR 11 CON 12 SAB 9

DES 13 INT 10 CAR 6

CA: 13 (armadura de couro)

JP: 16

DV: 1 (6/9)

Ataques:

- 1 espada curta +2 (1d6)
- 1 lança pequena +1 (1d4)

Esse tipo goblinoide covarde se organiza em bando e vive em planícies e em





Gigante de Gelo.

Old Dragon



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 rugosa e pegajosa, olhos esbugalhados e maxilar avantajado, quase sempre prognata e com presas externas. Suas orelhas são pontudas e no alto 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.

Golem

(Tamanho variável e Neutro Qualquer)

Encontros: 1

Prêmios: nenhum 2.730 XP

Movimento: 6 m

Moral: 12

FOR 18	CON 15	SAB 5
DES 6	INT 3	CAR 3

CA: 13

JP: 14

DV: 5+4 (39/54)

Ataques:

- 2 pancadas +7 (2d8+4)

Um golem é um corpo inanimado contendo um espírito elemental aprisionado por um usuário de magia que passa a ser seu senhor. Sem sombra de dúvidas os golens são os constructos mais conhecidos e estão dentre os mais temidos. Eles são construídos de maneiras variadas e existem várias versões de inúmeras matérias-primas, sendo as mais comuns a carne, pedra e o aço.

Golem de carne:

Os golens de carne têm aspecto humanoide, com aproximadamente 2m de altura. Na maioria das vezes são formados a partir de partes de diversos corpos diferentes. Sua pele varia entre tons esverdeados e amarelados devido à

sua decomposição. Esses golens exalam um odor de carne morta, animais dificilmente os seguirão e é comum serem confundidos com algum tipo de morto-vivo, ainda mais porque se movem devagar e como quem está sem equilíbrio ou cambaleando prestes a cair.

Golem de aço:

Os golens de aço são construídos a partir de peças de aço, formando uma construção humanoide com uma armadura completa e aproximadamente 2,5 metros de altura. Devido ao seu peso, o golem de aço pode desequilibrar criaturas ao seu redor com uma pisada no solo. Criaturas adjacentes devem fazer uma jogada de proteção modificada pela Destreza ou perderão o equilíbrio.

Golem de pedra:

Os golens de pedra têm um corpo humanoide feito de pedra. Medindo em torno de 2,5 metros de altura, essas criaturas muitas vezes carregam runas e outros entalhes simbólicos em seu corpo. Os golens de pedra podem se misturar às pedras de uma parede 1x ao dia, ficando absolutamente indetectáveis.

Imunidades: todos os efeitos mentais, a sono, veneno, paralisia, doença, morte, dreno de energia e sangue, acertos críticos e a todos os efeitos que exigam uma jogada de proteção modificada pela Constituição para resistir.

Grifo

(Grande e Ordeiro Colina)

Encontros: 2d8

Prêmios: 20% 670 XP

Movimento: 10 m voo 35 m

Moral: 8

FOR 18	CON 16	SAB 11
DES 15	INT 10	CAR 11

CA: 17

JP: 12

DV: 7 (56/77)

Ataques:

- 1 mordida +8 (2d6+6)
- 2 garras +5 (1d4+4)

O grifo é uma criatura majestosa que possui as características físicas de um leão e de uma águia. Um grifo, apesar de não ser capaz de falar, é capaz de entender a língua comum.

Hidra

(Imenso e Neutro Pântano)

Encontros: 1

Prêmios: 10% 250 XP + 200 XP por cabeça

Movimento: 12 m

Moral: 9

FOR 21 CON 20 SAB 11

DES 12 INT 1 CAR 10

CA: 15 (5-6 cabeças), 17 (7-8 cabeças), 19 (9-10 cabeças), 21 (11-12 cabeças)

JP: 15 (5-6 cabeças), 13 (7-8 cabeças), 12 (9-10 cabeças), 11 (11-12 cabeças)

DV: 5 (50/75) (5-6 cabeças), 7 (60/81) (7-8 cabeças), 9 (70/97) (9-10 cabeças), 11 (80/113) (11-12 cabeças)

Ataques:

- 1 mordida por cabeça +6 (1d10+3 de dano) (5-6 cabeças), +10 (1d10+5 de dano) (7-8 cabeças), +14 (1d10+8 de dano) (9-10 cabeças), +16 (1d10+10 de dano) (11-12 cabeças)

A hidra é uma criatura que habita as regiões pantanosas e é extremamente agressiva. A única forma de matá-la é destruindo seu corpo ou cortando todas suas cabeças. Para cortar uma cabeça, o jogador deverá declarar especificamente essa intenção. Cada cabeça, individualmente, possui um bônus de +5 na CA. Cada cabeça possui uma quantidade de pontos de vida equivalente ao total da criatura dividido pela quantidade de cabeças que possui.

A perda de uma das cabeças causa dano ao corpo equivalente à metade da totalidade dos pontos de vida da cabeça. Cada vez que uma cabeça é serrada, duas novas brotam do lugar em 1d4 turnos. Uma hidra nunca pode ter mais do que o dobro de cabeças que originariamente possuía, e cada uma dessas cabeças novas apodrecem e caem em um dia. Para evitar que as novas cabeças brotem, é necessário causar pelo menos 5 pontos

de dano de fogo ou de ácido na ferida para cauterizá-la.

Habilidades especiais: visão na penumbra de até 60m, visão no escuro de até 18m.

Regeneração: uma hidra regenera 10 pontos de vida por turno.

Pirohidra: essas hidras vermelhas podem cuspir jatos de fogo de 3 metros de largura e 20 metros de comprimento a cada 1d4 turnos. O jato causa 3d6 pontos de dano por cabeça. Uma jogada de proteção modificada pela Destreza reduz o dano pela metade. Como essa criatura é imune ao fogo, o dano de fogo não cauteriza o ferimento de amputação.

Criohidra: essas hidras azuis podem cuspir jatos de gelo de 3 metros de largura e 20 metros de comprimento a cada 1d4 turnos. O jato causa 3d6 pontos de dano por cabeça. Uma jogada de proteção modificada pela Destreza reduz o dano pela metade.

Hobgoblin

(Médio e Caótico Colina e Subterrâneo)

Encontros: 1d6 covil 4d6

Prêmios: 10% 25 XP

Movimento: 5 m

Moral: 8

FOR 13 CON 14 SAB 9

DES 13 INT 10 CAR 8

CA: 13 (armadura de couro)

JP: 16

DV: 1+2 (11/14)

Ataques:

- 1 espada longa +3 (1d8+1)
- 1 lança +3 (1d6+1)

O hobgoblin é um tipo de goblinide 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. 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 de seus parentes mais baixos, os goblins, cara achatada, orelhas pontiagudas, narinas frontais expostas e pele em tons de cor que varia

do amarelado ou vermelho terroso, quase sempre coberto por pedaços de armaduras de vítimas anteriores.

Homem lagarto

(Médio e Neutro Pântano)

Encontros: 2d4 covil 6d6

Prêmios: 10% 75 XP

Movimento: 6 m

Moral: 11



Hobgoblin guerreiro e Hobgoblin maga.

FOR 14	CON 10	SAB 8
DES 12	INT 10	CAR 11
CA: 13		
JP: 16		
DV: 2 (10/16)		
# Ataques:		
• 1 espada curta +3 (1d6+2)		

O homem lagarto é um réptil humanoide que mede entre 1,70 a 1,80m de altura. Criaturas de sangue frio, suas escamas variam entre verde amarelado e verde amarronzado. Sua cauda, utilizada para dar equilíbrio, mede em torno de 1,5m de comprimento. Os homens lagarto se organizam em tribos, comandadas pelo macho mais forte.

Inumano

(Médio e Caótico Cemitério)

Encontros: 1d2

Prêmios: 5% 320 XP

Movimento: 9 m

Moral: 9

FOR 14	CON 12	SAB 10
DES 10	INT 7	CAR 3
CA: 14		
JP: 15		
DV: 4 (24/36)		
# Ataques:		
• 1 pancada +5 (1d4+2)		
• 1 mordida +4 (1d8+1 + paralisação)		

O inumano é um morto-vivo que se alimenta exclusivamente dos restos mortais de outras criaturas. Geralmente habita cemitérios e locais do gênero e controla um bando de carniçais. 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.

Kobold

(Pequeno e Caótico Floresta e Subterrâneo)

Encontros: 4d4 covil 6d10

Prêmios: 5% covil 10% 10 XP

Movimento: 4 m

Moral: 6

FOR 9	CON 10	SAB 9
DES 13	INT 10	CAR 8
CA: 13 (escudo de madeira)		
JP: 18		
DV: ½ (3/4)		
# Ataques:		
• 1 lança +0 (1d6-1)		

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. 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.

Possui por volta de 60 centímetros de altura e raramente consegue chegar aos 20kg 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. Kobolds costumam usar roupas de trabalho gastas e remendadas com trapos encontrados ou roubados de vítimas.

Mantícora

(Grande e Ordeiro Qualquer)

Encontros: 1

Prêmios: covil 30% 555 XP

Movimento: 10 m voo 15 m

Moral: 9

FOR 16	CON 15	SAB 10
DES 14	INT 13	CAR 12
CA: 15		
JP: 13		
DV: 6+1 (43/79)		
# Ataques:		
• 2 garras +9 (1d4+3 cada)		
• 1 mordida +7 (2d4+4)		

A mantícora é uma criatura com corpo de leão, asas de morcego, rosto de homem e cauda com diversos espinhos na ponta. Com um voraz apetite por carne humana, a mantícora costuma



Mantícora.



dominar uma determinada área, sendo um predador terrível para os habitantes daquela região.

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.

Medusa

(Médio e Caótico Subterrâneo)

Encontros: 1d3 covil 1d4

Prêmios: covil 30% 320 XP

Movimento: 9 m

Moral: 8

FOR 11	CON 15	SAB 10
DES 14	INT 11	CAR 15

CA: 15

JP: 14

DV: 4+1 (29/41)

Ataques:

- 1 mordida +5 (1d4 + veneno)

A medusa é impossível de ser diferenciada de um humanoide normal à distância.

Geralmente usa roupas que realçam essa semelhança, além de ocultar seu rosto com um véu.

A mordida da medusa é venenosa, e suas vítimas devem fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou perderão 1d4 pontos de Força.

Olhar petrificante: uma criatura que olha nos olhos da medusa é permanentemente petrificada. Para evitar essa petrificação é necessário uma jogada de proteção modificada pela Constituição.

Minotauro

(Grande e Caótico Subterrâneo)

Encontros: 1d6

Prêmios: 10% 555 XP

Movimento: 12 m

Moral: 11

FOR 19	CON 16	SAB 7
DES 10	INT 5	CAR 8

CA: 14

JP: 12

DV: 6 (48/66)

Ataques:

- 1 chifrada +6 (1d8+2)
- 1 machado +7 (2d6+3)

O minotauro é um humanoide com o corpo coberto de pelos e com a cabeça e os membros inferiores semelhantes aos de um touro.

Habilidades especiais: visão no escuro de até 18 m.

Monstro ferrugem

(Médio e Ordeiro Subterrâneo)

Encontros: 1d2

Prêmios: 5% 320 XP

Movimento: 5 m

Moral: 8

FOR 12	CON 12	SAB 15
DES 10	INT 3	CAR 3

CA: 18

JP: 15

DV: 4 (24/36)

Ataques:

- 1 antena +5 (ferrugem)
- 1 cauda +3 (1d6+1)

O monstro ferrugem tem aparência de inseto e atinge 1 m de altura por 1,5 m de comprimento. Sua pele é áspera com pequenas protuberâncias com coloração bronze no ventre e vermelho ferrugem nas costas. Possui uma cauda que parece revestida por placas de metal e termina em uma lâmina de dois gumes. Abaixo dos olhos se localizam duas grandes antenas sensitivas. Emite um odor de metal enferrujado.

Ferrugem: Qualquer objeto de metal que seja atingida pelas antenas do monstro ferrugem será instantaneamente enferrujado e inutilizado. A cada +1 de bônus os objetos mágicos têm 10% de chance de escapar.

Habilidades especiais: visão no escuro de até 18 m.

Múmia

(Médio e Caótico Tumba)

Encontros: 2d4

Prêmios: 30% e 1 item mágico 610 XP

Movimento: 9 m

Moral: 12

FOR 17	CON 16	SAB 8
DES 8	INT 8	CAR 1

CA: 16

JP: 14

DV: 6 (48/66)

Ataques:

- 2 pancadas +5 (1d8+3)

A múmia é um morto-vivo de um nobre que, ao morrer, foi enterrado de modo que seu corpo fosse preservado para quando sua alma retornasse da terra dos mortos. Geralmente a múmia habita o local onde foi enterrada, guardando os tesouros que pertenciam a ela quando viva.

Doença: uma criatura atacada por uma múmia deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou contrairá a doença que a múmia expelle. Uma criatura doente perde permanentemente um ponto de Constituição por dia, até que a doença seja removida ou a criatura morra.

Medo: uma criatura que entre em contato com uma múmia deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria ou ficar apavorada.

Naga

(Imenso e Caótico Subterrâneo)

Encontros: 1

Prêmios: 30% 1.155 XP

Movimento: 4 m nadando 16 m

Moral: 9

FOR 14	CON 14	SAB 13
DES 13	INT 18	CAR 12

CA: 18

JP: 12

DV: 8 (56/80)

Ataques:

- 1 mordida +7 (1d4-1+veneno)

A naga é uma criatura de aproximadamente 6 metros de comprimento, com corpo de serpente e cabeça humana, que vive solitária nos subterrâneos e costuma matar por diversão. Arma muitas armadilhas em seu covil e usa de magia, podendo ainda contar com sua mordida venenosa em caso de combate corporal.

Habilidades especiais: visão no escuro de até 18 m.

As nagas se subdividem em aquática, espiritual, guardiã e negra.

Naga aquática:

Mordida venenosa: Qualquer criatura atingida pela mordida da naga deve fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou morrerá em 1d4 minutos. Caso haja sucesso no teste, o alvo sofre 20 pontos de dano.

Magias: A naga aquática pode conjurar magias como se fosse um mago e clérigo de nível 5, mas não pode lançar magias de fogo.

Naga espiritual:

Mordida venenosa: Qualquer criatura atingida pela mordida da naga deve fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou morrerá em 1d4



minutos.

Caso haja sucesso no teste, o alvo sofre 20 pontos de dano.

Magias: A naga espiritual pode conjurar magias como se fosse um mago e clérigo de nível 3.

Enfeitiçar pelo olhar: A naga espiritual pode tentar enfeitiçar qualquer criatura a 10 metros que cruce o olhar com o dela. Este poder está sempre ativo, como o olhar da medusa ou basilisco e exige uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria para evitar cair no feitiço da criatura.

Naga guardiã:

Mordida venenosa: Qualquer criatura atingida pela mordida da naga deve fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou morrerá em 1d4 minutos.

Caso haja sucesso no teste, o alvo sofre 20 pontos de dano.

Magias: A naga guardiã pode conjurar magias como se fosse um mago e clérigo de nível 4.

Cuspida: a naga guardiã pode cuspir seu veneno até uma distância máxima de 9 metros. A jogada de ataque à distância possui um bônus de +5 e desconsidera bônus provenientes de armadura.

Naga negra:

Mordida venenosa: Qualquer criatura atingida pela mordida da naga deve fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou morrerá em 1d4 minutos.

Caso haja sucesso no teste o alvo sofre 20 pontos de dano.

Magias: A naga negra pode conjurar magias como se fosse um mago e clérigo de nível 5.

Ogro

(Grande e Caótico Colina)

Encontros: 1d6 covil 2d6

Prêmios: 50% 240 XP

Movimento: 5 m

Moral: 10

FOR 21 DES 8 CON 15

INT 6 SAB 10 CAR 7

CA: 15 (armadura de placas)

JP: 14 +2 CON

DV: 4+1 (29/41)

Ataques:

- 1 clava gigante +6 (2d8+5)
- 1 lança +4 (1d8+5)

Um ogro é um humanoide gigantesco grosso, rude e tosco, conhecidos pela grande força, dieta à base de elfos e anões e vocabulário bastante reduzido.

Costuma se vestir com peles e couro mal curtidos e em péssimo estado de conservação. 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, onde toda a sua potência muscular pode ser aproveitada.

Orc

(Médio e Caótico Montanha e Subterrâneo)

Encontros: 3d6 covil 10d6

Prêmios: 100% 25 XP

Movimento: 6 m

Moral: 8

FOR 17 CON 12 SAB 7

DES 11 INT 8 CAR 6

CA: 16 (armadura de placas)

JP: 16

DV: 1 (6/9)

Ataques:

- 1 cimitarra +3 (1d6+3)
- 1 lança +2 (1d6+2)

Orcs são humanóides 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. Orcs são extremamente bélicos e territorialistas, e se reproduzem rapidamente. Uma combinação perigosa quando se trata do seu inimigo.

Quimera

(Médio e Caótico Montanha e Planície)

Encontros: 1

Prêmios: covil 50% e 1 item mágico 1.480 XP

Movimento: 6 m voo 12 m

Moral: 9

FOR 14 CON 16 SAB 14

DES 18 INT 18 CAR 10

CA: 18

JP: 12 +4 especial

DV: 10 (80/110)

Ataques:

- 1 mordida +10 (2d6+4)

- 1 cabeçada +8 (1d8+5)

A quimera é uma criatura alada, com corpo de leão e três cabeças, uma de dragão, uma de cabra e uma de leão. Exímia caçadora, a quimera é um grande predador, atacando praticamente todas as outras criaturas, seja em busca de alimento, seja em busca de tesouros.

Baforada de dragão: 3x ao dia, a quimera pode lançar uma baforada de dragão que causa 3d6 pontos de dano, que pode ser reduzido pela metade caso o personagem seja bem sucedido em uma jogada de proteção modificada pela Destreza.

O tipo de dano causado varia de acordo com a cor da cabeça dracônica do monstro: vermelha: fogo; negra: ácido; branco: gelo; azul: raio.

Jogada de proteção especial: a quimera recebe um bônus de +4 para o mesmo tipo de dano causado pela sua baforada de dragão.

Rato gigante

(Pequeno e Neutro Subterrâneo)

Encontros: 3d6 covil 3d10

Prêmios: 50% 13 XP

Movimento: 6 m

Moral: 8

FOR 10 CON 12 SAB 12

DES 17 INT 1 CAR 4

CA: 13

JP: 17

DV: 1d4 PV

Ataques:

1 mordida +3 (1d4+doença)

Essas criaturas deploráveis do subterrâneo são o terror de aventureiros e habitantes dos corredores escuros. Até 10 vezes maiores que um rato normal, esses ratos gigantes possuem dentes ainda maiores e ameaçadores e escondem na sua saliva um perigo mortal, a febre do lixo, responsável por levar muitos aventureiros à morte.

Esses ratos são extremamente agressivos e vorazes, e atacam tudo o que se mexa que esteja ao seu alcance. Protegem seus territórios e ninhos com muita violência e determinação, até a morte, se preciso for.

Doença: ao ser mordido pelo rato, o alvo pode se contaminar com a febre do lixo. Para resistir, o jogador deve fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição para cada mordida que recebeu ou perderá 1d6 pontos de Constituição, além de cair em uma febre alta em 1d6 horas.

Sapo gigante

(Grande e Neutro Pântano e Subterrâneo)

Encontros: 1d4

Prêmios: 50% 100 XP

Movimento: 8 m

Moral: 6

FOR 20 CON 14 SAB 10

DES 12 INT 6 CAR 11

CA: 13

JP: 15

DV: 2 (14/20)

Ataques:

- 1 mordida +2 (1d4+2)
- 1 língua +4 (agarrada)

O sapo gigante é uma criatura de aproximadamente 3 metros de comprimento e 2 metros de altura, sendo extremamente pesado. O sapo gigante habita pântanos e áreas úmidas do subterrâneo, se alimentando de insetos e de aventureiros desavisados.

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, podendo vir a ser devorada.

Shoggoth

(Tamanho variável e Caótico Qualquer)

Encontros: 1d4 covil 2d6

Prêmios: nenhum 150 XP por DV

Movimento: 6 m

Moral: 8

FOR 15	CON 18	SAB 9
DES 8	INT 10	CAR 9

CA: 10

JP: 14

DV: 2 (18/24) para cada 1,5 metros de tamanho

Ataques:

- 1 mordida +2 por DV (1d8 por DV)
- 1 pancada +3 por DV (1d6 por DV)

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.

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.

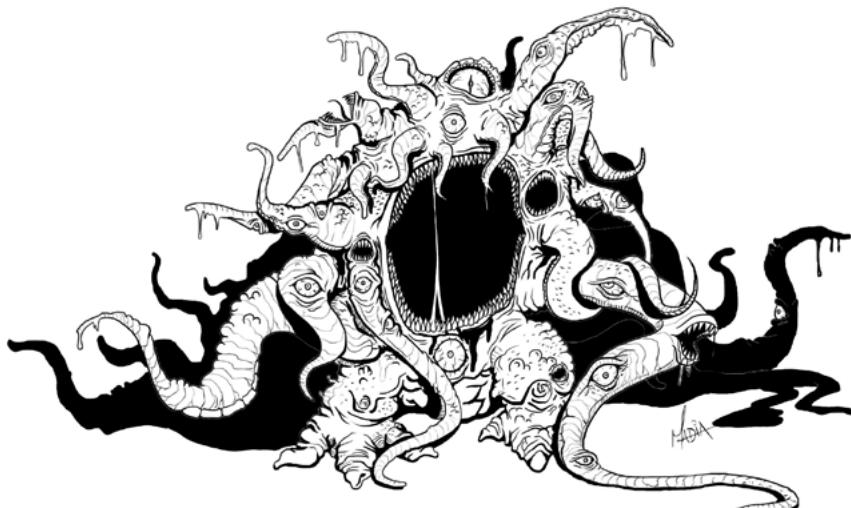
Conta-se que, nas épocas antigas, os shoggoths assumiam formas humanas e se infiltravam nas cidades, buscando adoradores para seus senhores caóticos.

Um shoggoth, quando se molda e é atacado, tem 1 chance em 6 de voltar à forma natural imediatamente.

Habilidades especiais: o shoggoth é imune a acertos críticos.

Constricão devoradora: um shoggoth 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 shoggoth é esmagado e mordido por incontáveis bocas, levando 1d6 pontos de dano por turno.



Shoggoth.

Sombra

(Médio e Caótico Qualquer)

Encontros: 1d10

Prêmios: 30% 150 XP

Movimento: 9 m

Moral: 12

FOR 15 CON 12 SAB 9

DES 4 INT 10 CAR 9

CA: 13

JP: 15

DV: 2 (12/18)

RD: 5/magia

Ataques:

- 1 toque +2 (dreno de energia)

A sombra é um resquício de uma criatura que um dia existiu. Habitante dos lugares escuros do mundo, ela espreita à procura de presas que passem por lá.

Dreno de atributo: o toque da sombra drena 1d4 pontos de Força do alvo. Uma criatura reduzida a Força 0 pelo toque da sombra morre e se torna uma sombra em 1d4 turnos.

Incorpórea: a sombra não tem corpo físico.

Tirano ocular

(Grande e Caótico Subterrâneo)

Encontros: 1

Prêmios: covil 50% e 1d4 itens mágicos 2.275 XP

Movimento: flutua 6 m

Moral: 12

FOR 12 CON 18 SAB 10

DES 21 INT 18 CAR 2

CA: 21

JP: 11

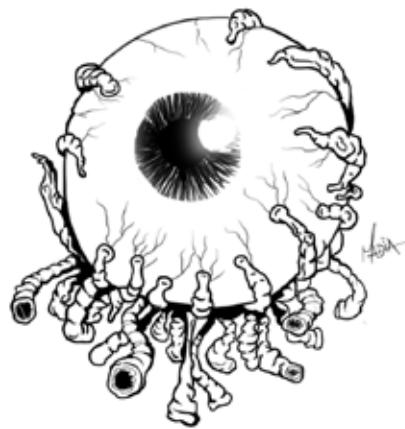
DV: 12+5 (113/149)

RM: 20%

Ataques:

- 1 raio desintegrador +15 (6d6+10)
- 10 simbiontes +10 (3d8+5)

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, uma vez que não possui órgãos que possibilitem

O terrível tirano ocular!

sua comunicação. Por ser surdo, não direciona atenção às súplicas de suas vítimas. Porém 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 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



Troglodita

(Médio e Caótico Pântano)

Encontros: 1d8 covil 5d6

Tesouros: 20% 100 XP

Movimento: 9 m

Moral: 9

FOR 14 CON 11 SAB 10

DES 12 INT 10 CAR 11

CA: 15 (cota de malha)

JP: 15

DV: 2 (10/16)

Ataques:

2 garras +2 (1d4+2)

1 mordida +3 (1d4)

O troglodita é um humanoide um pouco mais baixo que um humano, porém consideravelmente mais forte. A sua aparência tem traços reptilianos bastante fortes, em especial em relação à cabeça, pele e cauda. O troglodita é extremamente hostil em relação às outras raças, armando emboscadas em pântanos para atacar aventureiros desavisados.

Odor: o troglodita emite um odor pútrido terrível. Uma criatura que se aproximar de um troglodita deve fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou ficará nauseada por 1d4 turnos.

Troll

(Grande e Caótico Qualquer)

Encontros: 1d8 covil 1d10

Prêmios: 30% 555 XP

Movimento: 6 m

Moral: 10 8 contra fogo e ácido

FOR 23 CON 23 SAB 9

DES 14 INT 6 CAR 6

CA: 18 (armadura de placas)

JP: 14 +2 contra fogo e ácido

DV: 6 (66/84)

Ataques:

• 2 garras +7 (1d6+6)

Situados em algum lugar entre os animais predadores e o resto dos 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. Mas 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 lhes confere um aspecto repugnante.

Nas suas faces 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 morderem e rasgarem 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 um 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.



Troll.

Urso-coruja

(Grande e Neutro Floresta)

Encontros: 1d4

Prêmios: 40% 360 XP

Movimento: 6 m

Moral: 12

FOR 21 CON 21 SAB 12

DES 12 INT 2 CAR 10

CA: 15

JP: 14

DV: 5 (50/65)

Ataques:

- 2 garras +9 (1d6+5)
- 1 bico +5 (1d8+2)

Essas criaturas são aberrações de origem desconhecida, que têm na ferocidade a sua principal característica. Possuem penas nas costas e nos braços e pelos pelo 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.

Verme devorador

(Imenso e Caótico Subterrâneo)

Encontros: 1d6

Prêmios: 50% 280 XP

Movimento: 6 m

Moral: 8

FOR 11 CON 8 SAB 12

DES 12 INT 2 CAR 10

CA: 15

JP: 15

DV: 4 (16/28)

Ataques:

- 1 mordida +5 (1d8)

Os vermes devoradores são aberrações que habitam as profundezas do mundo, devorando tudo o que encontram pela frente. É normal cavarem túneis para se deslocarem entre cavernas, em sua busca incessante por alimento.

Habilidades especiais: visão no escuro de até 50 m.



Verme devorador.



Víbora

(Grande e Caótico Pântano)

Encontros: 1d6

Prêmios: 30% 555 XP

Movimento: 12 m

Moral: 7

FOR 11 CON 12 SAB 12

DES 18 INT 2 CAR 2

CA: 15

JP: 15

DV: 6 (36/54)

Ataques:

- 1 mordida +7 (1d4 + veneno)

As víboras habitam regiões pantanosas, onde espreitam junto às vegetações em busca de comida. Geralmente não são hostis, sendo que optam por morder eventuais agressores antes de fugir.

Veneno: a mordida da víbora é venenosa, e suas vítimas devem fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou perder 1d4 pontos de Força.

Vampiro

(Médio e Ordeiro Castelo)

Encontros: 1

Prêmios: 100% e 1 item mágico 1435 XP

Movimento: 9 m voo 15 m

Moral: 11

FOR 16 CON 16 SAB 18

DES 17 INT 19 CAR 17

CA: 17 (cota de malha)

JP: 12

DV: 8 (64/96)

RM: 5%

RD: 4/magia

Ataque:

- 2 garras +10 (1d8+3)

O vampiro representa a nobreza dos mortos-vivos. Habitantes de castelos arruinados e abandonados, essas criaturas aterrorizam e comandam os habitantes de cidades próximas. Um vampiro se alimenta unicamente de sangue e a luz do Sol lhe é mortal. Para cada turno que o vampiro é exposto à luz do Sol, deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou virará pó imediatamente.

Habilidades especiais: visão no escuro de até 18 m.

Metamorfose: 3 vezes por dia, um vampiro pode se transformar em um morcego.

Mordida: ao se alimentar, o vampiro drena 1d4 pontos de Constituição da vítima, recuperando o mesmo valor de pontos de vida.

Encanto: um vampiro poderá encantar uma vítima com o seu olhar, de modo a obrigá-la a obedecer às suas ordens. A vítima, para resistir, deverá ser bem sucedida em uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria.

Furtividade: um vampiro pode esconder-se nas sombras automaticamente, sem necessidade de jogada.

Medo: uma criatura que entre em contato com um vampiro deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria ou ficar apavorada.

Warg

(Grande e Caótico Planície)

Encontros: 1d4 covil 2d4

Prêmios: covil 30% 240 XP

Movimento: 10 m

Moral: 9

FOR 14 CON 14 SAB 10

DES 16 INT 10 CAR 8

CA: 14

JP: 16

DV: 4 (28/40)

Ataques:

- 1 mordida +4 (2d4)

O warg é uma espécie de lobo gigantesco, extremamente feroz e agressivo. Muitas vezes utilizado como montaria por orcs, o warg é uma criatura de hábitos noturnos, que caça todo tipo de criatura mais fraca que ele.

Wyvern

(Grande e Caótico Qualquer)

Encontros: 1d6

Prêmios: covil 100% 735 XP

Movimento: voo 9m

Moral: 12

FOR 16 CON 14 SAB 10

DES 14 INT 6 CAR 11

CA: 18

JP: 12

DV: 7+3 (52/73)

Ataques:

- 1 mordida +9 (2d8)
- 1 ferroada +8 (1d6 + veneno)
- 2 garras +10 (1d10+3)

A wyvern é um réptil alado que possui a cabeça de um dragão, o corpo de uma serpente, com duas pernas e duas asas. A wyvern é uma criatura pouco inteligente, porém extremamente agressiva e luta até a morte.

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 rodadas.

Zumbi

(Médio e Caótico Qualquer)

Encontros: 1d8

Prêmios: Nenhum 125 XP

Movimento: 4 m

Moral: 12

FOR 12 CON 0 SAB 10

DES 8 INT 0 CAR 1

CA: 10 (armadura de couro)

JP: 17

DV: 2 (10/16)

Ataques:

- 1 pancada +2 (1d6+1)
- 1 mordida +1 (1d4+2 + dreno de atributo)

Zumbis são experimentos maléficos e antinaturais de magos e clérigos caóticos que interrompem o descanso dos mortos reanimando-os com energia maligna.

Esses mortos-vivos possuem carne apodrecida em seus ossos, roupas gastas, sujas e velhas e frequentemente podem ter ausente um de seus membros.

Vivem em um estado de semiletargia até encontrarem seres vivos, o que os faz em frenesi e tentam a todo custo se alimentar do cérebro de suas vítimas.

Dreno de atributo: uma criatura mordida por um zumbi deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou perder 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.



Zumbi.



Apêndice 1: personagem em 10 passos

Passo 1: atributos (pag. 6)

Role 3d6 por seis vezes seguidas, distribuindo a soma desses rolamens entre os seus seis atributos: Força, Inteligência, Sabedoria, Destreza, Constituição e Carisma;

Passo 2: raça (pag. 12)

Escolha a sua raça, aplique os modificadores que ela te concede e anote as suas habilidades raciais e o movimento;

Passo 3: classe (pag. 20)

Escolha a sua classe, não se esquecendo de ficar atento aos valores mínimos de atributos de cada uma. Anote 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 (pag. 35)

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 (pag. 37)

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. 38)

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. 40)

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 (pag. 35)

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. 20, 27 e 70)

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!



Apêndice 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 e influenciam nas demais características que possui.

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 lei e a ordem foram criadas para serem quebradas.

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 $35 + \text{valor de Constituição do alvo}$.

Destreza: representa agilidade, a mira e a coordenação.

Dreno de atributo: pontos de atributo drenado 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 aparência 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 capacidade de encravar-se é inversamente proporcional ao seu tamanho.

Homem de armas: classe de personagem especializada em combate.



Humanos: são criaturas versáteis, valorosas e muito ambiciosas e, por isso, acabam representando a maioria da população.

Inconsciente: o 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 magias e outros 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 -9 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 surpreendido não pode agir no primeiro turno de combate e recebe -5 na CA.

Turno: lapso de tempo de 6 segundos.

Veneno: pode ser usado de três formas, por ingestão, contato ou inoculação, ou seja, deve ter contato com a corrente sanguínea do alvo.



Apêndice 3: índice remissivo

A

abrir fechaduras 30
ação 57
acertos críticos 61
ácido 65
afastar mortos-vivos 22
afogamento 64
ajudantes 53
alinhamento 38
alquimista 55
anão 13
anéis 108
armadilhas 30, 53
armaduras 43
armas 40
armas mágicas 105
assassino 33
ataque 58, 59, 60
ataque pelas costas 32
atordoado 63
atributos 6

B

bárbaro 26
bardo 33
bônus de Ataque 35

C

caído 63
caminhar 61
caos 39
carga 49
carisma 9
cego 63

classe 20
classe de Armadura 35
clérigo 20
cobertura 63
conjurar magia 60
constituição 9
contramágica 71
corrida 61
cultista 25
cura 67

D

dano massivo 66
destreza 8
dreno de atributo 67
dreno de nível 66
druida 23

E

elfo 15
equipamento 40
escalar 51
escalar muros 30
esconder-se nas sombras 31
escudos 43
espião 55
evoluindo 103
exploração 51
explorador 33

F

falhas críticas 61
fogo 64
força 6

G

gemas 104
grimório 27
guerreiro 26

H

halfling 18
hastes mágicas 111
homem de armas 25
humano 12

I

idiomas 37
ilusionista 29
indefeso 63
iniciativa 58
inteligência 7
invisível 63
itens de proteção 43
itens de Proteção mágicos 105
itens gerais 45
itens mágicos 104
itens mágicos gerais 113

J

jogadas de proteção 36
jóias 104

L

ladrão 29
listas de magias 72
luz 51



M

magias arcanas 70
magias divinas 70
mago 27
monstros 116
moral 116
morte inevitável 67
mover-se em silêncio 31
movimentação 50, 57

N

nadar 51
necromante 29
neutralidade 39

O

old school 3, 102
ordem 38
ouvir barulhos 32

P

paladino 26
pergaminhos 107
poções mágicas 106
Pontos de Vida 34
portas 52
propriedade 47
pungar 32

Q

queda 64

R

raça 12
ranger 32
reconhecer armadilhas 30
redução de dano 64, 117
renda inicial 40
resistência a magia 72
rodada 56

S

sabedoria 7
sábio 55
serviços mágicos 45
subatributos 34
sufocamento 64
surpresa 56

T

talentos de ladrão 30
tesouros 104
turno 56

V

veneno 66
visibilidade 51, 63

X

XP 103

Tabelas

T1-1: Força 6
T1-2: Inteligência 7
T1-3: Sabedoria 8
T1-4: Destreza 9
T1-5: Constituição 10
T1-6: Carisma 11
T3-1: Clérigo 21
T3-2: A. mortos-vivos 22
T3-3: Hom. de armas 25
T3-4: Mago 28
T3-5: Ladrão 30
T3-6: Talentos de ladrão 31
T5-1: Conversão de Moedas 40

T5-2: Armas 41
T5-3: Itens de Proteção 43
T5-4: Itens Gerais 46
T5-5: Serviços mágicos 48
T6-1: Capacidade de carga 50
T6-2: M. porto tipo de terreno 52
T6-3: Ajudantes 55
T7-1: Ajuste de situação 57
T7-2: Iniciativa 58
T7-3: Modificadores 63
T9-1: Jóias e gemas 104
T9-2: Itens mágicos 104
T9-3: Armas ordeiras 106

T9-4: Armas caóticas 107
T9-5: Armad e esc. mágicos 108
T9-6: Poções mágicas 108
T9-7: Pergaminhos 109
T9-8: Anéis ordeiros 110
T9-9: Anéis caóticos 111
T9-10: Anéis mágicos 112
T9-11: Varinhas mágicas 112
T9-12: Cetros mágicos 113
T9-13: Cajados mágicos 113
T9-14: Dragões e idades 128
T9-15: Dragões e cores 130
T9-16: Esqueleto Guerreiro 135



Apêndice 4: índice de magias

A

- Adivinhação 74
- Ajuda 74
- Andar sobre as águas 75
- Animar objetos 75
- Apagar 75
- Aprisionamento 75
- Aprisionar alma 75
- Arma abençoada 75
- Arma encantada 76
- Armadilha de fogo 76
- Aterrorizar 76

B

- Barreira de lâminas 76
- Bastão em serpente 76
- Bênção 76
- Bola de fogo 76
- Bola de fogo controlável 77
- Bom fruto 77

C

- Cântico 77
- Cativar 77
- Cativar animais 77
- Chuva de meteoros 78
- Círculo de fé 78
- Clarividência 78
- Clone 78
- Coluna de chamas 78
- Comando 78
- Comunhão 78
- Concha antimagia 79
- Concha de proteção 79
- Cone de gelo 79
- Confusão 79
- Conjurar animais 79

- Constrição 79
- Controlar o clima 79
- Convocar insetos 79
- Convocar relâmpagos 80
- Criar água 80
- Criar alimentos 80
- Criar chamas 80
- Criar passagens 80
- Criar fogo 80
- Cura completa 80
- Curar doenças 81
- Curar ferimentos graves 81
- Curar ferimentos moderados 81
- Curar ferimentos leves 82

D

- Desejo 82
- Desejo restrito 82
- Desintegrar 82
- Despedaçar 82
- Detectar alinhamento 82
- Detectar armadilhas 82
- Detectar invisibilidade 82
- Detectar magia 83
- Detectar mentiras 83
- Detectar venenos 83
- Dissipar magia 83
- Dissipar o caos/ordem 83

E

- Encantar item 83
- Encontrar o caminho 83
- Enfeitiçar monstros 83
- Enfeitiçar multidões 84
- Enfeitiçar pessoas 84
- Escudo arcano 84
- Escudo de fogo 84

- Escuridão 84
- Esfera flamejante 84
- Esfera gélida 84
- Esfera prismática 85
- Expandir/encolher 85
- Êxtase temporal 85
- Extensão I 85
- Extensão II 85
- Extensão III 85

F

- Falar com animais 86
- Falar com monstros 86
- Falar com plantas 86
- Flecha de chamas 86
- Força arcana 86
- Forma espectral 86

G

- Globo de invulnerabilidade 86

I

- Idiomas 86
- Ilusão 87
- Imobilizar monstros 87
- Imobilizar pessoas 87
- Imunidade a magia 87
- Invisibilidade 87
- Invisibilidade 3m 87
- Invocar criaturas I 87
- Invocar criaturas II 87
- Invocar criaturas III 88
- Invocar criaturas IV 88
- Invocar criaturas V 88
- Invocar criaturas VI 88
- Invocar criaturas VII 88



L

- Labirinto 88
Lâmina flamejante 88
Lentidão 88
Ler idiomas 88
Ler magias 89
Levitação 89
Limpar a mente 89
Localizar objetos 89
Luz 90
Luz contínua 90

M

- Magia astral 90
Magia da morte 90
Mãos flamejantes 90
Martelo espiritual 90
Medo 90
Mensagem 90
Metamorfose 91
Metamorfosear objetos 91
Missão 91
Mísseis mágicos 91
Moldar rochas 91
Mover a terra 92
Mudança de planos 92
Muralha de energia 92
Muralha de ferro 92
Muralha de fogo 92
Muralha de gelo 92
Muralha de pedra 92

N

- Neutralizar veneno 93
Névoa fétida 93
Névoa mortal 93

O

- Obscurecimento 93
Oração 93
-

P

- Palavra de poder: atordoar 93
Palavra de poder: cegar 93
Palavra de poder: matar 94
Palavra de recordação 94
Palavra sagrada 94
Parar o tempo 94
Partir água 94
Passagem invisível 94
Patas de aranha 94
Pedra encantada 95
Permanência 95
PES 95
Poça reflexiva 95
Porta dimensional 95
Portal 95
Praga de insetos 95
Proteção contra projéteis 96
Proteção contra calor/frio 96
Proteção contra alinhamento 96
Purificar alimentos 96

Q

- Queda suave 96

R

- Raio de enfraquecimento 96
Reanimar mortos 96
Reencarnação 96
Reflexos 97
Regeneração 97
Relâmpago 97
Remover medo 97
Ressurreição 97
Restauração 97
Reverter gravidade 98
Reviver mortos 98
Roupa encantada 98
Runas explosivas 98

S

- Salto 98
Santuário 98
Servo invisível 99
Silêncio 99
Símbolo 99
Símbolo de proteção 99
Simulacro 99
Sono 100
Sugestão 100

T

- Teia 100
Telecinésia 100
Teleporte 100
Tempestade glacial 100
Terremoto 100
Toque chocante 101

V

- Velocidade 101
Ventriloquismo 101
Visão 101
Visão da verdade 101
Voo 101

W

- Wyvern vigia 101



Apêndice 5: índice de monstros

A

- Águia 119
- Arak-Tachna 117
- Animais 118
- Ántílope 119
- Aparição 118
- Aranha negra gigante 118

B

- Bandido humano 120
- Banshee 121
- Basilisco 122
- Besouro de fogo gigante 122
- Bugbear 122

C

- Camelo 119
- Carnical 123
- Cavalo 119
- Cavalo de batalha 124
- Cria estelar de Cthulhu 124
- Criatura abissal 124
- Cthulhu 125
- Cubo gelatinoso 127

D

- Doppleganger 127
- Dragão 127

E

- Elfo negro 133
- Espectro 133
- Esporo de gás 134
- Esqueleto 134
- Esqueleto guerreiro 134

G

- Gigante de gelo 135
- Goblin 135
- Golem 137
- Gorila 119
- Grifo 137

H

- Hidra 138
- Hobgoblin 138
- Homem lagarto 139

I

- Inumano 140

K

- Kobold 140

L

- Lobo 119

M

- Mantícora 140
- Medusa 141
- Minotauro 141
- Monstro ferrugem 141
- Morcego 119
- Múmia 142

N

- Naga 142

O

- Ogro 143
- Orc 143

P

- Pantera 120

Q

- Quimera 144

R

- Rato 120
- Rato gigante 144

S

- Sapo gigante 144
- Shoggoth 145
- Sombra 146

T

- Troglodita 147
- Troll 147

U

- Urso 120
- Urso-coruja 148

V

- Verme devorador 148
- Víbora 149
- Vampiro 149

W

- Warg 149
- Wyvern 150

Z

- Zumbi 150
-



Apêndice 6: monstros por DV

< 1 DV

- Esporo de gás 134
- Kobold 140
- Rato gigante 144

1 DV

- Bandido Humano 120
- Besouro de fogo gigante 122
- Esqueleto 134
- Goblin 135
- Hobgoblin 138
- Homem lagarto 139
- Morcego 119
- Orc 143
- Rato 120
- Troglodita 147

2 DV

- Camelô 119
- Cavalo 119
- Carniçal 123
- Esqueleto guerreiro 134
- Lobo 119
- Sapo gigante 144
- * Shoggoth 145
- Sombra 146
- Zumbi 150

3 DV

- Aranha negra gigante 118
- Ántílope 119
- Bugbear 122
- Cavalo de batalha 124
- Esqueleto guerreiro 134

4 DV

- Águia 119
- Cubo gelatinoso 127
- Doppleganger 127
- Esqueleto guerreiro 134
- Gorila 119
- Inumano 140
- Medusa 141
- Monstro da ferrugem 141
- Ogro 143
- Pantera 120
- Urso 120
- Verme devorador 148
- Warg 149

5 DV

- Dragão (Filhote) 127
- Esqueleto guerreiro 134
- Golem 137
- Hidra (5-6 cabeças) 138
- Urso-coruja 148

6 DV

- Basilisco 122
- Criatura abissal 124
- Crocodilo 119
- Mantícora 140
- Minotauro 141
- Múmia 142
- Troll 147
- Víbora 149

7 e 8 DVs

- Banshee 121
- Cria estelar de Cthulhu 124

- Dragão (Jovem) 127
- Elfo negro 133
- Grifo 137
- Hidra (7-8 cabeças) 138
- Naga 142
- Tubarão 120
- Vampiro 149
- Wyvern 150

9 e 10 DVs

- Aparição 119
- Gigante de gelo 135
- Hidra (9-10 cabeças) 138
- Quimera 144

11 e 12 DVs

- Dragão (Imaturo) 127
- Espectro 133
- Hidra (11-12 cabeças) 138
- Tirano ocular 146

13 a 16 DVs

- Arak-Tachna 117
- Dragão (Adulto) 127

17 a 20 DVs

- Dragão (Velho) 127

>20 DVs

- Cthulhu 125
- Dragão (Antigo) 127
- Dragão (Ancião) 127

*monstro com DV expansível



NOME DO PERSONAGEM	JOGADOR	
RAÇA	CLASSE ESPECIALIZAÇÃO	NÍVEL
ALINHAMENTO	CARACTERÍSTICAS FÍSICAS	

Old Dragon® Role Playing Game

Ficha de Personagem

FOR FORÇA	<input type="text"/>	AJUSTE DE ATAQUE E DANO	CARGA LEVE -1 PESADA -2 MAXIMA
DES DESTREZA	<input type="text"/>	AJUSTES	TALENTOS LADINOS
CON CONSTITUIÇÃO	<input type="text"/>	AJUSTE PV E PROTEÇÃO	% RESSURREIÇÃO
INT INTELIGÊNCIA	<input type="text"/>	IDIOMAS	% APRENDER MAGIA
SAB SABEDORIA	<input type="text"/>	AJUSTE DE PROTEÇÃO	MAGIAS ADICIONAIS
CAR CARISMA	<input type="text"/>	Nº SEGUIDORES	AJUSTE DE REAÇÃO
			MORTOS - VIVOS

	CA	CLASSE DE ARMADURA						
10+	DESTREZA	+	ABMADURA	+	RAÇA	+	OUTROS	
							CA FINAL	
JP		JOGADA DE PROTEÇÃO						
		DESTREZA	CONSTITUIÇÃO	SABEDORIA				JP BASE
MOVIMENTO		RAÇA	+	CARGA	+	ABMADURA		
PV		PONTOS DE VIDA					DANO SOFRIDO	
PV INICIALS		PV CONSTITUCIONAL						

ARMAS E ATAQUES

BA						
BÔNUS DE ATAQUE						
FORÇA	DESTREZA	CLASSE	RAÇA			

EQUIPAMENTOS

**ACESSO
À MAGIA**

CÍRCULO	
1º	
2º	
3º	
4º	
5º	
6º	
7º	
8º	
9º	

EXPULSAR MORTOS

ESQUELETO	
ZUMBI	
CARNÍCAL	
INUMANO	
APARIÇÃO	
MÚMIA	
ESPECTRO	
VAMPIRO	

TALENTOS LADINOS

ABRIR FECHADURAS	
RECONHECER E DEARMAR ARMADILHAS	
ESCALAR MUROS	
MOVER-SE EM SILENCIO	
ESCONDER-SE NAS SOMBRAS	
PUNGAR	
OUVIR BARULHOS	
ATAQUE PELAS COSTAS	

IDIOMAS

MALLADOS: NATIVO + INT
ESCREVER: INT / 6

DINHEIRO RENDA INICIAL: 306 x 10 PO
OURO PRATA COBRE
PLATINA ÉLECTRUM

XP
PONTOS DE
EXPERIÊNCIA

EXPERIENCIA
XP ATUAL
PRÓXIMO NÍVEL



Role Playing Game

Ficha de Magias

Magias Bônus (por altos valores de Inteligência ou Sabedoria)

Acesso a Magia (total de magias por dia)

The image consists of a repeating pattern of 12 horizontal rows. Each row begins with a small icon on the left, which is a gray rectangle divided into four smaller squares arranged in a 2x2 grid. To the right of the icon are five empty, light-gray rectangular boxes of equal width, separated by thin vertical lines. The entire pattern is set against a white background.





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.
