

Dungeons & Dragons



Livro de Regras





Livro de Regras





Créditos

Projeto, Cartões de Aprendizagem: Troy Denning
Livro de Regras: Timothy B. Brown
Desenvolvimento: Jonatha Caspian
Revisão: Mike Breault, Dori Watry, Steve Winter
Arte da Caixa: Jeff Easley
Ilustrações Internas: Terry Dykstra
Mapa do Jogo: Spectrum Graphics
Peças do Jogo: Brom, Clyde Caldwell, Jeff Easley, Fred Fields
Composição: Gaye O'Keefe
Participação Especial: Lorraine Williams, Jim Ward, Jon Pickens e Bruce Heard
Editoração: DSM artes gráficas

Índice

Introdução	3
Personagens	4
O Guerreiro	6
O Clérigo	7
O Mago	8
O Ladrão	9
O Anão	10
O Elfo	10
O Halfling	11
Outras Estatísticas do Personagem.....	12
Lista de Equipamentos.....	13
Magia.....	15
Aventuras	17
O Turno de Jogo	20
Encontros	23
O Round.....	25
Feitiços.....	29
Monstros.....	36
Tesouros.....	55
Criando uma Dungeon	62
Glossário.....	64

“BEM VÍNDO AO DUNGEONS & DRAGONS”

Imagine que você e seus amigos são heróis de um mundo fantástico, cheio de magia. Seu trabalho é combater terríveis monstros, explorar antigos castelos e recuperar tesouros de Reis do passado.

DUNGEONS & DRAGONS é um Role-Playing Game ambientado neste cenário. Nele, você interpreta um personagem, podendo ser um imponente Guerreiro ou um astuto Mago. As regras do jogo são usadas para representar uma história, uma aventura vivida pelos personagens. No caminho, você e seus amigos deverão

trabalhar juntos, e não uns contra os outros, para que possam conquistar tesouros, poder e fama para seus personagens.

Mas quem vence o jogo se todos trabalham em grupo? Vocês ganham ou perdem como um time. Cada sessão de Role-Playing desafia o grupo a cumprir uma difícil tarefa. Pode ser expulsar o feiticeiro maligno da cidade, vencer um poderoso dragão ou fugir de alguma dungeon escura e profunda. Se você e seus amigos cumprem a tarefa, todos vencem.

O Dungeon Master

O Dungeon Master é um juiz e um narrador ao mesmo tempo. Ele é um jogador especial. Interpreta as regras do jogo e faz o papel de todas as pessoas – e criaturas – que os outros jogadores encontram. Ao desenrolar das aventuras, o Dungeon Master está ali para organizar a história. É como ter o escritor da aventura jogando no seu grupo.

O Dungeon Master também aplica o regulamento. Ele decide quando certas coisas são possíveis e cuida para que todos os jogadores sejam tratados igualmente e se divirtam. Se você for o Dungeon Master, nunca tente favorecer ninguém. Aja com justiça,

sem “ajudar” monstros ou jogadores.

Como usar este livro

Se você nunca jogou Role-Playing Games, o fichário dos Cartões de Aprendizagem vai ensinar-lhe tudo sobre o DUNGEONS & DRAGONS. Este livro de regras será mais útil quando você concluir a série de Aprendizagem.

Uma vez conhecendo o jogo, este livro funcionará como sua referência. Organizamos três diferentes áreas que o ajudarão a encontrar rapidamente qualquer regra.

Tabela das Seções: Cada capítulo cobre um tópico de DUNGEONS & DRAGONS. Por exemplo, se você quer saber como criar personagens, leia o capítulo “Personagens”.

O Glossário: É uma lista das palavras do jogo e suas definições. Esqueceu o que é um Dado de Vida? Veja o glossário.

Usando os Dados

Os personagens costumam querer fazer algo que envolve um elemento de sorte. Digamos que alguém queira saltar sobre um cavalo a galope. Ele pode conseguir – ou não! Você pode jogar dados para decidir se a ação será bem-sucedida. No DUNGEONS & DRAGONS, há diferentes tipos de dados com quatro, seis, oito, dez, doze e até vinte faces.

O dado de quatro faces parece uma pirâmide. Jogue-o na mesa. Veja o número que está no fundo de qualquer face. Este é o resultado.

Quando jogar dados de seis ou mais faces, uma face sempre cai para cima. Esse número é o resultado. No dado de dez faces, o número zero quer dizer “dez”.

Você pode utilizar um dado de dez faces para achar porcentagens (números entre 1 e 100). Jogue o dado uma vez, considerando como resultado o dígito das “dezenas”; o zero é contado como “nenhuma dezena”. Jogue novamente e considere como resultado o dígito das “unidades”. Obtendo duas vezes zero, o resultado será “100”.

Geralmente usamos abreviações para nos referir aos vários tipos de dado: um “d” seguido pelo número de faces do dado. Por exemplo, “d6” significa o dado de seis faces. O dado de porcentagem é abreviado “d%”.

Não existem dados de duas ou três faces, mas podemos simulá-los. Usamos uma moeda como d2: cara = 1, coroa = 2. Para fazer o d3, jogue um d6, divida o resultado por dois e arredonde para cima.

Em geral, um número aparece antes e depois do “d”. Isto indica quantas vezes jogar o dado (assim, 2d8 significa jogar duas vezes o dado de oito faces). Quando lançar um dado mais de uma vez, some os resultados obtidos. Dessa forma, 3d6 significa lançar três vezes o dado de seis faces e somar os resultados; por exemplo, obter 3, 5 e 1 resulta em 9 ($3+5+1 = 9$).

PERSONAGENS

A Ficha do Personagem

No verso do livro de regras, você encontrará a ficha do personagem. É a página com vários espaços, círculos, quadrados etc. Você pode fotocópia-la, se quiser, ou anotar as informações numa folha de papel pautado.

É aqui que você e seus jogadores marcarão as estatísticas dos PJs, quantos tesouros possuem, que tipo de equipamento carregam, e assim por diante. Ajudando você a guardar estes detalhes, a ficha do personagem torna fácil criar um PJ.

Os Pontos de Habilidades

Os números mais importantes na ficha do personagem são os pontos de habilidades. Elas medem as qualidades naturais do personagem, o quanto ele é ágil, esperto e forte. No DUNGEONS & DRAGONS, usamos seis habilidades para definir um personagem: Força, Inteligência, Sabedoria, Destreza, Constituição e Carisma. Força define poder físico. Inteligência mede rapidez de aprendizagem e raciocínio. Sabedoria indica o nível de senso comum do personagem. Destreza representa agilidade e velocidade. Constituição refere-se à saúde do personagem e Carisma determina o quanto um personagem é bonito e amigável, na opinião das outras pessoas.

Os pontos de habilidades são determinados jogando-se 3d6, portanto eles variam entre 3 e 18. Quanto maiores forem os pontos, melhor será o personagem naquela habilidade. Por exemplo, um personagem de Força 3 é extremamente fraco, enquanto outro de Força 18 é muito forte.

Atributos Principais

Você pode esperar que alguém que é um bom lutador seja forte. No DUNGEONS & DRAGONS isso é verdade. Para mostrar que a Força é, de fato, a habilidade mais importante que um personagem Guerreiro pode ter, nós a chamamos de seu Atributo Principal.

Cada classe de personagem tem um Atributo Principal. As classes de personagens também têm talentos especiais como lutar, curar, andar sorrateiramente, etc. Quanto mais altos forem os pontos de Atributo Principal de um personagem, maior será sua perícia nos talentos especiais da classe. Os atributos principais de cada classe de personagem estão relacionados abaixo.

Tabela de Atributos Principais

Guerreiro	Força
Clérigo	Sabedoria
Mago	Inteligência
Ladrão	Destreza
Anão	Força
Elfo	Força e Inteligência
Halfling	Força e Destreza

Por serem tão vitais, os Atributos Principais podem ser ampliados pelo jogador ao criar seu personagem. Para cada 2 pontos que o jogador subtrai de outras habilidades, ele pode somar 1 ao Atributo Principal do personagem. Existem algumas restrições quanto a essa troca:

* Somente Atributos Principais podem ser aumentados desta maneira.

* Constituição e Carisma jamais podem ser ampliados assim.

* Destreza somente pode ser elevada, jamais reduzida.

* Nenhum valor poderá ser reduzido a menos de 9 para aumentar o Atributo Principal.

Ajustes aos Pontos de Habilidades

Quando os personagens possuem pontos de Habilidades muito altos ou muito baixos, eles têm força ou fraqueza incomuns. Os ajustes aos Pontos de Habilidades permitem ao DM adaptar determinadas jogadas no DUNGEONS & DRAGONS. As tabelas a seguir resumem os efeitos de tais ajustes para cada habilidade.

Alguns dos resultados dos ajustes são explicados em maiores detalhes em outro ponto deste livro. Por ora, você deve saber que os Dados de Vida são uma medida da resistência total de um personagem. Os personagens também ganham pontos de experiência durante uma partida. Eles progredem em níveis ao longo de suas carreiras – um Guerreiro de 2º nível é mais poderoso do que um Guerreiro de 1º nível.

Tabela de Ajustes de Experiência

Pontuação do Atributo Principal	Ajuste à Experiência
3-5	- 20% dos pontos de experiência ganhos
6-8	- 10% dos pontos de experiência ganhos
9-12	Nenhum ajuste aos pontos de experiência
13-15	+ 5% aos pontos de experiência ganhos
16-18	+ 10% aos pontos de experiência ganhos

Os ajustes para classes com dois atributos principais são explicados na descrição das classes. Quaisquer ajustes à experiência ganha são usados quando o DM distribui os pontos de experiência ao final de uma aventura.

Para multiplicar os pontos de experiência por um percentual, observe os três procedimentos a seguir. Em primeiro lugar, multiplique os pontos de experiência pelo número do percentual. (Por exemplo, para calcular +5% de 437 pontos de experiência, multiplique 437 por 5. $437 \times 5 = 2.185$.) Em seguida, leve o ponto decimal para dois números à esquerda (2.185 transforma-se em 21,85). Finalmente, arredonde (para cima) para o número inteiro mais próximo (21,85 deve ser arredondado para 22). Este é o ajuste. O sinal + diz que deve-se acrescentar este ajuste aos 437 pontos de experiência originais ($437 + 22 = 459$).

Pontos de Força	Ajuste
3	-3 para atingir, ferir e abrir portas
4-5	-2 para atingir, ferir e abrir portas
6-8	-1 para atingir, ferir e abrir portas
9-12	Nenhum ajuste devido à Força
13-15	+1 para atingir, ferir e abrir portas
16-17	+2 para atingir, ferir e abrir portas
18	+3 para atingir, ferir e abrir portas

Estes ajustes aplicam-se a jogadas de dados. Qualquer ataque bem-sucedido sempre causará, pelo menos, 1 ponto de dano, independentemente do que venha a ser ajustado posteriormente.

Pontos de Inteligência	Uso de Línguas
3	Mal sabe falar. É analfabeto
4-5	É analfabeto em língua Comum
6-8	Pode escrever palavras simples em língua Comum
9-12	Lê e escreve em línguas nativas (geralmente duas)
13-15	Lê e escreve em línguas nativas + 1 língua adicional
16-17	Lê e escreve em línguas nativas + 2 línguas adicionais
18	Lê e escreve em línguas nativas + 3 línguas adicionais

Os seres humanos sabem duas línguas nativas: a Comum e a linguagem do Alinhamento. Os semi-humanos conhecem inúmeras línguas nativas, conforme explicado nas descrições das classes. Algumas outras línguas que os personagens podem aprender são: a língua dos Bugbears, Doppelgangers, Dragões, Anões, Elfos, Gárgulas, Gigantes, Gnolls, Gnomos, Goblins, Halflings, Harpias, Hobgoblins, Kobolds, Homems-lagartos, Medusas, Minotauros, Ogres, Orcs ou outros dialetos humanos.

Pontos de Sabedoria	Ajustes às jogadas de proteção
3	-3 nas jogadas de proteção baseadas em magia
4-5	-2 nas jogadas de proteção baseadas em magia
6-8	-1 nas jogadas de proteção baseadas em magia
9-12	Jogadas de proteção normais baseadas em magia
13-15	+1 nas jogadas de proteção baseadas em magia
16-17	+2 nas jogadas de proteção baseadas em magia
18	+3 nas jogadas de proteção baseadas em magia

Os ajustes às jogadas baseadas em magia não se aplicam às jogadas de proteção contra Baforada de Dragão. Eles podem (ou não) afetar as jogadas de proteção contra Veneno ou Raio mortal, se o ataque for mágico. Estes ajustes afetam jogadas de proteção contra Petrificação, Hastes, Bastões, Cajados ou Feitiços.

Pontos de Destreza	Ajuste para ataques à distância	Ajuste Classe de Armadura
3	-3 nas jogadas de ataque	Penalidade de -3
4-5	-2 nas jogadas de ataque	Penalidade de -2
6-8	-1 nas jogadas de ataque	Penalidade de -1
9-12	Nenhum ajuste	Nenhum ajuste
13-15	+1 nas jogadas de ataque	Bônus de +1
16-17	+2 nas jogadas de ataque	Bônus de +2
18	+3 nas ataques	Bônus de +3

Os ajustes para combates à distância afetam as chances de atingir; não afetam a quantidade de dano causado. Lembre-se: os ajustes à Classe de Armadura funcionam de modo oposto. Um sinal - significa que o número é uma penalidade e o ajuste deve ser somado à Classe de Armadura básica. Um sinal + significa que o numero é um bônus e deve-se subtrair o ajuste da Classe de Armadura básica.

Pontos de Constituição	Ajuste aos Pontos de Vida
3	-3 pontos por dado de vida
4-5	-2 pontos por dado de vida
6-8	-1 ponto por dado de vida
9-12	Nenhum ajuste aos pontos de vida
13-15	+1 ponto por dado de vida
16-17	+2 pontos por dado de vida
18	+3 pontos por dado de vida

Estes ajustes são utilizados sempre que um personagem lançar um dado para determinar os pontos de vida. Nenhum Dado de Vida pode ser ajustado para menos de 1.

Pontos de Carisma	Ajustes às Reações	Moral dos Contratados
3	-3	4
4-5	-2	5
6-8	-1	6
9-12	Nenhum	7
13-15	+1	8
16-17	+2	9
18	+3	10

Os ajustes às reações tanto podem ajudar quanto atrapalhar as primeiras impressões quando um personagem fala com uma criatura ou pessoa com a qual se depare.

As Classes de Personagens

Uma vez determinados os pontos de habilidades, os personagens devem transformar-se em guerreiros, clérigos, magos, ladrões, elfos, halflings ou anões.

A classe que você escolhe para seu personagem deve basear-se fundamentalmente em seus pontos de habilidades. Algumas classes de personagens têm mais de um atributo principal. Um personagem irá avançar mais rapidamente e apresentar um desempenho melhor numa classe de personagem caso possua uma pontuação elevada em termos de atributo principal. Um jogador que tenha obtido uma alta pontuação em Destreza deve considerar criar seu personagem como um ladrão ou um halfling, por exemplo. Um personagem que tenha alta pontuação em Força e Inteligência pode ser um bom guerreiro, mago, anão ou elfo. Um personagem com pontuação baixa em Sabedoria não deve ser um clérigo, uma vez que sua evolução naquela classe seria muito mais lenta do que o normal.

O GUERREIRO

Um Guerreiro é um ser humano treinada para o combate. Ele geralmente tem um número alto de pontos de Força. Um alto valor para Destreza e Constituição também ajudam-no. Devido ao seu treinamento especial para combate, nas batalhas ele costuma atingir oponentes com mais freqüência do que as outras classes de personagem. É comum também que seus golpes causem maior dano.

Os Guerreiros são mais resistentes do que os demais personagens e tendem a ter um número maior de pontos de vida. Eles também usam armaduras melhores para se protegerem.

Por causa de seu vigor, os Guerreiros normalmente são aqueles que abrem caminho em direção aos túneis escuros e profundos. Se um monstro aparecer e atacar o grupo de surpresa, o personagem mais provável de sobreviver ao ataque sofre o primeiro golpe. Caso haja Guerreiros em número suficiente, geralmente é uma boa idéia colocar um deles na retaguarda do grupo também, caso algum monstro apareça sorrateiramente e ataque pelas costas.

Quando começa a batalha, os Guerreiros devem ser a linha de frente. Eles devem tentar evitar que os oponentes atinjam outros membros do grupo. Os Guerreiros são, portanto, excelentes protetores para Magos e Ladrões.

Como os Guerreiros são “experts” em combate, convém aos jogadores que os interpretarem conhecer o funcionamento da Seqüência de Combate. O DM deve explicar cada etapa da Seqüência de Combate aos Guerreiros, especialmente a diferença entre “recuar” e “fugir”. Se o DM concordar, o jogador que interpreta um Guerreiro pode até ler os Cartões da seção Verde.

Embora nunca seja sensato entrar numa dungeon com apenas um personagem, ou com um grupo contendo apenas um tipo de personagem, o Guerreiro faz parte de uma das poucas classes que poderia fazê-lo e sair vivo, já que sua resistência é capaz de ajudá-lo a sobreviver a todas as armadilhas e perigos que outras classes de personagem o ajudariam a evitar.

Ainda assim, eles não possuem grande capacidade para evitar ou resistir à magia. Um Mago habilidoso pode conseguir derrotar um grupo inteiro de Guerreiros.



Estes personagens têm utilidade para outras coisas também, além de lutar. Eles podem usar sua força em muitas situações diferentes. Quando uma porta precisa ser aberta ou quando uma imensa rocha deve ser removida, o guerreiro é a solução.

Quando o grupo encontrar um esconderijo de tesouros, o Guerreiro deve procurar duas coisas: poções mágicas de cura, especialmente úteis para ele, uma vez que se fere com freqüência nas batalhas, e armas mágicas, pois elas adicionam bônus às suas jogadas de ataque e de dano nos combates.

Atributo Principal

O Atributo Principal do Guerreiro é a Força. Se seus pontos de força forem maior ou iguais a 13, ele evoluirá em perfeita e poder mais rapidamente. Se tiver 8 ou menos pontos de Força, sua evolução será mais lenta. Personagens com poucos pontos de Força não são bons Guerreiros, portanto, o jogador deve colocá-los em outra classe de personagens.

Dados de Vida

Por ser tão resistente, o Guerreiro usa d8s como Dados de Vida. Um Guerreiro tende a ter um número de dados de vida maior do que as demais classes de personagens. Em geral, ele pode sofrer uma quantidade maior de dano e ainda assim permanecer vivo.

Tabela de Experiência dos Guerreiros

Nível	Título	Pontos de Experiência	Dados de Vida
1	Veterano	0	1d8
2	Guerreiro	2.000	2d8
3	Mestre de Armas	4.000	3d8
4	Herói	8.000	4d8
5	Aventureiro	16.000	5d8

Tabela de Jogadas de Proteção dos Guerreiros

Proteção Contra	Níveis 1-3	Níveis 4-5
Raio Mortal ou Veneno	12	10
Hastes, Mágicas	13	11
Paralisia ou Petrificação	14	12
Baforada de Dragão	15	13
Bastões/Cajados/Feitiços	16	14

O Clérigo é um ser humano que dedicou sua vida a uma grande e valiosa causa. Geralmente, esta causa consiste em difundir a convicção contida no alinhamento do personagem. Um Clérigo Ordeiro, por exemplo, será dedicado a defender a lei e a ordem no mundo do jogo.

Embora os Clérigos não sejam tão bons quanto os Guerreiros num combate, eles têm suficiente resistência. Quando a luta começa, não devem ser os primeiros a avançar, mas também não devem vacilar e esconder-se.

Atributo Principal

O Atributo Principal do Clérigo é a Sabedoria. Se tiver 13 ou mais pontos de Sabedoria, ele evoluirá rapidamente em perícia e poder. Caso tenha 8 pontos ou menos, evoluirá mais lentamente. Personagens com poucos pontos de Sabedoria não são bons Clérigos, portanto o jogador deve considerar a escolha de uma outra classe de personagem.

Dados de Vida

Os Clérigos usam d6s como Dados de Vida. Um Clérigo tende a ter um número moderado de pontos de vida. Ele pode sofrer algum dano durante combates, provavelmente mais do que um Mago ou um Ladrão, mas menos do que um Guerreiro.

Restrições

Por causa de suas convicções, Clérigos não podem usar armas cortantes ou pontiagudas (tais como espadas, lanças, flechas e adagas). Em vez disso, eles devem utilizar armas maciças como maças, clavas, martelos de guerra, fundas, etc. Eles podem usar qualquer tipo de armadura que quiserem.

Tabela de Experiência dos Clérigos

Nível	Título	Pontos de Experiência	Dados de Vida	Níveis/Feitiço					
				1	2	3	4	5	6
1	Acólito	0	1d6	-	-	-	-	-	-
2	Adepto	1.500	2d6	1	-	-	-	-	-
3	Sacerdote	3.000	3d6	2	-	-	-	-	-
4	Vigário	6.000	4d6	2	1	-	-	-	-
5	Curador	12.000	5d6	2	2	-	-	-	-

Tabela de Jogadas de Proteção dos Clérigos

Proteção Contra	Níveis 1-4	Nível 5
Raio Mortal ou Veneno	11	9
Hastes Mágicas	12	10
Paralisia ou Petrificação	14	12
Baforada de Dragão	16	14
Bastões/Cajados/Feitiços	15	13

Habilidades Especiais

À medida que cresce a experiência de um Clérigo, a força de sua dedicação permite que ele consiga lançar feitiços clericais. Um Clérigo iniciante não pode usá-los imediatamente, mas é capaz de empregar alguns itens mágicos.

Além de lançar feitiços clericais, esses personagens podem afastar os mortos-vivos. Quando o Clérigo encontra monstros desse tipo, como zumbis, esqueletos, ghouls e wights, dentre outros, ele pode tentar dispersá-los. Para tanto, o Clérigo avança corajosamente na etapa de movimentação da Seqüência de Combate. O jogador comunica ao DM que ele está “afastando mortos-vivos”.

O jogador joga 2d6 e acha o monstro que o Clérigo enfrenta na Tabela para Afastar Mortos-Vivos.

Se o resultado for menor do que o número citado sob o tipo de morto-vivo que ele está tentando afastar, o Clérigo falha. Se houver um “—” em vez de um número, o Clérigo ainda não é suficientemente poderoso para afastar aquele tipo de morto-vivo.

Se o resultado for igual ou superior ao número mencionado abaixo do morto-vivo que o Clérigo estava tentando afastar, a tentativa é bem sucedida.

Tabela para Afastar Mortos-Vivos

Morto-Vivo	1	2	3	4	5
Esqueleto	7	T	T	D	D
Zumbi	9	7	T	T	D
Ghoul	11	9	7	T	T
Wight	—	11	9	7	T
Wraith	—	—	11	9	7
Múmia	—	—	—	11	9
Espectro	—	—	—	—	11

Agora o DM lança 2d6. O resultado representará quantos dados de vida dos mortos-vivos o Clérigo “afastou”. Como diferentes formas de mortos-vivos possuem diferentes dados de vida, o DM vai além. Ele consulta o livro de regras para saber quantos dados de vida cada um dos monstros possui, e então divide o número obtido pelo número de dados de vida que cada morto-vivo possui (arredonde para cima). O resultado dessa divisão é a quantidade de mortos-vivos “afastados” pelo Clérigo.

Por exemplo, seu personagem depara-se com seis zumbis. Na fase de movimentação da Seqüência de Combate, você diz ao DM que seu PJ vai “afastar” mortos-vivos. Você tira 10 em 2d6, o suficiente para ser bem-sucedido.

O DM lança 2d6 para ver quantos dados de vidas de zumbis foram afetados. O resultado é cinco. Ele procura a ficha dos zumbis no livro de regras. Cada um deles tem dois dados de vida. Dividindo 5 por 2 e arredondando, o resultado é 3. Três zumbis fogem, mas os outros três atacam.

Um “T” indica sucesso automático – o Clérigo afasta 2d6 dos mortos-vivos. Um “D” indica que 2d6 dos mortos-vivos são totalmente destruídos posteriormente – reduzidos a pó de imediato!

Lembre-se: afastar mortos-vivos conta como ação do Clérigo naquele round. Ele não poderá lançar feitiços, lutar ou fazer qualquer outra coisa neste round. O Clérigo poderá afastar mais mortos-vivos a cada novo round, desde que não falhe. Uma única falha e durante o resto da batalha todas as suas outras tentativas irão também fracassar.





Magos são seres humanos que estudam os poderes da magia. Eles gastam a maior parte de seu tempo pesquisando assuntos enigmáticos e tentando aprender novos feitiços. Os Magos iniciantes estudam esta arte com seus mestres, poderosos professores que concordaram em partilhar seus conhecimentos. Eles jamais auxiliam alunos, a não ser nos estudos.

Os Magos são maus combatentes. Dedicando-se tanto à magia, não têm tempo para treinamento de combate. Normalmente, são frágeis e possuem poucos pontos de vida. Quando a luta começa, eles devem sair do caminho e buscar uma oportunidade de usar seus feitiços.

Atributo Principal, Dados de Vida e Restrições

O Atributo Principal do Mago é a Inteligência. Se esta característica for marcante no seu personagem, você pode considerar criá-lo como um Mago.

Eles utilizam o d4 como Dado de Vida.

Por não terem tempo para treinamento com armas, os Magos podem usar apenas adagas. Eles não podem usar nenhum tipo de armadura e nem escudos. Só lançam feitiços de Magos, não sendo capazes de lançar feitiços clericais.

Habilidades Especiais

Um Mago pode lançar feitiços. Quando descobre um novo feitiço (geralmente vendo uma demonstração do seu mestre) ele o anota em seu livro de feitiços. Quando vai participar de aventuras, o Mago estuda esse livro antes de partir. Isso faz com que os gestos e frases sejam gravados em sua mente, assim permanecendo até o momento em que o feitiço é lançado.

Para fazer seu PJ lançar um feitiço, basta dizer ao DM o nome do feitiço que seu personagem irá lançar e ele determinará o resultado (lendo a descrição do feitiço no livro de regras). Será preciso, no entanto, que o Mago seja capaz de falar e gesticular, além de não estar executando nenhuma outra ação, nem mesmo anda.

Após o lançamento do feitiço, a frase e os gestos são apagados da mente do Mago. Ele não poderá utilizar esse feitiço novamente até que o tenha estudado

no livro de feitiços.

Para aprender (ou reaprender) um feitiço, o Mago deve estar bem descansado (uma boa noite de sono é suficiente). Ele deve dispor também de uma hora livre, calma e sem barulho, para estudar. No seu confortável aposento na cidade isto normalmente não é problema. Às vezes, porém, uma aventura leva mais de um dia. Se o Mago trouxe o livro de feitiços com ele e pretende usá-lo, terá que encontrar hora e lugar apropriados.

Como você pode ver, não há razão para levar seu livro de feitiços em aventuras curtas. Em vez disso, muitos Magos deixam seus livros em locais seguros. De fato, estes livros são tão importantes que só os Magos mais tolos os colocariam em risco. Os PNJs Magos jamais deixam alguém tocar, e mesmo olhar, seus livros de feitiços. Se algo danificar ou destruir esse livro, o Mago não terá como reaprender os feitiços que ali estavam!

Os mestres ensinam aos novos discípulos apenas um feitiço, já que Magos iniciantes podem memorizar apenas 1 feitiço por vez.

Eles não ensinarão outros feitiços a um novo aluno até que ele tenha experiência suficiente para memorizar mais de 1 feitiço por vez. Dessa forma, a maioria dos Magos novatos tem apenas um feitiço anotado em seus livros.

Os Magos iniciantes podem aprender apenas os feitiços mais simples, que são os feitiços do 1º nível. O primeiro feitiço que um mestre ensinará ao seu discípulo será um feitiço do 1º nível.

Os Magos às vezes encontram pergaminhos mágicos nos quais estão inscritos feitiços. Um Mago sempre poderá lançar um feitiço inscrito num pergaminho, quer esse feitiço seja do 1º nível ou não. Se o feitiço inscrito for do 1º nível, o Mago pode anotá-lo em seu livro de feitiços em vez de usá-lo, se quiser. Este procedimento apaga o feitiço do pergaminho, mas também o torna disponível para memorização posterior por parte do Mago.

Anotar feitiços adicionais no livro não aumenta o número de feitiços que um Mago pode memorizar por dia. Um iniciante continuará podendo memorizar os gestos e palavras de apenas um feitiço por dia. Esse feitiço “extra” anotado apenas lhe fornece mais uma opção para memorização. A lista completa de feitiços para Magos começa na página 29.

Tabela de Experiência dos Magos

Nível	Título	Pontos de Experiência	Dados de Vida	Níveis/Feitiço					
				1	2	3	4	5	6
1	Médium	0	1d4	1	-	-	-	-	-
2	Vidente	2.500	2d4	2	-	-	-	-	-
3	Conjurador	5.000	3d4	2	1	-	-	-	-
4	Mago	10.000	4d4	2	2	-	-	-	-
5	Encantador	20.000	5d4	2	2	4	-	-	-

Tabela de Jogadas de Proteção dos Magos

Proteção Contra	Níveis 1-5
Raio Mortal ou Veneno	13
Hastes Mágicas	14
Paralisia ou Petrificação	13
Baforada de Dragão	16
Bastões/Cajados/Feitiços	15

Um ladrão é um ser humano especializado em roubar, abrir fechaduras, desarmar armadilhas e outras atividades furtivas. Os Ladrões também costumam pegar coisas que não lhes pertencem – mas não dos companheiros PJs, se quiserem ser convidados para a próxima aventura! Os ladrões são úteis para grupos de aventureiros, pois eles conseguem fazer muitas coisas que outros não conseguem: abrir fechaduras, achar e desarmar armadilhas, bater carteiras, etc. Entretanto, eles raramente sabem lutar bem.

Atributo Principal, Dados de Vida e Restrições

A Destreza é o Atributo Principal dos ladrões.

Eles usam d4 como Dado de Vida.

Por terem de se movimentar em silêncio, os Ladrões utilizam apenas armaduras de couro. Eles também têm de deixar uma das mãos livres, portanto, não podem carregar escudos. Um Ladrão pode atacar com qualquer arma de lançamento, mas só é capaz de usar armas para combate corpo-a-corpo que sejam manuseadas com apenas uma das mãos (a diferença entre armas de lançamento e armas para combate corpo-a-corpo será explicada mais tarde).



Tabela de Experiência dos Ladrões

Nível	Título	Pontos de Experiência	Dados de Vida
1	Aprendiz	0	1d4
2	Andarilho	1.200	2d4
3	Salteador	2.400	3d4
4	Assaltante	4.800	4d4
5	Batedor	9.600	5d4

Tabela de Jogadas de Proteção dos Magos

Proteção Contra	Níveis 1-4	Níveis 5
Raio Mortal ou Veneno	13	11
Hastes Mágicas	14	12
Paralisia ou Petrificação	13	11
Baforada de Dragão	16	14
Bastões/Cajados/Feitiços	15	13

Habilidades Especiais

Todo Ladrão pertence a uma Guilda que instrui seus membros quanto aos talentos especiais necessários para ser um Ladrão. Quando um Ladrão quer usar seus talentos especiais, ele avisa ao DM, que joga d%. Se o resultado for igual ou menor do que o valor dos pontos de habilidade para aquele talento, o Ladrão é bem-sucedido. Caso contrário, ele falha.

Os talentos do Ladrão são descritos abaixo. A chance percentual de sucesso para cada nível é fornecida na tabela das Habilidades dos Ladrões.

Abrir Fechaduras: Com ferramentas adequadas, o Ladrão pode tentar abrir portas trancadas. Ele pode fazer apenas uma tentativa (a não ser que se torne mais experiente e que sua pontuação neste talento aumente).

Achar Armadilhas: O Ladrão é capaz de revistar corredores, salas, paredes etc, em busca de armadilhas. Ele pode procurar apenas uma vez por área, mas, se tiver sucesso, encontra todas as armadilhas. Contudo, achar uma armadilha e desarmá-la são duas coisas diferentes.

Desarmar Armadilhas: Quando um Ladrão acha uma armadilha, ele pode tentar desarmá-la. Falhar significa que a armadilha disparou, atingindo o Ladrão (a menos que ele tome precauções para evitar isto).

Tabela de Habilidades dos Ladrões

Nível	Abrir Fechaduras	Achar Armadilhas	Desarmar Armadilhas	Bater Carteiras	Movimentar-se em Silêncio	Escalar Superfícies Íngremes	Ocultar-se nas Sombras	Ouvir Ruídos
1	15	10	10	20	20	87	10	30
2	20	15	15	25	25	88	15	35
3	25	20	20	30	30	89	20	40
4	30	25	25	35	35	90	24	45
5	35	30	30	40	40	91	28	50

O ANÃO

O Anão é um ser semi-humano. Semi-humanos são seres (e classes de personagens) que diferem dos humanos, mas que assemelham-se a eles.

Os Anões são pequenos e robustos, medindo cerca de 1,20 m. Sua pele é marrom e os cabelos variam de cinzentos a castanhos ou negros.

Geralmente teimosos, mas práticos, os Anões apreciam boa comida e bebida. Têm grande amor por ouro. Respeitam construções e objetos feitos com talento ou arte.

Um Anão é menor do que a classe humana “Guerreiro”, porém é interpretado de modo parecido. Ambos possuem muitos pontos de vida e são bons combatentes. Os Anões, entretanto, levam vantagem sobre os Guerreiros, pois são mais resistentes a magia e venenos. São companheiros bem-vindos para a maioria dos grupos de aventureiros.

Atributo Principal

O Atributo Principal do Anão é a Força. Caso sua pontuação em força for 13 ou mais, ele evoluirá rapidamente em perícia e poder. Se tiver 8 ou menos em pontos de Força, terá evolução lenta.

Dados de Vida

Os Anões usam o d8 como Dado de Vida. Eles estão tão aptos a suportar danos quanto os Guerreiros.

Restrições

Por serem normalmente muito saudáveis e resistentes contra doenças, a Constituição dos Anões deve ser de, no mínimo, 9 pontos. Se o seu personagem possui uma Constituição menor do que esta, ele não poderá ser um Anão.

Os Anões podem utilizar apenas armas pequenas ou médias, tais como adagas ou espadas. Eles não podem usar armas grandes, como espadas de duas mãos e arcos longos, por exemplo. Tal qual os Guerreiros, também podem usar qualquer tipo de armadura e carregar escudos.

Habilidades Especiais

Os Anões possuem infravisão, o que lhes permite enxergar até uma distância

de 18 m no escuro. Quando usam esta característica, eles vêem o calor (ou a falta dele). Objetos quentes aparecem vermelhos e objetos frios aparecem cor azulada. Mesmo portas, mesas, etc, têm temperatura própria e, portanto, também podem ser vistos. A infravisão, entretanto, é inútil sob qualquer forma de luz. Quando estão numa área iluminada, os Anões usam sua visão normal.

Por viverem nas profundezas do subterrâneo, os Anões são especialistas em minas. Eles podem, às vezes, empregar esta habilidade para detectar paredes móveis, corredores em declive e construções novas numa dungeon. Quando seu Anão desejar procurar tais coisas, diga ao DM que você está detectando. Ele irá jogar 1d6. Se o resultado for 1 ou 2, ele lhe dirá o que você achou - caso haja algo para ser achado. Você pode detectar numa área (sala, corredor de 18 m de comprimento, etc.) somente uma vez.

Os Anões são conhecedores de línguas. Além de falarem as línguas normais - a Comum e a linguagem de seu alinhamento - eles falam a língua dos Anões, Gnomos, Goblins e Kobolds. Entretanto, só por saberem falar uma língua, não significa que saibam lê-la ou escrevê-la. A habilidade de ler e escrever numa língua é determinada pelos ajustes de Inteligência.

Tabela de Experiência dos Anões

Nível	Título	Pontos de Experiência	Dados de Vida
1	Anão Veterano	0	1d8
2	Anão Guerreiro	1.200	2d8
3	Anão Mestre de Armas	2.400	3d8
4	Anão Herói	4.800	4d8
5	Anão Aventureiro	9.600	5d8

Tabela de Jogadas de Proteção dos Anões

Proteção Contra	Níveis 1-3	Níveis 4-5
Raio Mortal ou Veneno	8	6
Hastes Mágicas	9	7
Paralisia ou Petrificação	10	8
Baforada de Dragão	13	10
Bastões/Cajados/Feitiços	12	9

O ELFO

O Elfo é um ser semi-humano. Semi-humanos são seres (e classes de personagens) que diferem dos humanos, mas que assemelham-se a eles.

Os Elfos são esguios e graciosos, com traços delicados e orelhas pontiagudas. Medem entre 1,50 e 1,65 m de altura e pesam aproximadamente 65 Kg. A maioria dos Elfos prefere passar o tempo divertindo-se e festejo nas florestas; raramente visitam as cidades habitadas por seres humanos. Fascinados por magia, jamais se cansam de colecionar feitiços e objetos mágicos (especialmente os mais belos).

Um Elfo é uma mescla entre Guerreiros e Magos. Ele é bastante hábil com armas sem, no entanto, possuir tantos pontos de vida quanto o Guerreiro. Às vezes, é melhor que se afastem do combate e lancem feitiços, como Magos.

Atributos Principais

Um Elfo tem dois atributos principais: Força e Inteligência. Possuindo uma pontuação de 13 ou mais nas duas habilidades, evoluirá em perícia e poder mais rapidamente. Com 16 pontos de Inteligência ou mais, sua evolução será especialmente rápida. Se seus pontos de Força forem iguais a 8 ou menos, porém, evoluirá lentamente.

Dados de Vida

Os Elfos usam d6s como Dados de Vida.

Restrições

Para ser um Elfo, o personagem deve ter 9 pontos de Inteligência ou mais. Os Elfos podem usar qualquer tipo de armadura, escudo e arma.

Habilidades Especiais

Os Elfos possuem infravisão. Os personagens que possuem infravisão podem enxergar até uma distância de 18 m no escuro. Quando usam esta característica, eles vêem o calor (ou a falta dele). Objetos quentes aparecem vermelhos e objetos frios aparecem cor azulada. Mesmo portas, mesas, etc, têm temperatura própria e, portanto, também podem ser vistos. A infravisão, entretanto, é inútil sob qualquer forma de luz. Quando estão numa área iluminada, os Elfos usam sua visão normal.

Graças a sua aguçada percepção, os Elfos podem achar portas ocultas ou secretas melhor do que outros personagens. Para fazê-lo, avise ao DM. Ele jogará

1d6. Se o resultado for 1 ou 2, ele dirá se existe alguma porta secreta na área revistada. Você só pode revistar uma única vez a mesma área.

Além de falar a língua Comum e a linguagem de seu alinhamento, os Elfos podem falar a língua dos Elfos, Gnolls, Hobgoblins e Orcs. Entretanto, só por saberem falar uma língua, não significa que saibam lê-la ou escrevê-la. A habilidade de ler e escrever numa língua é determinada pelo ajuste de Inteligência de um personagem.

Normalmente, um certo monstro morto-vivo chamado Ghoul pode paralisar suas vítimas ao acertá-las. Os Elfos, porém, têm imunidade a este ataque – mas outras formas de paralisia ainda os afetam.

O Elfo também é capaz de lançar feitiços, tal qual um Mago.

Tabela de Experiência dos Elfos

Nível	Título	Pontos de Experiência	Dados de Vida	1	2	3	4	5	6
1	Veterano Médium	0	1d6	1	-	-	-	-	-
2	Guerreiro Vidente	4.000	2d6	2	-	-	-	-	-
3	Mestre de Armas	8.000	3d6	2	1	-	-	-	-
4	Conjurador								
4	Herói Mago	16.000	4d6	2	2	-	-	-	-
5	Encantador Aventureiro	32.000	5d6	2	2	1	-	-	-

Tabela de Jogadas de Proteção dos Elfos

Proteção Contra	Níveis 1-3
Raio Mortal ou Veneno	12
Hastes Mágicas	13
Paralisia ou Petrificação	13
Baforada de Dragão	15
Bastões/Cajados/Feitiços	15

O Halfling é um ser semi-humano. Semi-humanos são seres (e classes de personagem) que diferem dos humanos, mas que assemelham-se a eles.

Os Halflings lembram crianças humanas e têm orelhas levemente pontiagudas. Medem cerca de 90 cm e pesam aproximadamente 30 kg. Raramente têm barba e, em geral, possuem pele macia. Apesar de simpáticos e amigáveis, especialmente com os Elfos, não são valentes. Apreciam tesouros como um meio de adquirir bens para seus amados lares.

São bons combatentes, mas jamais devem esquecer que são menores e que têm menos pontos de vida do que os Guerreiros e Anões. Os Halflings conseguem maior eficácia usando suas habilidades especiais (ver abaixo) para ganhar uma vantagem. Assim como os Anões, também apresentam maior resistência a magia e venenos do que outros personagens.

Atributos Principais

Um Halfling possui dois Atributos Principais: Força e Destreza. Se a pontuação de um deles for igual ou superior a 13, ele evoluirá em perícia e poder com rapidez. Caso a pontuação de ambas seja 13 ou mais, ele evoluirá com maior velocidade ainda. Se tiver 8 pontos de Força ou menos, a evolução será lenta.

Dados de Vida

Os Halflings usam dós como Dados de Vida.

Restrições

Para ser um Halfling, o personagem deve ter Destreza e Constituição maiores ou iguais a 9. Os Halflings só podem usar armas pequenas como adagas, espadas e arcos curtos. Não podem fazer uso de armas médias e grandes (espadas normais, machados de guerra, arcos longos, bestas e espadas de duas mãos). Podem usar qualquer tipo de armadura, bem como carregar qualquer tipo de escudo, mas os itens devem ter sido confeccionados especialmente para Halflings (as armaduras dos Anões também são grandes demais para eles).

Habilidades Especiais

Devido ao seu tamanho reduzido, os Halflings ganham vários bônus no combate:

* Quando atacados por criaturas maiores do que um ser humano, eles recebem -2 de bônus na Classe de Armadura (a Classe de Armadura será explicada mais

tarde).

* Ao usarem qualquer arma de lançamento ganham +1 na jogada de ataque (as armas de lançamento serão explicadas mais adiante).

* Se forem os únicos atacantes de um dos lados, ou se este lado for composto apenas de Halflings, eles ganham +1 na jogada de iniciativa.

Os Halflings também escondem-se muito bem. Nas florestas e no campo, podem sumir na vegetação e só há 10% de chance de que alguém os ache.

Nas dungeons, se existirem sombras ou objetos atrás dos quais se esconder, eles são capazes de “congelar”. Enquanto permanecerem imóveis, têm uma chance de não serem vistos. O DM joga 1d6. Se o resultado for 1 ou 2, seu Halfling esconde-se com sucesso (enquanto não fizer qualquer ruído e permanecer imóvel). Os Halflings não podem carregar uma fonte de luz (uma tocha, por exemplo) ao tentarem se esconder. Além disso, se alguém lançar um feitiço “luz” na área onde o Halfling estiver “congelado”, nas sombras, estas desaparecerão e o pequenino será, automaticamente, detectado.

Tabela de Experiência dos Halflings

Nível	Título	Ponto de Experiência	Dados de Vida
1	Halfling Veterano	0	1d6
2	Halfling Guerreiro	2.000	2d6
3	Halfling Mestre de Armas	4.000	3d6
4	Halfling Herói	8.000	4d6
5	Halfling Aventureiro	16.000	5d6

Tabela de Jogadas de Proteção dos Halflings

Proteção Contra	Níveis 1-3	Níveis 4-5
Raio Mortal ou Veneno	8	5
Hastes Mágicas	9	6
Paralisia ou Petrificação	10	7
Baforada de Dragão	13	9
Bastões/Cajados/Feitiços	12	8



OUTRAS ESTATÍSTICAS DO PERSONAGEM

Dados de Vida

Dados de vida representam a quantidade de dano que um personagem ou monstro pode sofrer antes de morrer. Alguns tipos de personagens podem suportar quantidades maiores de dano do que outros. Portanto, as classes de personagens jogam diferentes tipos de dados para determinar quantos pontos de vida têm. Os dados de vida dos personagens mais robustos, como os Guerreiros, são os d8; já os dados de vida de personagens fisicamente menos dotados, como os Ladrões, são os d4. A descrição de cada classe de personagem mostra o tipo de dado de vida que se deve jogar para a determinação dos pontos de vida.

Os dados de vida dos monstros funcionam de outra forma. Todos eles usam d8 como dados de vida. Porém, os monstros também não têm a mesma resistência. Em vez de usarem diferentes tipos de dado para refletir sua robustez, os monstros utilizam diferentes quantidades de dados de vida.

Observe a descrição de um monstro qualquer no livro de regras. Nas estatísticas, a segunda linha refere-se aos Dados de Vida. Esta é a quantidade de d8s a ser jogada para se determinar os pontos de vida da criatura.

Às vezes, o número de dados de vida do monstro é seguido por um sinal + ou - e um outro número. Esse ajuste torna a criatura um pouco mais ou menos forte do que o indicado pelos seus dados de vida. Quando um + ou - seguir o número dos dados de vida, adicione ou subtraia esse ajuste dos pontos de vida obtidos para o monstro. Por exemplo, um monstro com 2+1 dados de vida jogará 2d8 e somará 1 ponto ao resultado.

Níveis de Experiência

Os PJs ganham pontos de experiência (ou XPs) por achar tesouros e derrotar monstros. Quando ganham suficientes XPs, sobem um nível de experiência.

Os níveis de experiência indicam o poder do personagem. Todas as classes de personagens iniciam no 1º nível. Cada vez que sobe um nível, o personagem joga um novo dado de vida e soma o resultando a seus pontos de vida. Aqueles que lançam feitiços podem aprender um número maior de feitiços. Outras habilidades especiais de cada classe de personagem são aprimoradas. Às vezes, fica mais fácil para o personagem atingir o inimigo em combate. Suas jogadas de proteção podem tornar-se melhores. Quando o personagem sobe de nível, você e o jogador devem olhar na descrição de classe do PJ quais melhorias esse PJ recebe.

Cada classe de personagem tem sua própria tabela de experiência, fornecida anteriormente na descrição de cada classe. Esta tabela lista quantos XPs um personagem precisa para atingir o próximo nível, como deve ser chamado e, se ele for um Mago, Clérigo ou Elfo, quantos feitiços lança.

Lista de Verificação da Criação do Personagem

1. Jogar para determinar Habilidades (Força, Inteligência, Sabedoria, Destreza, Constituição e Carisma)
 - a. Escolher uma Classe de Personagem
 - b. Ajustar o Atributo Principal
 - c. Determinar os Ajustes aos Pontos de Habilidades
2. Jogar Pontos de Vida
3. Escolher um Alinhamento
4. Determinar as Jogadas de Proteção
5. Comprar Equipamento
 - a. Jogar para determinar o Ouro Inicial
 - b. Comprar Equipamento conforme as restrições de classe
6. Determinar a Classe de Armadura
7. Escolher Línguas (de acordo com a Inteligência)
8. Determinar as Perícias Especiais (se houverem)
9. Escolher o Nome do Personagem

Alinhamento

Na vida real, a maioria das pessoas comporta-se de acordo com um código

de comportamento. Elas têm regras quanto a serem polidas, ajudarem ou ferirem outras pessoas, causarem problemas em público, e assim por diante. O mesmo acontece no DUNGEONS & DRAGONS. O código seguido pelos personagens (e monstros) é chamado alinhamento. No Dungeons e Dragons, existem três alinhamentos: Ordeiro, Caótico e Neutro. Todo personagem ou monstro comporta-se de acordo com um destes alinhamentos.

Ordeiro: Os personagens Ordeiros acreditam que obedecer regras é a forma natural de viver. Eles sempre tentam dizer a verdade, são justos com outras pessoas e cumprem suas promessas. Os personagens ordeiros colocam o bem do grupo acima de seu próprio bem-estar e geralmente se comportam de um modo que a maioria das pessoas considera bom.

Caótico: Os personagens Caóticos são o oposto dos personagens ordeiros. Eles acreditam que a vida é feita de acasos. Eles acham que a sorte governa o mundo e que as leis foram feitas para serem desobedecidas. Para eles, cumprir promessas não é importante e mentir pode ser útil às vezes. Acreditam ser mais importantes do que qualquer outra pessoa e geralmente se comportam de um modo que a maioria das pessoas consideraria ruim.

Neutro: Os personagens Neutros crêem que deve haver equilíbrio entre ordem e caos. Para eles, o indivíduo é importante, mas o grupo também. Tendem a tratar os outros como estes os tratam e, normalmente, pensam primeiro em si. Esperam das outras pessoas a mesma atitude. Preferem contar com suas próprias habilidades, raramente confiando seu destino à sorte ou a um outro personagem.

Cada alinhamento possui uma linguagem própria, composta por palavras simples, sinais de mão e outros movimentos corporais. PJs e PNJs humanos sempre sabem como falar sua linguagem de alinhamento. Os monstros também podem conhecer a linguagem do alinhamento, desde que sejam capazes.

Ao criar um personagem, você e seus jogadores devem escolher um alinhamento que pareça apropriado ao personagem que estão criando. Quando interpretar o personagem, procure fazê-lo agir de acordo com o alinhamento escolhido. Lembre-se de que monstros também possuem alinhamentos e irão comportar-se de acordo com o alinhamento citado em suas descrições.

Mudanças de Alinhamento

Todo jogador deve escolher um alinhamento para seu personagem ao criá-lo. É responsabilidade do jogador interpretar aquele personagem mediante as regras do alinhamento escolhido para ele. Todavia, caso tenha que fazer com que seu personagem aja de modo contrário ao seu alinhamento, o DM tem a opção de penalizar o personagem. Tais penalidades podem assumir a forma de diminuição de experiência ou perda de determinados itens. Em casos graves, o DM pode desejar alterar permanentemente o alinhamento do personagem para melhor refletir sua abordagem ao mundo fantástico.

Obviamente, se um DM penalizar regularmente os jogadores por interpretação insatisfatória em termos de alinhamento, ele também deve oferecer recompensas àqueles que seguem cuidadosamente o alinhamento e a forma como ele conduz seus personagens.

Equipamentos

Todos os personagens necessitam de equipamento para se lançarem às aventuras. O equipamento deve ser comprado com peças de ouro e deve ser carregado pelo personagem.

Dinheiro Inicial: cada personagem, ao ser criado, começa o jogo com uma certa quantidade de peças de ouro (p.o.s). Jogue 3d6 e multiplique o resultado por 10. Este é o número de peças que o personagem possui para comprar equipamento.

Restrições de Compra: Existem restrições ao equipamento que pode ser usado por determinadas classes de personagens. Os Magos, por exemplo, não podem usar armadura; os Clérigos não podem usar armas pontiagudas. Certifique-se de conhecer as restrições da classe de seu personagem antes de comprar seu equipamento.

Armas e Equipamento

Armas	Custo em p.o.	Carga/Tama- nho	Dano
Machados			
Machado de Guerra (2 mãos)	7	70/Grande	1d8
Machete	4	30/Pequeno	1d6
Arcos			
Besta (para lançar setas)	30	50/Média	1d6
Estojo com 30 setas	10	**	
Arco longo	40	30/Grande	1d6
Arco curto	25	20/Pequeno	1d6
Aljava com 20 flechas	5	**	
1 flecha de prata	5	**	
Adagas			
Adaga normal	3	10/Pequena	1d4
Adaga de prata	30	10/Pequena	1d4
Espadas			
Espada curta	7	30/Pequena	1d6
Espada (normal)	10	60/Média	1d8
Espada de duas mãos	15	100/Grande	1d10
Outras Armas			
Maça*	5	30/Média	1d6
Clava*	3	50/Médio	1d4
Alabarda (de 2 mãos)	7	150/Grande	1d10
Funda com 30 pedras*	2	20/Pequena	1d4
Lança	3	30/Média	1d6
Cajado*	2	40/Grande	1d6
Martelo de Guerra*	5	50/Médio	1d6

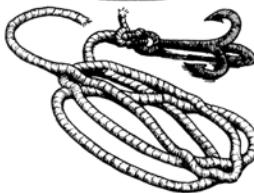
* Estas armas podem ser usadas por Clérigos.

** Munição incluída no valor de carga.

Armadura	CA	Custo	Carga
Armadura de couro	7	20	200
Cota de Malha	5	40	400
Placa de aço	3	60	500
Escudo	(-1)*	10	100

*Deduzir 1 do número da Classe de Armadura.

Item	Custo em	
	p.o.	Carga
Mochila	5	20
Frasco de óleo	2	10
Martelo (pequeno)	2	10
Símbolo sagrado	25	1
Água-benta (1 frasco)	25	1
Pinos de ferro (12)	1	60 (5 cada)
Lampião	10	30
Espelho (pequeno, feito de aço)	5	5
Mula	30	-
Rações		
Ração concentrada (comida em conserva para uma pessoa durante uma semana)	15	70
Ração comum (comida normal para uma pessoa durante uma semana)	5	200
Corda (15 m de comprimento)	1	50
Saco pequeno	1	1
Saco grande	2	5
Ferramentas de ladrão	25	10
Pederneira (pedra e aço)	3	5
Tochas (6)	1	120 (20 cada)
Cantil para vinho/água	1	5
Vinho (1 litro)	1	30
Acônito (1 punhado)	10	-
Bastão de madeira (3 metros)	1	20



Classe de Armadura

A *Classe de Armadura*, abreviada CA, é a medida da capacidade defensiva de um monstro ou personagem contra ataques físicos. Ela leva em conta aspectos como habilidade de esquivar-se, armadura e resistência natural.

Quanto mais baixa for a CA do personagem, melhor protegido ele estará. A pior Classe de Armadura é 9. Se uma criatura tiver CA 10, existe um motivo especial para isso, como incapacidade de se movimentar ou evitar ataques. Não existe limite absoluto quanto à melhor CA, que pode ser medida em números negativos. Há criaturas e personagens que têm CA -1 ou -2.

Esta regra pode parecer estranha. A Classe de Armadura é a única estatística no DUNGEONS & DRAGONS na qual você subtraí os bônus e soma as penalidades. Você se acostumará a esta regra se examinar cuidadosamente os exemplos.

Existem três diferentes tipos de armadura: couro, cota de malha e placa de aço. A CA básica é determinada pelo tipo de armadura usada pelo personagem (ou pelo fato de ele usar uma armadura). A tabela a seguir relaciona as classes de armaduras básicas:

OUTRAS ESTATÍSTICAS DO PERSONAGEM

Tabela de Classes de Armadura

Armadura	CA Básico
Sem armadura	9
Couro	7
Cota de malha	5
Placa de aço	3
Escudo	(-1 no CA)

Classe de Armadura Modificada: A CA básica de um personagem pode ser modificada. Ele pode carregar um escudo, usar uma armadura mágica ou ganhar ajustes de bônus de Destreza.

Os personagens que carregam escudos ganham bônus de 1 na Classe de Armadura. Isto significa que eles subtraem 1 ponto da CA que sua armadura lhes proporciona. Por exemplo, um Guerreiro vestindo cota de malha e usando um escudo teria CA 4 em vez de CA 5 ($5-1 = 4$).

Armaduras e escudos mágicos dão ao usuário bônus extras na CA. Mesmo sendo subtraídos o número da Classe de Armadura do personagem, estes bônus mágicos são indicados com um sinal positivo (+) para mostrar que o número é benéfico. Alguém vestindo *cota de malha +2*, teria CA 3 ($5-2 = 3$).

Às vezes, os escudos e armaduras podem ser amaldiçoados para piorar a CA do personagem. As armas amaldiçoadas conferem a quem as usa uma penalidade adicional a sua CA. Estas penalidades são indicadas com sinal negativo (-), para lembrá-lo de que é desfavorável tê-las. Some-as à CA do personagem.

Os ajustes aos pontos de Destreza afetam a CA de um personagem. Observe a tabela de bônus e penalidades para pontos de habilidades. Assim como fez com armaduras mágicas, você subtrai o número de ajuste por bônus da Classe de Armadura do personagem. Você acrescenta um ajuste por penalidade.

Para calcular a Classe de Armadura final de um personagem, inclua os eventuais ajustes, positivos ou negativos, que se apliquem a ele.

Exemplo: Um Guerreiro tem Destreza 18 e veste *placa de aço +2*, logo sua CA é -2. Como chegamos a este número? A CA básica para a placa de aço é 3. Subtraindo-se o bônus da Destreza (+3) e o bônus da armadura mágica (+2) o resultado será -2 ($3-3 = 0$; $0-2 = -2$).

Se o PJ tiver uma ajuste por penalidade, ele provavelmente é um pouco desajeitado. Isto o torna um alvo mais fácil.

Exemplo: Um Guerreiro de Destreza 4, vestindo *cota de malha -1* terá CA 8. Como chegamos a este número? A CA básica para a cota de malha é 5. Somando-se a penalidade da Destreza (-2) e a penalidade da armadura amaldiçoadas (-1) obtemos 8 ($5+2+1 = 8$).

Jogadas de Proteção

Quando você ataca em combate a distância ou corpo-a-corpo, faz uma jogada de ataque para ver se atinge o alvo. Mas existem muitos ataques especiais que atingem automaticamente, como magia e baforada de dragão. Uma jogada de proteção lhe dará a chance de evitar o inevitável - ou pelo menos de diminuir os efeitos do ataque sobre você.

Existem cinco diferentes tipos de ataques especiais: Veneno ou Raio Mortal, Hastes Mágicas, Paralisia ou Petrificação, Bastões, Cajados ou Feitiços. Cada classe de personagem tem valores de Jogadas de Proteção para cada tipo de ataque. Você pode identificar qualquer ataque fora do comum como um destes cinco tipos, e irá tratá-los todos da mesma maneira.

O defensor joga 1d20 para verificar se consegue evitar ou diminuir os efeitos de um ataque especial. Caso o resultado seja igual ou superior ao valor de sua jogada de proteção para aquele tipo de ataque, a jogada é bem-sucedida. Se o resultado for menor, a jogada falha.

Tabela de Jogadas de Proteção dos Personagens

Classe/Nível	Raio Mortal	Haste Mágica	Paralisia, Petrificação	Baforada de Dragão	Bastões, Cajados e Feitiços
Clérigo 1-4	11	12	14	16	15
Clérigo 5	9	10	12	14	13
Guerreiro 1-3	12	13	14	15	16
Guerreiro 4-5	10	11	12	13	14
Mago 1-5	13	14	13	16	15
Ladrão 1-4	13	14	13	16	15
Ladrão 5	11	12	11	14	13
Anão 1-3	8	9	10	13	12
Anão 4-5	6	7	8	10	9
Elfo 1-3	12	13	13	15	15
Elfo 4-5	8	10	10	11	11
Halfling 1-3	8	9	10	13	12
Halfling 4-5	5	6	7	9	8
Homem normal	14	15	16	17	17

Resultados das Jogadas de Proteção: Se o defensor faz uma jogada de proteção bem-sucedida contra um ataque causador de dano, ele sofre apenas metade do dano que o ataque normalmente causaria (arredondar para baixo). (Em termos de jogo, o personagem consegue desviar-se, proteger-se com o escudo, esquivar-se, etc, para evitar parte do efeito.).

Caso o defensor faça uma jogada de proteção bem-sucedida contra um ataque que faz qualquer coisa sem causar dano (como torná-lo verde ou transformar seus pés em patas de galinha, por exemplo), ele conseguirá evitar totalmente os efeitos.

Às vezes, um monstro faz o ataque normal e o especial ao mesmo tempo. Neste caso, a criatura deve primeiro fazer uma jogada para o ataque normal. Se acertar, inflige dano normal ao personagem. Em seguida, o personagem faz sua jogada de proteção para verificar se algo mais acontece. (Se o atacante errar, o personagem não precisa fazer jogada de proteção).

Jogadas de Proteção dos Monstros: Os monstros também têm jogadas de proteção. Normalmente, eles utilizam as Jogadas de Proteção da classe de personagem à qual se assemelhem mais. Isto é exatamente indicado nas estatísticas da descrição de cada criatura. Há um item “Proteção como:” seguido de uma classe de personagem e (geralmente) um número. Use as jogadas de proteção daquela classe de personagem para o monstro. O número após o nome da classe de personagem refere-se ao nível do personagem.

Concluindo seu Personagem

Os personagens iniciam o jogo no 1º nível, sem pontos de experiência. Depois que você preencher a Ficha de Personagem, seu personagem está pronto para participar do DUNGEONS & DRAGONS.

Magia é um tipo de energia que pode ser utilizada pelos personagens para criar poderosos efeitos no universo do DUNGEONS & DRAGONS. Com ela, pode-se fazer impiedosos inimigos dormirem, tornar-se invisível, atingir oponentes com relâmpagos e muito mais.

A energia mágica é externa em relação aos personagens. Trata-se de uma energia que alguns personagens podem usar e controlar, do mesmo modo que um ferreiro faz uso do fogo. Clérigos, Magos e Elfos podem lançar feitiços para ajudar a si próprios e aos seus aliados. Até os monstros usam magia às vezes!

Existem três tipos básicos de magia: feitiços clericais, feitiços de Mago e itens mágicos.

Feitiços

A maioria das aventuras dura apenas algumas horas em “tempo do jogo”. Logo, os personagens têm somente uma oportunidade de aprender feitiços – o momento em que os jogadores estão se preparando para iniciar a aventura.

Todavia, ocasionalmente, algumas aventuras levam mais de um dia em “tempo do jogo”. Quando isto ocorre, os personagens podem meditar ou consultar seus livros de feitiços por cerca de uma hora ininterrupta em “tempo de jogo”. Isso lhes permite reaprender os feitiços utilizados no dia anterior ou trocar os feitiços que não usaram por feitiços novos.

O Uso de Feitiços clericais: Os feitiços clericais vêm da Força que o Clérigo tem nas suas convicções. Ele aprende seus feitiços através de meditação, o que grava em sua mente as palavras e gestos necessários. Um feitiço permanece gravado até que seja utilizado (não importa quanto tempo isso demore). O ato de lançar o feitiço faz com que ele seja apagado da mente até que o Clérigo seja capaz de recuperá-lo através de meditação.

Na maioria das vezes, os Clérigos usam seus feitiços para curar, proteger e obter informações. Um Clérigo pode fazer uso de qualquer feitiço clerical de seu nível ou de níveis abaixo. Um Clérigo não pode lançar feitiços de Mago.

O Uso de Feitiços de Magos: O Mago, também chamado de Feiticeiro, aprende seus feitiços através dos estudos. Depois de descobrir um novo feitiço, ele o anota no seu livro de feitiços. Quando supõe que precisará lançá-lo, o Mago consulta o livro para estudar o feitiço, memorizando os gestos e palavras necessários, que ficam gravados em sua mente até o lançamento, quando serão apagados. O Mago recupera os feitiços estudando, consultando novamente seu livro. Os feitiços dos Magos são mais úteis em combate do que os feitiços clericais, embora possam ser aplicados a uma ampla variedade de finalidades. Um Mago não pode usar feitiços clericais. Ele está limitado aos feitiços específicos contidos em seu livro ou descobertos durante as aventuras. Um Elfo pode lançar apenas feitiços de Mago e não feitiços clericais.

Ao lançar um feitiço, o personagem usa gestos e palavras para controlar a energia mágica. Conseqüentemente, os personagens incapazes de falar ou de usar suas mãos não podem lançar feitiços (não há exceções). Além disso, os personagens não podem fazer mais nada durante o lançamento, nem mesmo andar. Qualquer distúrbio durante o processo, tal como sofrer dano em um ataque, estraga o feitiço.

A mente do lançador está limpa, mas o feitiço não faz efeito.

Quando um personagem lançar um feitiço, procure a descrição do feitiço no capítulo sobre feitiços, nas páginas 29-35. Ela lhe dirá o que acontece.

Tanto os feitiços clericais quanto os de Mago trazem, no início de suas descrições, estatísticas sobre o alcance, a duração e o efeito. O alcance é a distância máxima, em metros, dentro da qual um feitiço pode ser lançado. Se o alcance for zero, o personagem deve tocar seu alvo para lançar o feitiço. A duração diz até quando funciona o feitiço. Ela é mencionada como um número de rounds (10 segundos cada) ou como um número de turnos (turnos são períodos de 10 minutos; ver página 20). O efeito indica a extensão da área afetada pelo feitiço.

Lista de Feitiços

Nas páginas 29 e 31 você encontrará a lista completa dos feitiços de Mago de 1º, 2º e 3º níveis e dos feitiços clericais de 1º e 2º níveis disponíveis para os jogadores de DUNGEONS & DRAGONS. Os Clérigos de 5º nível podem usar feitiços clericais até o 2º nível e os Magos de 5º nível podem usar feitiços de Mago até 3º nível. As tabelas de pontos de experiência das classes de personagens fornecem a quantidade exata de feitiços, bem como os níveis nos quais os personagens podem usar os feitiços específicos.

Feitiços de Nível Mais Alto: Existem alguns feitiços relacionados como de nível mais alto, de fato tão alto que os mais recentes PJs não estão aptos a utilizá-los. Incluímos estes feitiços para que o Dungeon Master possa apresentá-los aos magos PNJs de alto nível.

Itens Mágicos

Um item mágico é um objeto ao qual um poderoso feiticeiro ou ser sobrenatural conferiu propriedades especiais. Um item mágico geralmente confere ao usuário um bônus (ou penalidade) as suas jogadas de ataque e dano. Outros itens podem provocar estranhos efeitos especiais. Em geral, os itens mágicos constituem-se de armas, jóias ou pergaminhos.

Armas

Geralmente, as armas são encantadas para se tornarem mais poderosas. Estes encantamentos tomam a forma de bônus, indicados com um sinal positivo “+”, após o nome da arma (*espada +1*). Some este bônus às jogadas de ataque e de dano do personagem que estiver utilizando esta arma.

Algumas armas têm encantamentos específicos contra certas criaturas (*espada +1, +3 contra dragões*). Quando o personagem usa a arma para atacar o monstro específico, use o segundo bônus em vez do primeiro.

Ocasionalmente, os armamentos estão amaldiçoados. As armas amaldiçoadas são indicadas com o sinal “-” após o nome da arma (*espada -1*). Isto significa que em vez de conferir bônus, o encantamento inflige uma penalidade. Subtraia essa penalidade do valor das jogadas de ataque e de dano do usuário. As armas amaldiçoadas não podem ser jogadas ou abandonadas voluntariamente.

Armaduras

Os escudos e as armaduras podem estar encantados para conferir um bônus (ou uma penalidade) à Classe de Armadura do usuário. Estes bônus mágicos são indicados com os sinais “+” ou “-”, como acontece com as armas. Mas lembre-se: uma Classe de Armadura baixa é menor do que uma alta. Os bônus são subtraídos da CA do personagem, enquanto que as penalidades são somadas a ela.

Itens Diversos

É comum os PJs encontrarem armas com poderes especiais ou objetos que permitem ações especiais. Quando isso acontecer, consulte a descrição do item no livro de regras. Ela dirá o que acontece quando se usa os poderes do item mágico.

Conhecendo os Itens Mágicos

Quando encontram um item mágico pela primeira vez, os PJs talvez não percebam sua verdadeira natureza. Os itens mágicos são, em geral, bem-feitos, mas não há como diferenciá-los de objetos normais até que um Mago ou Elfo lancem um feitiço *detectar magia*.

Mesmo após o lançamento deste feitiço, o lançador saberá apenas se o item é mágico ou não. A única forma de identificar seus poderes é testá-lo: apontar a arma para algo, deixar que alguém atinja o PJ enquanto ele usa a armadura, colocar o anel num dos dedos, provar a poção, e assim por diante. Conduzindo estes testes (às vezes perigosos), os PJs costumam descobrir as propriedades de um item mágico.

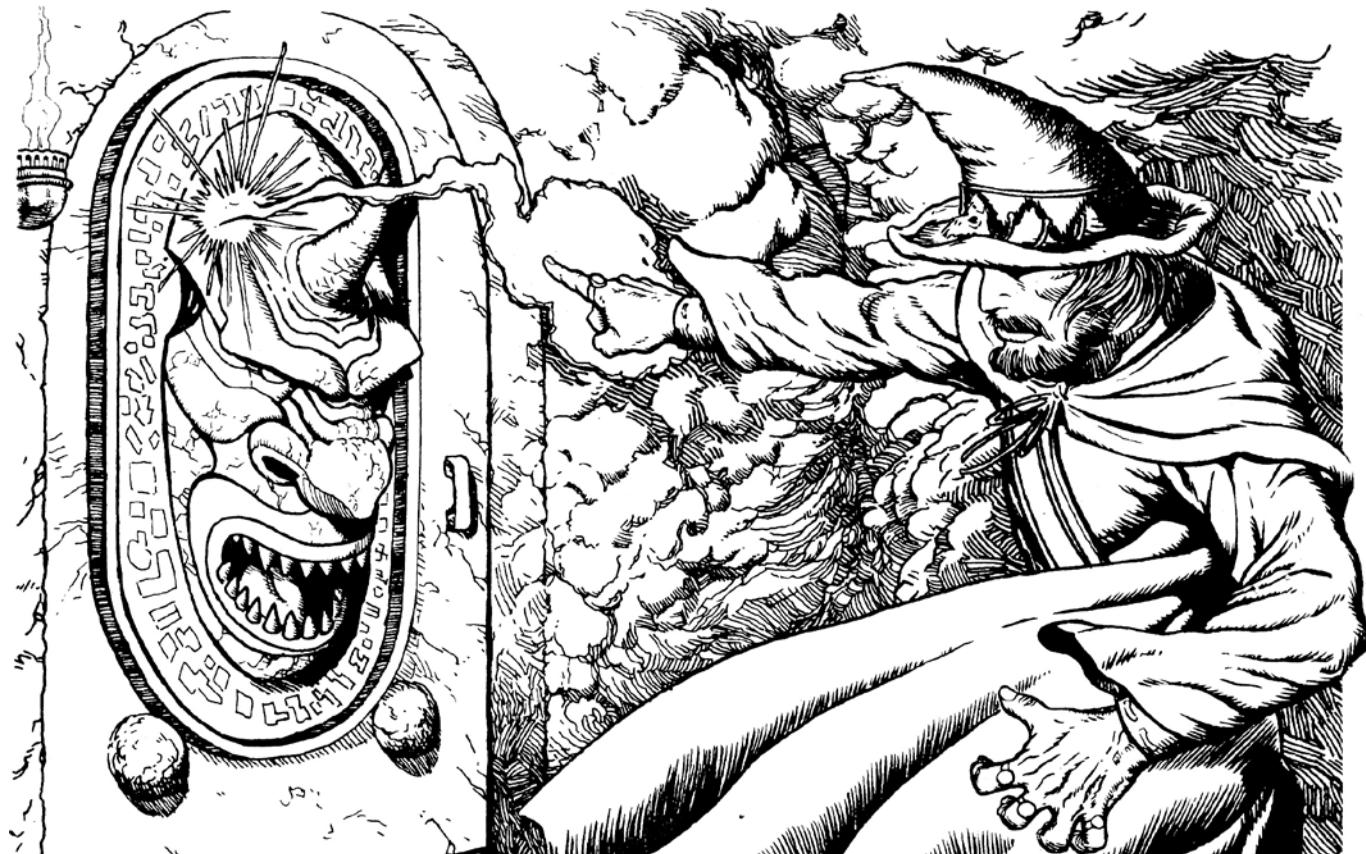
Algumas vezes, os PJs pedirão aos PNJs que testem os itens. Veja “Como fazer uma campanha” na página 17 para testar um item para os jogadores. Muitos PNJs de nível baixo concordam imediatamente, supondo que eles ficarão com o item mágico. PNJs Magos de alto nível também podem identificar os itens, mas esperam pagamento adiantado pelo serviço (100 peças de ouro ou mais) e o processo pode levar várias semanas de tempo de jogo.

Usando Itens Mágicos

Para que o item mágico funcione, o usuário deve segurá-lo ou vesti-lo da maneira correta. Se o item tiver um poder especial que não tenha efeito constante, o usuário deverá também concentrar-se neste efeito para ativá-lo. (Por exemplo, se um Guerreiro tem uma *espada +1* com 1 feitiço *luz* por dia, ele deve concentrar-se no feitiço *luz* para ativar o feitiço). A não ser que a descrição do objeto diga o contrário, os poderes do item só podem ser usados uma vez por round. Um personagem que esteja se concentrado no uso dos poderes especiais de um item, não executará mais nenhuma ação naquele round.

Não existe limite ao número de vezes que muitos itens mágicos podem ser usados. A descrição de alguns itens, entretanto, dirá que eles possuem um certo número de cargas (especialmente as hastes mágicas). Cada vez que um personagem usa um item mágico, ele gasta uma destas cargas. Quando a última carga for utilizada, o item deixará de ser mágico, tornando-se incapaz de realizar quaisquer ações especiais ou de fornecer bônus mágicos.

Os PJs nunca podem saber quantas cargas tem um item mágico. Por isso, mantenha anotações precisas de quantas vezes eles usam estes itens. Os itens com cargas nunca podem ser recarregados.



Como fazer uma campanha

Uma campanha é a reunião das aventuras do DUNGEONS & DRAGONS envolvendo um mesmo grupo de personagens, acontecendo num mesmo cenário de fantasia. Em outras palavras, uma campanha é feita das aventuras de seus PJs. As informações a seguir são dirigidas ao Dungeon Master - os jogadores não devem continuar a leitura.

A Prerrogativa do Dungeon Master

Todas as regras que se seguem são diretrizes – algumas delas são bastante detalhadas, mas constituem-se, assim mesmo, de diretrizes. Se a qualquer tempo você, enquanto Dungeon Master, sentir que deve desviar-se do texto das regras que se seguem para assegurar diversão e uma melhor partida, faça isto. O Dungeon Master tem a palavra final em todos os assuntos. Não deixe que o tom direto e as definições precisas contidas nestas regras impeçam-no de divertir-se. O jogo é seu. Acrescente seu toque pessoal a ele!

Personagens Não-Jogadores

Durante uma aventura de DUNGEONS & DRAGONS, os PJs encontram várias pessoas. Como DM, você interpretará os papéis de todas elas.

Todos os personagens que não são interpretados por jogadores são Personagens Não-Jogadores (PNJs). Eles servem como antagonistas, amigos, informantes e como qualquer outra coisa que você venha a precisar.

Os PNJs não são tão importantes como os PJs, e, por isso, eles têm muito menos detalhes a serem criados. Muitas vezes, os PNJs não possuem nem mesmo estatísticas.

Quando os PJs encontram alguém pela primeira vez, suas primeiras palavras sobre tal pessoa já estão fornecendo a eles uma idéia do que ela seja. Por exemplo, se você disser que eles estão diante de um ferreiro, eles provavelmente imaginarão um homem forte, suado, que passa todo o dia martelando aço. Para completar seu PNJ, adicione um detalhe ou dois à descrição. Seu ferreiro pode ser amigável e falar num tom de voz forte, por exemplo. Não há necessidade de acrescentar mais detalhes; os PNJs ganham “vida” à medida que você os utiliza no jogo.

As Reações dos PNJs: Decidir como os PNJs reagirão aos Personagens Jogadores é muito simples. Basta perguntar a si mesmo como se sentiria ao encontrar os PJs se você fosse um PNJ.

Normalmente, isto significa que as reações dos PNJs dependem do comportamento dos personagens-jogadores. Por exemplo, se os PJs quiserem lutar, o PNJ poderá ficar zangado ou amedrontado. Também pergunte a si mesmo o que o PNJ quer dos personagens-jogadores. Se eles estiverem comprando uma espada do ferreiro, por exemplo, ele pode querer algumas peças de ouro em troca. Ele atua no negócio de compra e venda de armas. O ferreiro teria uma barganha difícil para conduzir.

Monstros

Até agora, discutimos PNJs humanos. Porém, monstros como goblins e ghouls também são PNJs. É trabalhoso dizer todas as vezes “PNJs humanos” e “PNJs monstros”, portanto vamos combinar alguns termos. Os PNJs são seres que têm uma classe de personagem (como Elfos ou Clérigos), independentemente de serem amistosos em relação aos personagens jogadores. Os monstros são seres que não possuem uma classe de personagem.

Eles tanto podem ser hostis como amistosos em relação aos PJs. A maioria dos monstros é hostil. Os monstros são descritos nas páginas 36-54.

Os monstros geralmente têm um comportamento bastante diferente do comportamento das pessoas. Eles podem fazer coisas que seres humanos não conseguem. Algumas vezes, não possuem sequer inteligência. Sendo assim, você deve saber mais sobre os monstros do que acerca dos PNJs humanos. Esta é a razão de haver, no livro de regras, descrições e estatísticas para muitos tipos diferentes de monstros. Ao representar um monstro, você deve ler a descrição dele para conhecer suas características.

Reações dos Monstros: Assim como você decide o modo como os PNJs reagem aos Personagens Jogadores, você também pode decidir como os monstros reagirão a eles. Isto depende de como eles atuam. Entretanto, quando os PJs esperam para ver como o monstro agirá antes de reagirem, pode ser que você tenha que esperar um bocado! Nestes casos, faça o monstro reagir primeiro. Caso não esteja seguro de como se comportará a criatura, faça uma jogada de reação dos monstros. Lance 2d6 e consulte a Tabela de Reações dos Monstros:

Tabela de Reações dos Monstros

Jogada	Reação
2-3	Monstro ataca
4-6	Monstro ruge; jogue de novo em 1 round; subtraia 4 do resultado
7-9	Monstro cauteloso; jogue de novo em 1 round
10-11	Monstro amistoso; jogue de novo em 1 round; some 4 ao resultado
12 +	Monstro amistoso

Observe que você pode precisar fazer mais de uma jogada na Tabela de Reações dos Monstros. Quando o resultado instruir para jogar de novo em um round, dê aos PJs outra chance de reagir ao monstro. Se eles fizerem algo que “dispare” uma reação específica do monstro, deixe-os agir. Não se preocupe em jogar novamente na tabela.

Caso permaneçam desorientados, sem um plano claro, jogue de novo (fazendo qualquer soma ou subtração indicadas na tabela). Não jogue mais de três vezes. Caso os PJs nada façam para obter uma reação (como atacar, dialogar, lançar feitiços, etc.) até a terceira jogada, a criatura ataca num resultado igual a 9 ou menor (lembre-se de levar em conta o alinhamento do monstro). Ela só vai embora se o número final for 10 a 12.

Antes de Ingressar numa Dungeon

A primeira coisa que você precisa é um grupo de jogadores. Eles escolhem os personagens que participarão do jogo. É aconselhável dispor de um grupo equilibrado, de um grupo capaz de lidar com os muitos tipos de perigos diferentes de uma dungeon. Um grupo deve ter pelo menos uma das classes a seguir: Guerreiro, Clérigo, Mago e Ladrão.

Se você não dispuser sequer de quatro jogadores, permita que os participantes contratem mercenários (ver página 18, sobre mercenários). Se você tiver muitos guerreiros ou lançadores de feitiços, faça com que alguns jogadores mudem de classe de personagem. Induza alguém a se tornar um ladrão contando-lhe histórias de tesouros reluzentes. Ofereça ao jogador que quiser se transformar num Clérigo um pergaminho do feitiço *curar ferimentos leves*. Lembre-se: você é quem comanda.



Em seguida, você precisará de um local para a permanência do grupo. As aventuras básicas de DUNGEONS & DRAGONS sempre acontecem nas dungeons. Todavia, obviamente os PJs não vivem toda a vida debaixo da terra.

Quando não estiverem se aventurando, assuma que os PJs ficam numa vila ou cidade próximas. Ali, os personagens podem descansar e se recuperar da última aventura, comprar equipamento para a próxima aventura (ver listas na página 13), encontrar locais seguros para guardar seus tesouros e contratar mercenários. Tudo o que acontece nessa vila, ocorre, entretanto, fora do tempo do jogo.

A compra de equipamento

A unidade básica de dinheiro no DUNGEONS & DRAGONS é a peça de ouro (p.o.). Uma peça de ouro é uma moeda de ouro. O valor das outras moedas é relacionado a p.o. A tabela de conversão abaixo lista os valores das moedas:

Tabela de conversão monetária

1 peça de ouro (p.o.) = 100 peças de cobre (p.e.)

1 peça de ouro = 10 peças de prata (p.p.)

1 peça de ouro = 2 peças de electro (p.e.)

5 peças de ouro = 1 peça de platina (p.a.)

Electro é uma liga de ouro e prata. O valor de pedras preciosas e jóias também é medido em p.o.

Numa cidade, os PJs podem usar peças de ouro, ou equivalente quantidade de tesouro, para comprar qualquer coisa da tabela de objetos (nas tabelas do DM) pelo valor ali indicado. Eles não podem comprar algo que não esteja na lista (logo, não podem comprar itens mágicos – mas podem vender, como explicado abaixo). Deixe que os jogadores escolham o que querem da lista e então subtraia o valor de sua quantidade total de ouro.

Os PJs podem vender qualquer item pela metade do preço na tabela. Armas mágicas são vendidas por alguma fração (d%)

do valor total do objeto comum. Pergaminhos mágicos e outros itens não-tabelados são vendidos a $1d20 \times d\%$. Mas quando o assunto é magia, os PNJs têm muita cautela e nunca compram objetos amaldiçoados.

Antes do início de uma aventura, cada jogador deve elaborar uma lista dos suprimentos que seu personagem possui. À medida que a aventura se desenrola, eles podem riscar os suprimentos (rações, flechas, tochas, etc.) utilizados por seus personagens.

A contratação de mercenários

Mercenários são PNJs contratados pelos PJs para ajudá-los a explorar dungeons muito difíceis (comparadas a seus próprios números e habilidades). Os mercenários são sempre personagens de 1º nível. Represente-os como qualquer outro PNJ, mas você deve jogar um conjunto completo de estatísticas para cada um deles.

Grupos com menos de quatro PJs podem contratar mercenários suficientes até totalizarem quatro membros. Um grupo com quatro PJs pode contratar até dois mercenários. Um grupo com cinco membros contrata somente um mercenário. Grupos com seis ou mais PJs não necessitam de mercenários. Cada mercenário espera sua parte do tesouro. Eles também recebem experiência do grupo. Caso não sejam bem tratados, saem do grupo.

Como PNJs, os mercenários fazem cheque de moral, do mesmo modo que os monstros. A moral dos mercenários depende do carisma do PJ que os contratou.

Valor do Carisma	Moral do Mercenário
3	4
4-5	5
6-8	6
9-12	7
13-15	8
16-17	9
18	10

Uma vez que falhe o cheque de moral e fuja, o mercenário não voltará até que a batalha tenha terminado.

O grupo está formado? Os equipamentos foram comprados? Foram obtidos mercenários, se necessário? Quando todos estiverem prontos, diga aos jogadores que seus personagens deixam a vila e viajam durante três ou quatro horas (ou três ou quatro dias) em direção à entrada da dungeon. Neste jogo, não há necessidade de se preocupar com o que os personagens vêm fora da dungeon.

Após a saída da dungeon

Cedo ou tarde você e seus amigos ficarão cansados e terão que parar de jogar DUNGEONS & DRAGONS naquela tarde. Se os personagens tiverem deixado a dungeon, eles devem retornar à sua base na cidade até que você jogue novamente. Caso ainda estejam na dungeon, eles devem encontrar um lugar seguro para descansar até que os jogadores possam prosseguir a aventura.

Após a saída da dungeon, os personagens podem precisar comprar novos suprimentos. Com certeza eles irão querer dividir os tesouros, receber seus pontos de experiência e curar ferimentos.

A divisão do tesouro

Ao explorarem a dungeon, os PJs encontrará tesouros. Depois do fim de uma partida, deixe-os observar tudo que recolheram. Os jogadores podem decidir “quem pega o quê” entre eles mesmos; todavia, tente encorajá-los a uma divisão equitativa.

Uma maneira de dividir tesouros mágicos é fazer cada jogador jogar 1d20. Aquele com maior resultado escolhe primeiro, o segundo escolhe depois, e assim por diante.

O uso dos suprimentos

No final da aventura, você deve rever as listas de suprimentos de cada jogador. Você se lembra de algo que ele tenha usado e esquecido de anotar? Ele se esqueceu de acrescentar alguma coisa que seu PJ tenha pego?

Não se preocupe caso os jogadores e você esqueçam algumas coisas ou se duas pessoas se lembrem de maneira diferente do mesmo fato. Com toda excitação e diversão, isso às vezes acontece. Não é tão importante anotar tudo carregado e gasto pelos PJs quanto concordar naquilo que eles possuem no final do jogo. Caso você ache, realmente, que um PJ não deveria ter algo na lista, lembre-se da sua posição de DM. Se você diz que um PJ não possui um item, ele não o possui.

Os alimentos são consumidos em cada dia da aventura. Mantenha anotações das rações, mas não interprete as refeições.

Pontos de Experiência

Durante a aventura, você deve manter uma lista dos monstros derrotados pelos PJs. Caso não o faça, guarde alguns minutos para lembrar-se das criaturas. Talvez venha a precisar da ajuda dos jogadores.

As descrições dos monstros incluem o valor de “XP”. Este é o número de pontos de experiência (XP) que o grupo ganha ao vencer a criatura. Pontos de experiência representam aumento nas perícias e habilidades dos PJs. Quando ganham “XPs” suficientes, eles podem subir de nível e tornar-se mais poderosos.

Some os XPs de todas as criaturas derrotadas durante a aventura. Se os PJs derrotaram um grupo de monstros ou se convenceram-nos a se render, eles recebem o “valor de XP” indicado para cada monstro do grupo. Mas qualquer criatura que fuja não foi derrotada; ela escapou. O grupo não ganha XPs por monstros que tenham escapado. (Ver também Pontos de Experiência, página 12).

Se você criou seus próprios monstros, ou se alterou um monstro da Lista de Monstros, use esta tabela para calcular os XPs concedidos. (Ela é usada para calcular os XPs concedidos nas descrições dos monstros) O bônus de habilidade especial é multiplicado pelo número de asteriscos fornecidos com o Dado de Vida do monstro e então adicionado ao valor de XP básico. As Listas de Monstros encontram-se nas páginas 36-54.

Se os PJs derrotaram um PNJ humano ou semi-humano, seu nível é equivalente ao Dado de Vida de um monstro. Um PNJ de 2º nível vale tantos XPs quanto um monstro de 2 Dados de Vida e assim por diante. Cada nível de feitiço que o PNJ é capaz de lançar conta como um asterisco.

Pontos de Experiência para Monstros

Dados de vida dos Monstros	Valor de Pontos de Experiência Básico	Bônus de Habilidade Especial
Até 0	5	1
1	10	3
1 +	15	4
2	20	5
2 +	25	10
3	35	15
3 +	50	25
4	75	50
4 +	125	75
5	175	125
5 +	225	175
6	275	225
6 +	350	300
7	450	400
7 +	550	475
8	650	550

Divida o total dos pontos de experiência pelo número de personagens no grupo, incluindo PJs, PNJs e mercenários. Esta é a forma de determinar quantos XPs cada PJ ganha por derrotar monstros (desconsidere qualquer sobra).

Além disso, cada jogador ganha um XP por peça de ouro do tesouro encontrado.

Ao distribuir pontos de experiência para os PJs, aqueles com Atributos Principais muito altos ou muito baixos recebem bônus ou penalidades. Consulte a Tabela de Ajuste de Experiência (página 4).

Subindo um nível: Se um personagem possuir XPs suficientes para subir um nível após uma aventura, ele imediatamente ganha um outro Dado de Vida no valor de seus pontos de vida. Dependendo de sua classe de personagem, ele pode obter outros benefícios. Consulte a descrição de cada classe de personagem para maiores detalhes.

Um personagem não pode conquistar mais do que um nível de experiência em uma aventura. Se ele possuir XPs suficientes para avançar dois níveis (ou mais!), o excesso não conta. Os XPs totais do personagem param exatamente na quantia necessária para o segundo nível de experiência que ele teria obtido.

Exemplo: um Guerreiro iniciante de 1º nível (O XP) encontra uma pedra que vale 10.000 p.o.s durante uma aventura. Ao final dela, o Guerreiro tem 3.999 XPs, e não mais do que isso - exatamente o que ele precisa para o 3º nível. Ele conquista apenas um nível de experiência. Os XPs em excesso são perdidos.

Dentro da dungeon

Falamos muito a respeito do que ocorre fora da dungeon durante o tempo de jogo. Uma vez dentro da dungeon, a diversão de fato começa. As aventuras nas dungeons são jogadas numa série de *turnos de jogo*. Um turno de jogo pode abranger movimentação e exploração ou incluir um encontro com monstros. Durante as batalhas, a partida prossegue em unidades de tempo menores denominadas *rounds de combate*, repletas de ação, durante as quais os jogadores atacam com suas armas ou lançam seus feitiços. O turno de jogo, o encontro e o round de combate são explicados em seus respectivos capítulos.



O TURNO DE JOGO

As aventuras do DUNGEONS & DRAGONS são jogadas em turnos de jogo. Um turno de jogo dura cerca de 10 minutos na dungeon. Um turno é muito mais do que uma medida de tempo transcorrido. Ele também inclui todas as coisas que um personagem normalmente estaria fazendo durante aquele tempo. Um turno inclui a elaboração de mapas, a exploração de corredores, a procura de armadilhas e tudo o que fazem as pessoas que exploram cavernas e dungeons reais.

Movimentação

Um personagem pode, normalmente, movimentar-se até 36 m num turno. Obviamente, em 10 minutos um homem médio pode andar muito mais do que 36 m. Mas numa dungeon existem todas aquelas coisas que um personagem faz ao mesmo tempo em que caminha – organizar equipamento, tentar mover-se silenciosamente, verificar seu mapa e sua tocha, etc. Ele não está se movimentando em velocidade máxima.

Carga: Os personagens que carregam muito peso ou equipamento volumoso movem-se ainda mais lentamente. Carga é um termo que designa tanto o peso real de um item como também o quanto este item é incômodo ou inconveniente para carregar. A tabela abaixo indica a velocidade com a qual um personagem carregado pode movimentar-se num turno. Às vezes os personagens levam uma mula para carregar seu tesouro. Elas também estão sujeitas à carga. Uma mula não pode carregar mais do que 6.000 mos.

Tabela de Velocidade e Carga

Carga	Movimentação no turno
até 400 mos	36 m
401 - 800 mos	27 m
801 - 1.200 mos	18 m
1.201 - 1.600 mos	9 m
2.400 + mos	0 m

Mula	Movimentação no turno
Até 3.000 mos	36 m
3.001 - 6.000 mos	18 m
6.001 + mos	0 m

Mas, como saber o quanto um personagem está carregado? A Tabela de Equipamentos inclui valores para carga (página 13). Outros itens são fornecidos abaixo. Relacione todos os itens que o personagem está carregando ou usando (incluindo tesouro, armas e armadura) e então acrescente seus valores de carga. O resultado é a carga total do personagem.

Vários itens da lista são feitos para ajudar os PJs a carregar seus outros pertences. A sacola pequena leva 200 mos de bens, a mochila 400 mos e a sacola grande 600 mos.

Tabela de Peso dos Itens

Poção	10 mos
Pergaminho	1 mo
Bastão	20 mos
Cajado	40 mos
Haste	10 mos
Moeda (qualquer uma)	1 mo
Pedra preciosa (qualquer uma)	1 mo
Jóia (1 peça)	10 mos

Se um personagem estiver carregando algo não mencionado na Tabela de Peso dos Itens, determine seu peso comparando-o a um item parecido que esteja na tabela. Lembre-se de que armaduras mágicas pesam apenas a metade do valor indicado na tabela.

A carga também se aplica à movimentação nos rounds, conforme explicado na seção “Movimentação” do capítulo sobre Combate.

Mapeando

Abra o mapa que acompanha seu DUNGEONS & DRAGONS e observe o lado marcado “Dungeon de Zanzer”. Note que todas as salas e corredores estão divididos em quadrados de uma polegada. No mapa, cada quadrado equivale a 1,5 m. Para determinar quantos quadrados um personagem (ou monstro) pode se movimentar no mapa, basta dividir sua taxa de movimentação por 1,5 e arredondar para cima. O resultado é o número de quadrados que o personagem pode percorrer. (Um personagem cuja movimentação é 9 m por round, anda 6 quadrados num round, um vez que 9 dividido por 1,5 = 6.)

Os personagens podem movimentar-se na diagonal entre quadrados, mas não podem movimentar-se por um quadrado ocupado por um personagem inimigo (a menos que derrem-no em combate antes).

Mapas dos Jogadores: Enquanto o jogo se desenrola, somente o DM pode ver seu mapa preparado. Os jogadores têm que preparar seu próprio mapa à medida que distribuem o trabalho pelo grupo, de modo que todos tenham a oportunidade. O preparador do mapa achará mais fácil desenhar seu mapa num papel quadriculado, mas qualquer tipo de papel de rascunho pode ser usado.

Enquanto eles se movimentarem pela dungeon, você descreve o que os personagens vêem: até aonde vai o corredor, qual a sua largura, onde estão as portas, etc.

É fundamental para o mapeador desenhar corretamente as direções, os formatos e os tamanhos aproximados dos apartamentos, para que o grupo tenha uma idéia geral do formato da dungeon. Ele não deve perder tempo determinando medidas ou detalhes exatos. Isto torna o jogo lento e não ajuda muito os PJs. Verifique o mapa elaborado pelo preparador de quando em quando para assegurar-se de que os PJs dispõem de linhas gerais corretas – mas não corrija tudo!

Quando os personagens estiverem fugindo ou perseguindo, não é possível mapear. O DM deve manter um registro da localização dos personagens e dos monstros a cada round. As áreas não-mapeadas podem ser descritas de modo muito

genérico, sem medições exatas. É bem provável que os personagens fiquem perdidos ou encontrem outras criaturas durante uma perseguição.

Considerações Especiais

Aventurar-se numa dungeon é um trabalho perigoso. A habilidade com que os personagens podem ver, manusear portas, e os encontros com os quais se deparam, todos estes são aspectos importantes da partida.

Enxergando na Dungeon

Dungeons são locais escuros, então os PJs levam fontes de luz com eles. Uma tocha ou lanterna lança luz numa extensão de 9 m em todas as direções. Uma tocha ou lampião dura seis turnos (uma hora) e um lampião cheio com um frasco de óleo dura 24 turnos (4 horas). É importante lembrar quem está carregando a fonte de luz, pois a pessoa poderá carregar só dois itens nas mãos. Um Guerreiro não é capaz de carregar sua espada, um escudo e uma tocha, por exemplo.

Os seres humanos não podem ver na escuridão, mas Elfos e Anões podem. Com suas infravisões, eles enxergam até uma distância de 18 m, contanto que não haja nenhuma fonte de luz nesta extensão para lhes causar problemas. A maioria dos monstros têm infravvisão ou algum meio de localizar PJs na escuridão.

Ouvindo na Dungeon

Qualquer personagem pode ouvir ruídos. Frequentemente, a necessidade de fazê-lo surge quando o grupo se defronta com uma porta ou um outro tipo de barreira que pode apresentar algo desagradável do outro lado. Qualquer ruído constante, como o de água corrente ou um grupo em movimentação, deve ser amenizado antes que um personagem possa ouvir ruídos indistintos.

Quando um personagem estiver ouvindo, seja num espaço qualquer ou numa porta, jogue 1d6. Se o resultado for 1 (ou 1-2 para anões, elfos ou halflings), quaisquer ruídos que possam ser ouvidos na área (ou no outro lado da porta) são captados. Para ouvir ladrões, jogue contra sua habilidade Detectar Ruídos. Os monstros ouvem numa jogada de 1-2. Nenhum personagem pode tentar ouvir a mesma porta mais do que uma vez por turno.

As portas nas Dungeons

As dungeons são cheias de portas. Elas são geralmente feitas de madeira reforçada com tiras de ferro. As dobradiças costumam ser feitas de metal, mas couro também é comum. Muitas têm maçaneta ou uma argola para abri-las.

As portas em geral ficam fechadas, na maioria das vezes trancadas ou barradas por dentro. Qualquer personagem pode abrir uma porta, bastando girar a maçaneta, puxar a argola, etc. Depois de aberta, a porta tende a fechar-se lentamente, a não ser que o PJ a pregue ou a mantenha aberta de alguma forma (os pregos são a versão “dungeon” dos descansos de porta). O ato de pregar uma porta leva um

round completo para ser concluído.

Se a porta estiver barrada, um PJ tenta abri-la jogando 1d6. Obtendo 5 ou 6 consegue abri-la (modifique esta jogada pelo ajuste de Força do personagem). Um personagem por round pode tentar arrombar a porta. Se os PJs falham na primeira tentativa, qualquer monstro que esteja do outro lado não terá de fazer uma jogada de surpresa quando o grupo entrar no aposento. Portas de madeira podem ser queimadas ou destruídas em 1d4 turnos.

Portas trancadas não podem ser forçadas. Um Ladrão deve arrombar a fechadura (veja página 9) ou um Mago usar o feitiço *knock* para abri-la. Às vezes, as portas são feitas para serem abertas apenas por um dos lados. Tais portas não podem ser abertas pelo outro lado e não podem ser forçadas. Todavia, um feitiço de Mago do tipo *knock* irá abrir tal porta pelo lado errado.

Os Monstros sempre são capazes de abrir portas destrancadas ou barradas, mas não conseguem abrir portas trancadas (a não ser que tenham a chave e saibam como fazê-lo).

Esteja trancada, barrada ou livre; o que está atrás da porta é sempre um mistério. Pode haver um tesouro antigo ou uma donzela em apuros. Também pode haver um dragão faminto, um fosso de gás venenoso e é mesmo possível que a própria porta seja uma armadilha.

Apenas os ladrões podem procurar armadilhas nas portas. Quando ele o fizer, você deve jogar d% quer a porta esteja ou não com armadilha (só para manter os jogadores em suspense). Se a porta tiver uma armadilha e você obteve um número menor ou igual à pontuação do Ladrão na habilidade Detectar Armadilhas, ele vê a armadilha e tem uma idéia geral de que tipo ela é. Caso contrário, diga-lhe que não achou armadilhas na porta (havendo ou não armadilhas). Lembre-se de que, se um Ladrão acha a armadilha na porta ele deverá primeiro desarmá-la para depois poder abri-la com segurança. Ele também pode simplesmente ativar a armadilha após tomar precauções para proteger-se.

Portas Secretas: Na maior parte do tempo, as portas da dungeon são visíveis e os PJs as vêem sem o menor esforço. Todavia, muitas dungeons têm portas secretas. Estas estarão ocultas ou “disfarçadas” de alguma forma.

Quando os PJs querem procurar portas secretas, eles devem dizer a você a área em que estão procurando. (Cada personagem é capaz de cobrir uma área de 3 m x 3 m por turno). Jogue 1d6 para cada PJ na busca (mesmo se não houver portas secretas ali). Obtendo 1(1 ou 2 para Elfos) o personagem acha a passagem. O DM deve jogar os dados mesmo se não houver nenhuma porta secreta a ser achada, apenas para manter os jogadores tentando.

Uma vez que alguém do grupo tenha achado uma porta secreta e dito a todos, o grupo inteiro irá achá-la quando quiser, mesmo deixando a área e voltando depois.

Encontros na dungeon

Existem dois tipos básicos de encontros: Planejado e Monstros Errantes. Encontros planejados geralmente ocor-

O TURNO DE JOGO

rem quando os PJs chegam a um local ou uma sala particular. Também podem ser acionados por certos eventos, tais como acender uma tocha numa caverna escura e cheia de morcegos.

Os encontros planejados são pensados anteriormente à aventura. Como DM, você decidiu que, ao entrarem num local ou fazerem uma certa ação, os PJs encontrarão Monstros ou PNJs humanos ou acionarão uma armadilha. Neste caso, você já deve ter definido quais serão as reações dos PNJs, o que dispara a armadilha e como ela irá afetá-los, etc.

É claro que nem todos os monstros de uma dungeon ficam parados. Eles andam pela dungeon e os PJs podem encontrá-los em qualquer hora e local. Esses são chamados monstros errantes.

Para determinar quando um PJ encontra um monstro errante, jogue 1d6 ao final de cada turno. O resultado 1 indica que o personagem encontra a criatura no início do próximo turno. É claro que você, como DM, pode fazer com que os monstros errantes apareçam quando quiser, podendo alterar sua resistência e números para adequar a situação.

Para decidir qual monstro o PJ encontra, você pode jogar um dado numa tabela de monstros errantes. As aventuras publicadas pela TSR frequentemente incluem tabelas de monstros errantes especialmente criadas para serem utilizadas com aquela aventura. Mas você também pode usar as tabelas de monstros errantes mais genéricas incluídas no livro de regras. Caso você tenha projetado sua própria dungeon (conforme explicado nas páginas 59-60), você pode inclusive elaborar sua própria tabela de monstros errantes!

Uma vez determinado o tipo de monstro encontrado pelos PJs, leia sua descrição. Veja quantos aparecem jogando os dados indicados em "Número de Aparição:" nas estatísticas

do monstro. Os monstros devem aparecer $2d6 \times 3$ m longe dos PJs na direção que você escolher.

Quando o encontro começar, você deve empregar toda perícia de Dungeon Master para criar a reação dos monstros aos PJs. Se tiver problemas, lembre-se de que pode fazer uma jogada de reação para começar.

Lista de verificação de turno

1)Monstros errantes: Se o cheque de monstros errantes no final do turno anterior foi positivo, os monstros chegam imediatamente. Eles surgem a $2d6 \times 3$ m de distância numa direção escolhida pelo DM.

2)Ações: Os PJs descrevem o que seus personagens estão fazendo (ouvindo atrás de portas, movimentando-se, procurando portas secretas? Etc.).

3)Resultados: O DM descreve o que acontece:

a)Se a ação do PJ resultar na descoberta de algo incomum, (porta secreta, armadilha, etc.) o DM lhe diz o que encontrou.

b)Se os PJs entrarem numa seção não-mapeada da dungeon, o DM descreve a área.

c)Se os PJs tiverem um encontro, continue o jogo com a lista de verificação de encontros.

4)Cheque de monstro errante: A cada novo turno o DM joga 1d6. Resultando 1, os PJs encontram monstros errantes no início do próximo turno. Consulte "Monstros Errantes" no livro de regras (contracapa) para ver que tipo de monstros eles encontram.



À medida que os PJs abrem seu caminho pela dungeon, eles deparam-se com uma variedade de criaturas e muitos tipos de armadilhas.

Estas situações são denominadas encontros. Em geral, um encontro tem início quando os PJs abrem uma porta e encontram um monstro movendo-se furtivamente na sala. As vezes o encontro começa quando eles encontram um PNJ perdido, vagando pelos aposentos da dungeon, quando passam por uma porta com armadilha ou quando um monstro começa a persegui-los.

Antes de uma luta iniciar-se

Tão logo começa o encontro, interprete mudanças de turnos para rounds de dez segundos.

Alcance: Os monstros normalmente aparecem a $2d6 \times 3$ m de distância dos PJs em qualquer direção escolhida por você.

Reação: Geralmente os PJs esperam para ver qual é a reação do monstro antes de atuarem.

Surpresa: Quando uma batalha tem início, sempre há a possibilidade de que um dos lados não esteja preparado para ela. Neste caso, os jogadores são surpreendidos.

A jogada de surpresa não é uma etapa da Seqüência do Combate, pois só acontece no início do primeiro round do combate e nunca em qualquer dos rounds posteriores. Se você achar que um dos lados não tem chance de ser surpreendido, pode eliminar sua jogada de surpresa.

Cada lado lança 1d6. Se um deles obtiver 1 ou 2, todos os personagens daquele grupo são surpreendidos. Personagens de um lado surpreendido não podem fazer nada para se defenderem ou deter as ações do outro lado no primeiro round de combate. Os personagens do outro lado podem realizar ações normalmente: movimentar-se, atacar, usar feitiços e até fugir.

Caso ambos os lados sejam surpreendidos, eles passam todo o primeiro round parados. Nenhum dos lados pode agir, e você deve passar direto ao segundo round de combate. As fontes de luz visíveis para outras pessoas a partir de determinada distância ou ruídos excessivos anulam qualquer chance de surpreender alguém.

Iniciativa

Quando a luta se inicia, você deve decidir que lado ataca primeiro. O processo de decidir quem atua primeiro é chamado Determinação da Iniciativa.

No início de cada round do combate, peça a um dos jogadores para lançar 1d6 pelos PJs. Você lança 1d6 pelos PNJs ou monstros que estejam lutando contra os PJs. O lado que obtiver maior resultado vence a iniciativa e é o primeiro a atuar.

Havendo empate, ninguém vence a iniciativa. Em vez disso, as ações são simultâneas. Isto significa que ambos os lados percorrem as etapas da seção “B” ao mesmo tempo. Por exemplo, todos os PJs e monstros movimentam-se ao mesmo tempo. Mesmo quando os dois lados em um combate tiverem iniciativa simultânea, as etapas da Seqüência de Combate

ainda ocorrem na ordem em que são apresentadas.

As decisões num round

Um mago armado com uma adaga tem várias opções no início do combate: ele pode movimentar-se, lançar a adaga como uma arma de lançamento, lançar um feitiço ou atacar alguém que esteja próximo em luta corpo-a-corpo. Seu jogador não precisa decidir o que ele fará logo no início do round de combate. Ele tem o direito de esperar para ver qual lado vence a iniciativa, quem se movimenta, etc. Porém, quanto mais tempo esperar, menos opções terá. Uma vez passada a etapa de movimentação da Seqüência de Combate, por exemplo, ele não poderá retornar a ela.

Moral (Opcional)

A moral é uma regra opcional, o que significa que você só deve usá-la se quiser. A moral é uma medida da coragem, lealdade e sentimentos elevados de uma criatura. Utilizando a moral, é possível representar os monstros de forma mais realista. Mas você também pode divertir-se muito sem aplicá-la.

Numa batalha, os jogadores decidem se seus personagens vão lutar, fugir ou render-se. Esta decisão é apenas deles; nenhum PJ pode ser forçado à rendição ou fuga se o jogador não quiser. Os PJs são tão corajosos (ou covardes) quanto desejarem os jogadores.

Para determinar a coragem de um monstro, você usa seus pontos de moral. Um valor alto indica bravura. Já um valor baixo demonstra covardia. A pontuação de moral da criatura é uma das estatísticas contidas na descrição no livro de regras.

O Cheque de Moral: Para ver se um monstro continuará lutando, faça um Cheque de Moral. Jogue 2d6 e compare o resultado à pontuação de moral mencionada na descrição da criatura. Se o resultado for menor ou igual à pontuação de moral do monstro, ele passa no cheque e continua lutando.

Caso o resultado seja maior do que a pontuação de moral da criatura, ela falha no cheque. Neste caso, o monstro foge, se for possível. Não havendo saída, ele irá render-se. Possuindo inteligência suficiente para falar, a criatura deverá negociar por sua vida, guiando os PJs até algum tesouro próximo que conheça.

Um monstro ou PNJ que obtenha 12 em seu cheque de moral torna-se um fanático. Um fanático não necessita de cheque de moral novamente durante aquele encontro particular.

Quando se deve fazer cheques de moral: Se decidir usar a moral, faça um cheque de moral quando a criatura for atingida pela primeira vez. Faça outro quando ela perder três quartos de seus pontos de vida. Se os PJs estiverem enfrentando um grupo de monstros, faça o cheque de moral ao acontecer a primeira morte em qualquer um dos lados. Faça outro quando metade das criaturas estiver morta ou subjugada.

Os cheques de moral são a etapa B1 da Seqüência de Combate. Observe que os cheques de moral vêm antes dos ataques com armas de lançamento, magia e combate corpo-

a-corpo na Seqüência de Combate. Isto significa que, quando um monstro é atingido ou perde três quartos de seus pontos de vida, você espera até a etapa B1 do próximo round para fazer seu cheque de moral. Por exemplo, se um PJ atinge um monstro no primeiro round da luta, você só faz o cheque de moral do monstro na etapa B1 do round seguinte.

Um mercenário faz cheque de moral quando seu contratante ordenar que ele arrisque-se enquanto o grupo está sob perigo menor ou quando o mercenário estiver ferido e com um quarto ou menos de seus pontos de vida originais.

Fuga

Se os monstros falharem num cheque de moral, eles fogem (caso isso seja possível). Eles se viram e fogem na sua velocidade máxima. Caso os PJs decidam perseguí-los, use a regra de Movimentação em Combate da página 25. Determine normalmente a iniciativa a cada round.

Os monstros continuarão correndo até que os PJs os alcancem ou até que estejam encerrados num beco sem saída, numa porta trancada, etc. Quando isto acontece, as criaturas se rendem. Às vezes eles podem virar esquinas rapidamente, fechar portas atrás deles, entrar em passagens secretas e assim por diante. Se os PJs não puderem ver os monstros fazendo isso, os jogadores têm apenas um round para descobrir para onde foram os monstros. Se acertarem, a perseguição continua. Caso contrário, as criaturas escapam.

É claro que os PJs podem ser aqueles que decidem parar a luta e fugir. Eles têm a oportunidade de recuar ou fugir (ver Movimentação em Combate). Uma vez demonstrado que os PJs vão deixar o combate, faça cheque de moral para os monstros. Se eles falharem, não perseguião os PJs. Se forem bem-sucedidos, perseguem até que os PJs sejam encerrados ou se virem para lutar de novo.

Conseguindo escapar da Visão dos monstros, passando por portas, escondendo-se numa sala, etc, jogue d%. Num resultado de 25% ou menos, os monstros mantêm a perseguição. De outra forma, perdem a trilha e os PJs fogem.

A fuga antes da luta: No início de uma batalha, os monstros não fugirão dos PJs. Por outro lado, os PJs podem decidir pela fuga antes mesmo do combate começar.

Caso eles façam isto, faça um cheque de moral para os monstros. Se eles falharem, não perseguião os PJs. Se forem bem-sucedidos, irão atrás deles.

Nesta situação, você inicia a perseguição e a fuga. Os PJs têm um round de “largada” na frente dos monstros, movimentando-se em sua velocidade máxima. Se diferentes personagens tiverem taxas de movimentação distintas, os jogadores podem fazer com que cada um movimente-se em sua velocidade máxima, ou fazer com que todos movimentem-se à velocidade do personagem mais lento.

Faça jogadas de iniciativa normalmente para cada um dos rounds seguintes. Os monstros movimentam-se a sua taxa máxima até que os PJs fujam ou fiquem encerrados num beco sem saída, atrás de uma porta trancada, etc.

Às vezes, os personagens deixam cair alguma coisa, como comida ou tesouro, imaginando que os monstros vão parar

e pegá-la. Se os PJs deixarem um item em que haja interesse por parte das criaturas, jogue 1d6. Obtendo 1, 2 ou 3, os monstros podem parar e abandonar a perseguição, dependendo de quanto sejam inteligentes (escolha do DM). Caso contrário, a “caçada” continua. Os PJs podem tentar uma isca por round.

Durante a etapa do cheque de moral de cada quinto round de perseguição, faça cheque de moral para os monstros. Se falharem, os monstros desistem de perseguir os PJs.

Lista de Verificação de Encontros

- 1)Tempo de jogo: O tempo de jogo muda de turnos de 10 minutos para rounds de 10 segundos.
- 2)Surpresa: Ambos os lados fazem jogadas de surpresa, se apropriado.
- 3)Iniciativa: Ambos os lados fazem jogadas de iniciativa determinando quem se movimenta, fala ou ataca primeiro. Se o combate ou a magia começarem, o jogo prossegue a partir deste ponto da Seqüência de Combate.
- 4)Reações: Se não souber como os monstros reagirão aos PJs, o DM faz jogadas de reação para saber suas atitudes iniciais.
- 5)Resultados:
 - a)Se os PJs dispararem uma armadilha, o DM aplica as consequências.
 - b)Se ambos os lados dialogarem, interprete a conversa até chegarem a um acordo, um dos lados fugir ou uma luta se iniciar.
 - c)Se os PJs fugirem, faça cheque de moral para o monstro ou PNJ para determinar se ele os segue. Em caso positivo, use as regras de perseguição e evasão para determinar se eles fogem.
 - d)Se algum dos lados ou ambos atacar após o encontro inicial, o jogo prossegue com a Seqüência de Combate (inicie na etapa 1 e jogue novamente a iniciativa).
- 6)Fim do encontro: Após o fim do encontro, comece a jogar o novo turno. Sempre assuma que um encontro leva um turno completo até resolver todo o combate, incluindo descanso, separação de despojos, etc.



Quando um turno de jogo conduz a um encontro e quando este encontro puder transformar-se numa batalha, a luta realiza-se em rounds de combate. Um round significa dez segundos de tempo de jogo.

Durante um round, os personagens podem realizar uma ação: movimentar-se, atacar, lançar feitiços, falar, beber uma *poção de cura* ou qualquer outro ato simples que dure dez segundos. O personagem não pode fazer duas coisas num único round, tal como correr 6 m e então atacar. Ele teria que correr os 6 m no primeiro round e então atacar no round seguinte.

É óbvio que nem todo mundo numa luta “planta” o pé e combate corpo-a-corpo. Quando um personagem ataca durante o round, nós assumimos que ele está manobrando para posicionar-se. Para refletir estas manobras, um personagem pode movimentar-se até 1,5 m enquanto estiver lutando. Manobras como esta não contam como ação num round.

Uma batalha implica na utilização conjunta de combate corpo-a-corpo, combate a distância e combate mágico.

A Seqüência de Combate

A Seqüência de Combate é como uma referência para o DM - ela descreve todo tipo de ação que pode ocorrer num round. Novamente, lembre-se que estas são diretrizes - o DM deve usar o bom senso sempre, ignorando esta seqüência se achar necessário. Muitos destes termos são explicados mais adiante neste capítulo.

A.Cada lado joga 1 d6 para determinar a iniciativa.

B.O lado que vence a iniciativa age primeiro.

1.Monstros e PNJs fazem cheques de moral.

2.Qualquer personagem em movimentação faz o mesmo.

3.Personagens usando armas de lançamento atacam.

a)escolhem os alvos;

b)fazem suas jogadas de ataque;

c)jogam dano para ataques certeiros.

4.Personagens usando magia lançam seus feitiços.

a)escolhem os alvos;

b)os alvos fazem jogadas de proteção;

c)o DM aplica os resultados.

5.Personagens combatendo corpo-a-corpo atacam.

a)escolhem os alvos;

b)fazem suas jogadas de ataque;

c)jogam dano para ataques certeiros.

C. O lado que perdeu a iniciativa completa os passos descritos em “B”.

D. O DM declara os resultados.

O DM deve explicar o que aconteceu no round para que todos os jogadores entendam, estando pronto para então iniciar o round seguinte.

Moral (Etapa B1)

Os cheques de moral são descritos na íntegra no capítulo anterior, sobre encontros.

Movimentação em Combate (Etapa B2)

A movimentação normal é abordada no capítulo “O Turno de Jogo”. A movimentação de um personagem pode ficar restrita a um terço num round como num turno. Por exemplo, os PJs podem movimentar-se normalmente 1,20 m por round de combate. As regras quanto a carga ainda se aplicam (ver Carga, página 20). Uma vez que um personagem esteja envolvido numa luta, seus movimentos podem ser ainda mais restringidos por inimigos próximos ou pressão de seus companheiros em torno de si. Use seu bom senso.

Existem duas maneiras diferentes de abandonar uma luta: recuar ou fugir. Quando um personagem recua, ele escapa cautelosamente, com um “olho” no combate. Recuar é um tipo especial de manobra. Um personagem recuando movimenta-se 1,5 m por round. Ao parar, pode novamente entrar em combate (caso o atacante o tenha seguido).

Quando o personagem foge, ele se vira e sai correndo à velocidade máxima. O atacante recebe um bônus de combate se puder agarrar ou golpear o defensor (descrito mais adiante). O personagem em fuga não pode revidar.

Combate a Distância (Etapa B3)

Às vezes, os combatentes estão a vários metros de distância uns dos outros quando a luta se inicia. Eles usam bestas, arcos, fundas e até mesmo atiram objetos no inimigo. Este tipo de combate é chamado de combate a distância. As armas usadas neste combate são armas de disparo e armas de arremesso. A diferença está no fato de que as armas de disparo utilizam algum tipo de dispositivo para propulsionar o projétil e as armas de arremesso são simplesmente lançadas com as mãos.

A Tabela de Combate a Distância relaciona todas as armas de lançamento.

Na etapa 3a, os atacantes escolhem os alvos. Se o atacante for um PJ, pergunte ao jogador qual alvo seu personagem está tentando atacar. Se o atacante for um PNJ ou um monstro, diga aos jogadores quem o PNJ está tentando atingir.

Na etapa 3b, os atacantes fazem suas jogadas de ataque. O atacante joga 1d20. Compara o resultado com a Tabela de Jogadas de Ataque dos Personagens.

Compare o resultado da jogada com o número na coluna na Tabela de Jogadas de Ataque dos Personagens que seja igual à CA do alvo. Se o resultado da jogada d20 do atacante for menor do que este número, o atacante erra seu alvo. Se o resultado for igual ou maior do que este número, o atacante acerta seu alvo. Um 20 espontâneo (não-modificado) sempre atinge o alvo.

Os atacantes que não conseguirem fazer jogadas de ataque bem-sucedidas saltam para a Etapa 4a. Porém, os atacantes que atingirem seus alvos fazem jogada de dano na Etapa 3c. Consulte a Tabela de Armas para Combate a Distância e veja que tipo de dado o atacante lança para determinar o dano

Tabela de Jogadas de Ataque dos Personagens

Jogada d20 por Classe e Nível	Classe de Armadura do Alvo											
	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2
Homem normal	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
Guerreiro 1-3, Elfo 1-3, Anão 1-3; Clérigo 1-4, Ladrão 1-4, Halfling 1-4; Mago 1-5	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
Guerreiro 4-5, Elfo 4-5, Anão 4-5; Clérigo 5, Ladrão 5, Halfling 5	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

causado. O atacante deve fazer a jogada e, em seguida, o defensor deve subtrair o resultado de seus pontos de vida.

Quando as flechas começam a ser atiradas, quatro fatores podem originar ajustes à jogada de ataque do atacante: a Destreza, o alcance, a cobertura e a magia.

Destreza: Observe a tabela de Bônus e Penalidades para Pontos de Habilidades (nas tabelas do DM ou no livro de regras). Quando um personagem fizer um ataque a distância, compare sua pontuação de Destreza com a tabela. Se a tabela indicar que ele deve receber um bônus ou penalidade em virtude de uma pontuação extremamente alta ou baixa, some os bônus (ou subtraia as penalidades) a sua jogada de ataque.

Cobertura: Os personagens podem disparar ou lançar uma arma somente numa distância limitada. Esta distância é denominada alcance da arma. O alcance das armas está dividido em três categorias: Curto Alcance, Médio Alcance e Longo Alcance.

Uma vez que cada arma é eficaz em diferentes alcances, alcances curto, médio e longo de cada arma são relacionados na Tabela de Armas para Combate a Distância:

Tabela de Armas para Combate a Distância

	Alcance (em metros)		
	Curto (+1)	Médio (0)	Longo (-1)
De disparo			
Arco longo	1,80 - 21	21,3-42	42,3 - 63
Besta	1,80-18	18,3 - 36	36,3 - 54
Arco curto	1,80-15	15,3 - 30	30,3 - 45
Funda	1,80-12	12,3 - 24	24,3 - 48
De arremesso			
Lança	1,80-6	6,3 -12	12,3 -18
Óleo, Água-Benta	1,80-3	3,3-9	9,3 -15
Machete	1,80-3	3,3-6	6,3-9
Adaga	1,80-3	3,3-6	6,3-9
Objetos diversos	1,80-3	3,3-6	6,3-9

Observe que estas armas são divididas em dois tipos. As armas de disparo não podem ser usadas se o alvo estiver a uma distância de 1,50 m. As armas de arremesso podem ser usadas em alvos a uma distância de 1,50 m, mas tornam-se, nessa distância, armas para combate corpo-a-corpo. Ambos os tipos de armas causam o dano indicado na Tabela de Armas para Combate a Distância.

Se o atacante estiver atacando um alvo com uma arma de curto alcance, ele adiciona um bônus de +1 a sua jogada de ataque. Se o alvo estiver a médio alcance, o atacante não ajusta sua jogada de ataque. Se o alvo estiver a longo alcance, o atacante subtrai uma penalidade de -1 de sua jogada de ataque.

Cobertura: Os defensores com cobertura do tipo ocultar-se atrás de algo são mais difíceis de atingir. O quanto mais difíceis? A dificuldade depende de quanto do corpo do alvo está coberto e da qualidade desta cobertura.

Um atacante sofre penalidade de -1 por cada quarto do corpo do alvo que esteja protegido com cobertura (arredonde para cima). Como DM, você deve usar seu próprio julgamento para determinar quanto do corpo do defensor está protegido.

Se a arma do atacante não puder penetrar a cobertura, subtraia uma penalidade de -1 adicional. Por exemplo, uma flecha provavelmente não atravessará uma árvore para acertar o personagem atrás dela. Um escudo não conta como cobertura, (é considerado armadura).

Se o ajuste por cobertura do alvo totalizar -5 pontos ele estará completamente oculto atrás de algo que a arma do atacante não pode penetrar. Nenhum ataque é possível.

Entretanto, a cobertura pode funcionar a favor ou contra o personagem. O defensor completamente oculto atrás de uma cobertura (quer a arma do atacante possa penetrá-la ou não) não pode fazer uma jogada de ataque contra o adversário nesse round. Ele só é capaz de atacar outro alvo. Se um personagem que está completamente oculto optar por ataque a distância, ele deve expor pelo menos um quarto de seu corpo ao ataque.

Ajustes Múltiplos a uma Jogada de Ataque de Combate a Distância: O combate a distância pode ter vários ajustes diferentes à mesma jogada. Quando isso acontece, some e/ou subtraia todos os bônus e penalidades que afetam a jogada de ataque.

Por exemplo, um atacante com Destreza 17 dispara uma flecha mágica +1 contra um alvo parcialmente escondido atrás de uma parede de pedra a longo alcance. Os ajustes à jogada de ataque seriam: Destreza (+2); alcance (-1); cobertura (-3) (a flecha não pode penetrar a parede de pedra, portanto o atacante sofre uma penalidade de -1 extra) e flecha mágica (+1). O ajuste final do atacante seria -1 ($2+1-3+1 = -1$).

Óleo e Água-Benta como Armas de Lançamento: Estas duas armas de arremesso pedem explicações. A água-benta pode ser usada contra mortos-vivos (a descrição do monstro indica se ele é um morto-vivo). Ela é armazenada em frascos de um vidro especial que se quebra mediante impacto. Se um frasco de água-benta atingir um monstro morto-vivo, ele sofre 1d8 pontos de dano.

O óleo é carregado em frascos de vidro. Geralmente é atirado em monstros (em um round) e depois inflamado (no round seguinte) para causar 1d8 pontos de dano. Todavia,

antes que óleo faça efeito, deve ser feita uma jogada de ataque bem-sucedida, contra o alvo, para quebrar o frasco. Depois disso, um personagem carregando uma tocha (ou outra chama qualquer) deverá fazer uma jogada de ataque separada para inflamar o óleo. Porém, esta jogada de ataque é feita contra CA 9 (somando-se ou subtraindo-se os modificadores de cobertura) em vez da CA normal da criatura, pois tudo o que o atacante está tentando é fazer com que a tocha toque o óleo.

Uma vez inflamado, o monstro queima por dois rounds, sofrendo 1d8 pontos de dano por round. As chamas demoram dois rounds para se apagar; a criatura pode atenuar seu efeito rolando no chão.

Os frascos quebram-se mesmo se a primeira jogada de ataque falhar; o óleo, todavia, é derramado em segurança.

Às vezes, os frascos de óleo são quebrados no solo, propósitamente, criando poças com 90 cm de diâmetro. Se acesa, a poça queima durante 10 rounds. Qualquer criatura que pise nessa poça recebe 1d8 pontos de dano por round. A criatura demora dois rounds para recuar e apagar o fogo.

Infligindo Dano: Na etapa 3c, os atacantes que fizeram ataques bem-sucedidos na etapa 3b jogam dano. Eles jogam o dado de dano indicado para sua arma. Os dados de danos são fornecidos nas tabelas de Equipamentos (página 13). O resultado é o número de pontos de dano causado; este número é subtraído dos pontos de vida do defensor.

Se um PJ perder pontos de vida, a pessoa que interpreta aquele personagem deve anotar o número de pontos de vida perdidos em sua Ficha de Personagem. Se um PNJ ou monstro sofrerem dano, o DM deve então registrar o número de pontos de vida perdidos em suas anotações.

Se um personagem (ou monstro) perderem todos os seus pontos de vida em combate, ao final daquela etapa, cai e morre. Ele pode apenas concluir aquilo que estava fazendo na etapa em que se encontrava quando morreu. Se ele estava no meio de alguma ação que leva muitas etapas para ser concluída, ele não vive para completá-la.

Combate Mágico (Etapa B4)

Por sua própria natureza, a magia é uma ação especial. Ainda assim, se usada numa luta, funciona de forma muito parecida com o combate corpo-a-corpo e o combate a distância.

Na etapa 4a, o lançador do feitiço escolhe seu alvo ou alvos. Se ele for um PJ, dirá a você qual feitiço está lançando e quem pretende atingir. Se for um PNJ, simplesmente diga aos PJs que ele está lançando um feitiço. Não diga a eles qual é esse feitiço (o jogo terá mais suspense se os jogadores não souberem).

Na etapa 4b, você lê a descrição do feitiço no livro de regras. (Após algum tempo, você não precisará fazer isto com muita freqüência; logo você descobrirá que se lembra dos feitiços que mais utiliza).

Quando o feitiço requerer uma jogada de proteção, você diz aos jogadores contra qual categoria o defensor está se protegendo. Se o alvo for um PJ, o jogador lança 1d20 e compara o resultado ao número correio da jogada de proteção em sua

ficha de personagem. Se o alvo for um monstro, você joga 1d20 e compara o resultado ao número correio da jogada de proteção para o monstro. Use as jogadas de proteção das classes de personagens para PNJs.

Na etapa 4c, você aplica os resultados. Se o feitiço causou algum dano, os alvos que fizeram suas jogadas de proteção sofrem metade do dano normal. Aqueles que tiverem falhado na jogada de proteção sofrem dano integral.

Caso o feitiço tenha causado um resultado qualquer, que não o dano, os alvos que fizeram suas jogadas de proteção escapam dos efeitos do feitiço (supondo-se que eles queriam). Os alvos que tiverem falhado em suas jogadas de proteção sofrem os resultados mencionados na descrição do feitiço.

Combate Corpo-a-Corpo (Etapa B5)

O corpo-a-corpo ocorre quando dois ou mais personagens ficam cara a cara e lutam com seus punhos, clavas, espadas ou qualquer arma que possam segurar com uma ou duas mãos para atingir seus oponentes. Para conduzir o combate corpo-a-corpo, siga a Seqüência de Combate, etapa B5.

Na etapa 5a, os atacantes escolhem os alvos. Se o atacante for um PJ, pergunte ao jogador qual alvo seu personagem está tentando atacar. Se o atacante for um PNJ ou um monstro, diga aos jogadores qual alvo ele está tentando atingir.

Na etapa 5b, os atacantes fazem sua jogada de ataque, usando a tabela de Jogadas de Ataque dos Personagens (do mesmo modo que no combate a distância).

A jogada de ataque pode ser modificada em circunstâncias especiais:

Tabela de Modificadores de Jogadas de Ataque

Circunstância	Modificador
Ataque por trás	Bônus de +2 à jogada de ataque
Atacante não consegue ver o alvo	Penalidade de -4 à jogada de ataque
Ser maior do que monstro de tamanho humano atacando um halfling	Penalidade de -1 à jogada de ataque
Alvo exausto	Bônus de +2 à jogada de ataque
Atacante exausto	Penalidade de -2 à jogada de ataque
Alvo atrás de cobertura	Penalidade de -1 a -4 à jogada de ataque (combate a distância apenas)

THAC0 (Opcional): Usar THAC0 é frequentemente um modo mais fácil de lembrar as jogadas de ataque. THAC0 significa “To Hit Armor Class 0” (Atingir Classe de Armadura 0). A tabela de Jogadas de Ataque dos Personagens mostra o que um personagem precisa para atingir Classe d de Armadura 0; por exemplo, um Guerreiro de 1º nível precisa obter 19 ou mais para atingir um alvo com Classe de Armadura 0. Em vez de consultar a tabela de Jogadas de Ataque para cada ataque, ele precisa apenas lembrar que sua THAC0 é 19.

Sempre que aquele Guerreiro ataca, ele joga d20, como de costume. Em seguida, adiciona eventuais modificadores de combate que possua, como bônus por armas mágicas ou ajustes aos pontos de habilidades. Finalmente, acrescenta a Classe de Armadura do defensor.

Se o total for maior do que sua THAC0 de 19, ele atinge.

Observe que uma Classe de Armadura negativa será subtraída da jogada, tornando-a mais difícil de atingir.

Etapa C

Depois que o lado que venceu a iniciativa fizer seus ataques, o lado que perdeu tem uma chance de fazer seus ataques. O lado que perdeu a iniciativa agora percorre toda a etapa B da Seqüência de Combate.

Etapa D

Unte; vez terminada a batalha, faça uma anotação dos resultados deli. Relacione todos os monstros encontrados pelos PJs e o que aconteceu com eles. Os PJs mataram as criaturas? Eles fugiram dos monstros? Os monstros conseguiram matar algum PJ? Estas anotações não precisam ser extensas ou complicadas; basta que ajudem a lembrá-lo do que aconteceu.

Faça também os jogadores anotarem os suprimentos utilizados (por exemplo, se lançaram um frasco de água-benta contra um Zumbi), flechas disparadas, ferimentos sofridos, etc. Normalmente, se os PJs derrotarem um monstro, eles encontrarão algum tesouro guardado pela criatura, roubado de aventureiros sem sorte ao longo dos anos. Eles devem anotar os tesouros que recuperarem.

A cura de ferimentos

Na maior parte do tempo, PJs curam-se através de meios

mágicos, talvez bebendo uma poção ou tendo feitiço lançado neles. Curas mágicas ocorrem instantaneamente, sem necessidade de descanso. Pode ser realizada enquanto ainda estão na dungeon.

Entretanto, nem sempre os PJs conseguem uma ajuda mágica. Neste caso, terão que curar-se através do descanso. A cada dia inteiro que o personagem passa descansando – o que significa ficar na cama e não fazer mais nada - ele recupera 1d4 pontos de vida.

Quando um personagem está na cidade, recuperando-se, não use turnos como tempo de jogo. Diga apenas: "Outro dia se passa. Jogue 1d4 para se curar".

Métodos diferentes de cura podem ser combinados para a recuperação de pontos de vida. Um PJ é capaz de descansar, beber uma *poção de cura* e receber um feitiço *curar ferimentos leves* lançado pelo Clérigo, tudo isso no mesmo dia.

Alguns monstros fazem mais do que morder. Eles causam doenças. Os PJs também podem ter achado itens amaldiçoados no seu tesouro. O ato de descansar não irá curar nenhuma destas condições. Um Clérigo de alto nível (provavelmente na cidade) é capaz de lançar *curar doenças* ou *retirar maldições*, caso eles precisem, por um bom preço.



Listas de Feitiços

Feitiços são divididos em dois grupos: clericais e de Magos. Somente Clérigos podem usar feitiços clericais (e não podem usar os de Magos). Magos, Elfos e alguns monstros podem usar feitiços de Magos. Alguns feitiços têm duas versões, uma clerical e outra dos Magos.

Cada feitiço tem um Alcance, Duração e Efeito. O alvo de um feitiço é a pessoa, objeto ou área que o lançador (Mago ou Clérigo) deseja atingir. Alguns feitiços atingem somente quem os lança e não podem ser lançados sobre outras pessoas. Se o alcance estiver mencionado como “toque”, o lançador deve tocar fisicamente o alvo.

Os feitiços marcados com um asterisco (*) podem ser “revertidos”. Os efeitos de um feitiço revertido são mencionados na descrição do feitiço. Um lançador deve ter atingido o 4º nível de experiência em sua classe de personagem para que possa aprender a reverter feitiços. Além disso, ele deve intencionalmente estudar ou meditar a versão revertida. Feitiços revertidos não ocupam espaços extras no livro de feitiços de um Mago.

Feitiços Clericais

1º Nível

- Curar Ferimentos Leves *
- Detectar o Mal
- Detectar Magia
- Luz *
- Proteção Contra o Mal
- Purificar Água e Alimentos
- Remover o Medo *
- Resistir ao Frio

2º Nível

- Bênção *
- Achar Armadilhas
- Prender Pessoas *
- Saber Alinhamento *
- Resistir ao Fogo
- Silêncio num raio de 4,5m
- Encantar Serpente
- Falar com os Animais

Feitiços Clericais de 1º Nível

Os nomes de feitiços grafados em itálico e em negrito indicam feitiços reversíveis.

Curar Ferimentos Leves

Alcance: Toque

Duração: Permanente

Efeito: Qualquer criatura viva

Este feitiço cura dano ou remove paralisia. Se usado para curar, restaura 1d6+1 pontos de dano. Não restaura nenhum dano se usado para curar paralisia. O Clérigo pode lançá-lo em si mesmo se desejar.

Este feitiço nunca aumenta os pontos de vida totais da criatura acima do valor original.

Exemplo: Seu Guerreiro começou com 8 pontos de vida. Você perdeu 4 deles em luta contra uma cobra. Aleena lança o *curar ferimentos leves* e toca você. Ela obtém um 6, que vai curar até 7 pontos de dano. Seus pontos de vida voltam a ser 8, o valor original. Os 3 pontos “extras” não são contados.

Quando revertido, este feitiço vira *causar ferimentos leves* e causa 1d6+1 pontos de dano em qualquer ser tocado (sem jogada de proteção). O Clérigo tem que fazer uma jogada de ataque bem-sucedida.

Detectar o Mal

Alcance: 36 m

Duração: 6 Turnos

Efeito: Tudo o que estiver dentro do alcance

Este feitiço permite ao Clérigo ver um brilho vindo de objetos encantados com o mal numa extensão de 36 m. Criaturas neste alcance que desejam ferir o Clérigo também brilham. O Clérigo não pode “ouvir” os pensamentos da criatura. Lembre que “caótico”

não significa necessariamente “mau”, apesar de muitos monstros caóticos terem más intenções. Armadilhas e venenos não são bons nem maus, só perigosos. Eles não são atingidos. Nenhuma jogada de proteção é permitida.

Detectar Magia

Alcance: 0

Duração: 2 Turnos

Efeito: Tudo o que estiver numa extensão de 18 m

Este feitiço permite ao Clérigo ver um brilho emitido por todos os objetos, criaturas e lugares mágicos numa extensão de 18 m. Não dura muito tempo e é melhor guardá-lo para quando o Clérigo precisar saber se algo descoberto na aventura é mágico. Por exemplo, uma porta pode ser trancada por magia, um tesouro pode estar encantado, uma criatura talvez seja ilusória. Não é permitida nenhuma jogada de proteção.

Luz

Alcance: 36 m

Duração: 12 Turnos

Efeito: Esfera com 9 m de diâmetro

Este feitiço cria uma grande bola de luz, como se uma tocha estivesse acesa. Caso o feitiço seja lançado num objeto (tal qual a arma do Clérigo), a luz se move junto a ele. Se lançado nos olhos de uma criatura, ela deverá fazer uma jogada de proteção contra feitiços. Falhando, ela ficará cega enquanto durar o feitiço.

Quando revertido, este feitiço vira *trevas*, criando um círculo de escuridão com 9 m de diâmetro. Ele bloqueia toda visão, exceto a infravisão. As *trevas* podem cancelar um feitiço de *luz* se lançadas contra ele, mas podem elas próprias ser canceladas por outro feitiço de *luz*. Caso sejam lançadas nos olhos de um oponente, as *trevas* causam cegueira enquanto durar o feitiço ou até seu cancelamento. O alvo tem direito a uma jogada de proteção. Se bem-sucedido, o feitiço falha.

Proteção contra o Mal

Alcance: 0

Duração: 12 Turnos

Efeito: Só o Clérigo

Este feitiço cria uma barreira mágica invisível em volta do corpo do Clérigo. Todas as jogadas de ataque contra o Clérigo são penalizadas em -1, e ele ganha +1 de bônus em todas as jogadas de proteção enquanto durar o feitiço.

Além, disso, criaturas encantadas (ver “Encantada” no glossário) não podem sequer tocar o Clérigo! Elas poderão apenas usar ataques com armas de lançamento ou mágicos. Este feitiço não atinge um feitiço *mísil mágico*.

Caso o Clérigo ataque uma criatura encantada durante o feitiço, os efeitos mudam levemente. Criaturas encantadas poderão tocá-lo, mas os ajustes para jogadas de proteção e ataques continuam pela duração do feitiço. Não há jogada de proteção contra este feitiço.

Purificar Água e Alimentos

Alcance: 3 m

Duração: Permanente

Efeito: Ver abaixo

Este feitiço torna comida e água estragadas ou venenosas em seguras e usáveis. Purifica uma ração de comida (seja normal ou reforçada), ou seis cantis de água, ou comida normal suficiente para alimentar uma dúzia de pessoas. Caso lançado em lama, o feitiço faz toda a sujeira afastar-se, deixando uma piscina de água pura e limpa. O feitiço não atinge criaturas vivas. Nenhuma jogada de proteção é permitida.

Listas de Feitiços

Remover o Medo

Alcance: Toque
Duração: 2 Turnos
Efeito: Qualquer criatura viva

Este feitiço acalma e remove todo o medo de qualquer criatura viva tocada pelo Clérigo. Se ela estiver correndo devido a medo criado por magia, poderá fazer nova jogada de proteção contra feitiços. Este acrescenta um bônus igual ao nível de experiência do Clérigo. O bônus máximo é +6. Tendo sucesso, a criatura pára de correr. Uma jogada de 1 sempre falha. Esta segunda jogada de proteção, com bônus, pode ser feita mesmo se o medo era tão forte que não permitia jogada de proteção!

Exemplo: Um Clérigo do 3º nível lançando este feitiço dá um bônus de +3 à jogada de proteção da criatura tocada.

Quando revertido, este feitiço vira *causar o medo*, fazendo uma criatura fugir durante dois turnos. A vítima pode fazer uma jogada de proteção contra feitiços para evitar o efeito. Este feitiço revertido tem o alcance de 36 m.

Resistir ao Frio

Alcance: 0
Duração: 6 Turnos
Efeito: Todas as criaturas que estiverem numa extensão de 9 m

Este feitiço permite a todas as criaturas que estiverem até uma distância de 9 m do Clérigo suportar temperaturas glaciais sem ferimento enquanto durar o feitiço. Além disso, os atingidos ganham um bônus de +2 em todas as jogadas de proteção contra ataques baseados no frio.

Qualquer dano baseado no frio é reduzido em -1 por dado de dano (mas com um mínimo de 1 ponto por dado de dano). O efeito se move com o Clérigo. Nenhuma jogada de proteção é permitida.

Exemplo: Os aventureiros vêem um dragão branco se aproximando (ele possui Baforada Glacial), então o Clérigo avisa aos outros para ficarem próximos e lança seu feitiço. Todos os personagens que permanecerem a 9 m do Clérigo ganham +2 nas jogadas de proteção contra Baforadas de Dragão.

Feitiços clericais de 2º Nível

Bênção

Alcance: 18 m
Duração: 6 Turnos
Efeito: Todos os que estiverem dentro de uma área de 6 m quadrados

Este feitiço aumenta a moral das criaturas amigáveis em +1 e concede aos atingidos bônus de +1 em todas as jogadas de ataque e dano. Atinge criaturas numa área de 6 x 6 m somente aquelas ainda não envolvidas em combate corpo-a-corpo no momento em que o feitiço é lançado.

Quando revertido, este feitiço *praga*, causando -1 de penalidade na moral, jogadas de ataque e dano dos inimigos. Cada vítima pode fazer uma jogada de proteção contra feitiços para evitar as penalidades.

Achar Armadilhas

Alcance: 0 (Clérigo somente)
Duração: 2 Turnos
Efeito: As armadilhas que estiverem numa extensão de 9 m brilham

Este feitiço faz todas as armadilhas brilharem com uma leve luz azulada quando o Clérigo está a uma distância de 9 m delas. Ele não revelará os tipos de armadilha nem como desarmá-las. Nenhuma jogada de proteção é permitida.

Prender Pessoas

Alcance: 54 m
Duração: 9 Turnos
Efeito: Paralisa 1d4 criaturas

Este feitiço paralisa 1d4 seres por nove turnos. Ele atinge qualquer ser humano, semi-humano ou criatura humanóide (bugbear, gnoll, hobgoblin, kobold, homem-lagarto, ogre, orc ou sprite). Ele não atinge mortos-vivos ou seres com 5 DV ou mais. O feitiço pode ser lançado contra apenas uma pessoa ou contra um grupo. Se lançado contra apenas uma pessoa, a jogada de proteção recebe uma penalidade de -2. Se lançado contra um grupo, atinge até 4 pessoas (escolhidas pelo Clérigo) mas sem penalidades nas jogadas de proteção feitas por cada indivíduo.

A paralisia pode ser removida antes do fim da duração através do reverso deste feitiço, ou por um feitiço *anular magia*.

O reverso deste feitiço, *liberar pessoas*, remove a paralisia de 1d4 vítimas do *prender pessoas* (tanto na versão clerical quanto na versão de Magos). Não tem outros efeitos.

Saber Alinhamento

Alcance: 0 (Clérigo somente)
Duração: 1 Round
Efeito: Uma criatura dentro de uma extensão de 3 m

Este feitiço permite ao lançador descobrir o alinhamento (Ordeiro, Neutro ou Caótico) de qualquer criatura a 3 m dele. Ele também pode revelar o alinhamento de algum item ou local encantados (caso existam, por exemplo, uma espada mágica ou um templo). É possível fazer jogada de proteção contra feitiços para evitar os efeitos.

O reverso do feitiço, *confundir alinhamento*, dura 1 turno por nível do lançador, e pode ser lançado em qualquer criatura, tocando-a. Não há jogada de proteção. Enquanto durar o feitiço, Clérigos lançando *saber alinhamento* sobre o alvo receberão uma resposta errada. A mesma resposta falsa será dada em outras tentativas.

Resistir ao Fogo

Alcance: 9 m
Duração: 2 Turnos
Efeito: Uma criatura viva

Enquanto durar o feitiço, o alvo não será ferido por fogo ou calor normais. Ele também ganha +2 de bônus em todas as jogadas de proteção contra fogo mágico (Baforada de Dragão, *Bola de fogo*, etc). Além disso, dano causado por estas chamas é reduzido em 1 por cada dado de dano (até o mínimo de 1 ponto de dano por dado, independentemente de ajustes). Não há jogada de proteção.

Silêncio num Raio de 4,5m

Alcance: 34 m
Duração: 12 Turnos
Efeito: Esfera de silêncio com 9 m

Este feitiço torna a área atingida totalmente silenciosa. Conversar e lançar feitiços na área é impossível. Esse feitiço não impede pessoas na região atingida de ouvir ruídos produzidos fora dela. Se lançado numa criatura, a vítima deve fazer uma jogada de proteção contra feitiços bem-sucedida ou os efeitos do feitiço irão mover-se com ela. Tendo sucesso, o feitiço permanece no local onde foi lançado, e a vítima pode mover-se para fora dali. Como é necessário pronunciar palavras ao lançar os feitiços, é impossível fazê-lo nesta área enquanto durar o efeito.

Encantar Serpente

Alcance: 18 m

Duração: 1d4+1 Rounds ou 1d4+1 turnos

Efeito: Encanta 1 DV de serpentes por nível do lançador

Este feitiço permite ao Clérigo encantar 1 Dado de Vida de serpentes para cada nível da sua experiência. Por exemplo, um Clérigo de 3º nível pode encantar uma cobra de 5 DV, ou cinco serpentes de 1 DV, ou qualquer combinação totalizando cinco Dados de Vida (ou menos). As serpentes atingidas erguem-se e agitam-se, mas só podem atacar se forem atacadas.

Caso seja usado contra cobras que estejam atacando, a duração do feitiço é de 1d4+1 rounds, de outra forma dura 1d4+1 turnos. Quando o feitiço acaba, as serpentes voltam ao normal (mas com reações normais: elas não tornam-se automaticamente hostis). Não é permitida jogada de proteção.

Falar com Animais

Alcance: 0 (Clérigo somente)

Duração: 6 Turnos

Efeito: Permite diálogo até uma distância de 9 m

Este feitiço concede ao Clérigo o dom de falar com animais de determinado tipo, que estejam a até 9 m de distância enquanto durar o feitiço. O efeito se move junto com o lançador. O Clérigo deve especificar um tipo de animal (como "morcegos normais", "lobos", etc). Animais inteligentes e criaturas fantásticas não são atingidos. Quando existirem formas normais e gigantescas, só uma delas (normal ou gigantesca) pode ser especificada. A reação das criaturas é geralmente favorável (+2 de bônus na jogada de reação) e o Clérigo pode convencê-las a fazer-lhe um favor se a reação for boa o suficiente. O animal deve entender o favor solicitado, e a tarefa tem de ser de execução possível pela criatura. Não há jogada de proteção.

Feitiços de Mago

1º Nível

Encantar Pessoas

Detectar Magia

Disco Flutuante

Prender Portal

Luz*

Mísseis Mágicos

Proteção contra o Mal

Ler Línguas num Raio

de 3 m

Ler Magia

Escudo num Raio

de 3 m

Sono

Ventriloquismo

2º Nível

Luz Contínua *

Detectar o Mal

Detectar Invisibilidade

P.E.S.*

Invisibilidade

Knock

Levitar

Localizar Objetos

Imagen de Espelho

Força Ilusória

Teia

Trava de feiticeiro

3º Nível

Clarividência

Anular Magia

Bola de Fogo

Voar

Acelerar *

Prender Pessoas*

Infravisão, 3 m

Invisibilidade

Relâmpago

Proteção contra o Mal

Proteção contra Mísseis

Normais

Respirar Debaixo

D'Água

Feitiços de Mago de 1º Nível

Encantar Pessoas

Alcance: 36 m

Duração: Ver abaixo

Efeito: 1 Pessoa viva (ver abaixo)

Este feitiço faz o alvo sentir o lançador como seu melhor amigo. Ele tentará defender o lançador contra qualquer ameaça real ou imaginária. *Encantar Pessoas* atinge apenas seres humanos, semi-humanos e certas outras criaturas. Não atinge animais,

mortos-vivos, criaturas com seis ou mais Dados de Vida ou seres fantásticos (como gárgulas ou medusas).

O alvo pode fazer jogada de proteção contra feitiços. Tendo sucesso, o feitiço não tem efeito.

Caso o lançador fale uma língua entendida pelo alvo encantado, ele poderá dar ordens à vítima. Estas devem soar como sugestões, tipo "só entre amigos". O alvo geralmente obedece, mas pode opor-se a ordens contrárias à sua natureza (alinhamento e hábitos). Um alvo recusa ordens para se matar.

O encantamento dura, no mínimo, 24 horas. O alvo pode fazer novas jogadas de proteção a intervalos dependendo da sua inteligência. Criaturas com alta inteligência (13-18) jogam de novo a cada dia. As de inteligência média (9-12: gnomo, goblin, hobgoblin, kobold) jogam a cada semana. As de baixa inteligência (3-8: bugbear, gnoll, homem-lagarto, ogre) jogam uma vez ao mês. Se você for encantado, o DM lhe dirá quando fazer nova jogada de proteção.

O encanto é automaticamente quebrado se o lançador atacar a vítima, seja com magia ou com armas. A vítima permanece encantada e luta normalmente caso seja atacada pelos aliados do lançador.

Detectar Magia

Alcance: 0

Duração: 2 Turnos

Efeito: Tudo o que estiver numa extensão de 18 m

Este feitiço permite ao lançador ver um brilho emitido por todos os objetos, criaturas e lugares mágicos na área. Não dura muito tempo, e é melhor guardá-lo para quando o Clérigo precisar saber se algo descoberto na aventura é mágico.

Exemplo: Logo após lançar esse feitiço, um Mago entra numa sala onde há uma porta trancada por magia, uma poção mágica sobre uma mesa e uma arca do tesouro contendo um bastão mágico. Todos os itens mágicos brilham, mas só a porta e a poção podem



LISTAS DE FEITIÇOS

ser vistas. A luz do bastão está oculta dentro arca do tesouro.

Não é permitida jogada de proteção.

Disco Flutuante

Alcance: 0

Duração: 6 Turnos

Efeito: Disco permanece dentro de 1,8 m

Este feitiço cria uma plataforma horizontal invisível do tamanho e formato de um pequeno escudo redondo. Ela pode suportar até 5000 mos, e não é possível criá-la num lugar ocupado por uma criatura ou objeto. O disco flutuante forma-se na altura do peito do lançador e sempre flutua a esta altura. Ele segue automaticamente o lançador, mantendo-se dentro de 1,8 m o tempo todo. Não pode ser usado como arma, porque não é sólido e move-se com lentidão. Quando o feitiço termina, o disco flutuante desaparece, largando subitamente tudo o que contém. Nenhuma jogada de proteção é permitida.

Prender Portal

Alcance: 3 m

Duração: 2d6 Turnos

Efeito: Uma porta, portal ou entrada similar

Este feitiço prende magicamente qualquer portal – por exemplo, uma porta. Um feitiço *knock* pode abrir a porta trancada. Qualquer criatura ou personagem 3 ou mais Dados de Vida maiores do que o lançador pode abrir um portal trancado num round, mas ele se trancará novamente caso deixem-no fechar no período de duração do feitiço. Não há jogada de proteção.

Exemplo: Um personagem de 5º nível pode passar pelo feitiço de Prender Portal lançado por um Mago de 2º nível.

Luz

Alcance: 36 m

Duração: 6 Turnos + 1 turno por nível do lançados

Efeito: Esfera com 9 m de diâmetro

Este feitiço cria uma grande bola de luz, como se uma tocha estivesse acesa. Caso o feitiço seja lançado num objeto (como uma moeda), a luz se move com ele. Se lançado nos olhos de uma criatura, ela deverá fazer uma jogada de proteção contra feitiços. Falhando, ela ficará cega enquanto durar o feitiço.

Quando revertido, este feitiço vira *trevas*, criando um círculo de escuridão com 9 m de diâmetro. Ele bloqueia toda visão, exceto a infravisão. As *trevas* podem cancelar um feitiço de *luz* se lançadas contra ela, mas podem elas próprias ser canceladas por outro feitiço de *luz*. Caso sejam lançadas nos olhos de um oponente, as *trevas* causam cegueira enquanto durar o feitiço ou até que ele seja cancelado. O alvo tem direito a uma jogada de proteção contra feitiços para evitar os efeitos das trevas.

Mísseis Mágicos

Alcance: 45 m

Duração: 1 Round

Efeito: Cria 1 ou mais flechas

Este feitiço cria e lança 1 ou mais flechas incandescentes. Cada uma inflige 1d6+1 pontos de dano a qualquer criatura atingida. As flechas surgem próximas ao lançador e ali flutuam até serem “disparadas”, atingindo, automaticamente, qualquer alvo visível. Movem-se com o lançador até que se extingam ou enquanto durar o feitiço. Um míssil mágico não tem forma sólida e não pode ser tocado.

Para cada 5 níveis de experiência, o lançador pode criar dois mísseis mágicos adicionais. Por exemplo, um Mago de 6º nível é capaz de criar três mísseis. Os mísseis podem ser dirigidos a alvos diferentes. Não há jogada de proteção.

Proteção contra o Mal

Alcance: 0

Duração: 6 Turnos

Efeito: Só o lançador

Este feitiço cria uma barreira mágica invisível em volta do corpo do lançador. Todos os ataques contra o lançador sofrem -1 de penalidade, e ele ganha +1 de bônus em todas as jogadas de proteção enquanto durar o feitiço.

Além disso, criaturas encantadas (ver definição no glossário) não podem sequer tocar o lançador! Elas poderão apenas usar ataques com armas de lançamento ou mágicos. Este feitiço não atinge um feitiço *míssil mágico*.

Caso o lançador ataque uma criatura encantada durante o feitiço, os efeitos mudam levemente. Criaturas encantadas poderão tocá-lo, mas os ajustes para jogadas de proteção e ataques continuam pela duração do feitiço. Não há jogada de proteção contra este feitiço.

Ler Línguas

Alcance: 0

Duração: 2 Turnos

Efeito: Só o lançador

Este feitiço permite ao lançador ler, mas não falar, qualquer língua ou código desconhecido, incluindo mapas de tesouro, símbolos secretos e assim por diante enquanto durar o feitiço. Não é permitida nenhuma jogada de proteção.

Ler Magia

Alcance: 0

Duração: 1 Turno

Efeito: Só o lançador

Este feitiço permite ao lançador ler, mas não falar, quaisquer palavras mágicas ou runas, como aquelas encontradas nos pergaminhos e em outros itens mágicos. Escritos mágicos desconhecidos não podem ser entendidos sem a utilização desse feitiço. Porém, uma vez utilizado para a leitura de um pergaminho ou runas, esta magia poderá ser lida e pronunciada mais tarde sem utilizá-lo. Todos os livros de feitiços são escritos com palavras mágicas, e somente seus donos podem lê-los sem usar este feitiço. Nenhuma jogada de proteção é permitida.

Escudo

Alcance: 0

Duração: 2 Turnos

Efeito: Só o lançador

Este feitiço cria uma barreira mágica ao redor do lançador (a menos de 1 centímetro de distância). Ela se move com o lançador e, enquanto durar o feitiço, ele terá CA 2 contra ataques de armas de lançamento e CA 4 contra todos os outros ataques.

Escudo também permite que o lançador faça jogadas de proteção contra feitiços, caso ele seja atacado com mísseis mágicos (uma jogada de proteção por míssil). Tendo sucesso, o míssil mágico não faz efeito. Contra o feitiço *escudo*, não há jogadas de proteção.

Sono

Alcance: 72 m

Duração: 4d4 Turnos

Efeito: 2d8 Dados de Vida de criaturas vivas que estiverem dentro de uma área de 12 metros quadrados

Este feitiço adormece criaturas durante 4d4 turnos. Atinge apenas seres com 4+1 Dados de Vida ou menos – geralmente criaturas menores ou do mesmo tamanho que o homem. Para que sejam atingidas, todas as vítimas devem estar numa área de 12 x 12 m. O feitiço não funciona contra mortos-vivos ou seres muito

grandes (como dragões). Criaturas adormecidas podem acordar pela força (tapas e chutes). Qualquer ser adormecido pode ser morto com um único golpe de arma pontiaguda, independente dos seus pontos de vida ou da CA.

O Dungeon Master joga 2d8 para achar o total de Dados de Vida das criaturas atingidas. Nenhuma jogada de proteção é permitida.

Ventriloquismo

Alcance: 18 m

Duração: 2 Turnos

Efeito: Um item ou lugar

Este feitiço permite que o lançador faça o som da sua voz sair de um lugar qualquer, como de uma estátua, animal, canto escuro, etc. Não há jogada de proteção.

Feitiços de Mago de 2º Nível

Luz Contínua

Alcance: 36 m

Duração: Permanente

Efeito: Esfera com 18 m de diâmetro

Este feitiço cria um globo de luz com 18 m de diâmetro. Ele é muito mais brilhante do que uma tocha, mas não tanto quanto a luz do dia. Continua a brilhar para sempre ou até ser removido por magia. Ele pode ser lançado num objeto, tal como o feitiço *luz* de 1º nível. Se lançado nos olhos de uma criatura, o alvo deve fazer jogada de proteção contra feitiços. Falhando, fica cego. Caso a jogada de proteção seja bem-sucedida, o globo ainda aparece, mas ele permanece onde foi lançado e o alvo pretendido nada sofre.

O reverso deste feitiço, *trevas contínuas*, cria um volume totalmente escuro de 9 m de raio. Tochas, lanternas e mesmo o feitiço *luz* não podem atingi-lo. Infravisão não o penetra. Se lançado nos olhos de uma criatura, esta terá de fazer jogada de proteção contra feitiços ou ficará cega até que o feitiço seja removido. Um feitiço *luz contínua* cancela esses efeitos.

Detectar o Mal

Alcance: 36 m

Duração: 2 Turnos

Efeito: Tudo o que estiver dentro do alcance

Este feitiço permite ao lançador ver um brilho vindo de objetos encantados com o mal dentro de uma distância de 36 m. Criaturas neste alcance que desejem ferir o lançador também brilham. Os pensamentos das criaturas não podem ser ouvidos. Lembre que “caótico” não significa necessariamente “mau”, embora muitos monstros caóticos tenham más intenções. Armadilhas e venenos não são bons nem maus, apenas perigosos. Eles não são atingidos. Nenhuma jogada de proteção é permitida.

Detectar Invisibilidade

Alcance: 3 m por nível do lançador

Duração: 6 Turnos

Efeito: Só o lançador

Este feitiço permite ao lançador ver todas as criaturas e objetos invisíveis dentro do alcance, que é de 3 m por cada nível de experiência do lançador. Por exemplo, um conjurador pode usar esse feitiço para enxergar coisas invisíveis numa extensão de 9 m. Não há jogadas de proteção.

P.E.S.

Alcance: 18 m

Duração: 12 Turnos

Efeito: Todos os pensamentos numa determinada direção

Este feitiço permite ao lançador “ouvir” pensamentos. O

lançador deve concentrar-se numa determinada direção por seis rounds (1 minuto) para perceber os pensamentos de uma criatura dentro do alcance (se houver alguma). Qualquer pensamento de um ser vivo é entendido, independentemente da língua. Os pensamentos (se existirem) de criaturas mortas-vivas não podem ser “ouvidos”.

Se mais de uma criatura estiver no alcance e na direção escolhida, o lançador “ouve” uma mistura confusa de pensamentos. Ele só é capaz de ordenar a confusão se concentrando por mais 6 rounds para selecionar uma das criaturas. P.E.S. não é bloqueado por qualquer quantidade de madeira ou líquido. Ele pode penetrar rochas em até 60 cm, mas uma fina camada de chumbo bloqueia o feitiço. Alvos podem fazer uma jogada de proteção contra feitiços para evitar os efeitos desse feitiço.

O feitiço reverso, *máscara mental*, pode ser lançado, por toque, em qualquer criatura. O alvo torna-se completamente imune a P.E.S. e a todas as outras formas de leitura mental enquanto durar o feitiço.

Invisibilidade

Alcance: 72 m

Duração: Permanente até que seja quebrado

Efeito: Uma criatura ou objeto

Este feitiço torna um objeto ou criatura invisíveis, assim como todos os itens que ela carrega ou veste. Qualquer item invisível fica visível novamente ao sair da posse da criatura (ao ser derrubado, guardado, etc.). Se o lançador tornar invisível um objeto que não está sendo vestido ou carregado, este item ficará visível de novo se tocado por uma criatura viva. Um ser invisível permanece assim até atacar alguém ou lançar um feitiço. Fontes de luz (como tochas) podem ficar invisíveis, mas a luz produzida sempre será visível. Nenhuma jogada de proteção é permitida.

Knock

Alcance: 18 m

Duração: Ver abaixo

Efeito: Uma fechadura ou barra

Este feitiço abre qualquer tipo de fechadura. Quaisquer portas trancadas normalmente ou por magia (através dos feitiços *prender portal* ou *trava de feiticeiro*) e portas secretas podem ser abertas quando encontradas (portas secretas só são abertas depois de encontradas). Entretanto, qualquer magia “travadora” permanece ativa, e volta a funcionar quando a porta é fechada. Esse feitiço também pode causar a abertura de uma passagem, mesmo se travada, e abre facilmente arcas de tesouro. Ele também é capaz de abrir portas barradas, magicamente forçando a barra a cair no chão. Caso uma porta esteja trancada e barrada, apenas uma barreira é removida. Nenhuma jogada de proteção é permitida.

Levitar

Alcance: 0

Duração: 6 Turnos + 1 turno por nível do lançador

Efeito: Só o lançador

Levitar permite que o lançador se mova no ar, para cima e para baixo, sem nenhum suporte. Este feitiço, entretanto, não permite ao lançador movimentar-se de um lado para o outro. Por exemplo, um Elfo pode levitar até o teto e, então, mover-se lateralmente através de empurrões e puxões. Os movimentos de subida e descida ocorrem a uma proporção de 6 m por round. O feitiço não pode ser lançado em outra pessoa ou objeto.

O lançador pode carregar uma quantidade normal de peso enquanto levita, possivelmente outra criatura de tamanho humano (se não estiver usando armadura de metal). Criaturas menores que

Listas de Feitiços

o homem podem ser carregadas a não ser que estejam igualmente carregando peso excessivo. Não há jogadas de proteção.

Localizar Objetos

Alcance: 18 m + 3 m por nível do lançador

Duração: 2 Turnos

Efeito: Um objeto dentro do alcance

Este feitiço permite ao lançador encontrar um objeto específico, ou um tipo comum de objeto (como uma escada). O lançador deve saber exatamente como é o objeto. O feitiço aponta para o mais próximo objeto desejado dentro do alcance, fornecendo a direção, mas não a distância. O alcance aumenta à medida que o lançador conquista níveis de experiência. Por exemplo, um vidente pode localizar objetos até 24 m de distância; um conjurador a até 27 m. Não há jogadas de proteção.

Imagem e Espelho

Alcance: 0

Duração: 6 Turnos

Efeito: Só o lançador

Este feitiço permite ao lançador criar 1d4 imagens adicionais que se pareçam e que agem exatamente como o lançador. As imagens aparecem e se mantêm próximas ao lançador, falando quando ele fala, movendo-se caso ele o faça, e assim por diante. O lançador não precisa se concentrar; as imagens permanecem enquanto durar o feitiço ou até serem atingidas. Elas não são reais, e não podem executar tarefas concretas. Qualquer ataque bem-sucedido ao lançador atinge uma imagem em vez de atingi-lo. A imagem desaparece (independentemente do dano causado). (Não há jogada de proteção).

Força Ilusória

Alcance: 72 m

Duração: Concentração (ver abaixo)

Efeito: Um volume de 6 m x 6 m x 6 m

Este feitiço cria ou muda aparições dentro da área afetada. O lançador costuma criar a ilusão de alguma criatura ou objeto que já tenha visto. Caso ele use apenas a imaginação, o DM dará um bônus para as jogadas de proteção contra os efeitos do feitiço.

Se o lançador não usar este feitiço para atacar, a ilusão desaparece quando tocada. Caso o feitiço seja usado para “criar” um “monstro”, ele terá CA 9 e desaparecerá quando atingido. A força ilusória permanece enquanto o lançador mantiver a concentração. Caso ele se move, sofra dano, ou falhe em qualquer jogada de proteção, sua concentração se quebra e a ilusão desaparece.

Sendo usado como ataque (um *míssil mágico*, uma parede que desaba ilusórios, etc.), o alvo pode fazer jogada de proteção contra feitiços; tendo sucesso, não é atingido e percebe que o ataque é uma ilusão.

Esse feitiço nunca causa dano real! Quem for “morto” por ele, meramente cai no chão inconsciente; aqueles “transformados em pedra” são paralisados, e assim por diante. Tais efeitos acabam após 1d4 turnos.

Teia

Alcance: 3 m

Duração: 48 Turnos

Efeito: Um volume de 3 m x 3 m x 3 m

Esse feitiço cria uma massa de tiras grossas e pegajosas, difíceis de destruir a não ser com fogo. Elas geralmente bloqueiam a área atingida. Gigantes e outros seres de grande força atravessam uma teia em dois rounds. Um ser humano com força média (9-12) leva 2d4 turnos para atravessá-la. Chamas (como as de uma tocha) destroem a teia em dois rounds, mas todas as criaturas presas na

teia sofrem 1d6 pontos de dano por queimadura. Qualquer um, usando *Luvas de Força de Ogre* (um tesouro mágico), livra-se da teia em quatro rounds. Alvos podem fazer apenas uma jogada de proteção contra feitiços para escapar da teia. Uma vez presos, eles terão que lutar para abrir caminho.

Trava de Feiticeiro

Alcance: 3 m

Duração: Permanente

Efeito: Um portal ou fechadura

Este feitiço é uma versão mais poderosa do feitiço *prender portal*. Funciona em qualquer fechadura, não apenas em portas, e dura para sempre (ou até ser anulado magicamente). Entretanto, um feitiço *knock* pode ser usado para abrir a trava de feiticeiro. Uma porta travada pelo feitiço será facilmente aberta por quem o lançou originalmente, e também por quaisquer criaturas ou personagens usuários de magia que sejam 3 ou mais níveis (ou Dados de Vida) maiores do que o lançador. Uma abertura deste tipo não remove a magia, e o feitiço volta a funcionar quando o objeto se fecha (tal como o feitiço *prender portal*). Não há jogada de Proteção.

Feitiços de Mago de 3º Nível

Clarividência

Alcance: 18 m

Duração: 12 Turnos

Efeito: Ver através dos olhos de outros

Com este feitiço, o lançador poderá ver uma área através dos olhos de uma criatura que ali esteja. A criatura deve estar dentro do alcance e na direção geral escolhida pelo lançador. Os efeitos deste feitiço podem ser bloqueados por mais de 60 cm de rocha ou por uma fina camada de chumbo.

Ver através dos olhos da outra criatura dura um turno completo, após o que o lançador pode escolher outra criatura, possivelmente numa área totalmente nova. Nenhuma jogada de proteção é permitida.

Anular Magia

Alcance: 36 m

Duração: Permanente

Efeito: Destroi feitiços num cubo de 6 m

Este feitiço destrói outros efeitos de feitiços numa área cúbica de 6 m x 6 m x 6 m. Não atinge itens mágicos. Efeitos de feitiços criados por um lançador (seja ele um Clérigo, Mago ou Elfo) de nível igual ou inferior ao do lançador do feitiço *anular magia* são automaticamente e imediatamente destruídos. Efeitos de feitiços gerados por lançadores de nível superior podem não ser afetados. A chance de falha é de 5% por nível de diferença entre lançadores.

Exemplo: Um Elfo de 5º nível tentando anular o feitiço *teia* lançado por um Mago de 7º nível teria 10% de chance de fracasso. Nenhuma outra jogada de proteção é permitida.

Bola de Fogo

Alcance: 72 m

Duração: Instantânea

Efeito: Explosão numa esfera de 12 m de diâmetro

Este feitiço cria um míssil de chamas que explode numa bola de fogo de 6 m de raio ao atingir o alvo. A *bola de fogo* causa 1d6 pontos de dano por queimaduras por nível do lançador a cada criatura na área. Cada vítima pode fazer uma jogada de proteção contra feitiços; tendo sucesso, sofre apenas metade do dano.

Exemplo: Uma *bola de fogo* lançada por um Mago de 6º nível causa 6d6 pontos de dano; aqueles bem-sucedidos na jogada de proteção recebem apenas metade do dano total.

Voar

Alcance: Toque

Duração: 1d6 Turnos + 1 turno por nível do lançador

Efeito: Uma criatura poderá voar

Este feitiço permite ao alvo (possivelmente o lançador) voar. O feitiço permite movimentação em qualquer direção e a qualquer velocidade até 108 m por turno (36 m por round) mediante simples concentração. O alvo também pode parar e flutuar no ar (como no feitiço *levitar*). Flutuar não requer concentração. A duração exata não é conhecida por ninguém, a não ser pelo DM, que joga os dados em segredo. Nenhuma jogada de proteção é permitida.

Acelerar*

Alcance: 72 m

Duração: 3 Turnos

Efeito: A velocidade de movimentação de 4d6 criaturas é duplicada

Este feitiço permite a até 4d6 criaturas num círculo com 18 m de diâmetro executar ações a uma velocidade duas vezes maior durante meia hora. Os atingidos poderão mover-se a uma velocidade duas vezes maior que a normal e fazer o dobro de ataques corpo-a-corpo ou a distância. Este feitiço não afeta a velocidade à qual a magia funciona, portanto o lançamento de feitiços e o uso de objetos mágicos (como bastões) não podem ser acelerados.

O reverso deste feitiço, *retardar*, remove os efeitos do feitiço *acelerar*, ou faz o alvo se mover e atacar a uma velocidade que é metade da velocidade normal enquanto durar o feitiço. Assim como no *acelerar*, o lançamento de feitiços não é afetado. Os alvos fazem jogada de proteção contra feitiços para evitar os efeitos.

Prender Pessoas*

Alcance: 36 m

Duração: 1 Turno/nível

Efeito: Paralisa 1d4 criaturas

Este feitiço permite ao lançador paralisar 1d4 seres. Ele atinge seres humanos, semi-humanos e criaturas humanóides (bugbear, dríade, gnoll, gnomo, hobgoblin, kobold, homem-lagarto, ogre, ore, nixie, pixie ou sprite). Ele não atinge mortos-vivos ou seres maiores que os ogres.

O feitiço pode ser lançado sobre um alvo apenas ou sobre um grupo. Se lançado sobre um alvo apenas, a jogada de proteção recebe uma penalidade de -2. Se lançado contra um grupo, atinge 1d4 pessoas (escolhidas pelo lançador) mas sem penalidades em suas jogadas. Cada alvo deve fazer uma jogada de proteção contra feitiços ou permanecer paralisado.

O reverso deste feitiço, *liberar pessoas*, remove a paralisia de 1d4 vítimas do feitiço *prender pessoas* (tanto na versão clerical quanto na versão mágica).

Infravisão

Alcance: Toque

Duração: 24 Horas

Efeito: Uma criatura viva

Este feitiço permite ao alvo ver no escuro até o alcance de 18 m (ver detalhes sobre infravisão no capítulo “Monstros”). Não há jogada de proteção.

Invisibilidade num Raio de 3 m

Alcance: 36 m

Duração: Permanente até que seja quebrado

Efeito: Todas as criaturas que estiverem numa extensão de 3 m

Este feitiço torna invisíveis o alvo e todas os outros que estiverem numa extensão de 3 m (no momento do lançamento). Trata-se de um efeito de área, e aqueles que se moverem para além

de 3 m do alvo ficarão visíveis. Eles não retornarão à *invisibilidade* caso retornem à área. Por outro lado, a *invisibilidade* é a mesma concedida pelo feitiço de Mago de 2º nível *invisibilidade*. Todos os objetos carregados (seja pelo alvo ou por outros dentro dos 3 m) também ficam invisíveis. Não há jogada de Proteção.

Relâmpago

Alcance: 54 m

Duração: Instantânea

Efeito: Raio com 18 m de comprimento e 2,5 m de largura

Este feitiço cria um *relâmpago* que começa a até 54 m de distância do lançador e se estende 18 m à frente. Todas as criaturas na área atingida sofrem 1d6 pontos de dano por nível do lançador.

Cada vítima pode fazer uma jogada de proteção contra feitiços; tendo sucesso, sofre apenas metade do dano. Caso o *relâmpago* atinja uma superfície sólida (uma parede, por exemplo), ele se volta contra o lançador até atingir o comprimento total de 18 m.

Proteção Contra o Mal num Raio de 3 m

Alcance: 0

Duração: 12 Turnos

Efeito: Barreira de 6 m de diâmetro

Este feitiço cria uma barreira mágica invisível à volta do lançador, estendendo-se por 3 m em todas as direções. Ela serve de proteção contra qualquer ataque maligno (ataques de monstros cujo alinhamento é diferente do alinhamento do lançador). Cada criatura dentro dos limites da barreira ganha +1 em todas as jogadas de proteção, e as jogadas de ataque contra elas recebem -1 de penalidade enquanto durar o feitiço.

Além disso, criaturas encantadas (ver “encantada” no glossário) não podem atacar aqueles que estiverem dentro dos limites da barreira em combate corpo-a-corpo. Elas podem, no entanto, atacar usando armas de lançamento ou magia.

Se alguém dentro dos limites da barreira atacar uma criatura encantada, a barreira deixa de impedir esta criatura de entrar em combate corpo-a-corpo, mas os bônus em jogadas de proteção e as penalidades nos ataques continuam. Nenhuma jogada de proteção pode ser realizada para anular os efeitos desse feitiço.

Proteção contra Armas de Lançamento

Alcance: 9 m

Duração: 12 Turnos

Efeito: Uma criatura

Este feitiço faz todos os projéteis pequenos e não-mágicos errarem o alvo do feitiço. Uma pedra de catapulta ou uma flecha mágica não seriam atingidas. Não há jogada de proteção.

Respirar Debaixo D’Água

Alcance: 9 m

Duração: 1 Dia

Efeito: Uma criatura que respire ar

Este feitiço permite ao alvo respirar debaixo d’água (a qualquer profundidade). Não afeta movimentação nem altera a habilidade de respirar ar. Não há jogada de proteção permitida.

MONSTROS

Monstros podem ser amistosos ou hostis, selvagens ou mansos. Eles variam de animais normais até fantásticas criaturas mitológicas e imaginárias. Muitos deles são mencionados nas próximas páginas. O DM usa estas criaturas como aliados ou inimigos dos personagens jogadores.

Infravisão

Vários monstros inumanos têm infravisão, além da visão normal. Esta é a habilidade de enxergar até uma extensão de 18 m no escuro ao ver o calor (ou a falta dele). Tanto a luz normal quanto a mágica tornam inútil a infravisão. Fogo e outras fontes de calor podem interferir com a infravisão, do mesmo modo que um “flash” luminoso pode fazer sua visão escurecer por um curto período de tempo.

Para uma criatura com infravisão, coisas quentes parecem vermelhas e coisas frias, azuladas. Por exemplo, um grupo de personagens escondidos na escuridão parecerá um grupo de formas avermelhadas. Alguns corpos teriam um leve tom rosado (armadura) enquanto outros – um Mago sem armadura, por exemplo – teriam tom vermelho vivo. Uma piscina de água fria teria um tom azul profundo. Mesmo um item ou criatura que tenham a mesma temperatura que o ar ambiente (como uma mesa ou um esqueleto) podem ser vagamente vistos com infravisão.

Note que um personagem (como um Halfling ou um Ladrão) na escuridão total não pode se esconder de um monstro com infravisão. Mas se uma fonte de luz, mesmo fraca, estiver próxima, ela interferirá com a infravisão do monstro, criando sombras. O personagem pode se esconder nestas sombras.

Dados de Vida

Já explicamos que o Dado de Vida mede o tamanho e a resistência de um monstro. Quanto mais Dados de Vida possuir o monstro, mais pontos de experiência ele vale. O DM joga os Dados de Vida do monstro para ver quantos pontos de vida possui a criatura. Às vezes o Dado de Vida inclui um bônus ou penalidade, como um número negativo ou positivo. Isto torna alguns monstros um pouco mais ou menos poderosos do que o indicado pelo Dado de Vida. O número é somado ou subtraído do total de pontos de vida obtidos em todos os Dados de Vida. Por exemplo, 2+1 Dados de Vida significa “o total de dois dados de oito lados mais um ponto”, ou 3 - 17 pontos de vida. Nas descrições dos monstros, o Dado de Vida pode ser indicado como 1 -1 (“um menos um”), 1 +2,3+1 e assim por diante. Toda criatura tem pelo menos 1 ponto de vida, independentemente de quaisquer subtrações.

Níveis dos Monstros

O nível de um monstro são seus Dados de Vida mais quaisquer estrelas de bônus especiais. Um monstro com 1 Dado de Vida é denominado um monstro de 1º nível. Um monstro com 2 Dados de Vida é de 2º nível e assim por diante. Um monstro com 2 Dados de Vida e uma estrela é um monstro de 3º nível. Ignore números positivos e negativos. Por exemplo, um monstro cora 2+1 Dados de Vida ainda é de um monstro de 2º nível.

Monstros são encontrados geralmente no nível da dungeon equivalente ao seu próprio nível. Por exemplo: um goblin tem 1-1 Dado de Vida; é um monstro de 1º nível. Assim, a maioria dos goblins encontrados por um grupo estará no 1º nível de uma dungeon, ou seja, no 1º nível abaixo da superfície. Goblins são raros nos outros níveis de uma dungeon.

Caso encontrado em outro lugar que não seu próprio nível, a diferença entre o nível do monstro e o nível da dungeon geralmente não deve ser maior do que 2.

Número de Monstros

O número de monstros normalmente encontrados juntos é fornecido na descrição de cada monstro como “Número de Aparição”. Você deve ajustar esse número se o nível do monstro for diferente do nível da dungeon em que ele é encontrado.

Se o monstro for encontrado num nível mais alto (mais fácil) da dungeon, o número encontrado deve ser menor do que o normal. Por exemplo: Gnolls têm 2 Dados de Vida; logo, são monstros de 2º nível. No nível 2 da

dungeon, personagens devem encontrar 1d6 deles – o número fornecido na descrição. Porém, no nível 1 da dungeon, deve haver um número menor de Gnolls. O grupo deve encontrar 1d4 apenas.

Se o Monstro for encontrado num nível mais baixo da dungeon do que seu Dado de Vida, o número de aparição deve ser maior do que o normal. Por exemplo, no nível 3 da dungeon, os personagens devem encontrar 2d4 Gnolls andando juntos por segurança. No nível 4, devem encontrar 2d6 ou mais.

Por que fazer estes ajustes? Para tornar o jogo mais equilibrado e divertido para os participantes. Se personagens de nível baixo deparam-se com muitos monstros resistentes no primeiro e segundo níveis de uma dungeon, eles podem ser destruídos. Usando estas diretrizes, eles ainda podem encontrar monstros perigosos, mas em números bem pequenos. Por exemplo, Bugbears são monstros de 3º nível (3+1 Dados de Vida). O número de aparição é, normalmente, 2d4. Oito Bugbears, o número máximo, podem matar grupos de nível baixo. Usando estas diretrizes, você ajustaria o número para que o grupo na realidade encontrasse, digamos, 1d3 Bugbears no 1º nível da dungeon.

Reações

Monstros podem ter qualquer reação ao encontrar um grupo de personagens. Às vezes a descrição do monstro lhe dirá para usar uma reação específica. Se você estiver inseguro sobre como reage um monstro, use a tabela de Reações dos Monstros do capítulo “Aventuras” (pág. 17).

Combate

Jogadas de ataque e dano são feitas da mesma forma para personagens e monstros. Todavia, a tabela de ataques dos monstros é diferente. Em geral, monstros maiores e mais fortes atingem mais facilmente seus alvos.

Para saber a jogada de ataque necessária para um monstro atacante,ache seu Dado de Vida (sempre fornecido na descrição) na tabela. O número de ataque do monstro é a linha de números ao lado do Dado de Vida. Parte da tabela é dada aqui; os dados completos encontram-se nas tabelas do DM.

Jogadas de Proteção

Jogadas de proteção dos monstros são mostradas na pág. 14.

Ataques Especiais

Muitos monstros fazem ataques especiais. Eles são mencionados nas descrições. Um personagem geralmente pode evitar os efeitos de um ataque especial fazendo uma jogada de proteção (apesar do dreno de energia não permitir jogada de proteção). Leia esta seção sempre que um monstro usar seus ataques especiais.

Cegueira: Pode ser resultado de determinados feitiços ou ações, ou do fato de se lutar na escuridão sem infravisão. Algumas formas de “cegueira” nada têm a ver com os olhos! O morcego, por exemplo, vê usando sons e pode ser “cegad” pelo feitiço clerical *silêncio num raio de 4,5 m*.

Uma criatura cega pode atacar, mas com uma penalidade de -4 em todas as jogadas de ataque. Qualquer um atacando uma criatura cega tem bônus de +4 em todas as suas jogadas de ataque, uma vez que a vítima não pode se defender adequadamente. Um ser cego move-se a 1/3 ou até 2/3 da velocidade normal, quando guiado ou conduzido.

Por opção do DM, um personagem também não pode atacar um oponente invisível. Entretanto, se um Mago ou Elfo lançarem o feitiço *detectar invisibilidade*, o lançador poderá guiar outros com palavras e gestos. Isto torna possíveis os ataques. Personagens atacando seres invisíveis são tratados como se fossem cegos, sendo utilizadas as diretrizes mencionadas acima.

Encantamento: Alguns monstros podem encantar um personagem de tal modo que ele considera a criatura como amiga. Se o personagem é alvo de um ataque usando encantamento (por uma harpia, por exemplo) e falha na jogada de proteção contra feitiços, ele fica imediatamente encantado.

Um personagem neste estado está muito confuso para usar feitiços ou itens mágicos que requirem concentração. Ele não consegue tomar decisões. O personagem encantado não consegue atacar ou ferir o monstro que o encantou de forma alguma. Ele obedecerá comandos simples da

Tabela de Ataques dos Monstros

Dado de Vida do Monstro	Classe de Armadura do Defensor														
	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5
Até 1	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20
1+ a 2	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20
2+ a 3	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
3+ a 4	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20

criatura caso falem a mesma língua. Mesmo que o personagem encantado não entenda o discurso do monstro, ele ainda tentará proteger a criatura de qualquer dano.

Se o monstro que o encantou for morto, o efeito do encantamento desaparece (o feitiço *anular magia* pode quebrar o encantamento sem matar o monstro).

Dreno de Energia: Este é um ataque perigoso, contra o qual não há jogada de proteção. Se o personagem for atingido por um ataque por Dreno de Energia (por um Wight, por exemplo), ele perde um nível de experiência! (Um monstro perde 1 Dado de Vida com este efeito). O dreno de energia remove todos os benefícios daquele nível – pontos de vida, feitiços, etc. – assim que ocorre. O total de pontos de experiência da vítima cai para a metade do novo nível.

Um personagem de 1º nível atingido por um dreno de energia morre. Normalmente não há como curar os danos causados por um Dreno de Energia. O personagem só pode recuperar o nível ganhando novamente todos os pontos de experiência.

Exemplo: Um personagem experiente com 2.800 XP vê um Wight e avança para afastá-lo. Sua tentativa falha e o Wight atinge o personagem. O personagem imediatamente se torna um acólito com 750 XP. No round seguinte, o Wight atinge o personagem novamente, e o acólito morre por causa do Dreno de Energia.

Paralisia: Este efeito “congela” o personagem. Se um personagem for atingido pelo ataque paralisante e falhar em sua jogada de proteção contra paralisia, ele fica incapaz de fazer qualquer coisa. O personagem não morre; ninguém morre apenas em decorrência de paralisia.

Um personagem paralizado permanece acordado, vendo tudo o que acontece, mas não pode fazer nada que exija movimentação (inclusive falar, lançar feitiços, etc.) até a paralisia acabar. Todos os ataques contra uma criatura paralisada acertam-na automaticamente; só a jogada de dano é feita. Paralisia em si não tem nenhum efeito permanente. Dura 2d4 turnos (a não ser que seja indicado um número diferente na descrição do monstro). O feitiço clerical *curar ferimentos leves* pode ser usado para remover a paralisia, mas não curará ferimentos se usado com este propósito.

Veneno: Veneno é perigoso para todos os personagens. Se um personagem for atingido por ataque venenoso (por uma cobra, por exemplo) e falhar na jogada de proteção contra venenos, ele geralmente morre. Como a “morte instantânea” por envenenamento não é muito divertida, o DM pode usar esta regra opcional de dano. Se falhar na jogada de proteção contra venenos, o personagem sofre uma determinada quantidade de dano. Consideramos justo 1d6 pontos por Dado de Vida do monstro.

Petrificação: Esta é uma perigosa habilidade de certos monstros fantásticos. Pode ser o efeito do olhar de um monstro, de sua baforada ou de seu ataque normal em combate, conforme mencionado na descrição do monstro. O alvo faz jogada de proteção contra petrificação. Se falhar, vira uma estátua de pedra. Todo equipamento carregado, normal ou mágico, vira pedra junto com a vítima, tornando-se parte da estátua.

Descrições

Cada verbete das páginas seguintes apresenta a descrição de um monstro, frequentemente incluindo observações sobre seu comportamento. Uma lista de detalhes, denominados estatísticas, é fornecida no início da descrição. Estatísticas são sempre listadas na mesma ordem.

Nome: Se o nome de um monstro for seguido por um asterisco (*), é necessária, então, uma arma especial ou mágica para feri-lo. Você deve usar esses monstros com cuidado; eles são muito perigosos para personagens iniciantes.

Classe de Armadura: Este valor indica a resistência da pele de uma criatura, sua velocidade ou agilidade e a armadura que ela usa (caso use

alguma). O DM pode ajustar a CA de um monstro em situações especiais. Por exemplo, um Hobgoblin tem, normalmente, CA 6 (provavelmente usando armadura de couro), mas ele pode encontrar uma placa de aço. Se a utilizar, o DM pode mudar sua CA para 2.

Dados de Vida: Este é o número de dados de oito lados (d8s) que você usa para achar os pontos de vida do monstro.

Se um ou mais asteriscos (*) aparecerem ao lado do número de Dados de Vida, o monstro possui uma (ou mais) habilidade especial. Elas são explicadas na descrição. Habilidades especiais afetam o número de XPs ganhos quando se derrota um monstro (ver Pontos de Experiência).

Com os Dados de Vida, há um código de tamanho: P significa pequeno, menor que o homem; H significa de tamanho humano e G, gigantesco, maior que o homem.

Movimentação: Fornece o valor de movimentação do monstro. Primeiramente é fornecida a distância em metros que o monstro anda num turno de dez minutos. O número em parênteses é a movimentação por round (para confrontos).

Alguns monstros têm um segundo valor de movimentação. O primeiro é o valor para movimentação a pé; o segundo é uma forma especial de movimentação, como nadar, voar ou escalar.

Ataques: Fornece o número e os tipos de ataques que um monstro pode usar em um round.

Dano: Se um monstro atingir um alvo, ocorre dano. A quantidade é fornecida aqui em termos de extensão. Você joga dados para achar o número exato. Quando um monstro tem mais de um ataque por round, os ataques e os danos são fornecidos na mesma ordem. “Por arma” quer dizer que o monstro ataca sempre com uma arma. O dano depende da arma usada.

Nº de Aparição: O primeiro número dos dados mostra o número de monstros normalmente encontrados em uma dungeon. O segundo número dos dados mostra quantos monstros são encontrados normalmente num covil. Se mencionado “0”, as criaturas nunca são encontradas num covil.

Se o monstro for encontrado num nível de dungeon diferente de seu próprio (Dado de Vida), o número de aparição deve ser modificado. Veja os comentários da página anterior sobre “Número de Aparição” para maiores detalhes.

Proteção Como: Os números de jogadas de proteção para monstros são iguais aos números para classes de personagens. As jogadas de proteção para todas as classes, inclusive para personagens de nível mais elevado e “Homens Normais” estão relacionadas nas Tabelas do DM.

Moral: Este número é a moral sugerida do monstro. Moral é uma regra opcional usada em combate para determinar se os monstros fogem, rendem-se ou lutam até a morte.

Tipo de Tesouro: Para determinar que tipo de tesouro um monstro guarda, compare a letra aqui fornecida com as letras da Tabela de Tipos de Tesouro (pág. 55). Instruções completas sobre o uso da Tabela são dadas nesta página. “Nenhum” significa que não há tesouros.

Se um tipo de tesouro for citado entre parênteses, trata-se do tesouro carregado pelo monstro. Caso sejam mencionados dois tipos diferentes, o primeiro (entre parênteses) é o tesouro carregado e o segundo é o tesouro que se encontra no covil. A ausência de parênteses indica que o monstro não carrega tesouros.

Alinhamento: Monstros podem ser Ordeiros, Neutros ou Caóticos. Animais são geralmente Neutros. Um bom Dungeon Master sempre considera o alinhamento ao interpretar um monstro. Só monstros inteligentes podem falar a linguagem do alinhamento.

Valor de XP: Trata-se dos pontos de experiência ganhos ao se derrotar um monstro do tipo descrito. O DM, porém, pode dar mais XPs para confrontos de maior dificuldade, como o ataque a um covil bem protegido, por exemplo.

Descrição: Uma descrição geral dos hábitos do monstro é dada abaixo das estatísticas. Inclui os detalhes relativos a quaisquer habilidades ou comportamento especiais. Podem ser utilizados os termos a seguir:

Um *Carnívoro* é um ser que prefere alimentar-se de carne e que não costuma comer plantas.

Um *Herbíboro* prefere alimentar-se de plantas em vez de carne.

Um *Insetívoro* come insetos, em vez de vegetais ou carne vermelha.

Um *Onívoro* é um ser capaz de alimentar-se de quase qualquer coisa que seja comestível.

Uma criatura *notívaga* é normalmente ativa durante a noite, dormindo durante o dia. Entretanto, dungeons costumam ser escuras como a noite, e criaturas noturnas podem estar despertas em “horas diurnas”, se achadas numa dungeon escura.

A casa de um monstro é chamada seu Covil. A maioria dos monstros tem seus covis em dungeons ou fora delas, nas matas, onde se escondem. A maioria dos monstros defende seus covis com ferocidade.

Índice de Monstros (ordem alfabética)

Aranha Gigante	52	Homens-feras.....	54
Basilisk.....	38	Kobold	47
Berrador	51	Lama Esverdeada*	46
Besouro Gigante	39	Licantropo*	47
Bugbear	39	Limo Cinzento.....	45
Cão do Inferno.....	46	Lobo	54
Carniça Rastejador	39	Lodo Negro*	39
Centopéia Gigante	40	Manticore	48
Ciclope.....	41	Medusa	48
Cobra.....	51	Minotauro	48
Cockatrice	40	Morcego.....	38
Crocodilo	40	Monstro Ferrugem.....	50
Cubo Gelatinoso	43	Mortos-Vivos.....	53
Doppelganger	41	Mula.....	49
Dragões.....	41	Múmia*	49
Elemental*	42	Ogre	49
Escorpião Gigante	51	Orc.....	49
Espírito*	52	Owl Bear	50
Esqueleto	51	Predador Invisível.....	46
Fera Sombria	41	Quimera	40
Fungo Amarelo.....	54	Rato	50
Gárgula*	43	Rhagodessa	50
Geléia Ocre*	49	Sanguessuga Gigante	47
Ghoul	43	Sombra*	51
Gigantes	44	Sprite	52
Gnoll	44	Stirge	52
Gnomo	44	Thoul	53
Goblin	45	Troglodita	53
Golem*	45	Troll	53
Górgona	45	Urso	38
Grandes Gatos	39	Vampiro*	53
Grupo PNJ	49	Wight*	54
Harpia	46	Wraith*	54
Hidra.....	46	Wyvern	54
Hobgoblin	46	Zumbi	54
Homem-Lagarto	47		

Lista de Monstros

Basilisk

Classe de Armadura:	4
Dados de Vida:	6+1***(G)
Movimentação:	18(6)
Ataques:	1 mordida/1 olhar
Dano:	1d10 + Petrificação
Nº de Aparição:	1d6 (1d6)
Proteção Como:	Guerreiro:6
Moral:	9
Tipo de Tesouro:	F
Alinhamento:	Neutro
Valor de XP:	950

O Basilisk é um lagarto mágico, irracional, de 3 m de comprimento. Vive em cavernas subterrâneas ou matas selvagens e fechadas. Qualquer criatura (incluindo o equipamento carregado) atingida pelo Basilisk deve fazer jogada de proteção contra petrificação ou virara pedra.

O olhar do Basilisk tem o mesmo efeito: qualquer um atingido por ele deve fazer a mesma jogada de proteção ou será petrificado. Um personagem surpreendido é automaticamente atingido. Em combate corpo-a-corpo, a criatura deve evitar o olhar do monstro ou fazer uma jogada de proteção a cada round. Se tentar evitar o olhar, o personagem sofre penalidade de -4 em todas as jogadas de ataque contra o monstro. O Basilisk ganha bônus de +2 nos seus ataques.

O personagem atacante pode segurar um espelho na sua frente para maior proteção. Neste caso, a penalidade no ataque é de -2 (em vez de -4); o atacante, porém, não pode usar escudo. A área deve ser iluminada para que o espelho funcione. Se o Basilisk vir sua própria imagem no espelho (tirando 1 no 1d6 a cada round), ele deve fazer jogada de proteção ou será petrificado!

Morcego

	Normal	Gigante
Classe de Armadura:	6	6
Dados de Vida:	1/4 (1 ponto de vida)*	2*
Movimentação:	3(1)	9(3)
Voando:	36(12)	54(18)
Ataques:	Confusão	1 Mordida
Dano:	Nenhum	1d4
Nº de Aparição:	1d10 (1d10)	1d10 (1d10)
Proteção Como:	Homem Normal	Guerreiro:1
Moral:	6	8
Tipo de Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Alinhamento:	Neutro	Neutro
Valor de XP:	5	20

Morcegos são insetívoros voadores e notívagos. Geralmente vivem em cavernas ou construções abandonadas. Eles se orientam por meio de localização pelo eco (tipo de radar que utiliza os ecos para localizar objetos). Como têm olhos muito fracos, feitiços que afetem a visão (*luz*, por exemplo) não atingem morcegos. Porém o feitiço *silêncio num raio de 4,5m* “cega” um morcego.

Morcegos Normais: Morcegos normais não atacam o homem, mas podem confundi-lo voando em volta de sua cabeça. São necessários pelo menos dez morcegos para confundir um alvo. Um alvo confuso tem uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque e de proteção, além de não poder lançar feitiços. Morcegos normais devem verificar a moral a cada round, a não ser que estejam controlados ou concentrados.

Morcegos Gigantes: Morcegos gigantes são carnívoros. Eles podem atacar um grupo se estiverem extremamente famintos. Cinco por cento de todos os morcegos gigantes encontrados são grupos de morcegos-vampiros gigantes, criaturas muito mais perigosas (valor de XP: 25). A mordida de um morcego-vampiro gigante não causa dano extra, mas seu alvo precisa fazer jogada de proteção contra paralisia ou cairá inconsciente por 1d10 rounds. Isto permite ao vampiro se alimentar sem ser molestado. Ele drena 1d4 pontos de vida (em sangue) por round. Qualquer alvo morto por ter tido seu sangue sugado por um vampiro gigante deve fazer jogada de proteção contra feitiços ou se transformará num morto-viva 24 horas após a morte.

Urso

	Negro	Pardo	Polar	das Cavernas
Classe de Armadura:	6	8	6	5
Dados de Vida:	4*	5*	6*	7*
Movimentação:	36(12)	36(12)	36(12)	36(12)
Ataques:		2 Garras/1 Mordida		
Dano:	1d3x2/1d6	1d4x2/1d8	1d6x2/1d10	2d4x2/2d6
Nº de Aparição:	1d4 (1d4)	1 (1d4)	1 (1d2)	1d2 (1d2)
Proteção Como:	Guer.:2	Guer.:3	Guer.:3	Guer.:4

Moral:	7	10	8	9
Tipo de Tesouro:	U	U	U	U
Alinhamento:	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro
Valor de XP:	125	300	500	850

Ursos: Ursos são velhos conhecidos dos aventureiros. Se qualquer urso atingir um alvo com ambas as patas num round, o urso abraça seu alvo. Ele inflige 2d8 pontos de dano extra nesse mesmo round.

Urso Negro: Ursos negros têm pele escura e medem 1,80 m de altura. São onívoros mas preferem frutas e raízes. Um urso negro só ataca se for encerrado. Os ursos negros adultos lutam até a morte para proteger os filhotes. São conhecidos por invadir acampamentos em busca de comida. São especialmente atraídos por peixe fresco e doces.

Urso Pardo: Ursos pardos têm pelo marrom ou avermelhado e medem 2,70 m de altura. Apreciam carne e costumam atacar mais facilmente do que os negros. Ursos pardos vivem na maioria dos climas, mas são mais comuns nas montanhas e florestas.

Urso Polar: Ursos polares têm pelagem branca e medem 3,33 m de altura. Vivem nas regiões frias. Costumam comer peixe, mas atacam aventureiros com freqüência. Estes grandes ursos são bons nadadores e suas largas patas lhes permitem correr na neve sem afundar.

Urso das Cavernas: Esta é uma espécie de urso pardo gigante que vive nas cavernas e em áreas do “mundo perdido”. Estes ursos medem 4,50 m de altura e são os mais ferozes de todos os ursos. São onívoros, mas preferem carne fresca. Enxergam mal, porém têm excelente olfato. Caso tenham fome, seguirão trilhas de sangue até acharem comida.

Besouro Gigante

	Fogo	Óleo	Tigre
Classe de Armadura:	4	4	3
Dados de Vida:	1+2 (P)	2* (H)	3+1 (G)
Movimentação:	36(12)	36(12)	36(12)
Ataques:	1 picada	1 picada + esp.	1 picada
Dano:	2d4	1d6 + especial	2d6
Nº de Aparição:	1d8 (2d6)	1d8 (2d6)	1d6 (2d4)
Proteção Como:	Guer.: 1	Guer.: 1	Guer.: 2
Moral:	7	8	9
Tipo de Tesouro:	Nenhum	Nenhum	U
Alinhamento:	Neutro	Neutro	Neutro
Valor de XP:	15	25	50

Besouros de Fogo: Besouros do fogo são criaturas com 60 cm de comprimento, geralmente encontradas debaixo da terra. São notívagos, mas podem estar ativas no subterrâneo a qualquer hora. Um besouro de fogo tem duas glândulas brilhantes sobre os olhos e uma próxima à parte traseira do abdômen. As glândulas iluminam num raio de 3 m, e continuam brilhando até 1d6 dias depois de removidas.

Besouros do Óleo: São besouros gigantes com 1 m de comprimento que, às vezes, vivem no subsolo. Quando atacados, lançam óleo em um dos atacantes (faça uma jogada de ataque; o alcance é 1,5 m). Se o óleo atingir a vítima, causa espasmos de dor que dão uma penalidade de -2 às jogadas de ataque, até a vítima ser curada por um feitiço *curar ferimentos leves* ou até que se passem 24 horas. (Se o feitiço for usado na cura dos espasmos, não pode curar dano.) Besouros do óleo também atacam com suas mandíbulas (provistas de chifres).

Besouros-Tigre: São besouros gigantes com 1,20 m de altura. Possuem uma carcaça listrada (uma capa semelhante a uma concha) que lembra a pele dos tigres. São carnívoros e predadores. Sabe-se que atacam e devoram aventureiros, esmagando-os com suas poderosas mandíbulas.

Lodo Negro*

Classe de Armadura:	6
Dados de Vida:	10* (G)
Movimentação:	18(6)
Ataques:	1

Dano:	3d8
Nº de Aparição:	1(0)
Proteção Como:	Guerreiro: 5
Moral:	12
Tipo de Tesouro:	Ver abaixo
Alinhamento:	Neutro
Valor de XP:	1.600

Um Lodo Negro é uma bolha irracional de 5d6 m de diâmetro. Lodos estão sempre famintos: dissolvem madeira e corroem metal em um turno, mas não afetam pedra. Podem andar por tetos e paredes, e atravessar pequenas passagens. Um lodo só pode ser morto por fogo. Outros ataques (armas ou feitiços) somente o dividem em lodos menores. Cada um destes terá 2 DV e infligirá 1d8 pontos de dano por golpe. Lodos não costumam ter tesouros, mas pedras preciosas (únicos vestígios das vítimas) podem ser encontradas em suas proximidades.

Bugbear

Classe de Armadura:	5
Dados de Vida:	3+I(G)
Movimentação:	36(12)
Ataques:	1 arma
Dano:	Por arma + 1
Nº de Aparição:	2d4 (5d4)
Proteção Como:	Guerreiro: 3
Moral:	9
Tipo de Tesouro:	(P+Q) B
Alinhamento:	Caótico
Valor de XP:	75

Bugbears são goblinóides peludos e gigantescos. Apesar de seu tamanho e andar desajeitado, movem-se em silêncio. Atacam sem avisar sempre que podem. Eles surpreendem numa jogada de 1-3 (no 1d6) graças à sua dissimulação. Quando usam armas, somam +1 a todas as jogadas de ataque e dano devido à sua força.

Carniça Rastejador

Classe de Armadura:	7
Dados de Vida:	3+1 *(G)
Movimentação:	36(12)
Ataques:	8 tentáculos
Dano:	Paralisia
Nº de Aparição:	1 d4(1 d4)
Proteção Como:	Guerreiro: 2
Moral:	9
Tipo de Tesouro:	B
Alinhamento:	Neutro
Valor de XP:	75

Este carniceiro com 2,70 m de comprimento e 1 m de altura é um verme de inúmeras pernas. Pode se mover igualmente bem no chão, teto ou parede. Sua pequena boca é cercada por oito tentáculos, cada um com 60 cm. Os tentáculos paralisam a menos que o alvo tenha sucesso numa jogada de proteção contra paralisia. O golpe de um tentáculo não causa dano.

Uma vez paralisada, a vítima é devorada em três turnos (a menos que a carniça rastejadora esteja sendo atacada). A não ser que seja curada magicamente, a paralisia dura 2d4 turnos. Carniças rastejadoras não são em geral encontradas fora das dungeons.

Grandes Gatos

Grandes Gatos são normalmente cautelosos. Eles sempre evitam lutas, a menos que sejam forçados por fome extrema ou que estejam cercados, sem terem como escapar. Apesar de serem descontraídos ou até brincalhões, são sujeitos a rápidas e violentas mudanças de temperamento. Costumam desenvolver gosto por um certo tipo de comida, e desviam-se de seu caminho para caçar um determinado tipo de presa. Os Grandes Gatos raramente penetram nas profundidades das ca-

	<i>Leão da Montanha</i>	<i>Tigre Pantera</i>	<i>Leão</i>	<i>Tigre</i>	<i>Dentes-de-Sabre</i>
Classe de Armadura:	6	4	6	6	6
Dados de Vida:	3+2 (G)	4 (G)	5 (G)	6 (G)	8 (G)
Movimentação:	45(15)	63(21)	45(15)	45(5)	45(15)
Ataques:			2 Garras / 1 Mordida		
Dano:	1d3/1d3/1d6	1d4/1d4/1d8	1d4+1/1d4+1/1d10	1d6/1d6/2d6	1d8/1d8/2d8
-Nº de Aparição:	1d4 (1d4)	1d2 (1d6)	1d4 (1d8)	1 (1d4)	1d4 (1d4)
Proteção Como:	Guer.:2	Guer.:2	Guer.:3	Guer.:3	Guer.:4
Moral:	8	8	9	9	10
Tipo de Tesouro:	U	U	U	U	V
Alinhamento:	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro
Valor de XP:	50	75	175	275	650

vernais e costumam lembrar de saídas rápidas para a selva. Apesar de tímidos, sua curiosidade é grande e eles podem seguir grupos apenas por curiosidade. Sempre perseguem uma presa fugitiva.

Leão da Montanha: Esta espécie, de pelo curto, vive, em sua maioria, nas regiões montanhosas, mas também habita florestas e desertos. Leões da montanha penetram mais profundamente nas dungeons do que qualquer outro grande gato.

Pantera: Panteras vivem nas planícies, florestas e bosques ou, às vezes, guardando pessoas importantes ou tesouros. São muito rápidas e podem alcançar a maioria das presas a curta distância.

Leão: Leões vivem em climas quentes, nas savanas e em matagais próximos a desertos. Geralmente caçam em grupos conhecidos como arrogantes.

Tigre: Tigres são os maiores grandes gatos comuns. Preferem climas amenos e florestas onde ficam camuflados por causa de sua pele listrada. Costumam surpreender a presa (obtendo 1-4 no 1d6) nas matas.

Tigre Dentes-de-Sabre: Estes tigres são os maiores felinos, e os mais ferozes. Têm caninos extremamente grandes, origem de seu nome. Felizmente, os Tigres Dentes-de-Sabre estão quase extintos, a não ser nas áreas do “mundo perdido”.

Centopéia Gigante

Classe de Armadura:	9
Dados de Vida:	1/2 (1-4 pv) (P)
Movimentação:	18(6)
Ataques:	1 mordida
Dano:	Veneno
Nº de Aparição:	2d4 (1d8)
Proteção Como:	Homem normal
Moral:	7
Tipo de Tesouro:	Nenhum
Alinhamento:	Neutro
Valor de XP:	6

A Centopéia Gigante é um inseto de muitas pernas com 30 cm de comprimento. Preferem lugares escuros e úmidos. Sua mordida não causa dano, mas o alvo deve ter sucesso na jogada de proteção contra venenos ou ficará doente por dez dias. Personagens que não fazem jogada de proteção movem-se a 1/2 da velocidade e ficam tão fracos que não podem executar nenhuma ação física além de andar.

Quimera

Classe de Armadura:	4
Dados de Vida:	9** (G)
Movimentação:	36(12)
Voando:	54(18)
Ataques:	2 garras/3 cabeças + baforada
Dano:	1d3/1d3/2d4/1d10/3d4+3d6
Nº de Aparição:	1d2(1d4)
Proteção Como:	Guerreiro:9
Moral:	9
Tipo de Tesouro:	F
Alinhamento:	Caótico

Valor de XP: 2.300

A Quimera é uma terrível combinação de três criaturas diferentes. Ela possui três cabeças (bode, leão e dragão), o corpo de um leão, a garupa de um bode e as asas e o rabo de um dragão. A cabeça de bode chifra, a do leão morde e a do dragão pode morder ou cuspir fogo (um cone de 15 m de comprimento a 3 m de largura na extremidade; causa 3d6 pontos de dano). A baforada só pode ser usada três vezes ao dia. Se determinada aleatoriamente, a chance de cuspir fogo é de 50% por round, tal qual os dragões. Quimeras vivem nas montanhas selvagens, mas podem ser encontradas ocasionalmente nas dungeons.

Cockatrice

Classe de Armadura	6
Dados de Vida:	5** (P)
Movimentação:	27(9)
Voando:	54(18)
Ataques:	1 bicada
Dano:	1d6+petrificação
Nº de Aparição:	1d4 (2d4)
Proteção Como:	Guerreiro:5
Moral:	7
Tipo de Tesouro:	D
Alinhamento:	Neutro
Valor de XP:	425

O Cockatrice é um pequeno monstro mágico com a cabeça, asas e pernas de um galo e rabo de uma cobra. Sua bicada causa 1d6 pontos de dano. Qualquer criatura tocada ou bicada pelo cockatrice deve fazer jogada de proteção bem-sucedida contra petrificação ou será transformada em pedra! Cockatrices podem ser encontrados em qualquer lugar.

Crocodilo

	<i>Normal</i>	<i>Grande</i>	<i>Gigante</i>
Classe de Armadura:	5	3	1
Dados de Vida:	2 (H)	6 (G)	15 (G)
Movimentação:	27(9)	27(9)	27(9)
Nadando:	27(9)	27(9)	27(9)
Ataques:	1 mordida	1 mordida	1 mordida
Dano:	1d8	2d8	3d8
Nº de Aparição:	0 (1d8)	0 (1d4)	0 (1d3)
Proteção Como:	Guer.:1	Guer.:3	Guer.:8
Moral:	7	7	9
Tipo de Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Alinhamento:	Neutro	Neutro	Neutro
Valor de XP:	35	275	1.350

Crocodilos são encontrados normalmente em rios e pântanos tropicais ou semitropicais. Às vezes, surgem nos rios e mares subterrâneos. Desajeitados na terra, nunca ficam longe da água. Ficam horas flutuando na superfície. Se estiverem famintos, atacam criaturas na água. São especialmente atraídos pelo cheiro de sangue e por movimentos bruscos.

Grandes crocodilos têm, no mínimo, 6 m de comprimento e podem virar canoas ou pequenos barcos. Crocodilos gigantes normalmente habitam apenas áreas do “mundo perdido”, onde vivem seres pré-históricos. Têm mais de 15 m de comprimento e são conhecidos por atacar pequenas embarcações.

Ciclope

Classe de Armadura:	5
Dados de Vida:	13*(G)
Movimentação:	27(9)
Ataques:	1 maça
Dano:	3d10
Nº de Aparição:	1(1d4)
Proteção Como:	Guerreiro: 13
Moral:	9
Tipo de Tesouro:	E + 5.000 p.o.
Alinhamento:	Caótico
Valor de XP:	2.300

O Ciclope é um tipo raro de gigante conhecido por seu tamanho avantajado e por ter apenas um olho no meio da testa. Tem aproximadamente 6 m de altura e pouca percepção de profundidade devido a seu único olho. Isto lhe dá uma penalidade de -2 em todas as jogadas de ataque. Ciclopes geralmente lutam com uma maça de madeira. Podem lançar rochas com alcance de 60 m, cada qual causando 3d6 pontos de dano. O alcance do ciclope é 18/39/60, como o gigante do gelo.

Alguns ciclopes (5%) são capazes de lançar uma *maldição* por semana (o DM deve decidir qual o tipo exato de *maldição*).

Um ciclope costuma viver sozinho, apesar de um pequeno grupo poder, às vezes, dividir uma caverna grande. Eles passam o tempo criando ovelhas e plantando uvas e são conhecidos por sua estupidez. Grupos espertos podem escapar deles pela astúcia.

Fera Sombria

Classe de Armadura:	4
Dados de Vida:	6* (G)
Movimentação:	45(15)
Ataques:	2 tentáculos
Dano:	2d4/2d4
Nº de Aparição:	1d4(1d4)
Proteção Como:	Guerreiro: 6
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	D
Alinhamento:	Neutro
Valor de XP:	500

Uma Fera Sombria parece com uma grande pantera negra de seis pernas. Ela tem um par de tentáculos que se projetam de seus ombros. Ataca usando as pontas afiadas, semelhantes a chifres, que eles possuem. A pele das feras sombrias emite raios de luz que fazem a criatura sempre parecer estar 1 m longe da verdadeira posição. Todos os atacantes recebem penalidade de -2 nas jogadas de ataque contra a fera. Ela recebe bônus de +2 nas jogadas de proteção. Se for gravemente ferida (com 6 pontos de vida ou menos) usará o ataque por mordida furiosa (+2 bônus de ataque, dano de 1d6). Feras sombrias são semi-inteligentes.

Doppleganger

Classe de Armadura:	5
Dados de Vida:	4* (H)
Movimentação:	27(9)
Ataques:	1
Dano:	1d12
Nº de Aparição:	1d6 (1d6)
Proteção Como:	Guerreiro: 8
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	E (Q+R+S)
Alinhamento:	Caótico
Valor de XP:	125

Estas criaturas “transformistas” são inteligentes e más. Um doppleganger é capaz de assumir a forma exata de qualquer humanóide que encontrar (até 2,10 m de altura). Uma vez na forma da pessoa que imita, ele a ataca. Seu truque favorito é matar a pessoa original de algum modo sem alertar o grupo. Então, no papel daquele indivíduo, ataca os outros, surpreendendo-os, geralmente quando já estão no meio de um combate.

Feitiços *sono* e *encantamento* não atingem os dopplegangers. Eles fazem todas as jogadas de proteção como Guerreiros de 8º nível devido à sua forte natureza mágica.

Ao morrer, o doppleganger reverte à sua forma original.

Dragões

Os Dragões são uma antiga raça de gigantescos lagartos alados. Eles gostam de viver em lugares isolados e de difícil acesso, onde vivem poucos homens.

Apesar das cores de suas escamas diferenciarem os dragões entre si, todos eles possuem algumas coisas em comum. Todo Dragão nasce de um ovo, é carnívoro e usam baforadas como armas. Dragões têm grande amor por tesouros, mas valorizam ainda mais suas próprias vidas. Em batalha, fazem tudo para salvá-las, inclusive se render. As baforadas, os tesouros e a rendição (subjugar um dragão), tudo é explicado nas descrições seguintes.

Muitos dragões vivem centenas ou milhares de anos. Por causa de sua longa história, eles costumam subestimar as raças mais jovens (como a raça humana). Dragões Caóticos podem capturar homens, mas geralmente os matam e os devoram na hora. Dragões Neutros podem atacar ou ignorar completamente um grupo. Dragões Ordeiros, entretanto, talvez até ajudem um grupo de aventureiros, caso ele se mostre merecedor desta grande honra. Ao interpretar um dragão, o DM deve ter em mente que, devido ao orgulho, mesmo o dragão mais faminto pára para ouvir adulações (isso se ninguém o estiver atacando e caso ele entenda a língua do orador).

Dragões são monstros extremamente poderosos. Eles podem destruir com facilidade um grupo de personagens de nível baixo (como os mencionados nas regras básicas deste jogo). Recomendamos que você use apenas os dragões menores e mais jovens – ou talvez um dragão ferido por uma criatura mais poderosa e que não esteja no máximo de suas forças.

Dano por Baforada: Todos os dragões dispõem de uma forma de ataque especial com sua baforada, além dos ataques das garras e mordida. Qualquer dragão pode usar sua baforada até três vezes por dia. O primeiro ataque de um dragão é quase sempre sua baforada. O número de pontos de dano causados por qualquer baforada é igual ao número de pontos de vida do dragão. Qualquer dano causado a um dragão reduz o dano que ele pode causar com sua baforada. Dragões são imunes aos efeitos de suas próprias baforadas.

Depois do primeiro ataque por baforada, a fera pode escolher atacar com garras e mordida. Para determinar isto aleatoriamente, jogue 1d6: obtendo 1-3, o dragão usa garras e mordida; obtendo 4-6, o dragão usa de novo sua baforada.

Formato da Baforada: A baforada dos dragões tem três diferentes formatos: cone, linha reta e nuvem de gás.

A baforada em forma de cone se inicia na boca do dragão (onde tem 60 cm de largura) e se projeta para fora dela até atingir 9 m de largura em sua extremidade mais pronunciada. Por exemplo, a baforada de um dragão branco é um cone de 24 m de comprimento e 9 m de largura em sua extremidade mais pronunciada.

A baforada em linha reta se inicia na boca do dragão e se estende para fora dela na direção da vítima (inclusive em sentido descendente). Uma baforada em linha reta tem 1,5 m de largura em toda sua extensão.

A baforada do tipo nuvem de gás avança a partir da boca do dragão numa nuvem de 15 por 12 m e 6 m de altura, diretamente na frente do dragão.

Jogadas de Proteção: Todo alvo preso na baforada de um dragão deve fazer jogada de proteção. Esta é sempre uma jogada de proteção contra baforada de dragão, mesmo se a baforada for semelhante a outra forma de ataque. Caso tenha sucesso, o alvo sofre apenas metade do dano causado pela baforada.

	Branco	Negro	Verde	Azul	Vermelho	Dourado
Classe de Armadura:	3	2	1	0	-1	-2
Dados de Vida:	6** (G)	7** (G)	8** (G)	9** (G)	10** (G)	11** (G)
Movimentação:	27(9)	27(9)	27(9)	27(9)	27(9)	27(9)
Voando:	72(24)	72(24)	72(24)	72(24)	72(24)	72(24)
Ataques:				2 garras e 1 mordida		
Dano:	1d4/1d4/2d8	1d4+1/1d4+1/2d10	1d6/1d6/3d8	1d6+1/1d6+1/3d10	1d8/1d8/4d8	2d4/2d4/6d6
Nº de Aparição:	1d4 (1d4)	1d4 (1d4)	1d4 (1d4)	1d4 (1d4)	1d4 (1d4)	1d4 (1d4)
Proteção Como:	Guerreiro: 6	Guerreiro: 7	Guerreiro: 8	Guerreiro: 9	Guerreiro: 10	Guerreiro: 11
Moral: 8	8	8	9	9	10	10
Tipo de Tesouro:	H	H	H	H	H	H
Alinhamento:	Neutro	Caótico	Caótico	Neutro	Caótico	Ordeiro
Valor de XP:	725	1.250	1.750	2.300	2.300	2.700

Tipo de Dragão	Encontrado em	Baforada	Formato	Alcance (Comp.xLarg.)	Chance de falar	Chance de estar adormecido	Feitiços (p/ nível)		
							1	2	2
Branco	Regiões frias	Ar Frio	Cone	24x9	10%	50%	3	-	-
Negro	Pântanos, brejos	Ácido	Linha	18x15	20%	40%	4	-	-
Verde	Florestas, selvas	Gás clorídrico	Nuvem	15x12	30%	30%	3	3	-
Azul	Desertos, planícies	Relâmpago	Linha	30x15	40%	20%	4	4	-
Vermelho	Montanhas, colinas	Fogo	Cone	27x9	50%	10%	3	3	3
Dourado	Qualquer lugar	Fogo/Gás	Cone/Nuvem	27x9/15x21	100%	5%	4	4	4

Dragões nunca são atingidos por versões normais ou menores de suas baforadas. Eles automaticamente fazem jogadas de proteção contra qualquer forma de ataque semelhante à sua baforada. Por exemplo, um dragão vermelho não sofre dano (normalmente ignora) decorrente de óleo em combustão, pois este é um efeito normal do fogo. Ele sempre sofre apenas metade do dano causado por um feitiço baseado em chamas, como *bola de fogo*.

Falar: Dragões são inteligentes, e alguns podem falar a língua comum além da língua dos dragões. A porcentagem mencionada em “Chance de falar” é a chance de que um dragão possa falar. Só dragões falantes usam feitiços de Mago. O número de feitiços e seus níveis são fornecidos na tabela. Por exemplo: “3 3 -” significa que o dragão pode lançar três feitiços do 1º nível e três do 2º, mas nenhum do 3º. Feitiços de dragões costumam ser escolhidos aleatoriamente.

Dragões adormecidos: A porcentagem citada em “Chance de estar adormecido” se aplica quando um grupo encontra um dragão no chão. Qualquer resultado acima da porcentagem significa que o dragão está acordado (embora possa fingir que está adormecido!). Caso ele esteja adormecido, personagens podem atacar o dragão por um round (com bônus de +2 em todas as jogadas de ataque), durante o qual a fera acorda. Combate é normal no segundo e nos rounds seguintes.

Subjugando dragões: Ao encontrar um dragão, os personagens podem tentar, em vez de matá-lo, subjugá-lo. Para subjuguar um dragão, todos os ataques devem ser feitos com espada. Assim, armas de lançamento e feitiços não podem ser usados para subjugar.

Ataques e danos são determinados normalmente, mas este dano por subjugação não é um dano real. O dragão luta normalmente até atingir 0 ou menos pontos de vida, quando se rende. Dano de subjugação não diminui o dano causado pela baforada do dragão.

Um dragão pode ser subjugado porque percebe que seus atacantes poderiam tê-lo matado caso quisessem. Então, se rende, admitindo a derrota.

Dragões subjugados tentarão escapar ou voltar-se contra seus capturadores caso as ações do grupo lhes permitam. Por exemplo, um dragão não vigiado durante à noite, ou que é ordenado a vigiar um posto solitário consideraria essas possibilidades. Um dragão subjugado deve ser vendido. O preço depende do DM, mas nunca deve exceder 1000 p.o. por ponto de vida.

O dragão pode ser forçado a servir aos personagens que lhe subjugaram. Se ordenarem a um dragão subjugado que execute uma tarefa aparentemente “suicida”, ele procurará fugir e poderá tentar matar seus capturadores.

Idade: As estatísticas fornecidas anteriormente referem-se a um dragão de porte médio de cada tipo. Dragões mais novos são menores e conquistaram um número menor de tesouros; dragões mais velhos são maiores e conquistaram mais riquezas. Dragões geralmente variam de tamanho em até 3 dados de vida para cima ou para baixo. Por exemplo, os dragões vermelhos podem ter de 7 a 13 dados de vida, dependendo de sua idade.

Tesouro: Dragões mais jovens podem ter angariado de um quarto a metade do tesouro citado; dragões mais velhos podem ter o dobro da quantidade mencionada. Tesouros dos dragões são encontrados apenas em seus covis, os quais raramente estão desprotegidos e são bem escondidos para que não sejam facilmente descobertos.

Dragões Dourados: Dragões dourados sempre falam e usam feitiços. Também podem mudar de forma. Geralmente surgem na forma de um animal ou homem (de tamanho normal). Dragões dourados podem cuspir fogo (como um dragão vermelho) ou gás clorídrico (como um dragão verde) apesar de terem só três ataques por baforada por dia (e não seis!). O tipo de baforada usado deve ser escolhido pelo DM de acordo com a situação.

Elemental

Tipos:	Ar, Terra, Fogo, Água
Classe de Armadura:	2, 0 ou -2 (ver abaixo)
Dados de Vida:	8, 12 ou 16 (ver abaixo) (G)
Movimentação:	Ar (voando): 108(36)
	Terra: 18(6)
	Fogo: 36(12)
	Água: 18(6)
	Nadando: 54(18)
Ataques:	1 ou especial
Dano:	1d8, 2d8 ou 3d8 (ver abaixo)
Nº de Aparição:	1(0)
Proteção Como:	Guerreiro: 8-16 (varia)
Moral:	10
Tipo de Tesouro:	Nenhum
Alinhamento:	Neutro

Item para invocação	CA	DV	Valor de XP	Dano	Proteção como
Cajado	2	8	650	1d8	Guerreiro: 8
Objeto	0	12	1.100	2d8	Guerreiro: 12
Feitiço	-2	16	1.350	3d8	Guerreiro: 16

Os Elementais são criaturas mágicas e encantadas que vivem em outro plano de existência. Só podem ser feridos por armas mágicas ou magia.

Elementais de cajado (os mais fracos) são invocados por um Mago com um cajado especial.

Elementais de objeto são invocados com o uso de objetos mágicos especiais.

Elementais conjurados são invocados através de um feitiço de Mago do 5º nível.

Para invocar um elemental, o personagem deve ter uma grande quantidade do elemento por perto (ar livre, terra aberta, uma poça d'água, muito fogo). Quando o elemental aparece, ele é hostil e precisa ser controlado por meio de concentração o tempo todo. A concentração do invocador pode quebrar-se caso ele sofra dano ou falhe em qualquer jogada de proteção e, enquanto estiver se concentrando, ele só pode mover-se a uma velocidade que seja metade da velocidade normal.

Se o invocador perder a concentração, o elemental ataca. Uma vez perdido o controle, o invocador não pode recuperá-lo. O elemental pode atacar qualquer criatura que esteja entre ele e o invocador.

Se invocado numa área pequena demais para ele (ver notas quanto ao tamanho, abaixo), o elemental preenche a área disponível – as laterais, por exemplo – possivelmente ferindo o invocador durante o processo (e, assim, quebrando-lhe a concentração). Entretanto, um elemental não consegue resistir ao efeito de um feitiço *proteção contra o mal*.

O elemental desaparece se ele ou o invocador forem mortos ou se o invocador enviá-lo de volta ao seu plano (o que requer controle) ou ainda caso um feitiço *anular magia* seja lançado sobre ele.

Elemental do Ar: Surge como um grande tornado, com 60 cm de altura e 15 de diâmetro para cada Dado de Vida (um elemental de cajado teria 4,8 m de altura e 1,20 de diâmetro). Em combate, todas as vítimas com 2 DV ou menos, atingidas pelo tornado, devem fazer jogada de proteção bem-sucedida contra raio mortal ou serão arrancadas do solo. O elemental infinge 1d8 ponto de dano extra nos oponentes que estejam em vôo.

Elemental da Terra: Surge como uma grande figura humanóide, com 30 cm de altura por Dado de Vida (um elemental invocado por feitiço teria 4,8 m de altura). Não pode cruzar barreiras d'água mais largas do que o equivalente a sua altura. Ele infinge 1d8 ponto de dano extra em oponentes que estejam no chão.

Elemental do Fogo: Surge como uma grande e ruidosa coluna giratória de chamas, medindo 30 cm de altura e de diâmetro por Dado de Vida (um elemental de objeto teria 4,6 m tanto de altura quanto de diâmetro). Não pode cruzar barreiras d'água mais largas do que o equivalente a seu próprio diâmetro. Ele infinge 1d8 ponto de dano extra contra criaturas que possuam habilidades ligadas ao frio.

Elemental da Água: Surge como uma grande onda com 15 cm de altura e 60 cm de diâmetro por Dado de Vida (um elemental de cajado teria 1,2 m de altura e 4,8 m de diâmetro). Não pode se afastar mais do que 18 m d'água. Infinge 1d8 ponto de dano extra contra oponentes que estiverem na água.

Gárgula

Classe de Armadura:	5
Dados de Vida:	4** (G)
Movimentação:	27(9)
Voando:	45(15)
Ataques:	2 garras/1 mordida/1 chifrada
Dano:	1d3/1d3/1d6/1d4
Nº de Aparição:	1d6(2d4)
Proteção Como:	Guerreiro: 8
Moral:	11
Tipo de Tesouro:	C
Alinhamento:	Caótico
Valor de XP:	175



Gárgulas são monstros mágicos; só podem ser feridos por magia ou armas mágicas. Eles se assemelham às estátuas de pedra das construções medievais. Têm chifres, garras, presas e asas e o aspecto de bestas hediondas. Sua pele parece-se exatamente com uma rocha e eles são frequentemente confundidos com estátuas.

Gárgulas têm astúcia e são, no mínimo, semi-inteligentes. Eles atacam quase tudo que se aproxima deles. São imunes aos feitiços *sono* e *encantamento*. Você não deve introduzi-los no seu jogo até que o grupo possua ao menos uma arma mágica.

Cubo Gelatinoso

Classe de Armadura:	8
Dados de Vida:	4* (G)
Movimentação:	18(6)
Ataques:	1
Dano:	2d4 + especial
Nº de Aparição:	1(0)
Proteção Como:	Guerreiro: 2
Moral:	12
Tipo de Tesouro:	(V)
Alinhamento:	Neutro
Valor de XP:	125

Este monstro é constituído de uma gelatina transparente, normalmente na forma de um cubo de 3x3x3 m (embora sejam possíveis outras formas). É difícil enxergá-lo e ele costuma surpreender aventureiros (1 -4 em 1d6). Um cubo gelatinoso move-se pelas salas e corredores de uma dungeon, limpando as paredes de todo material, vivo ou morto. Durante o processo, pode pegar itens que não consegue dissolver, como armas, moedas e pedras preciosas. Ataca qualquer ser vivo que encontre. Os ataques bem-sucedidos paralisam a vítima, a menos que ela tenha êxito numa jogada de proteção contra parálisia. Ataques a um alvo paralisado acertam-no automaticamente (apenas uma jogada de dano é necessária). Esta é a parálisia normal (dura 2d4 turnos ou até ser curada por magia). O cubo gelatinoso pode ser ferido por meio de fogo ou de armas, mas não por meio de frio ou relâmpagos.

Ghoul

Classe de Armadura:	6
Dados de Vida:	2* (H)
Movimentação:	27(9)
Ataques:	2 garras/1 mordida
Dano:	1d3/1d3/1d3 + especial
Nº de Aparição:	1d6 (2d8)
Proteção Como:	Guerreiro: 2
Moral:	9
Tipo de Tesouro:	B
Alinhamento:	Caótico
Valor de XP:	25

Ghouls são criaturas mortas-vivas imunes aos feitiços *sono* e *encantamento*. São feras de aparência hedionda e atacam qualquer coisa viva. Qualquer golpe de um ghoul paralisa criaturas do tamanho de Ogres ou menores (com exceção dos Elfos), a menos que o alvo tenha sucesso numa jogada de proteção contra parálisia. Com o oponente-paralisado, o ghoul ataca outro adversário, continuando até que ele próprio ou todos os inimigos estejam paralisados ou mortos. A parálisia é do tipo normal (dura 2d4 turnos ou até ser curada por magia).

Gigantes

Estes são monstros gigantescos e humanóides. Em geral, costumam estar dispostos a negociar quando encontrados, pois ouviram falar dos perigos de atacar os homens. Todos os gigantes podem lançar rochas como arma, mas o alcance varia. Qualquer golpe de uma rocha causa 3d6 pontos de dano. Se o grupo confrontar-se com um gigante numa dungeon, o alcance passa a ser em metros.

Gigantes da Colina: Estas criaturas brutas e peludas medem 3,60 m e são muito estúpidas. Vestem peles de animais e carregam grandes maças e lanças. Às vezes lançam rochas (25%), mas têm alcance limitado (9/18/30). Vivem nas colinas ou nos sopés das montanhas e de tempos em tempos saqueiam comunidades habitadas por seres humanos à procura de comida.

Gigantes da Pedra: Esses gigantes medem 4,20 m de altura e possuem pele cinza, semelhante a uma rocha. Usam grandes stalactites como maças. Costumam arremessar pedras (alcance: 30/60/90). Vivem em cavernas ou em rústicas cabanas de pedra e podem ter 1d4 ursos das cavernas como guardas (chance: 50%).

Gigantes do Gelo: Esses impressionantes seres têm pele pálida e cabelos levemente amarelos ou azuis. Medem 5,4 m de altura, possuem longas e espessas barbas e vestem-se de peles de animais e armaduras de ferro. Podem lançar rochas (alcance: 18/39/60). Costumam construir castelos nos locais estéreis de montanhas cobertas de gelo. Gigantes de gelo sempre têm 3d6 ursos polares (20% de chance) ou 6d6 lobos (80%) como guardas. Eles não são atingidos por ataques baseados no frio.

Gigantes do Fogo: Esses gigantes têm pele vermelha e cabelos e barbas negras. Medem 4,8 m de altura e usam armadura de cobre ou bronze. Frequentemente lançam pedras (alcance: 18/39/60). Gigantes do fogo geralmente constroem suas casas perto de vulcões ou de lugares igualmente quentes. Seus castelos são em geral feitos de lama negra endurecida reforçada com ferro bruto. Sempre possuem 1d3 hidras (20% de chance) ou 3d6 Cães do Inferno (80%) como guardas. Estes gigantes não são atingidos por ataques baseados no fogo.

Gigantes da Nuvem: Esses gigantes selvagens têm pele e cabelos brancos ou cinzentos. Vestem mantos claros e medem 6 m de altura. Possuem olhos aguçados e olfato apurado, raramente sendo surpreendidos (1 em 1d6). Podem lançar rochas (alcance: 18/39/60). Vivem em castelos situados nas laterais das montanhas ou nas altas massas das nuvens. Mantêm 3d6 falcões gigantes (nas nuvens ou nas montanhas) ou 6d6 lobos assassinos (só nas montanhas) como guardas. Gigantes da Nuvem odeiam ser perturbados e podem bloquear passagens nas montanhas para desencorajar intrusos.

Gigantes da Tempestade: Estes são os gigantes mais altos; geralmente têm mais de 6,60 m. Possuem pele cor de bronze e cabelos de um vermelho vivo ou

amarelos. Raramente (10%) lançam rochas (alcance: 150/300/450), Amam as tempestades com trovões e podem criar uma tempestade dessas em um turno. Quando ocorre uma tempestade, um gigante desta espécie pode lançar um feitiço *relâmpago* a cada cinco rounds. Este raio causa dano de valor igual aos pontos de vida atuais do gigante (uma jogada de proteção contra feitiços reduz este dano à metade). Gigantes da Tempestade vivem no topo das montanhas, em castelos nas nuvens ou sob as águas profundas. Seus castelos são sempre vigiados por 2d4 grifos (em montanhas e nuvens) ou 3d6 caranguejos gigantes (sob a água). Relâmpagos não atingem estes gigantes e eles são geralmente encontrados em meio às tempestades violentas, apreciando o clima.

Gnoll

Classe de Armadura:	5
Dados de Vida:	2(G)
Movimentação:	27(9)
Ataques:	1 arma
Dano:	por arma +1
Nº de Aparição:	1d6(3d6)
Proteção Como:	Guerreiro: 2
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	(P)D
Alinhamento:	Caótico
Valor de XP:	20

Gnolls são seres de baixa Inteligência. Eles lembram um cruzamento entre homem e hiena. Podem usar todas as armas. Possuem força física, mas detestam trabalhar e preferem brigar e roubar.

Para cada 20 gnolls encontrados, um é líder, tem 16 pontos de vida e ataca como um monstro de 3 dados de vida. Há rumores de que os gnolls são resultado da combinação mágica entre um gnomo e um troll, feita por um Mago maligno.

Gnomo

Classe de Armadura:	5
Dados de Vida:	1(P)
Movimentação:	18(6)
Ataques:	1 arma
Dano:	Por arma
Nº de Aparição:	1d8 (5d8)
Proteção Como:	Anão: 1
Moral:	8 ou 10 (ver abaixo)
Tipo de Tesouro:	(P)C
Alinhamento:	Ordeiro ou Neutro
Valor de XP:	10

Gnomos são uma raça humanoíde semelhante aos anões, só que de tamanho menor. Eles têm narizes compridos e barbas cheias. Gnomos possuem infravisão bem desenvolvida, com alcance de 27 m. Geralmente vivem em tocas nas terras baixas ou em comunidades subterrâneas. São excelentes mineiros e metalúrgicos. Amam o ouro e as pedras preciosas e são conhecidos por aceitar riscos tolos para

	Colina	Pedra	Gelo	Fogo	Nuvem	Tempestade
Classe de Armadura:	4	4	4	4	4	2
Dados de Vida:	8 (G)	9 (G)	10+1* (G)	11+2* (G)	13* (G)	15** (G)
Movimentação:	36(12)	36(12)	36(12)	36(12)	36(12)	36(12)
Ataques:	1 arma	1 arma +				
Dano:	2d8	3d6	4d6	5d6	6d6	8d6 + esp
Nº de Aparição:	1d4 (2d4)	1d2 (1d6)	1d2 (1d4)	1d2 (1d3)	1d2 (1d3)	1 (1d3)
Proteção Como:	Guer.: 8	Guer.: 9	Guer.: 10	Guer.: 11	Guer.: 12	Guer.: 15
Moral:	8	9	9	9	10	10
Tipo de Tesouro:	E+5.000 p.o.					
Alinhamento:	Caótico	Neutro	Caótico	Caótico	Neutro	Ordeiro
Valor de XP:	650	900	1.600	1.900	2.300	3.250

obtê-los. Adoram máquinas de todas as formas e preferem bestas e martelos de guerra como armas.

Gnomos preferem os anões, mas fazem guerra contra goblins e kobolds, que roubam seu precioso ouro. Costumam atacar kobolds imediatamente.

Para cada 20 gnomos, há um líder com 11 pontos de vida que luta como um monstro de 2 dados de vida. Chefes de clã e seus 1d6 guarda-costas vivem no covil dos gnomos. O chefe possui 18 pontos de vida, ataca como monstro de 4 dados de vida e ganha bônus de +1 nas jogadas de dano. Os guarda-costas têm 10-13 pontos de vida e atacam como monstros com 3 dados de vida. Enquanto o chefe ou líder do clã viver, todos os gnomos à volta terão moral 10 em vez de 8.

Goblin

Classe de Armadura:	6
Dados de Vida:	1-1(P)
Movimentação:	27(9)
Ataques:	1 arma
Dano:	Por arma
Nº de Aparição:	2d4(6d10)
Proteção Como:	Homem normal
Moral:	7 ou 9 (ver abaixo)
Tipo de Tesouro:	(R)C
Alinhamento:	Caótico
Valor de XP:	5

Goblins são uma raça humanóide, pequena e muito feia. Sua pele tem uma coloração pálida cor de terra ou cinzenta. Seus olhos brilham vermelhos quando há pouca luz. Goblins vivem no subterrâneo e têm infravisão bem-desenvolvida, com alcance de 27 m. Em plena luz do dia lutam com penalidade de -1 nas jogadas de ataque. Goblins odeiam anões e os atacam imediatamente.

Um rei goblin vive no covil das criaturas. Ele possui 15 pontos de vida e luta como monstro de 3 dados de vida. Ganha bônus de +1 nas jogadas de dano. O rei tem uma guarda composta por 2d6 goblins que lutam como monstros de 2 dados de vida e possuem 2d6 pontos de vida cada um. O rei e seus guardas podem lutar na luz do dia sem penalidades. A moral dos goblins é 9 em vez de 7 enquanto seu rei estiver vivo e entre eles.

Golem*

	Madeira	Ossos	Âmbar	Bronze
Classe de Armadura:	7	2	6	0
Dados de Vida:	2+2*(P)	6*(G)	10*(G)	20** (G)
Movimentação:	36(12)	36(12)	54(18)	72(24)
Ataques:	1 soco	4 armas	2 garras/1 mordida	1 soco + especial
Dano:	1d8	p/arma	2d6/2d6/2d10	3d10 + especial
Nº de Aparição:	1(1)	1(1)	1(1)	1(1)
Proteção Como:	Guer.: 1	Guer.: 4	Guer.: 5	Guer.: 10
Moral:	12	12	12	12
Tipo de Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Alinhamento:	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro
Valor de XP:	35	500	1.600	4.300

Golems são monstros mágicos poderosos, criados e animados por um Mago ou Clérigo de alto nível. Golems podem ser feitos com quase qualquer material, mas os mencionados acima são os típicos. O DM deve ter liberdade para criar novos tipos com os poderes especiais que desejar.

Golems só podem ser feridos por magia ou armas mágicas. Também são imunes aos feitiços *sono*, *encantamento* e *prender pessoas*, assim como a todos os gases (pois não respiram). A criação de um golem é cara, demorada e acima dos poderes dos personagens jogadores.

Golem de Madeira: Estes monstros são figuras rudes, humanóides, medindo 90 cm de altura. Movem-se firmemente, tendo penalidade de -1 nas jogadas iniciais. Queimam facilmente (penalidade de -2 em todas as jogadas de proteção contra o fogo) se incendiados por magia. Todos os ataques com fogo ganham +1

por dado de dano. Entretanto, nada sofrem em ataques com armas de lançamento, inclusive em feitiços *mísseis mágicos*.

Golem de Osso: Estas são criaturas medindo 1,80 m de altura, feitas a partir de ossos humanos unidos num formato humanóide. Seus quatro braços podem ser atados a qualquer parte de seu corpo, e cada braço pode usar uma arma. Um golem de osso pode utilizar quatro armas de uma mão, ou duas de duas mãos. Eles podem atacar dois inimigos em cada round. Golems de osso são imunes a ataques por fogo, frio e elétricos.

Golem de Âmbar: Lembram gatos gigantes, normalmente tigres ou leões. Eles são perseguidores implacáveis, podendo detectar seres invisíveis numa extensão de 18 m.

Golem de Bronze: Estas criaturas lembram gigantes do fogo. Sua pele é de bronze e seu sangue é fogo líquido. Qualquer criatura atingida por um golem de bronze sofre 1d10 pontos de dano extra pelo grande calor dentro de si (a menos que o alvo seja resistente ao fogo). Quem causa dano a um golem de bronze, com arma manual, deve fazer jogada de proteção contra raio mortal ou sofrer 2d6 pontos de dano pelo sangue em fogo que escapa pela ferida. Golems de bronze não são atingidos por ataques baseados em fogo.

Gorgon

Classe de Armadura:	2
Dados de Vida:	8* (G)
Movimentação:	36(12)
Ataques:	1 chifrada ou 1 baforada
Dano:	2d6 ou petrificação
Nº de Aparição:	1d2 (1d4)
Proteção Como:	Guerreiro: 8
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	E
Alinhamento:	Caótico
Valor de XP:	1.200

O Gorgon é um monstro mágico, parecido com um touro, coberto por grandes escamas metálicas. É normalmente encontrado em colinas ou gramados. Pode atacar com seus grandes chifres (possivelmente cobrando, por dano dobrado) ou usar sua baforada, uma nuvem de vapor de 18 m de comprimento e 3 m de largura. Alvós devem fazer jogada de proteção bem-sucedida contra petrificação ou virarão estátuas. Gorgons são imunes às próprias baforadas e a todo tipo de ataque petrificante.

Limo Cinzento

Classe de Armadura:	8
Dados de Vida:	3*(G)
Movimentação:	3(0,9)
Ataques:	1
Dano:	2d8
Nº de Aparição:	1d4 (1d4)
Proteção Como:	Guerreiro: 2
Moral:	12
Tipo de Tesouro:	Nenhum
Alinhamento:	Neutro
Valor de XP:	50

Este horror rastejante parece pedra molhada e é difícil de enxergar. Produz um ácido que causa 2d8 pontos de dano caso toque pele exposta. Esse ácido dissolve e destrói armas e armaduras normais num único round e itens mágicos em um turno. Após o primeiro ataque, o limo gruda na vítima, destruindo automaticamente qualquer armadura normal e continuando a infligir 2d8 pontos de dano a cada round. O limo cinzento não pode ser atingido por frio ou fogo, mas sofre dano causado por armas e relâmpagos. Um covil pode conter 1d4 limos, possivelmente com um tesouro especial feito de pedra (à escolha do DM).

MONSTROS

Lama Esverdeada

Classe de Armadura:	Sempre pode ser atingida
Dados de Vida:	2** (G)
Movimentação:	0,9(0,3)
Ataques:	1
Dano:	Ver abaixo
Nº de Aparição:	1(0)
Proteção Como:	Guerreiro: 1
Moral:	12
Tipo de Tesouro:	(P+S) B
Alinhamento:	Neutro
Valor de XP:	30

A Lama Esverdeada é imune a qualquer ataque que não seja por fogo ou frio. Ela dissolve tecido e couro instantaneamente, e madeira e metal em seis rounds. Não consegue dissolver pedra. A Lama Esverdeada costuma agarrar-se a tetos e paredes, atacando por cima, de surpresa.

Uma vez em contato com a pele da vítima, a Lama esverdeada adere a ela, transformando-a em Lama esverdeada também! Ela não pode ser retirada, mas sim queimada para desgrudar. Quando a Lama esverdeada cai sobre sua vítima (ou quando pisam nela), o alvo geralmente pode queimá-la enquanto ela dissolve sua armadura e roupas. Se ela não for queimada, a vítima transforma-se numa Lama esverdeada 1d4 rounds depois dos primeiros seis rounds (um minuto). Metade do dano por queimadura vai para a Lama esverdeada; a outra metade vai para a sua vítima.

Harpia

Classe de Armadura:	7
Dados de Vida:	3*(H)
Movimentação:	18(6)
Voando:	45(15)
Ataques:	2 garras/1 arma + especial
Dano:	1d4/1d4/1d6
Nº de Aparição:	1d6(2d4)
Proteção Como:	Guerreiro: 6
Moral:	7
Tipo de Tesouro:	C
Alinhamento:	Caótico
Valor de XP:	50

A Harpia tem a parte inferior do corpo de uma águia gigante e a parte superior (e a cabeça) de uma mulher de aspecto horrendo. Harpias atraem criaturas com seus cantos, depois matam e devoram as vítimas. Qualquer criatura ouvindo as canções das harpias deve fazer jogada de proteção bem-sucedida contra feitiços ou ficará encantada. Se um alvo fizer uma jogada de proteção contra as canções de um grupo de harpias, ele não será atingido por nenhum dos cantos durante este confronto.

Cão do Inferno

Classe de Armadura:	4
Dados de Vida:	3 - 7** (H)
Movimentação:	36(12)
Ataques:	1 mordida ou 1 baforada
Dano:	1d6 ou especial
Nº de Aparição:	2d4 (2d4)
Proteção Como:	Guerreiro: 3-7
Moral:	9
Tipo de Tesouro:	C
Alinhamento:	Caótico
Valor de XP:	65,175,425,725 ou 1.250

Estes monstros caninos de um marrom avermelhado são do tamanho de pequenos pôneis. Cães do Inferno são astutos e extremamente inteligentes. Podem com freqüência *detectar invisibilidade* (como o feitiço de Mago; 75% de chance por round, alcance de 18 m), são imunes ao fogo normal e fazem todas as jogadas de proteção como Guerreiros de dados de vida iguais. Costumam ser encontrados

perto dos vulcões, nas profundezas das dungeons, ou com outras criaturas amantes das chamas (tais como gigantes do fogo).

O Cão do Inferno ataca um alvo cuspindo fogo (33% de chance) ou mordendo (67%) a cada round. A baforada causa 1d6 pontos de dano para cada dado de vida do cão. A vítima deve ter sucesso numa jogada de proteção contra baforada de dração para sofrer metade do dano.

Hobgoblin

Classe de Armadura:	6
Dados de Vida:	1+1 (H)
Movimentação:	27(9)
Ataques:	1 arma
Dano:	por arma
Nº de Aparição:	1d6 (4d6)
Proteção Como:	Guerreiro: 1
Moral:	8 ou 10 (ver abaixo)
Tipo de Tesouro:	(Q) D
Alinhamento:	Caótico
Valor de XP:	15

Hobgoblins são parentes dos goblins, mas têm maior tamanho e agressividade. Vivem no subterrâneo, porém costumam caçar em céu aberto (não têm penas na luz do dia). Um rei hobgoblin 1d4 guarda-costas vivem no covil dos hobgoblins. O rei possui 22 pontos de vida e luta como monstro de 5 dados de vida. Ele ganha bônus de +2 nas jogadas de dano. Todos os guarda-costas lutam como seres de 4 dados de vida e têm 3d6 pontos de vida cada um. Enquanto seu rei estiver vivo e entre eles, a moral dos hobgoblins é 10, em vez de 8.

Hidra

Classe de Armadura:	5
Dados de Vida:	5-12(G)
Movimentação:	36(12)
Ataques:	5-12
Dano:	1d10 cada
Nº de Aparição:	1(1)
Proteção Como:	Guerreiro: 5-12
Moral:	11
Tipo de Tesouro:	B
Alinhamento:	Neutro
Valor de XP:	175, 275, 450, 650, 900 ou 1.100

A Hidra é uma grande criatura de corpo semelhante ao dos dragões e dotada de 5 a 12 cabeças de serpente. Ela tem 1 dado de vida por cada cabeça, e cada uma delas possui 8 pontos de vida. Suas jogadas de proteção são feitas como um Guerreiro de nível igual ao número de cabeças. A Hidra ataca com todas as cabeças em todos os rounds. Para cada 8 pontos de dano sofridos, uma cabeça é destruída. Por exemplo, se uma hidra de sete cabeças sofrer 18 pontos de dano, ela atacará somente com cinco cabeças no próximo round.

Você pode querer criar Hidras especiais. Estas talvez tenham mordidas venenosas ou baforadas flamejantes (como Cão do Inferno, para 8 pontos de dano por cabeça). Tais criaturas devem ser destacadas para guardar tesouros especiais.

Predador Invisível

Classe de Armadura:	3
Dados de Vida:	8* (H)
Movimentação:	36(12)
Ataques:	1
Dano:	4d4
Nº de Aparição:	1(1)
Proteção Como:	Guerreiro: 8
Moral:	12
Tipo de Tesouro:	Nenhum
Alinhamento:	Neutro
Valor de XP:	1.200

O Predador Invisível é um monstro humanóide mágico, de um outro plano de existência. Ele é invocado pelo feitiço de Mago *predator invisível*. Se é dada ao predador uma tarefa clara e simples, que pode ser cumprida rapidamente, ele

obedece imediatamente. Caso o trabalho seja complexo ou longo, a criatura tentará distorcer o objetivo enquanto segue as ordens ao pé da letra. Por exemplo, se o mandam guardar um tesouro por mais de uma semana, o predador poderá levá-lo para seu plano de existência e lá guardá-lo eternamente.

Um predador invisível é usado mais frequentemente para perseguir e exterminar inimigos. Ele é muito inteligente e um perseguidor implacável. Se a vítima não puder detectar coisas invisíveis, o predador a surpreenderá num resultado de 1-5 (em 1d6). Ele retornará ao próprio plano quando for morto, anulado ou quando tiver concluído sua tarefa.

Kobold

Classe de Armadura:	7
Dados de Vida:	1/2(1-4 p.v.)(P)
Movimentação:	27(9)
Ataques:	1 arma
Dano:	por arma -1
Nº de Aparição:	4d4 (6d10)
Proteção Como:	Homem normal
Moral:	6 ou 8
Tipo de Tesouro:	(P) J
Alinhamento:	Caótico
Valor de XP:	5

Estes pequenos e malignos humanóides parecidos com cães vivem nos subterrâneos. Eles têm pele escamosa, de um marrom enferrujado e não têm cabelos. Possuem infravisão bem-desenvolvida (alcance de 27 m) e preferem atacar usando emboscadas.

Um chefe kobold e 1d6 guarda-costas vivem no covil. O chefe tem 9 pontos de vida e luta como monstro de 2 dados de vida. Cada guarda-costas possui 6 pontos de vida e luta como monstro de 1 + 1 dado de vida. Enquanto o chefe viver, todos os kobolds que estiverem com ele terão moral 8 em vez de 6. Kobolds odeiam gnomos e os atacam à primeira vista.

Sanguessuga Gigante

Classe de Armadura:	7
Dados de Vida:	6(P)
Movimentação:	27(9)
Ataques:	1 mordida
Dano:	1d6
Nº de Aparição:	0(1d4)
Proteção Como:	Guerreiro: 3
Moral:	10
Tipo de Tesouro:	Nenhum
Alinhamento:	Neutro
Valor de XP:	275

Uma Sanguessuga Gigante mede entre 90 cm e 1 m de comprimento. Se atinge o alvo, prende a ele e suga seu sangue, causando 1d6 pontos de dano por round. Ela deve ser morta para que possa ser retirada.

Homem-Lagarto

Classe de Armadura:	5
Dados de Vida:	2+1(H)
Movimentação:	18(6)
Nadando:	36(12)
Ataques:	1 arma
Dano:	por arma + 1
Nº de Aparição:	2d4(6d6)
Proteção Como:	Guerreiro: 2
Moral:	12
Tipo de Tesouro:	D
Alinhamento:	Neutro
Valor de XP:	25

Estes habitantes das águas parecem homens com cabeça e cauda de lagartos. Eles vivem em tribos e tentam capturar seres humanos e semi-humanos para usá-los como “prato principal” de seus banquetes. Homens-lagartos são semi-inteligentes e usam lanças e grandes maças (trate-as como clavas). Ganham bônus de +1 nas jogadas de dano graças à grande força que possuem. Homens-lagartos costumam ser encontrados nos pântanos, rios e ao longo das costas marítimas, bem como nas dungeons.

Licantropo*

Licantropos são seres humanos que podem se transformar em feras (ou, no caso dos Homens-Ratos, feras que podem se transformar em seres humanos). Eles não usam armaduras, já que isto interferiria na metamorfose. Qualquer licantropo pode invocar 1d2 animais de sua espécie. Homens-Ursos invocam ursos, lobisomens invocam lobos, etc. Animais invocados chegam em 1d4 rounds.

Se qualquer licantropo for atingido por acônipto, ele deverá fazer jogada de proteção bem-sucedida contra venenos ou fugir de medo. O ramo de acônipto tem que ser manuseado ou arremessado como uma arma, usando-se os procedimentos normais de combate. Um licantropo retorna à sua forma “normal” ao morrer. Alguns animais (como cavalos) não gostam do cheiro de licantropos e reagem com medo à presença deles.

Forma Animal: Em forma animal, um licantropo só pode ser ferido por armas de prata, feitiços ou armas mágicas. O licantropo não pode falar línguas normais, mas pode falar com animais normais de sua espécie.

Forma Humana: Em forma humana, um licantropo costuma lembrar seu lado animal. Homens-Ratos têm narizes mais compridos que a maioria dos seres humanos, Homens-Ursos são peludos e assim por diante. Nesta forma, eles podem ser atacados normalmente e conseguem falar qualquer língua conhecida.

Licantropia: Licantropia é uma doença contagiosa. Qualquer personagem humano que perca mais da metade dos seus pontos de vida em luta contra um licantropo irá se tornar um licantropo do mesmo tipo em 2d12 dias. A vítima começa a dar sinais da doença no meio desse período. A doença mata os semi-humanos. Ela só pode ser curada por um Clérigo de alto nível, que o fará por um preço ou serviço adequados.

Personagens transformados em licantropos tornam-se PNJs, sendo controlados apenas pelo DM.



	<i>Homem-Rato</i>	<i>Lobisomem</i>	<i>Homem-Javali</i>	<i>Homem-Tigre</i>	<i>Homem-Urso</i>
Classe de Armadura:	7(9)+	5(9)+	4(9)+	3(9)+	2(8)+
Dados de Vida:	3*(H)	4*(H)	4+1*(H)	5*(G)	6*(G)
Movimentação:	36(12)	54(18)	45(15)	45(15)	36(12)
Ataques:	1 mordida ou arma	1 mordida de presas	1 golpe	2 garras/1 mordida	2 garras/1 mordida
Dano:	1d4 ou por arma	2d4	2d6	1d6/1d6/2d6	2d4/2d4/
Nº de Aparição:	1d8 (2d8)	1d6 (2d6)	1d4 (2d4)	1d4 (1d4)	1d4 (1d4)
Proteção Como:	Guer.:3	Guer.:4	Guer.:4	Guer.:5	Guer.:6
Moral:	8	8	9	9	10
Tipo de Tesouro:	C	C	C	C	C
Alinhamento:	Caótico	Caótico	Neutro	Neutro	Neutro
Valor de XP:	50	125	200	300	500

CA+ entre parênteses refere-se à forma humana.

Homens-Ratos: Homens-Ratos são diferentes da maioria dos licantropos. Têm Inteligência, podem falar a Língua Comum em ambas as formas e podem usar qualquer arma. Preferem geralmente utilizar as formas de rato de tamanho humano. Eles podem transformar-se em seres humanos de tamanho normal. Homens-Ratos são ardilosos e costumam armazear emboscadas, surpreendendo num resultado de 1-4 (em 1d6). Eles invocam ratos gigantes para ajudá-los nas batalhas. Só a mordida dos Homens-Ratos causará a licantropia.

Lobisomens: Essas criaturas são semi-inteligentes e usualmente caçam em matilhas. Grupos de cinco ou mais possuem um líder com 30 pontos de vida. O líder ataca como monstro de 5 dados de vida, somando +2 às jogadas de dano. Lobisomens invocam lobos normais para formarem juntos grandes matilhas.

Homens-Javalis: Homens-Javalis são semi-inteligentes e mal-humorados. Em forma humana com freqüência parecem Guerreiros furiosos (chamados “berserkers”) e podem agir da mesma forma nas batalhas (ganhando +2 nas jogadas de ataque, jamais verificando a moral e lutando até a morte). Eles invocam javalis normais para ajudá-los nos combates.

Homens-Tigres: Estes parentes dos grandes gatos frequentemente agem como eles, sendo muito curiosos mas tornando-se perigosos quando ameaçados. São bons nadadores e quietos perseguidores, com freqüência surpreendendo seus alvos (1-4 em 1d6). Podem invocar quaisquer tipos de grandes gatos existentes na área (preferem tigres).

Homens-Urso: Homens-Urso são muito inteligentes, mesmo na forma animal. Preferem geralmente viver sozinhos ou com ursos. Podem ser amistosos caso se aproximem deles pacificamente. Em combate, Homens-Urso conseguem “abraçar”, causando 2d8 pontos de dano (além do dano normal) se ambas as patas atingirem o mesmo alvo naquele round. Homens-Urso podem invocar qualquer tipo de urso na área.

Manticore

Classe de Armadura:	4
Dados de Vida:	6+1 *(G)
Movimentação:	36(12)
Voando:	54(18)
Ataques:	2 garras/1 mordida ou 6 ferroadas
Dano:	1d4/1d4/2d4 ou 1d6 cada
Nº de Aparição:	1d2 (1d4)
Proteção Como:	Guerreiro:6
Moral:	9
Tipo de Tesouro:	D
Alinhamento:	Caótico
Valor de XP:	650

O Manticore é um horrendo monstro com o corpo de um leão e asas coriáceas semelhantes às dos morcegos. Possui um rosto humano com grandes dentes afiados e sua cauda tem 24 ferões, os quais pode lançar em grupos de 6 a cada round mesmo quando está voando (alcance: 15/30/54). A criatura gera dois ferões novos por dia. Seu prato favorito é o homem. Manticores geralmente vivem nas áreas montanhosas selvagens, de onde, às vezes, penetram em cavernas. Frequentemente seguem seres humanos, atacando de surpresa com os ferões quando o grupo pára para descansar.

Medusa

Classe de Armadura:	8
Dados de Vida:	4** (H)
Movimentação:	27(9)
Ataques:	1 picada de cobra + especial
Dano:	1d6 +veneno
Nº de Aparição:	1d3 (1d4)
Proteção Como:	Guerreiro:4 (ver abaixo)
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	(V) F
Alinhamento:	Caótico
Valor de XP:	175

A medusa parece uma mulher com serpentes vivas crescendo de sua cabeça no lugar de cabelos. Ver a medusa petrifica uma criatura, a não ser que a vítima tenha sucesso numa jogada de proteção. Entretanto, isto afeta apenas um personagem por round.

A medusa tem uma jogada de ataque para as mordidas de suas serpentes. Se elas atingirem o alvo, este deve fazer jogada de proteção contra venenos bem-sucedida (além de receber 1d6 pontos de dano), ou morrerá em um turno. Medusas costumam usar mantos com capuzes como disfarce. Desta forma podem fazer a vítima olhar para elas.

Um alvo pode ver o reflexo da medusa num espelho sem perigo. Porém, se ela enxergar sua própria imagem, terá de fazer jogada de proteção bem-sucedida contra petrificação ou ela própria virará pedra!

Atacar a medusa sem olhar para ela imprime uma penalidade de -4 às jogadas de ataque. As serpentes atacam esse alvo com bônus de +2 para sua jogada de ataque. Medusas também ganham +2 em todas as jogadas de proteção contra feitiço devido à sua natureza mágica. Às vezes, usam armas.

Minotauro

Classe de Armadura:	6
Dados de Vida:	6 (G)
Movimentação:	36(12)
Ataques:	1 chifrada/1 mordida ou 1 arma
Dano:	1d6/1d6 ou por arma +2
Nº de Aparição:	1d6 (1d8)
Proteção Como:	Guerreiro:6
Moral:	12
Tipo de Tesouro:	C
Alinhamento:	Caótico
Valor de XP:	275

O Minotauro é um enorme humanóide com a cabeça de um touro. Ele devora seres humanos e sempre ataca qualquer coisa do seu tamanho ou menor, perseguindo a presa até perdê-la de vista.

Minotauros são semi-inteligentes. Alguns usam armas, preferindo lanças, maças ou machados. Quando usam armas, ganham +2 nas jogadas de dano devido a sua força. Caso empreguem um armamento, não poderão morder nem chifrar. Minotauros vivem geralmente em túneis ou labirintos.

Mula

Classe de Armadura:	7
Dados de Vida:	2 (G)
Movimentação:	36(12)
Ataques:	1 coice ou 1 mordida
Dano:	1d4 ou 1d3
Nº de Aparição:	1d2(2d6)
Proteção como:	Homem normal
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	Nenhum
Alinhamento:	Neutro
Valor de XP:	20

Mulas são resultantes do cruzamento entre uma égua e um jumento. Teimosas, podem dar coices ou morder, quando estão incomodadas ou agitadas. Podem ser levadas para as dungeons se o DM quiser. Uma mula é capaz de carregar uma carga normal de 3.000 moedas (ou 6.000 no máximo, com movimentação reduzida a 18 m/turno). Elas não podem ser treinadas para combate, mas lutam em defesa própria. Se encontradas sozinhas numa dungeon, devem pertencer a algum grupo de PNJs que esteja nas proximidades.

Múmia*

Classe de Armadura:	3
Dados de Vida:	5+1***(H)
Movimentação:	18(6)
Ataques:	1 toque
Dano:	1d12 +doença
Nº de Aparição:	1d4 (1d12)
Proteção como:	Guerreiro:5
Moral:	12
Tipo de Tesouro:	D
Alinhamento:	Caótico
Valor de XP:	575

Múmias são mortos-vivos que se escondem perto de tumbas e ruínas desertas. Todo personagem vendo uma múmia deve fazer jogada de proteção bem-sucedida contra paralisia ou ficará paralisado de medo até que ela saia de vista. O toque da Múmia causa doença, além do dano (sem jogada de proteção). Esta favorosa doença de podridão é imune a qualquer cura mágica e retarda a recuperação normal para 10% da velocidade normal. A doença persiste até ser curada por magia.

Múmias só sofrem dano com feitiços, fogo ou armas mágicas, todos eles causando apenas metade do dano. São imunes aos feitiços *sono*, *encantamento* e *prender pessoas*.

Grupo PNJ

Classe de Armadura:	Por classe dos PNJs
Dados de Vida:	Variável
Movimentação:	Variável
Ataques:	Armas e feitiços
Dano:	1d4 ou por arma e feitiços
Nº de Aparição:	1(1)
Proteção como:	Classe e nível dos PNJs
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	(U+V)
Alinhamento:	Qualquer um
Valor de XP:	Variável

Um grupo PNJ representa qualquer expedição de personagens não-jogadores. Cada PNJ pode ser de qualquer classe, nível e alinhamento. Todas as regras para

personagens jogadores se aplicam aos PNJs. Um grupo PNJ pode ser criado em detalhes antes do jogo ou ser “convocado” às pressas.

A maioria dos grupos (seja de PJs ou PNJs) não deseja lutar contra outro grupo, preferindo desafiar monstros. O DM também pode querer evitar a grande e complexa batalha que ocorreria entre dois grupos. Se este for o caso, o DM pode usar a tabela a seguir para determinar as ações do grupo PNJ.

Para facilitar o jogo, o DM deve formar o grupo PNJ com a mesma quantidade de membros do grupo PJ, mais 1d4 Guerreiros (para desencorajar as idéias de ataques dos PJs). Você pode adotar classes e equipamentos similares, caso os PNJs estejam quase no mesmo nível de experiência que os personagens jogadores.

Tabela de reação dos PNJs

Jogada (2d6)	Resultado
2-5	Sai irritado
6 - 8	Negocia
9-12	Oferece-se para comprar ou vender informações

Os PNJs podem se oferecer para comprar informações sobre a dungeon por 10 a 500 p.o.s, ou para vender informações semelhantes (pelo mesmo preço). Informações típicas são: monstros vistos, armadilhas descobertas, escadas para subir ou descer e outros detalhes. O DM deve decidir sobre o preço oferecido pelos PNJs, considerando o valor da informação vendida. É claro que ela talvez seja um tanto imprecisa.

Geléia Ocre*

Classe de Armadura:	8
Dados de Vida:	5* (G)
Movimentação:	9(3)
Ataques:	1
Dano:	2d6
Nº de Aparição:	1(0)
Proteção como:	Guerreiro:3
Moral:	12
Tipo de Tesouro:	Nenhum
Alinhamento:	Neutro
Valor de XP:	300

A Geléia Ocre é uma gigantesca ameba de cor ocre que só pode ser ferida por fogo ou frio. Ela pode passar através de pequenas fendas e destrói madeira, couro e tecidos num único round, mas não consegue destruir metal ou rocha. Ataques com armas e relâmpagos apenas criam 1d4+1 Geléias Ocre menores (com 2 dados de vida). Uma Geléia Ocre normal causa 2d6 pontos de dano por round na pele exposta. As geléias menores causam apenas metade do dano.

Ogre

Classe de Armadura:	5
Dados de Vida:	4+I(G)
Movimentação:	27(9)
Ataques:	1 maça
Dano:	por arma + 2
Nº de Aparição:	1d6(2d6)
Proteção como:	Guerreiro:4
Moral:	10
Tipo de Tesouro:	(S x 10) S x 100+C
Alinhamento:	Caótico
Valor de XP:	125

Ogres são enormes e atemorizantes humanóides. Costumam medir de 2,5 a 3 m de altura. Vestem peles de animais e em geral vivem nas cavernas. Quando encontrados fora do covil, um grupo leva d6 x 100 p.o.s em grandes sacos.

Orc

Classe de Armadura:	6
Dados de Vida:	1(H)
Movimentação:	36(12)
Ataques:	1 arma

Dano:	por arma
Nº de Aparição:	2d4(10d6)
Proteção como:	Guerreiro: 1
Moral:	6 ou 8 (ver abaixo)
Tipo de Tesouro:	(P) D
Alinhamento:	Caótico
Valor de XP:	10

Orcs são humanóides horrendos, que se parecem com uma combinação de homem e animal. Preferem viver no subsolo, sendo onívoros notívagos. Quando estão lutando na luz do dia, têm penalidade de -1 nas jogadas de ataque. Orcs têm péssimo humor e não gostam de outros seres vivos.

Um membro de cada grupo Orc é o líder, com 8 pontos de vida. Ele ganha bônus de +1 nas jogadas de dano. Se o líder for morto, a moral do grupo torna-se 6 em vez de 8. Orcs temem qualquer coisa maior e mais forte do que eles, mas podem ser forçados a lutar pelo líder.

Líderes Caóticos (seres humanos e monstros) costumam usar Orcs como soldados. Eles preferem espadas, lanças, machados e maças como armas. Não conseguem usar armas mecânicas (tal qual catapultas) e só seus líderes entendem a operação destes aparelhos.

Existem muitas tribos diferentes de Orcs. Cada uma tem tantas fêmeas quanto machos, com duas crianças ("Crias") para cada par de adultos. O líder de uma tribo Orc é um chefe de 15 pontos de vida. Ele ataca como um monstro de 4 dados de vida e ganha +2 nas jogadas de dano. Para cada 20 Orcs numa tribo, pode haver 1 Ogre com eles (1 chance em 6).

Owl Bear

Classe de Armadura:	5
Dados de Vida:	5(G)
Movimentação:	36(12)
Ataques:	2 garras/1 mordida
Dano:	1d8/1d8/1d8
Nº de Aparição:	1d4(1d4)
Proteção como:	Guerreiro:3
Moral:	9
Tipo de Tesouro:	C
Alinhamento:	Neutro
Valor de XP:	175

Um Owl Bear é uma criatura enorme, semelhante ao urso, mas com a cabeça de uma gigantesca coruja. Mede 2,5 m de altura e pesa 15000 mos. Se ambas as patas atingem um alvo num round, o Owl Bear "abraça" causando 2d8 pontos de dano adicionais. Essas criaturas são malvadas e geralmente estão com fome, preferindo comer carne. Costuma-se encontrá-las nos subterrâneos e em florestas fechadas.

Rato

	Normal	Gigante
Classe de Armadura:	9	1
Dados de Vida:	1 p.v.(P)	1/2 (1-4 p.v.)(P)
Movimentação:	18(6)	36(12)
Nadando	9(3)	18(6)
Ataques:	1 mordida/horda	1 mordida cada
Dano:	1d6 + doença	1d3 + doença
Nº de Aparição:	5d10(210)	3d6(3d10)
Proteção como:	Homem normal	Homem normal
Moral:	5	8
Tipo de Tesouro:	L	C
Alinhamento:	Neutro	Neutro
Valor de XP:	2	5

Ratos geralmente evitam seres humanos e não atacam a menos que sejam invocados (por um homem-rato, por exemplo) ou para defender seu covil. Ratos são bons nadadores e podem atacar dentro da água. Temem o fogo e fogem dele a menos que sejam forçados a lutar pela criatura que os invocou.

Ratos comem praticamente qualquer coisa e alguns transmitem doenças. Qualquer um mordido por ratos terá 5% de chance de ser infectado (verificar sempre que os ratos atacarem com sucesso; se o rato transmitir doença, o XP é de 6). A vítima ainda pode evitar a doença fazendo uma jogada de proteção contra venenos. Se falhar, morrerá em 1d6 dias (25% de chance) ou ficará acamada por um mês (75% de chance) incapaz de participar da aventura.

Ratos Normais: Ratos Normais têm pelo marrom ou cinza e medem entre 15 e 60 cm de comprimento. Atacam em hordas de cinco a dez indivíduos. Caso haja mais de dez ratos, eles atacam vários alvos, em grupos de dez ou menos. Uma horda só ataca uma criatura por vez e faz um ataque por round. Ratos sobem pela criatura que atacam, geralmente derrubando-a no chão.

Ratos Gigantes: Estas criaturas medem 90 cm ou mais de comprimento e têm pelo cinza ou negro. São encontradas nos cantos escuros das salas das dungeons ou em áreas com monstros mortos-vivos.

Rhagodessa

Classe de Armadura:	5
Dados de Vida:	4+2 (G)
Movimentação:	45(15)
Ataques:	1 pernada/1 mordida
Dano:	0 + ventosas/2d8
Nº de Aparição:	1 d4(1 d6)
Proteção como:	Guerreiro:2
Moral:	9
Tipo de Tesouro:	U
Alinhamento:	Neutro
Valor de XP:	125

A Rhagodessa é um gigantesco aranuídeo carnívoro, do tamanho aproximado de um pequeno cavalo. Possui enorme cabeça, mandíbulas amarelas e tórax marrom escuro. Tem cinco pares de pernas. O par frontal termina em ventosas que ajudam a criatura a prender suas vítimas. O golpe de uma perna não causa dano, mas significa que o alvo foi preso. No próximo round, ele é levado até as mandíbulas e mordido (acerto automático).

Rhagodessas são notívagas e caçam apenas no escuro. Normalmente são encontradas em cavernas e podem subir pelas paredes.

Monstro Ferrugem

Classe de Armadura:	2
Dados de Vida:	5* (G)
Movimentação:	36(12)
Ataques:	1
Dano:	Ver abaixo
Nº de Aparição:	1d4 (1d4)
Proteção como:	Guerreiro:3
Moral:	7
Tipo de Tesouro:	Nenhum
Alinhamento:	Neutro
Valor de XP:	300

O Monstro Ferrugem tem o corpo de um tatu gigante, com uma longa cauda e duas compridas antenas frontais. Se ele atingir um alvo com suas antenas, qualquer armadura metálica ou armas normais (não-mágicas) atingidas desintegram-se em ferrugem.

Esta criatura é atraída pelo cheiro de metal. Ela come a ferrugem criada por seus ataques. Pode ser ferida com qualquer tipo de arma. Uma jogada de ataque certeira significa que o corpo do Monstro Ferrugem foi danificado. A arma não sofre qualquer efeito prejudicial.

Caso o Monstro Ferrugem atinja armas ou armaduras mágicas com suas antenas, há 10% de chance de que a magia resista ao efeito enferrujador. Se o alvo falhar, o item mágico perde um sinal positivo por ataque. Se este item perder todos os seus sinais positivos, deixará de ser um item mágico. Por exemplo, um escudo +1 tem 10% de chance de resistir ao ataque. Se o jogador obtiver 11 ou mais no d%, o escudo reduz-se a um escudo normal. Se for atingido de novo, desfaz-se em ferrugem.

Escorpião Gigante

Classe de Armadura:	2
Dados de Vida:	4* (G)
Movimentação:	45(15)
Ataques:	2 garras/1 ferroada
Dano:	1d10/1d10/1d4 + veneno
Nº de Aparição:	1d6 (1d6)
Proteção como:	Guerreiro: 2
Moral:	11
Tipo de Tesouro:	V
Alinhamento:	Neutro
Valor de XP:	125

Escorpiões Gigantes são do tamanho de pequenos cavalos. Vivem nos desertos, cavernas e ruínas. Em geral, atacam à primeira vista. Lutam segurando a vítima com suas garras e picando-as. Se qualquer uma das garras atingir, a jogada de ataque por ferroada ganha bônus de +2. O alvo de uma ferroada deve fazer jogada de proteção bem-sucedida contra venenos, caso contrário morrerá.

Sombra*

Classe de Armadura:	7
Dados de Vida:	2+2* (H)
Movimentação:	27(9)
Ataques:	1
Dano:	1d4+especial
Nº de Aparição:	1d8 (1d12)
Proteção como:	Guerreiro: 2
Moral:	12
Tipo de Tesouro:	F
Alinhamento:	Caótico
Valor de XP:	35

Sombras são criaturas etéreas (como um fantasma) e inteligentes. Só podem ser feridas por armas mágicas. Elas parecem sombras reais e conseguem alterar levemente suas formas. Sombras geralmente surpreendem seus alvos (1-5 em d6), pois são difíceis de ver. Se uma Sombra atingir alguém, ela drena 1 ponto de força, além de causar dano normal. Essa fraqueza dura oito turnos.

Criaturas que tenham sua força reduzida a 0 tornam-se Sombras imediatamente. Os feitiços *sono* e *encantamento* não afetam as Sombras. Elas não são mortos-vivos e não podem ser transformadas por Clérigos.

O DM só deve usar Sombras quando o grupo tiver, no mínimo, uma arma mágica.

Berrador

Classe de Armadura:	7
Dados de Vida:	3 (H)
Movimentação:	2,7 (0,9)
Ataques:	Ver abaixo
Dano:	Nenhum
Nº de Aparição:	1d8 (0)
Proteção como:	Guerreiro: 2

	Cobra Lançadora	Corredora Gigante	Vibora do Fosso	Gigante Sibilante	Piton Rochosa
Classe de Armadura:	7	5	6	5	6
Dados de Vida:	1* (P)	2 (H)	2* (H)	4* (H)	6 (G)
Movimentação:	27(9)	36(12)	27(9)	36(12)	27(9)
Ataques:	1 picada	1 picada	1 picada	2 picadas	1 picada/1 aperto ou lançamento
Dano:	1d3+veneno	1d6	1d4+veneno	1d4/1d4+veneno	1d4/2d4
Nº de Aparição:	1d6 (1d6)	1d6 (1d8)	1d8 (1d8)	1d4 (1d4)	1d3 (1d3)
Proteção como:	Guerreiro: 1	Guerreiro: 1	Guerreiro: 1	Guerreiro: 2	Guerreiro: 3
Moral:	7	7	7	8	8
Tipo de Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum	U	U
Alinhamento:	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro
Valor de XP:	13	20	25	125	300

Moral:	12
Tipo de Tesouro:	Nenhum
Alinhamento:	Neutro
Valor de XP:	35

Berradores se assemelham a cogumelos gigantes. Vivem em cavernas subterrâneas e movem-se lentamente. Eles reagem à luz (numa extensão de 18 m) e a movimentos (numa extensão de 9 m) emitindo um urro penetrante que dura 1d3 rounds. Para cada round de berros, o DM joga 1d6. Um resultado de 4-6 significa que um monstro errante ouviu os sons e chegará em 2d6 rounds.

Esqueleto

Classe de Armadura:	7
Dados de Vida:	1 (H)
Movimentação:	60(20)
Ataques:	1
Dano:	por arma
Nº de Aparição:	3d4 (3d10)
Proteção como:	Guerreiro: 1
Moral:	12
Tipo de Tesouro:	Nenhum
Alinhamento:	Caótico
Valor de XP:	10

Esqueletos animados são mortos-vivos encontrados perto de cemitérios, dungeons e outros lugares desertos. Geralmente Magos ou Clérigos de alto nível, que os criaram, usam-nos como guardas. Podem ser transformados por Clérigos, já que são mortos-vivos. Não são atingidos pelos feitiços *sono* ou *encantamento*, nem por qualquer forma de leitura mental. Esqueletos sempre lutam até a “morte”.

Cobra

Cobras são encontradas em quase todos os lugares. Elas evitam apenas locais muito quentes ou muito frios. A maioria delas não ataca, a não ser quando surpreendidas ou ameaçadas. Algumas têm picadas venenosas e a maior parte é carnívora.

Cobra Lançadeira: Uma Cobra Lançadeira mede 90 cm de comprimento e tem escamas branco-acinzentadas. Ela lança uma “rajada” de veneno nos olhos do alvo até uma distância de 1,80 m. Caso seja atingida, a vítima deve fazer jogada de proteção bem-sucedida contra venenos ou ficará cega. Tal qual outras pequenas cobras venenosas, a Cobra Lançadeira só ataca oponentes do tamanho do homem ou maiores se for surpreendida ou ameaçada. Ela pode lançar veneno ou picar a cada round, mas nunca ambas as coisas. Geralmente, lançam veneno. O dano indicado (1d3 pontos) se aplica apenas à picada. Se picado, o alvo deve fazer jogada de proteção bem-sucedida contra venenos ou morrerá em 1d10 turnos.

Corredora Gigante: Este é um tipo peculiar de cobra gigantesca, com cerca de 1,20 m de comprimento. Não tem habilidades especiais, mas é mais rápida do que a maioria das outras cobras. Não é venenosa, porém sua picada em si pode ser perigosa. Corredoras maiores típicas medem 60 cm de comprimento por dado de vida e causam 1d8, 1d10 ou até 2d6 pontos de dano por picada.

Víbora de Fosso: A Víbora de Fosso é uma serpente venenosa com 1 m de comprimento e cor cinza esverdeada. Ela tem dois orifícios na cabeça que funcionam como sensores de calor (alcance 18 m). A combinação das marcas e da infravisão toma a Víbora de Fosso difícil de ser enfrentada: ela é tão rápida que sempre vence a iniciativa (não é preciso jogar dados). Alvos picados pela víbora devem ter sucesso na jogada de proteção contra venenos ou morrerão.

Gigante Sibilante: Esta serpente, de 3 m de comprimento, tem escamas marrons e brancas. Na sua cauda há um chocalho seco, que ela balança com freqüência visando afastar intrusos ou oponentes grandes demais para comer. A vítima de sua picada deve ter sucesso na jogada de proteção contra venenos ou morrerá em 1d6 turnos. Esta cobra é muito rápida e ataca duas vezes por round, com o segundo ataque ocorrendo no final do round.

Pítón Rochosa: Esta serpente de 3 m de comprimento possui escamas marrons e amarelas num traçado espiral. Seu primeiro ataque é a picada. Caso acerte, se enrola em volta da vítima e a aperta no mesmo round. Isto causa 2d4 pontos de dano por round e ocorre de modo automático até que a serpente morra ou solte a vítima.

Espectro*

Classe de Armadura:	2
Dados de Vida:	6** (H)
Movimentação:	45(15)
Voando:	90(30)
Ataques:	1 toque
Dano:	1d8+ dreno de energia duplo
Nº de Aparição:	1d4 (1d8)
Proteção como:	Guerreiro: 6
Moral:	11
Tipo de Tesouro:	E
Alinhamento:	Caótico
Valor XP:	725

Os fantasmagóricos Espectros estão entre os mais poderosos mortos-vivos. Não têm corpo sólido e só podem ser atingidos por armas mágicas; armas de prata não fazem efeito. Como todos os mortos-vivos, são imunes aos feitiços *sono*, *encantamento* e *prender pessoas*.

O golpe de um Espectro causa 1d8 ponto de dano além de dreno de energia duplo (a vítima perde dois níveis). Um personagem morto pelo Espectro revive, na noite seguinte, como um Espectro, sob o controle daquele que o matou.

Aranha Gigante

	Caranguejeira	Viúva Negra	Tarântula
Classe de Armadura:	1	6	5
Dados de Vida:	2* (H)	3* (H)	4* (G)
Movimentação:	36(12)	18(6)	36(12)
Na teia:	Sem teia	36(12)	Sem teia
Ataques:	1 picada	1 picada	1 picada
Dano:	1d8+veneno	2d6+veneno	1d8+veneno
Nº de Aparição:	1d4 (1d4)	1d4 (1d4)	1d4 (1d4)
Proteção como:	Guerreiro: 1	Guerreiro: 2	Guerreiro: 2
Moral:	7	8	8
Tipo de Tesouro:	U	U	U
Alinhamento:	Neutro	Neutro	Neutro
Valor de XP:	25	50	125

Todas as aranhas podem ser perigosas, e muitas são venenosas. Carnívoras, prendem as vítimas nas teias ou saltam sobre elas, de surpresa. Entretanto, raramente têm inteligência e costumam fugir do fogo.

Caranguejeira: Esta aranha, com 1,5 m de comprimento, possui a habilidade de camuflar-se, mesclando-se nos arredores (como um camaleão). Surpreende seus alvos num resultado de 1-4 (em d6). Sobe pelas paredes ou teto e cai sobre as vítimas. Após o primeiro ataque, alvos a enxergam normalmente. Qualquer um picado por ela deve fazer jogada de proteção bem-sucedida contra venenos

ou morrerá em 1d4 turnos. Porém, o veneno é fraco e o alvo ganha bônus de +2 na jogada.

Viúva Negra: Este malvado aracnídeo de 1,80 m de comprimento possui uma marca vermelha na barriga. Em geral permanece próximo do seu covil cheio de teias. Considere-as como feitiço *teia* (dos Magos) caso alguém tente se libertar quando for preso nelas. As teias podem também ser queimadas. Picada pela viúva negra, a vítima deve ter sucesso na jogada de proteção contra venenos ou morrerá em um turno.

Tarântula: Esta enorme aranha mágica e peluda, de 2,10 m de comprimento é a versão gigante da tarântula comum. Sua picada não mata. Em vez disso, faz a vítima (caso ela falhe na jogada de proteção contra venenos) ter espasmos de dor que lembram uma dança frenética.

Essa dança tem efeitos mágicos em quem a vê. Todos observando devem fazer jogada de proteção contra feitiços ou começarão a dançar do mesmo modo. Os efeitos da mordida duram 2d6 turnos. Observadores atingidos dançam até o alvo original parar. Porém os “dançarinos” caem exaustos em cinco turnos, incapazes de resistir a ataques. Enquanto dançam, as vítimas sofrem penalidade de -4 nas jogadas de ataque e ataques contra elas recebem bônus de +4.

Sprite

Classe de Armadura:	5
Dados de Vida:	1/2* (I-4 p.v.)(P)
Movimentação:	18(6)
Voando:	54(18)
Ataques:	1 feitiço
Dano:	Ver abaixo
Nº de Aparição:	3d6 (5d8)
Proteção como:	Elfo: 1
Moral:	7
Tipo de Tesouro:	S
Alinhamento:	Neutro
Valor de XP:	6

Sprites são pessoas pequeninas (30 cm de altura) e aladas, parentes dos Pixies e dos Elfos. Apesar de tímidos, têm muita curiosidade e um estranho senso de humor. Cinco sprites em conjunto podem lançar um feitiço *maldição*. Esta tem a forma de uma brincadeira mágica, tal como fazer o nariz da vítima crescer. O efeito exato da maldição fica a critério do DM. Sprites nunca causam morte propositalmente, mesmo se forem atacados.

Stirge

Classe de Armadura:	7
Dados de Vida:	1*(P)
Movimentação:	9(3)
Voando:	180(60)
Ataques:	1
Dano:	1d4
Nº de Aparição:	1 d 10(3d6)
Proteção como:	Guerreiro: 2
Moral:	9
Tipo de Tesouro:	L
Alinhamento:	Neutro
Valor de XP:	13

Stirges são criaturas parecidas com pássaros de longos bicos. Atacam enfiando seus bicos no corpo das vítimas (alimentam-se de sangue). Um ataque certo (causa 1d3 pontos de dano) significa o Stirge que se prendeu ao alvo. Sugando 1d3 pontos de dano por round até o alvo morrer. Em vôo, o Stirge ganha bônus de +2 em sua primeira jogada de ataque contra qualquer oponente graças a seu ataque “mergulho”.

Thoul

Classe de Armadura:	6
Dados de Vida:	3** (H)
Movimentação:	36(12)
Ataques:	2 garras ou 1 arma
Dano:	1d3/1d3 ou por arma
Nº de Aparição:	1d6 (1d10)
Proteção como:	Guerreiro: 3
Moral:	10
Tipo de Tesouro:	C
Alinhamento:	Caótico
Valor de XP:	65

O Thoul é uma combinação mágica de um ghoul, um hobgoblin e um troll. Exceto quando o alvo está bem próximo, o Thoul é idêntico a um hobgoblin. Às vezes é encontrado como guarda-costas de um rei hobgoblin. O toque de um Thoul paralisa (igual ao de um ghoul). Caso ferido, ele pode regenerar 1 ponto de vida por round enquanto estiver vivo. (Depois que o Thoul é atingido, o DM soma 1 ponto de vida a seu total no inicio de cada round de combate)

Troglodita

Classe de Armadura:	5
Dados de Vida:	2* (G)
Movimentação:	36(12)
Ataques:	2 garras/1 mordida
Dano:	1d4/1d4/1d4
Nº de Aparição:	1d8 (5d8)
Proteção como:	Guerreiro: 2
Moral:	9
Tipo de Tesouro:	A
Alinhamento:	Caótico
Valor de XP:	30

Trogloditas são répteis humanóides inteligentes. Possuem caudas curtas, pernas longas e espinhos na cabeça e nos braços. Trogloditas andam em pé e usam as mãos tão bem quanto os seres humanos. Odeiam a maioria das outras criaturas e tentam matar qualquer um que encontrem. Possuem a habilidade camaleônica de mudar sua cor. Usam-na para se esconder nas paredes rochosas e surpreender alvos (1-4 em d6). Trogloditas produzem um óleo fedorento, que enjoa seres humanos e semi-humanos (se falharem na jogada de proteção contra venenos). Personagens enjoados têm penalidade de -2 nas jogadas de ataque no combate corpo-a-corpo com os Trogloditas.

Troll

Classe de Armadura:	4
Dados de Vida:	6+3* (G)
Movimentação:	36(12)
Ataques:	2 garras/1 mordida
Dano:	1d6/1d6/1d10
Nº de Aparição:	1d8 (1d8)
Proteção Como:	Guerreiro: 6
Moral:	10 (8)
Tipo de Tesouro:	D
Alinhamento:	Caótico
Valor de XP:	650

Trolls são humanóides inteligentes com 2,40 m de altura, magros e com pele muito parecida com borracha. Preferem seres humanos e humanóides como refeição. Vivem em todo lugar, normalmente habitando os lares arruinados de suas vítimas.

Trolls têm grande força e atacam oponentes com garras e dentes afiados. Têm o poder da regeneração. A regeneração começa três rounds após o ferimento. Os ferimentos dos Trolls se curam a uma taxa de 3 pontos de vida por round. Membros amputados chegam a rastejar de volta para o corpo, reintegrando-se a ele.

A cabeça e as garras do monstro continuam a lutar enquanto a criatura tiver 1 ou mais pontos de vida. Porém Trolls não regeneram danos causados por fogo ou ácido. Se atacados desta maneira, a moral da criatura é 8. A não ser que seja

totalmente destruído por meio de fogo ou ácido, um Troll acaba se regenerando por completo.

Mortos-Vivos

(Ver Ghoul, Esqueleto, Vampiro, Wight, Wraith ou Zumbi) Mortos-vivos são criaturas malignas criadas por magia negra. Coisas que afetam seres vivos (como veneno) não os atingem, nem feitiços mentais (como *sono* ou *encantamento*). Eles não fazem barulho ao se moverem ou lutarem.

Vampiro*

Classe de Armadura:	2
Dados de Vida:	7 - 9** (H)
Movimentação:	36 (12)
Voando:	54 (18)
Ataques:	1 toque ou especial
Dano:	1d10 + dreno de energia duplo ou especial
Nº de Aparição	1d4 (1d6)
Proteção Como:	Guerreiro: 7-9
Moral:	11
Tipo de Tesouro:	F
Alinhamento:	Caótico
Valor de XP:	1.250/1.750/2.300

Vampiros são os mortos-vivos mais temidos. Assombram ruínas, tumbas, criptas e outros lugares abandonados pelo homem. Os feitiços *sono*, *encantamento* e *prender pessoas* não os atingem. Só podem ser feridos com armas mágicas.

Seja em que forma estiver, o Vampiro regenera 3 pontos de vida por round, começando tão logo seja ferido. Caso chegue a 0 ponto de vida, não regenera, mas torna-se gasoso e foge para seu caixão.

Na forma de lobo assassino ou morcego gigante, a movimentação, os ataques e o dano do Vampiro são iguais aos dos animais. A CA, moral, dados de vida e jogadas de proteção permanecem as mesmas. Na forma gasosa, o Vampiro é incapaz de atacar. Ele pode voar na velocidade mencionada acima e é imune a todos os ataques com armas.

Na forma humana, o Vampiro pode atacar pelo olhar ou pelo toque, ou ainda invocar outras criaturas. Seu toque causa dreno de energia duplo (remove dois níveis de experiência) além do dano. Seu olhar pode *encantar*. Alvos cujos olhos encontrem esse olhar devem fazer jogada de proteção bem-sucedida contra feitiço para evitar serem encantados; todavia, a jogada sofre penalidade de -2.

Vampiros podem invocar qualquer tipo das criaturas a seguir. Elas virão ajudá-lo se estiverem num alcance de 90 m (300 m ao ar livre).

Ratos:	10-100	Ratos Gigantes:	5-20
Morcegos:	10-100	Morcegos Gigantes:	3-18
Lobos:	3-18	Lobos Assassinos:	2-8

Personagens mortos por um Vampiro retornam da morte em três dias, como um Vampiro, sob controle daquele que o matou.

Fraquezas dos Vampiros: Um Vampiro não pode se aproximar a uma distância de 3 m de um símbolo sagrado empunhado com fé, embora seja capaz de se mover para atacar de uma outra direção. O cheiro de alho repele um Vampiro; a criatura deve fazer jogada de proteção bem-sucedida contra venenos ou terá que ficar a 3 m do alho durante este round.

Vampiros não podem cruzar água corrente, seja pelo chão ou em vôo, exceto através de uma ponte ou enquanto estiverem dentro do caixão. Durante o dia, os Vampiros descansam nos caixões; se não fizerem isso, perdem 2d6 pontos de vida por dia. Estes pontos não serão recuperados até que o Vampiro tenha descansado no caixão um dia inteiro. Vampiros não têm reflexos e evitam espelhos.

Eles podem ser destruídos com uma estaca de madeira cravada no coração ou sendo imersos em água corrente por um turno. Se um Vampiro for exposto diretamente à luz do sol, terá de fazer, a cada round, uma jogada de proteção bem-sucedida contra raio mortal ou desintegrará. O feitiço *luz contínua* não pode desintegrar um Vampiro, mas pode cegá-lo (ver a descrição desse feitiço). Se todos os caixões do Vampiro forem abençoados ou destruídos, ele enfraquece, perdendo 2d6 pontos de vida por dano por dia. O Vampiro morre quando os

pontos de vida forem reduzidos a 0. Vampiros sempre dispõem de vários caixões muito bem escondidos.

Homens-feras

(Ver Licantróps: homens-ursos, homens-javalis, homens-ratos ou lobisomens)

Wight*

Classe de Armadura:	5
Dados de Vida:	3* (H)
Movimentação:	27(9)
Ataques:	1
Dano:	Dreno de energia
Nº de Aparição:	1d6 (1d8)
Proteção Como:	Guerreiro: 3
Moral:	12
Tipo de Tesouro:	B
Alinhamento:	Caótico
Valor de XP:	50

Wights são espíritos mortos-vivos que habitam cadáveres humanos ou semi-humanos. Só podem ser feridos por armas de prata ou mágicas. Wights são muito temidos porque drenam energia quando atingem um alvo. Cada golpe drena um nível de experiência ou dado de vida. Pessoas cuja energia tenha sido totalmente drenada por um Wight tornam-se Wights em 1d4 dias, sob controle daquele que as matou.

Lobo

	Lobo Normal	Lobo Assassino
Classe de Armadura:	7	6
Dados de Vida:	2+2 (H)	4+1 (G)
Movimentação:	54(18)	45(15)
Ataques:	1 mordida	1 mordida
Dano:	1d6	2d4
Nº de Aparição:	2d6 (3d6)	1d4 (2d4)
Proteção Como:	Guerreiro: 1	Guerreiro: 2
Moral:	8/6 (ver abaixo)	8
Tipo de Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Alinhamento:	Neutro	Neutro
Valor de XP:	25	25

Lobos são carnívoros que caçam em matilhas. Apesar de preferirem os locais ermos, ocasionalmente podem ser encontrados em cavernas. Filhotes de lobos capturados podem ser treinados como cães (se o DM permitir), mas com dificuldade. Se três ou menos lobos forem encontrados, ou se uma matilha for reduzida a menos de 50% do tamanho original, então a moral deles é 6 em vez de 8.

Lobos Assassinos: Lobos assassinos são maiores e mais ferozes do que os normais, além de semi-inteligentes. Geralmente caçam em matilhas, podem ser encontrados nas matas, nas cavernas e nas montanhas e são inimigos violentos. Às vezes são treinados pelos goblins como montaria. Filhotes capturados podem ser treinados como cães (caso o DM permita), mas eles são ainda mais selvagens do que os lobos normais.

Wraith*

Classe de Armadura:	3
Dados de Vida:	4** (H)
Movimentação:	36 (12)
Voando:	72 (24)
Ataques:	1 toque
Dano:	1d6 + dreno de energia
Nº de Aparição:	1d4 (1d6)
Proteção Como:	Guerreiro: 4
Moral:	11
Tipo de Tesouro:	E
Alinhamento:	Caótico
Valor de XP:	175

Wraiths são monstros mortos-vivos sem corpos físicos. Aparentam pálidas figuras humanas, quase transparentes, feitas de névoa espessa. Imunes aos fei-

tiços *encantamento*, *sono* e *prender pessoas*, só são feridos por armas de prata ou mágicas. As armas de prata causam apenas metade do dano. O golpe certeiro por toque de um Wraith causa dreno de energia de um nível, além de 1d6 pontos de dano. Vítimas mortas por um Wraith tornam-se Wraiths em 1 dia, sob controle daquele que as matou. Estes monstros habitam terras desertas ou lares de seres que exterminaram ou afugentaram.

Wyvern

Classe de Armadura:	3
Dados de Vida:	7* (G)
Movimentação:	27 (9)
Voando:	72 (24)
Ataques:	1 mordida/1 ferroada
Dano:	2d8/1d6 + veneno
Nº de Aparição:	1d2 (1d6)
Proteção Como:	Guerreiro: 4
Moral:	9
Tipo de Tesouro:	E
Alinhamento:	Caótico
Valor de XP:	850

Wyverns lembram dragões com frutas pernas e uma longa cauda. Em combate, mordem e lançam a cauda sobre a cabeça, formando um arco, para acertar oponentes que estejam à sua frente. Alvos atingidos pela cauda devem fazer jogada de proteção bem-sucedida contra venenos ou morrerão. Estas feras preferem viver em penhascos ou florestas, mas podem ser encontradas em qualquer lugar.

Fungo Amarelo

Classe de Armadura:	Sempre pode ser atingido
Dados de Vida:	2* (G)
Movimentação:	0
Ataques:	Esporos
Dano:	1d6 + especial
Nº de Aparição:	1d8 (0)
Proteção Como:	Guerreiro: 2
Moral:	Não aplicável
Tipo de Tesouro:	Nenhum
Alinhamento:	Neutro
Valor de XP:	25

Um exemplar destes fungos mortais cobre uma área de 3 metros quadrados e pode-se encontrar muitos deles juntos. Fungos Amarelos só podem ser exterminados pelo fogo: uma tocha causa-lhes 1d4 pontos de dano a cada round. Eles podem corroer couro e madeira, mas não podem danificar metal ou pedra. Não atacam diretamente mas, se tocados, mesmo por uma tocha, podem (50% de chance por toque) esguichar uma nuvem de esporos de 3x3x3 m. Qualquer um atingido por esta nuvem sofre 1d6 pontos de dano e deve fazer jogada de proteção bem-sucedida contra raio mortal ou morrerá sufocado em seis rounds.

Zumbi

Classe de Armadura:	8
Dados de Vida:	2 (H)
Movimentação:	27 (9)
Ataques:	1 garra ou 1 arma
Dano:	1d8 ou por arma
Nº de Aparição:	2d4 (4d6)
Proteção Como:	Guerreiro: 1
Moral:	12
Tipo de Tesouro:	Nenhum
Alinhamento:	Caótico
Valor de XP:	20

Zumbis são mortos-vivos humanos ou semi-humanos, sem mente, animados por algum Clérigo ou Mago malignos. Podem ser transformados por Clérigos, mas não são atingidos pelos feitiços *sono* ou *encantamento*. Podem ser feridos com armas normais. Zumbis costumam ser postos na guarda de tesouros por não fazerem barulho. São Guerreiros lentos e nunca tomam a iniciativa (não é preciso jogar os dados).

As moedas, jóias, pedras preciosas e itens mágicos encontrados pelos personagens durante uma aventura são chamados de Tesouros. Riqueza (moedas, jóias, pedras preciosas e outros objetos valiosos) vale pontos de experiência. A quantidade de tesouro encontrado ajuda a determinar quão rápido avança o personagem. Personagens mais ricos também podem comprar equipamento melhor, contratar um número maior de mercenários e pagar por serviços especiais, por exemplo, comprar curas mágicas de Clérigos de nível superior. Itens mágicos não contam para a distribuição de XP, mas são úteis de outras maneiras, especialmente durante as aventuras.

Normalmente os personagens acham tesouros nos covis dos monstros. Porém também podem recebê-los como pagamento ou recompensa de um PNJ por algum serviço prestado. O tesouro encontrado pelo grupo é determinado aleatoriamente ou escolhido pelo DM.

O DM deve sempre determinar o conteúdo de um grande tesouro antes do jogo. Assim poderá decidir a melhor forma de escondê-lo e protegê-lo do roubo. Se esse tesouro incluir itens mágicos, o DM pode permitir que os monstros usem os itens, como um Bugbear empunhando uma *espada mágica +1*.

Tesouros Aleatórios

Para determinar aleatoriamente o tesouro de um monstro, siga passo a passo os procedimentos a seguir:

1. Ache o tipo de tesouro do monstro, mencionado na sua descrição.
2. Dos tesouros possíveis mencionados no Tipo de Tesouro, jogue d% para ver quais realmente estão presentes.
3. Determine a quantidade de cada tesouro presente.
4. Se os itens mágicos forem possíveis, jogue para saber os itens exatos nas subtabelas de itens mágicos.

Estas quatro etapas são descritas nos itens a seguir:

1. Ache o tipo de tesouro: Ache o tipo de tesouro na descrição do monstro. Agora ache a mesma letra nas tabelas dos tipos de tesouros. A linha depois da letra relaciona os tipos possíveis de tesouro presentes. Cada tipo traz uma porcentagem

Tabela dos tipos de tesouros (Grupo)

Tipo	1000s de cobre	1000s de prata	1000s de electro	1000s de ouro	1000s de platina	Pedras Preciosas	Jóias	Itens Mágicos
A	25% 1d6	30% 1d6	20% 1d4	35% 2d6	25% 1d2	50% 6d6	50% 6d6	30% qualquer 3
B	50% 1d8	25% 1d6	25% 1d4	25% 1d3	Nenhum	25% 1d6	25% 1d6	10% 1 espada, armadura ou arma
C	20% 1d12	30% 1d4	10% 1d4	Nenhum	Nenhum	25% 1d4	25% 1d4	10% qualquer 2
D	10% 1d8	15% 1d12	Nenhum	60% 1d6	Nenhum	30% 1d8	30% 1d8	15% qualquer 2 + 1 poção
E	5% 1d10	30% 1d12	25% 1d4	25% 1d8	Nenhum	10% 1d10	10% 1d10	25% qualquer 3 + 1 pergaminho
F	Nenhum	10% 2d10	20% 1d8	45% 1d12	30% 1d3	20% 2d12	10% 1d12	30% qualquer 3 (exceto armas) + 1 poção + 1 pergaminho
G	Nenhum	Nenhum	Nenhum	50% 10d4	50% 1d6	25% 3d6	25% 1d10	35% qualquer 4 + 1 pergaminho
H	25% 3d8	50% 1d10	50% 10d4	50% 10d6	25% 5d4	50% 1d10	50% 10d4	15% qualquer 4 + 1 poção + 1 pergaminho
I	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum	30% 1d8	50% 2d6	50% 2d6	15% qualquer 1
J	25% 1d4	10% 1d3	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum
K	Nenhum	30% 1d6	10% 1d2	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum
L	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum	50% 1d4	Nenhum	Nenhum
M	Nenhum	Nenhum	Nenhum	40% 2d4	50% 5d6	55% 5d4	45% 2d6	Nenhum
N	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum	40% 2d4 poções
O	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum	50% 1d4 poções

Tabela dos tipos de tesouros (Individual)

Tipo	1000s de cobre	1000s de prata	1000s de electro	1000s de ouro	1000s de platina	Pedras Preciosas	Jóias	Itens Mágicos
P	3d8 por	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Q	Nenhum	3d6 por	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum
R	Nenhum	Nenhum	2d6 por	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum
S	Nenhum	Nenhum	Nenhum	2d4 por	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum
T	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum	1d6 por	Nenhum	Nenhum	Nenhum
U	10% 1d10	10% 1d10	Nenhum	5% 1d10	Nenhum	Nenhum	5% 1d4	2% qualquer 1
V	Nenhum	10% 1d10	5% 1d10	10% 1d10	5% 1d10	Nenhum	10% 1d4	5% qualquer 1

seguida por um código de dado.

Quando o tipo de tesouro for uma letra de “A” a “O”, este tesouro só é encontrado num covil repleto. Para achar estes tesouros, os jogadores terão de achar o covil do monstro. E claro que eles também encontrarão a quantidade de monstros listados como pertencentes a este covil!

A maioria dos covis dos monstros possui criaturas demais para que um grupo iniciante possa enfrentá-las. Você pode dizer que o covil já foi parcialmente atacado ou que é um novo, ainda em construção, etc. Nestes casos, o covil deve ter apenas metade das criaturas mencionadas na descrição. Terá igualmente metade do tesouro. Você pode ajustar a capacidade do covil e de seu tesouro como quiser.

Tesouros dos tipos “P” a “V” são carregados por indivíduos e encontrados em monstros fora dos seus covis. Quando um monstro estiver fora do seu covil, não use os tesouros dos tipos “A” a “O”.

2. Jogue os dados de porcentagem: Usando os dados de porcentagem, se você obtiver resultado igual ou menor do que a porcentagem dada na tabela de tipo de tesouros, esse tipo de tesouro está presente. Ao jogar cada porcentagem, anote numa folha de papel os tipos de tesouro realmente presentes.

3. Jogue o dado indicado: Jogue o código de dado para determinar a quantidade exata de cada tipo de tesouro presente conforme item 2.

4. Determine itens mágicos: Se itens mágicos estiverem presentes, use as subtabelas de itens mágicos para determinar os tipos reais.

Tesouros Colocados

Você pode escolher os tesouros ao invés de determiná-los aleatoriamente. Também pode mudar os resultados caso as jogadas criem tesouros demais ou de menos. Faça as escolhas com cuidado, porque a maior parte da experiência que os personagens ganham vêm do tesouro (75% ou mais).

Após algumas partidas, você talvez ache melhor primeiro decidir quantos XPs quer distribuir (considerando o tamanho e os níveis de experiência no grupo). Em seguida, você pode colocar os tesouros de modo a obter os resultados desejados. Entretanto, tenha certeza de fazer com que os monstros sejam fortes para que seus personagens mereçam a recompensa!

Outros tipos de tesouros

Você pode criar outros tipos de tesouros, além dos relacionados aqui. Outros objetos valiosos poderiam ser tapetes, quadros ou vinhos raros. Pratarias, outros utensílios de cozinha e até peles de animais podem ser incluídos. Você deve dar a cada item um valor em peças de ouro e um peso.

Valores médios de tesouro

No caso de você querer saber primeiramente o valor do tesouro de um covil, os valores médios (em p.o.s) de cada tipo de tesouro são relacionados a seguir. Estas médias não incluem itens mágicos possíveis nos tesouros. Depois de criar os tesouros, você pode consultar esta lista para ver se a quantidade criada está acima ou abaixo da média. Em seguida você pode, se quiser, ajustar então o tesouro.

Valor médio dos tesouros (p.o.)

A=17.000	E=2.500	I=7.500
B=2.000	F=7.600	J=25
C=750	G=25.000	K=250
D=4.000	H=60.000	L=225
		M=50.000

Moedas

Todas as moedas são aproximadamente do mesmo tamanho e peso. Cada uma pesa cerca de 45 g. Electro é uma mistura de prata e ouro. A troca entre as moedas segue as seguintes proporções:

Tabela de Conversão de Moedas

$$100 \text{ p.e.} = 1 \text{ p.o.}; 2 \text{ p.e.} = 1 \text{ p.o.}; 10 \text{ p.p.} = 1 \text{ p.o.}; 1 \text{ p.a.} = 5 \text{ p.o.}; 500 \text{ p.e.} = 50 \text{ p.p.} = 10 \text{ p.e.} = 5 \text{ p.o.} = 1 \text{ p.a.}$$

Pedras Preciosas

Para achar o valor de uma pedra preciosa, jogue dados de porcentagem e consulte a tabela seguinte:

Tabela de valor das pedras preciosas (em p.o.)

% Jogada	Valor	Exemplo
01 -20	10	Quartzo, Turquesa
21-45	50	Citrina, Ônix
46-75	100	Âmbar, Granada
76-95	500	Pérola, Topázio
96-100	1000	Opala, Rubi

São relacionados exemplos dos tipos de pedras preciosas que você pode encontrar tipicamente para o valor. É claro que um grande cristal de quartzo pode valer mais do que um pequenino rubi. Talvez você queira revelar o tipo da pedra, e não seu valor exato, de modo dar mais realismo à aventura. Se agir assim, deixe os personagens descobrirem o valor exato mais tarde, na joalheria da cidade, por exemplo. O joalheiro pode cobrar de 1 a 5% do valor da pedra como taxa de avaliação.

Opcional: Após determinar o valor total de todas as pedras preciosas num tesouro, você pode combiná-las ou dividi-las em diferentes números de pedras a qualquer valor. Por exemplo, cinco pedras valendo 100 p.o.s cada poderiam ser 1 pérola, ou 50 pedras de ônix, ou quatro granadas e dez peças de turquesa.



Jóias

Para achar o valor de uma jóia, lance 3d6 e multiplique o resultado por 100 (para um total de 300 - 1800 p.o.s). Jóias podem ser danificadas por fogo, relâmpagos, quedas e outros tratamentos rudes. Jóias danificadas valem apenas metade do normal.

Tabela de valor das jóias (em p.o.)

Valor	Exemplo
300 - 600	Bracelete - Alfinete
700 - 1.000	Brinco - Broche
1.100 - 1.400	Pingente - Colar
1.500 - 1.800	Coroa - Cetro

Tal como pedras preciosas, você pode usar qualquer tipo de jóia nos tesouros e em qualquer combinação. Até mesmo é possível haver jóias mais valiosas do que as fornecidas.

Quando existirem pedras preciosas e jóias no mesmo tesouro, você pode combiná-las. Por exemplo, uma única pedra com resultado de 1.000 p.o.s, junto a jóias no valor de 1.500 p.o.s poderiam ser “duas coroas de ouro, cada uma com um grande conjunto de pérolas na frente e valendo 1.250 p.o.s cada uma”.

Subtabelas de itens mágicos

Havendo um item mágico no tesouro, siga os procedimentos abaixo para saber exatamente qual é esse item:

1-Jogue os dados de porcentagem para achar a subtabela a ser utilizada conforme mencionado na tabela de Itens Mágicos.

2-Ache a subtabela e jogue 1d20 para determinar o item exato.

3-Leia a explicação do item nas páginas seguintes.

1 - Jogue os dados de Porcentagem

Tabela de itens mágicos

Jogada d% Subtabela de Itens Mágicos

01-20	A - espadas
21-30	B - outras armas
31-40	C - armaduras e escudos
41-65	D - poções
66-85	E - pergaminhos
86-90	F - anéis
91-95	G - hastas, bastões e cajados
96-00	H - itens mágicos diversos

2 - Jogue nas subtabelas de Itens Mágicos

Subtabela A - Espadas (jogar 1d20)

Resultado d20 Tipo de espada

1-8	espada+1
9-10	espada +1, +2 contra licantropos
11	espada +1, +2 contra usuários de feitiços
12-13	espada +1, +3 contra mortos-vivos
14-15	espada +1, +3 contra dragões
16	espada +1, feitiço luz 1/dia
17	espada +1, curar ferimentos leves 1/dia
18	espada +1, localizar objetos
19	espada +2
20	espada +2, encantar pessoas

Subtabela B - Outras armas (jogar 1d20)

Resultado d20 Tipo de Arma

1-4	flechas+1 (10 flechas)
5-6	machado+1
7-9	adaga+1
10	adaga +2
11-13	maçã+1
14-16	virote +1 (10 viroles)
17	funda+1
18-20	martelo de guerra +1

Subtabela C - Armadura e Escudos (jogar 1d20)

Resultado d20 Tipo de Armadura e Escudo

1-2	armadura de couro +2
3-4	armadura de couro +1
5-9	cota de malha+1
10-11	placa de aço+1
12-17	escudo+1
18-19	escudo+2
20	cota de malha e escudo (+1 cada)

Subtabela D - Poções (jogar 1d20)

Resultado d20 Tipo de Poção

1-4	Diminuição
5-6	PES
7-8	Forma gasosa
9-10	Força de gigante
11-12	Crescimento
13-16	Cura
17	Invisibilidade
18-19	Levitação
20	Veneno

Subtabela E - Pergaminhos (jogar 1d20)

Resultado d20 Tipo de Pergaminho

1-4	pergaminho de 1 feitiço
5-7	pergaminho de 2 feitiços
8	pergaminho de 3 feitiços
9-10	maldição (ocorre quando lida)
11-13	proteção contra licantropos
14-16	proteção contra magia
17-18	proteção contra mortos-vivos
19	Mapa do tesouro: localização de 1.000-4.000 p.o.
20	Mapa do tesouro: localização de um item mágico oculto

Subtabela F - Anéis (jogar 1d20)

Resultado d20 Tipo de Anel

1	anel amaldiçoado
2-3	controle de animal
4-8	resistência ao fogo
9-10	invisibilidade
11-14	proteção +1
15-16	telecinesia
17-18	andar sobre a água
19-20	fraqueza

Subtabela G - Hastes, Bastões e Cajados (jogar 1d20)

Resultado d20 Tipo

1-6	Haste detectora de inimigos
7-10	Haste detectora de magia
11-12	Haste paralisadora
13	Haste detectora de portas secretas
14	Haste detectora de armadilhas
15-16	Cajado de cura
17	Cajado de ataque
18	Cajado da serpente
19-20	Bastão cancelador

Subtabela H - Itens mágicos Diversos (jogar 1d20)

Resultado d20 Tipo de Item mágico

1-2	Sacola devoradora
3-4	Sacola guardiã
5	Botas da levitação
6	Bola de cristal
7-8	Manto élfico
9-10	Botas élficas
11	Luvas de força de Ogre
12-13	Elmo da mudança de alinhamento
14-16	Elmo da telepatia
17-18	Medalhão de PES
19-20	Corda escaladora

3- Explicação dos itens mágicos

Identificando itens mágicos: A única maneira de identificar exatamente um item mágico é testá-lo (experimentar o anel, provar a poção, etc). Se um mercenário faz o teste, ele espera ficar com o item. Um Mago PNJ de alto nível pode ser solicitado a identificar os itens. Ele cobrará (100 p.o.s ou mais) ou pedirá um serviço antecipadamente. Esta identificação poderá levar várias semanas (em tempo de jogo, não em tempo real).

Tipos de itens mágicos: Há dois tipos básicos de itens mágicos. *Itens permanentes* não se esgotam (como espadas e armaduras). *Itens temporários* são usados apenas uma vez (como as poções) ou uma carga de cada vez (como as hastes).

Usando itens mágicos: Um item mágico é qualquer objeto ao qual algum Mago poderoso ou ser sobrenatural deu propriedades especiais.

Geralmente, armas recebem encantamento para se tornarem mais poderosas. Este encantamento toma a forma de um bônus, o que é indicado com um sinal positivo (+) após o nome da arma (*espada +1*). Some este bônus às jogadas de ataque e dano do personagem usando a arma.

Alguns armamentos são encantados para uso contra criaturas específicas (*espada +1, +3 contra dragões*). Quando um personagem usa a arma para atacar a criatura indicada ele usará o segundo bônus em vez do primeiro.

Às vezes, as armas são amaldiçoadas. Uma arma amaldiçoada é indicada com um sinal negativo (-) após seu nome (*espada -1*). Isto significa que, em vez de conceder um bônus, o encantamento inflige penalidade. Subtraí a penalidade das jogadas de ataque e dano do usuário. Armas amaldiçoadas podem ocasionalmente ser úteis, pois, como têm magia, conseguem ferir monstros que só podem ser atingidos por armas mágicas!

Como as armas, as armaduras e escudos podem ser encantados para dar bônus (ou penalidade) à classe de armadura do usuário. Estes bônus mágicos serão indicados com os sinais + ou -, do mesmo modo que as armas. Mas lembre-se de que uma CA baixa é melhor do que uma CA alta; logo, os bônus são subtraídos da CA do personagem e as penalidades são somadas. Por exemplo, cota de malha normal é CA 5. *Cota de malha +2* é CA 3.

Ações especiais: Com freqüência os PJs encontram armas com poderes especiais ou objetos que permitem executar ações especiais. Quando isto ocorrer, procure a descrição do item no livro de regras. Do mesmo modo que com os feitiços mágicos, ela lhe dirá o que acontece quando os PJs utilizam os poderes de um item mágico.

Personagens e itens mágicos: Para fazer funcionar um item mágico, o usuário deve segurá-lo ou usá-lo corretamente. Se o item também tiver algum poder especial que não esteja em efeito constantemente, o usuário terá de se concentrar neste efeito (por exemplo, um Guerreiro

com *espada +1*, feitiço *luz* 1/dia, deve se concentrar no feitiço *luz* para que ele funcione. A menos que a descrição do item diga o contrário, os itens só podem ser usados uma vez por round. Um personagem que esteja se concentrando no poder especial de um objeto não poderá fazer mais nada neste round.

Cargas: Não há limite para o número de vezes que a maioria dos itens mágicos pode ser usada. Entretanto, a descrição de alguns itens diz que eles possuem um certo número de cargas (especialmente as Hastes Mágicas). Cada vez que um personagem utiliza um destes itens mágicos, ele utiliza uma carga. Quando a última carga for usada, o item deixará de ser mágico. Não pode mais desempenhar nenhuma ação especial nem conceder bônus mágicos.

PJs nunca sabem quantas cargas há num item mágico. Em vez disso, você deve manter cuidadosamente anotado o número de vezes que esses itens são usados. Itens com cargas jamais podem ser recarregados.

Descrições dos itens mágicos:

Subtabela A - Espadas: Ao usar uma espada mágica, o jogador soma o bônus às jogadas de ataque e dano. Algunas espadas possuem ajustes específicos contra certos oponentes. As restrições relativas às armas normais quanto à classe dos personagens também se aplicam às armas mágicas. Por exemplo, um Clérigo não pode usar uma espada; logo, também não pode usar uma espada mágica.

Duas das espadas mencionadas podem lançar feitiços clericais. Leia estes feitiços para achar seus efeitos exatos. Cada efeito só pode ser usado uma vez por aventura (ou dia). Nenhuma meditação é necessária para conquistar a habilidade de lançar o feitiço. Se quiser, você pode adicionar outras habilidades em termos de feitiços às espadas, usando feitiços clericais ou de Mago.

Você pode selecionar o tamanho da espada (a maior parte das são espadas normais, mas curtas e de duas mãos também existem) ou escolhê-lo aleatoriamente.

Espadas Amaldiçoadas: Qualquer espada pode ser amaldiçoada! Após determinar o tipo específico da espada mágica encontrada, jogue 1d20 de novo. Se o resultado for de 1 a 3, coloque uma espada amaldiçoada no tesouro. Ela parecerá ser uma espada mágica até ser usada em combate mortal. Neste momento, a maldição será revelada.

Uma espada amaldiçoada faz o jogador subtrair 1 de todas as jogadas de ataque e dano feitas com ela. Uma vez tendo usado a espada amaldiçoada em batalha, o personagem não conseguirá jogá-la fora. Se ela for roubada ou vendida, o personagem será amaldiçoado com o desejo de recuperá-la. O personagem sempre usará esta arma em combate (DM, diga ao jogador que o personagem quer isto - sem discussões!). Só um PNJ de alto nível, Mago ou Clérigo, pode ajudar um personagem a se livrar da maldição. Após a maldição ser removida, a espada torna-se uma arma mágica, livre de maldições, do mesmo tipo.

Subtabela B - Outras Armas: Como as espadas mágicas, o número de bônus das demais armas mágicas é somado às jogadas de ataque e dano. Qualquer item pode ser amaldiçoado, mas outros tipos de armas apresentam menos chances de estarem amaldiçoados do que as espadas. Jogue 1d20. Se o resultado for 1 ou 2, a arma está amaldiçoada. Este encantamento funciona tal qual a maldição das espadas.

Aplicam-se as restrições relativas às armas normais. Como um Mago não pode usar uma funda, também não pode usar uma funda mágica.

Subtabela C - Armaduras e Escudos: Armaduras existem em vários formatos e tamanhos. Quanto melhor a armadura, menor a CA do usuário. Armaduras e escudos mágicos podem diminuir ainda mais este número. Quaisquer sinais positivos são bônus para a CA do usuário (lembre-se: bônus são subtraídos da CA). Armaduras mágicas têm metade do peso da armadura comum do mesmo tipo.

Subtabela D - Poções: Poções são usualmente encontradas em pequenos frascos de vidro, similares aos frascos de água benta. Cada poção tem aroma e sabor diferentes – mesmo duas poções com o mesmo efeito! A menos que estipulado o contrário, o efeito de uma poção dura 1d6+6 turnos. Só você, o DM, deve saber a duração exata e deve manter controle sobre isso quando ela for usada.

A poção deve ser bebida integralmente para que ocorra o efeito. Pode-se provar uma poção e assim descobrir seu tipo e usá-la mais tarde. Beber uma poção leva um round. Provar uma poção não diminui sua duração ou efeito.

Se um personagem ingere uma poção enquanto outra ainda está em efeito, ele fica doente e incapaz de fazer qualquer coisa (não é possível fazer jogada de proteção) por três turnos (1/2 hora). Nenhuma poção causa efeito. Uma poção de cura não tem duração; logo, um personagem pode beber outra poção no round seguinte sem ficar doente. Os tipos de poção são descritos na seção seguinte.

Diminuição: Quem bebe esta poção imediatamente diminui até 15 cm de altura e não conseguirá causar dano ao atacar criaturas maiores do que 30 cm. O usuário pode passar por pequenas fendas e tem 90% de chance de não ser visto se ficar imóvel. Esta poção anula a *poção de crescimento*.

PES: Esta poção tem o mesmo efeito do feitiço de Mago PES. O usuário é capaz de “ouvir” os pensamentos (se houver algum) de uma criatura que esteja numa extensão de 18 m. Para isso, concentra-se por um turno inteiro em uma direção. Ele poderá “ouvir” pensamentos através de 60 cm de rocha, mas uma fina camada de chumbo bloqueia o PES. Leia sobre o feitiço de Mago para maiores detalhes.

Forma Gasosa: Ao beber essa poção, o corpo do usuário torna-se uma nuvem de gás. Tudo que ele estiver carregando ou usando cai no chão. O usuário mantém o controle sobre seu corpo. Pode se mover através de pequenos buracos nas paredes, baús, etc. Criaturas ou personagens em forma gasosa não conseguem atacar, mas possuem CA -2 e não podem ser feridas por armas comuns.

Força Gigante: O usuário ganha a força de um gigante do gelo, porém a poção não terá efeito se o usuário estiver usando um item mágico que aumente sua força (como *luvas de força de Ogre*, por exemplo). De outra maneira, o usuário causa dano dobrado com qualquer arma e pode lançar pequenos rochedos (alcance: 18/39/60) causando 3d6 pontos de dano.

Crescimento: Esta poção faz quem a bebe crescer até o dobro do tamanho normal, aumentando temporariamente sua força (ela também dobra, até o máximo de 18) e lhe dando a habilidade de causar dano dobrado (duas vezes o resultado obtido) pelos ataques certeiros. Os pontos de vida do usuário não aumentam. Essa poção anula a *poção da diminuição*.

Cura: Como o feitiço clerical *curar ferimentos leves*, beber esta poção recupera 1d6+1 pontos de vida perdidos ou cura a paralisia de uma criatura.

Invisibilidade: Essa poção tem o mesmo efeito do feitiço de Mago *invisibilidade*. Quando um personagem fica invisível, todos os itens (mas não outras criaturas) que ele carrega e usa também se tornam invisíveis. Qualquer item invisível torna-se visível uma vez mais quando sai da posse do personagem (ao cair, ao ser guardado, etc). Ver o feitiço de Mago para maiores detalhes. O DM pode permitir que os participantes bebam pequenos goles dessa poção seis vezes, cada gole fazendo efeito por apenas 1 turno.

Levantação: Beber essa poção tem os mesmos efeitos que o feitiço de Mago *levitação*. O usuário pode mover-se para baixo ou para cima, no ar, sem nenhum suporte. Esta poção não permite ao usuário fazer movimentos laterais. Ele é capaz, no entanto, de levitar até o teto e mover-se

para os lados através de empurrões. Os movimentos (para cima e para baixo) ocorrem a uma proporção de 18 m por round. Leia o feitiço de Mago para maiores detalhes.

Veneno: Venenos parecem poções mágicas normais. Se qualquer quantidade desta poção for ingerida, mesmo um gole, o usuário deve ter sucesso numa jogada de proteção contra venenos ou morrerá! (Se você quiser, pode dizer que a poção, em vez de matar, causa uma determinada quantidade de dano, caso falhe a jogada de proteção.)

Subtabela E - Pergaminhos: Pergaminhos são pedaços de velhos papéis ou folhas vegetais onde um Mago, Elfo ou Clérigo de alto nível escreveu uma fórmula mágica. Para usar um pergaminho, deve haver luz suficiente para que o texto seja lido, em voz alta. Ele só pode ser utilizado uma vez. As palavras desaparecem ao serem pronunciadas. Um pergaminho de feitiço só pode ser lido por um Mago, Elfo ou Clérigo (dependendo do tipo de feitiço) mas pergaminhos de “proteção” ou mapas de tesouro podem ser lidos por qualquer pessoa.

Pergaminho de Feitiço: Estes pergaminhos podem ter um, dois ou três feitiços inscritos. Se houver mais de um feitiço no pergaminho, só o feitiço lançado desaparece quando lido. Pergaminhos de feitiço podem conter feitiços clericais ou de Mago. Para determinar qual o tipo, jogue 1d4.

Tipo de Feitiço no Pergaminho

Jogada d4	Tipo
1	Feitiço clerical
2-4	Feitiço de Mago

Feitiços de Mago são escritos numa linguagem mágica e não podem ser lidos até que um feitiço *ler magia* seja lançado. Pergaminhos clericais são escritos na Língua Comum, mas só Clérigos entendem como usar os feitiços.

Magos e Elfos não podem usar pergaminhos clericais, nem Clérigos podem ler os pergaminhos de Mago.

Você pode escolher os feitiços num pergaminho ou determiná-los aleatoriamente. Se optar pelo método aleatório, jogue 1d6 para cada feitiço existente no pergaminho e use a tabela abaixo para saber o nível do feitiço. Jogue, então, para determinar o feitiço exato, caso já não esteja mencionado, usando as listagens dos feitiços.

Nível do feitiço no Pergaminho

Resultado d6	Nível
1-3	1º
4-5	2º
6	3º

Número de feitiços no Pergaminho

Resultado d6	Número
1-3	1
4-5	2
6	3

Pergaminho Amaldiçoado: Infelizmente, quando algum texto de um pergaminho amaldiçoado é simplesmente visto, a vítima fica imediatamente amaldiçoada. Não é preciso ler! Você, o DM, deve criar cada maldição. Seguem exemplos de algumas maldições comuns:

1– O leitor vira um sapo (ou outro animal infensivo).

2– Um monstro errante do mesmo nível que o leitor aparece e ataca o leitor de surpresa (ataque livre com bônus).

3– Um item mágico possuído pelo leitor desaparece (escolhido ou determinado aleatoriamente pelo DM).

4– O leitor perde um nível de experiência, como se atingido por um Wight. (Você deve jogar novamente para um personagem de 1º nível para

evitar “morte instantânea” injusta);

5– O atributo principal do leitor deve ser determinado novamente;

6– Ferimentos levam o dobro do tempo para serem curados e feitiços de cura restauram apenas metade da quantidade normal.

Só um feitiço *remover maldição* pode anular uma maldição desta natureza. Porém, você pode permitir que um personagem seja curado por um Mago ou Clérigo PNJ de alto nível. Ele pede em troca que o personagem conclua uma aventura especial ou que execute uma tarefa nobre, mas difícil.

Pergaminho de Proteção: Pergaminhos de proteção podem ser lidos e usados por qualquer classe. Ao serem lidos, criam um círculo de proteção de 3 m, que se move com o personagem que estiver no centro dele. Ele impede que as criaturas indicadas penetrem nesta área, mas não impede ataques com feitiços ou projéteis. O círculo será quebrado se o protegido atacar uma das criaturas mencionadas em combate corpo-a-corpo.

Proteção contra Licantropos: Ao ser lido, este pergaminho protege todos aqueles que estiverem dentro do círculo contra um número variado de licantropos durante seis turnos. O número de licantropos envolvidos varia de acordo com seu tipo, como segue:

Homens-ratos	1d10
Lobisomens, Homens-Javalis	1d8
Homens-Tigres, Homens-Ursos	1d4

Proteção Contra Magia: Este pergaminho cria um círculo de proteção (num raio de 3 m) em volta do leitor. Nenhum feitiço ou efeitos de feitiço (incluindo os produzidos por itens) consegue entrar ou sair do círculo. O efeito dura 1d4 turnos e se move com o leitor.

Proteção Contra Mortos-Vivos: Quando lido, este pergaminho protege todos aqueles que estiverem dentro do círculo contra um número variável de mortos-vivos durante seis turnos. O número de mortos-vivos envolvidos depende do tipo, como segue:

Esqueletos, Zumbis, Ghouls	2d12
Wights, Wraiths, Múmias	2d6
Espectros (ou mais fortes)	1d6

Mapa do Tesouro: O DM deve fazer um mapa do tesouro para os PJs acharem. Este mapa mostra a localização de um tesouro em alguma dungeon. O DM deve escolher uma combinação de tesouros que iguale o valor total indicado. Estes tesouros devem ser guardados por monstros. Às vezes, os mapas estão apenas parcialmente completos ou escritos na forma de charadas. Alguns só serão compreendidos se utilizado o feitiço *ler línguas*.

Subtabela F - Anéis: Um anel mágico deve ser usado num dedo, para que funcione. Um anel também pode ser carregado e colocado quando desejado. Somente um anel mágico pode ser usado em cada mão. Se um personagem usar mais do que isso, nenhum dos anéis funcionará, com exceção de um *anel de fraqueza* ou *amaldiçoado* (ver abaixo). Qualquer anel pode ser usado por qualquer classe de personagem.

Anel Amaldiçoado: O usuário de um *anel amaldiçoado* tem penalidade de -1 em todas as jogadas de proteção. Como o anel não emana maldade, o usuário não saberá que ele é maldito. Uma vez posto no dedo, esse anel não pode ser tirado só pela vontade, a menos que um Clérigo de alto nível ajude.

Controle de Animal: O usuário deste anel é capaz de comandar 1d6 animais normais (ou 1 gigantesco). Os animais não têm direito à jogada de proteção. O anel é incapaz de controlar raças de animais inteligentes ou monstros fantásticos ou mágicos. O usuário deve estar apto a ver o(s) animal(is) para o controle acontecer. Este controle dura enquanto o usuário se concentrar no animal, sem se mover ou lutar. Ao acabar a concentração, os animais estão livres para atacar seu controlador ou fugir

(jogue reações com penalidade de -1 na jogada). Este anel pode ser usado apenas 1 vez por turno.

Resistência ao Fogo: O usuário deste anel não é ferido por chamas normais. Ele ganha um bônus de +2 em todas as jogadas de proteção contra feitiços ligados ao fogo e contra baforadas do Dragão Vermelho. Além disso, o DM deve subtrair 1 ponto de cada dado de dano por fogo do usuário (com um dano mínimo de 1 ponto por dado lançado para determinar o dano).

Invisibilidade: O usuário fica invisível enquanto o anel estiver no dedo. Se o usuário atacar ou lançar feitiços, ele se torna visível. Ele só pode ficar invisível 1 vez por turno.

Proteção +1: Esse anel melhora a Classe de Armadura do usuário em um ponto. Por exemplo, um Mago sem armadura (CA 9) teria CA 8 ao usar o anel. Este item também dá bônus de +1 às jogadas de proteção do usuário.

Telecinesia: O usuário torna-se capaz de mover lentamente objetos inanimados que pesem até 1,000 kg apenas com sua concentração. Ele pode fazê-lo dentro de 15 m de alcance.

Andar Sobre a Água: Alguém com esse anel pode andar sobre a água (rio, mar, etc.) e não afundar.

Fraqueza: Quando o usuário coloca esse anel, torna-se mais fraco; seu valor de força passa a ser 3 em 1d6 rounds. O usuário não consegue tirar esse anel. O anel somente poderá ser retirado com a ajuda de um Clérigo de alto nível.

Subtabela G - Hastes, Bastões e Cajados: Uma Haste é um bastone-te fino e suave, medindo cerca de 45 cm. Bastões são similares, mas têm 90 cm de comprimento; os cajados têm 5 cm de diâmetro e 1,80 m de comprimento. Hastes só podem ser usadas por Magos e Elfos e bastões só podem ser usados por Clérigos. Uma haste contém 1d10 cargas quando encontrada. Cada item é descrito abaixo:

Haste Detectora de Inimigos: Quando uma carga é usada, o item faz todos os inimigos dentro de uma distância de 18 m (mesmo aqueles escondidos ou invisíveis) brilharem como o fogo.

Haste Detectora de Magia: Ao utilizar-se uma carga, este item faz qualquer objeto mágico numa extensão de 6 m brilhar. Se o item não puder ser visto normalmente (se estiver dentro de um baú trancado, por exemplo), o brilho não poderá ser visto.

Haste Paralisadora: Esta haste projeta um raio em formato de cone quando uma carga é usada. O raio tem 18 m de comprimento e 9 m de largura na extremidade. Qualquer criatura pega pelo raio deve fazer jogada de proteção contra hastes ou ficará paralisada por seis turnos.

Haste Detectora de Portas Secretas: Esta haste aponta todas as portas secretas numa extensão de 6 m, uma cada vez, ao custo de 1 carga para cada porta secreta descoberta.

Haste Detectora de Armadilhas: Essa haste aponta todas as armadilhas num raio de 6 m, uma de cada vez, ao custo de uma carga por armadilha descoberta.

Cajado da Cura: Este item cura 1d6+1 pontos de dano por uso. Só poderá ser utilizado uma vez por dia em cada pessoa, mas cura qualquer número de pessoas uma vez por dia. Não usa cargas.

Cajado do Ataque: Esta arma causa 2d6 pontos de dano por carga se o ataque for bem-sucedido. Só 1 carga pode ser usada por golpe.

Cajado Serpente: Este cajado mágico é um cajado +1. Causa 1d6+1 pontos de dano por golpe. Mediante comando, transforma-se numa serpente (CA 5, dado de vida 3, pontos de vida 20, movimentação 18 m por turno, 6 m por round) e se enrola à volta da criatura atingida. O comando deve ser pronunciado quando o alvo for atingido. A vítima pode fazer jogada de proteção contra feitiços para evitar ser enrolada pela serpente. Qualquer vítima de tamanho igual ou menor do que o homem

fica presa, indefesa, durante 14 turnos (a menos que o dono ordene que a serpente liberte sua presa antes desse tempo). Criaturas maiores não podem ser enroladas.

Quando livre, a serpente rasteja de volta ao dono e torna-se novamente um cajado, totalmente ferida quando isto acontece. Caso seja morta como serpente, não voltará a ser cajado e perde todas as suas propriedades mágicas. Este item não usa cargas.

Bastão Cancelador: Esse bastão é utilizável por qualquer personagem. Só funciona uma vez. Drena um item mágico que tocar, tornando este item um item normal para sempre. O alvo é atacado como tendo CA 9. O DM pode ajustar a CA de um item se ele estiver sendo usado em combate (quando se tenta atingir uma espada, por exemplo).

Subtabela H - Itens Mágicos Diversos: Cada um destes itens é especial e totalmente descrito abaixo.

Sacola Devoradora: Esse item lembra uma sacola normal, mas qualquer coisa colocada nela desaparece. Pode-se colocar as mãos dentro dela e achar o conteúdo através do tato – se os objetos ainda estiverem ali! Se não forem removidos dentro de 1d6+6 turnos, serão perdidos para sempre. A sacola não atinge criaturas vivas, a menos que todo o corpo da criatura seja colocado na sacola. É impossível fazer isto, exceto com criaturas muito pequenas.

Sacola Guardiã: Lembra uma sacola normal, mas tudo o que for colocado nela desaparece. Qualquer pessoa pode colocar as mãos nela e achar os objetos pelo tato. A sacola na verdade guarda tesouros de até 10.000 mos de peso, mas só pesa 600 mos quando cheia. Um item a ser posto na sacola não pode medir mais de 3x1,5x0,3 m. Itens maiores não cabem nela.

Botas da Levitação: O usuário pode levitar (como se usasse o feitiço de Mago). Não há limite de duração.

Bola de Cristal: Este item só pode ser usado por Magos ou Elfos. Seu dono pode olhar dentro dela e ver qualquer lugar ou objeto que deseje. Funciona três vezes por dia e a imagem dura apenas 1 turno. Feitiços não podem ser lançados através da bola de cristal. Quanto mais familiar forem os objetos e áreas a serem observados, mais clara será a imagem.

Botas Élficas: O usuário destas botas pode mover-se em silêncio quase total (jogue 1d10; ouvido apenas com resultado 1).

Manto Élfico: Quem veste esse manto fica quase invisível (jogue 1d6;

visto apenas com resultado 1). O usuário fica visível se atacar ou lançar feitiço e não pode se tornar invisível de novo durante 1 turno inteiro.

Luvas de Força de Ogre: Estas luvas dão ao usuário valor de força 18, ganhando todos os bônus normais. Se o usuário não estiver usando armas em combate, ele pode atacar com um punho a cada round, causando 1d4 pontos de dano e ganhando +3 nas jogadas de ataque (somente).

Elmo da Mudança de Alinhamento: Este item parece um elmo de fantasia. Ao ser colocado, ele imediatamente muda o alinhamento do usuário (o DM deve determinar aleatoriamente o novo alinhamento). Esse objeto só pode ser removido pelo feitiço *remover maldição*. O usuário resiste à remoção. Uma vez removido o elmo, o alinhamento original do usuário retorna. O DM pode permitir ao personagem remover esse elmo através da execução de uma tarefa ou aventura especiais.

Elmo da Telepatia: Este item parece um elmo de fantasia. O usuário deste objeto é capaz de enviar mensagens, pelo simples pensamento, a qualquer criatura que esteja a uma distância de 27 m. A criatura, recebendo a mensagem, entende seu conteúdo (e pode se recusar a responder). O usuário também pode ler os pensamentos de qualquer ser vivo no alcance. Para que o elmo funcione, o usuário deve se concentrar na criatura, sem se mover ou atacar. Se a criatura falhar numa jogada de proteção contra feitiços (ou permitir a leitura de seus pensamentos), o usuário entenderá os pensamentos da criatura.

Medalhão de PES: Este medalhão mágico é preso a um cordão para ser usado em volta do pescoço. Concentrando-se por um round, o usuário pode ler os pensamentos de qualquer criatura numa extensão de 9 m. O usuário pode se mover normalmente, mas não pode lutar ou lançar feitiços enquanto se concentra. O DM deve jogar 1d6 cada vez que esse item é usado; isto não funciona adequadamente quanto o resultado é 1! Ao contrário, espalhará os pensamentos do usuário a todo mundo à volta (9 m)! O DM pode permitir jogada de proteção contra feitiços para evitar que os pensamentos de uma criatura sejam lidos pelo medalhão.

Corda Escaladora: Esta corda longa, com 15 m de comprimento, é fina e muito forte e escala em qualquer direção ordenada pelo dono. Ela pode se agarrar a qualquer superfície proeminente e pode suportar até 10.000 mos de peso.



CRÍANDO UMA DUNGEON

Uma dungeon é um grupo de salas ligadas por corredores. Pode ser uma caverna, mina abandonada ou cripta. Pode ser um templo antigo, o calabouço de um castelo esquecido, ou qualquer coisa que você imagine – desde que esteja cheia de monstros e tesouros!

Mas fazer uma dungeon é muito mais do que desenhar um mapa e preencher as salas. Boas dungeons são cuidadosamente planejadas. Existe uma razão para sua existência. Todos os “quebra-cabeças”, monstros e armadilhas juntam-se e demonstram esta razão.

Pode parecer difícil construir uma dungeon assim, mas não é. Basta seguir estas instruções passo a passo:

1. Escolha um cenário: O cenário é a idéia ou tema que dá aos PJs motivo para explorar a dungeon. Por exemplo, um curioso sábio contrata os PJs desejando que mapeiem uma caverna inexplorada. Talvez o comandante do exército mande os PJs investigarem o posto avançado inimigo. O Rei pode pedir-lhes que resgatem a princesa seqüestrada.

Tudo na dungeon deve se encaixar no cenário de maneira lógica. Isto tornará a aventura mais divertida e interessante.

2. Decida o local: Você deve escolher qual o tipo de dungeon adequado ao cenário: uma caverna, uma mina abandonada, um calabouço do castelo ou qualquer outro local que sirva ao seu propósito. Não comece a desenhar o mapa ainda. Só decida o local a ser utilizado.

3. Selecione monstros especiais: Baseado no cenário, escolha alguns monstros especiais para habitar a dungeon. Se o cenário sugere uma inteligência maligna perseguindo os PJs, tenha certeza de selecionar este monstro e seus mais fortes aliados. Monstros especiais devem ser de 2 a 4 níveis acima dos PJs, dependendo da dificuldade que você deseje criar na dungeon.

4. Desenhe o Mapa: Agora, use lápis e papel quadriculado para desenhar o mapa da sua dungeon. O primeiro passo é escolher uma escala. Geralmente, a escala é um quadrado equivalente a 1,5 m. Se isso não lhe der muito espaço, use um quadrado equivalente a 3 m ou qualquer escala que prefira.

Em seguida, desenhe o formato externo da dungeon. Preencha o interior com salas e conecte-as por meio de corredores. Este é um mapa de uma dungeon de primeiro nível. Desenhe níveis separados em folhas separadas de papel.

Quando você desenhar um mapa, indique como os PJs passam de nível para nível. Os níveis podem ser ligados por escadas, rampas, ladeiras, etc. Certifique-se de que eles estejam alinhados de um nível ao outro.

5. Preencha a dungeon: Coloque todos os monstros especiais nas suas salas ou áreas. Depois jogue 1d6 para os demais aposentos e consulte a Tabela de Conteúdo a seguir:

Tabela de Conteúdo das Salas

Jogada d6	Conteúdo	Tesouro
1-2	Vazia	Chance se 10%
3	Armadilha	Chance de 35%
4-5	Monstro	Chance de 50%
6	Especial	Nenhum

No início, você deve colocar monstros, armadilhas e itens especiais aleatoriamente. Depois que dominar a colocação aleatória, você poderá ajustar os conteúdos das salas de modo a se encaixarem melhor no seu cenário.

Tesouro: Quando houver chance de tesouro, jogue d%. Se o resultado for igual ou menor que a chance listada, a sala contém tesouro.

Quando você estiver preenchendo a dungeon, tente guiar-se

pelas jogadas na tabela de Conteúdo das Salas. Se ela disser que não existe tesouro, não existe nenhum tesouro. Mesmo que você tenha um monstro que possa ter tesouro ali, a tabela de Conteúdo das Salas é o resultado que vale.

Além disso, se a tabela de Conteúdo das Salas disser que existe tesouro num aposento que contém um monstro e a descrição do monstro indicar que ele possui tesouro no seu covil, então este aposento é o covil da criatura e deve ter este tesouro. Deve também ter tantos monstros quanto os normalmente encontrados no covil, de acordo com a descrição do monstro.

Caso esta tabela diga para colocar tesouros numa sala sem monstros, use a tabela de Tesouros Aleatórios do capítulo “Tesouros” para determinar o tipo de tesouro contido na sala.

Armadilhas: Uma armadilha é qualquer mecanismo construído para ferir, atrasar ou confundir intrusos. Armadilhas podem estar ocultas em todo lugar: numa porta, numa parede, num teto, numa mesa, num baú, numa moeda, numa arma e até num animal.

Quando estiver preenchendo sua dungeon, você pode usar a tabela de Conteúdo das Salas e colocar armadilhas ao acaso. Mas sempre selecione cuidadosamente o tipo de mecanismo adequado para seu cenário. Tente não usar armadilhas que matem os PJs com um único golpe fatal (especialmente se os jogadores ainda estão aprendendo o jogo).

Ao utilizar uma armadilha, leve em consideração a experiência dos jogadores e o nível dos seus personagens. Eis aqui alguns exemplos de armadilhas:

Lâmina: Uma lâmina se ergue, desce ou sai da parede causando 1d6 pontos decano em qualquer um que atinja. Deve ser feita uma jogada de proteção contra parálisia para se esquivar da lâmina e não sofrer dano.

Dardo: Um pequeno dardo é atirado, atingindo uma pessoa no caminho. As vítimas fazem jogada de proteção contra veneno ou sofrem 1d4 pontos de dano, passando mal e nada podendo fazer por três turnos.

Explosão: Alguma coisa explode, causando 1d6 pontos de dano a todos que estiverem num raio de 3 m. As vítimas bem-sucedidas na jogada de proteção contra Baforada de Dragão sofrem meio dano.

Itens que caem: um bloco (ou pedra) cai quando algo é tocado (ou aleatoriamente), atingindo alguém. A vítima pode fazer jogada de proteção contra Hastes para sair do caminho ou sofrerá 1d4 pontos de dano.

Ilusão: algo estranho acontece (mas não de verdade; veja o feitiço de Mago *força ilusória*) e os personagens fogem assustados (a ilusão pode ainda ter outros efeitos, como indicar uma pista falsa, atrair os personagens em direção a uma outra armadilha, etc.)

Luz: uma luz brilhante é irradiada. Todos os que a vêem devem fazer jogada de proteção bem-sucedida contra feitiço ou ficarão cegos por 1d4 rounds.

Fosso: um pequeno fecho se movimenta e uma armadilha escondida numa porta se abre debaixo do alvo. Os alvos sofrem 1 ponto de dano por queda e devem subir para sair do fosso.

Veneno: o personagem foi tocado por uma substância pegajosa – um veneno de contato! O veneno faz com que o alvo fique extremamente doente por três dias, período durante o qual sua movimentação reduz-se à metade e ele sofre uma penalidade de -2 em suas jogadas de ataque e proteção. Os alvos podem fazer jogada de proteção bem-sucedida contra veneno para sofrerem apenas 1 ponto de dano e evitarem a doença.

Para criar sua própria armadilha, decida o que quer alcançar com ela. A maioria apenas atrasa o grupo, confundem-no ou forçam

o gasto de suprimentos.

Depois, defina o efeito que ocorre quando a armadilha é ativada (caí o teto, uma agulha envenenada pica os PJs, entra gás na sala, etc). Se o mecanismo causa dano, decida quanto. Pode ser uma jogada de dados ou um valor fixo, mas a armadilha não deve fazer dano suficiente para matar um PJ sadio.

Finalmente, decida que tipo de jogada de proteção os personagens têm de fazer para diminuir ou evitar os efeitos (veja as regras para jogada de proteção). Armadilhas que não permitam proteções devem ser muito raras.

Itens especiais: Um item especial é qualquer coisa incomum que você coloque na dungeon. Como uma armadilha, você pode distribuí-los ao acaso, mas deve selecionar que tipo vai utilizar. Itens especiais não devem ser causadores de encontros ou de dano, mas podem aumentar a chance destas coisas acontecerem.

Seguem alguns exemplos destes objetos:

Alarme: Os PJs ativam um alarme que soa pela dungeon. Jogue monstros errantes todos os turnos, em vez de “turno sim, turno não”.

Mudança no mapa: um parede muda de lugar após a passagem do grupo, eliminando a saída. Eles devem procurar um outro caminho para sair da dungeon. A parede volta ao lugar original após um tempo (um turno, uma hora, um dia).

Movimentação: o aposento (ou escadas, portas, um item) se movimenta (vira-se, cai, fecha-se, ergue-se) de modo inesperado. A movimentação pode ser detida se uma jogada de surpresa (frequentemente com uma penalidade) demonstrar que o grupo reage rápido o suficiente para evitá-la.

Poça: a água mágica possui um efeito estranho se tocada (ou bebida ou borrifada em alguém ou alguma coisa) como curar, causar dano, mudar Pontos de Habilidade, mudar o alinhamento, tomar algo mágico por um tempo, etc.

Som: A sala grita quando os PJs atravessam a porta. Nada ocorre como resultado.

Sala Mutante: Quando os PJs entram no aposento, ele gira 90 graus, de modo que a porta agora abre para um corredor diferente daquele pelo qual eles vieram. Os PJs devem fazer jogada de proteção bem-sucedida contra feitiços para perceber esta movimentação.

Estátua: uma grande estátua representando uma pessoa, monstro ou “engenhoca” (quase tudo o que você puder imaginar) é encontrada. Ela pode ser valiosa, mágica, pesada demais para ser movida, estar viva, solitária e querendo falar (talvez um mentiroso), cobrindo uma armadilha, um tesouro, etc.

Transporte: pode ser uma armadilha numa porta que dá para cima ou para baixo, escadas secretas, elevador, uma porta mágica para um lugar qualquer, etc.

Para criar seu próprio item especial, decida o que de peculiar ou incomum acontecerá quando os PJs cruzarem a porta (ou corredor). A única exigência é que ele se encaixe no cenário.

6. Adicione os detalhes: Após preencher as salas, faça notas do tipo de coisas que os PJs irão ver, sentir o cheiro, ouvir, etc, ao passarem ou entrarem no aposento. Geralmente, um ou dois detalhes por sala são suficientes.

7. Faça uma lista de monstros errantes: Pegue dez monstros que os PJs podem encontrar andando pela dungeon. Tente escolher criaturas dois níveis superiores ou inferiores aos seus PJs. Marque cada um com números de 1 a 10. Quando houver encontro com um monstro errante na sequência normal do turno, jogue 1d10 para ver com qual monstro o encontra.

Alternativamente, você pode usar também as tabelas de Monstros Errantes contidas no livro de regras. Escolha a tabela que se adeque

ao nível da dungeon na qual seus PJs se encontram ou que está sendo preenchida por você.

Jogue 1d20 para determinar o monstro. Caso o monstro não se adeque ao seu cenário, jogue novamente (ou escolha um outro monstro). Para ver quantos monstros existem, jogue o dado indicado. Consulte a descrição do monstro no livro de regras para ver quantos Dados de Vida eles possuem, determinando então seus pontos de vida normalmente.

Dicas para o DM

Você sabe como criar PNJs para si mesmo e PJs para seus jogadores. O combate e a movimentação são assuntos que você já domina. Agora você sabe inclusive como criar suas próprias dungeons para jogar. Está na hora, então, de jogar!

Mas como se tornar um bom DM, um DM com o qual os jogadores gostem de se aventurar e que também goste de jogar? Bem, não há nada que a experiência não possa lhe ensinar. Jogue algumas partidas para experimentar. Não deixe que os jogadores conduzam o jogo, mas ouça seus conselhos à medida que o jogo se desenvola.

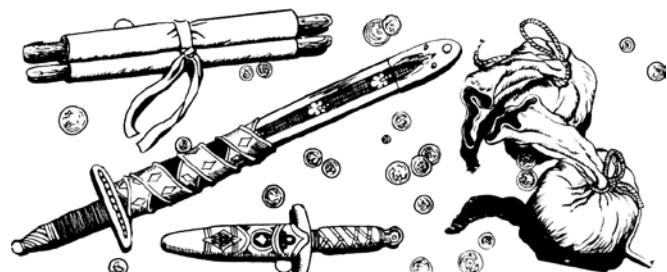
Aqui vão algumas dicas finais:

Seja justo: Seja justo com seus jogadores. Se você os golpeia com armadilhas insolúveis e monstros imbatíveis, eles não se divertirão muito. Além disso, se os dados estiverem vencendo o jogo, não os utilize – tome algumas decisões por conta própria para salvar o grupo ou melhorar as coisas. Lembre-se: é sua campanha. É claro que o outro lado da moeda também é verdadeiro – seja justo consigo mesmo. Não deixe que os PJs levem a melhor em tudo em sua campanha. Certifique-se de que eles enfrentarão desafios também.

Equilibre os desafios: Tente equilibrar a situação que você apresenta em relação ao poder de seu grupo. Os jogadores ficam frustrados quando são constantemente vencidos por monstros poderosos. Todavia, eles tornam-se aborrecidos com aventuras contra criaturazinhas que não representam nenhum desafio. Se seus jogadores gostam de mistérios, tente incluir enigmas para serem solucionados. Se eles gostarem de elaborar mapas, mande-os para intrincados labirintos. Se apreciarem cavalheirismo, deixe que resgatem uma ou duas princesas!

Equilibre também as recompensas e os desafios. Se os PJs conseguirem destruir um inimigo que é muito mais forte do que eles, eles devem ser recompensados com muito ouro e tesouros mágicos. Entretanto, não se deve conceder nada a eles quando matarem feras menores, que possivelmente não podem lhes fazer mal algum.

Divirta-se: Lembre-se que acima de todas as regras, páginas de mapas e tabelas e por trás da ilusão de um brilhante mundo de fantasia, o DUNGEONS & DRAGONS é apenas um jogo. É feito para que você e seus amigos se reúnam e divirtam-se. Mantenha a tônica da diversão no jogo!



GLOSSÁRIO

Alcance: Distância máxima na qual um ataque pode ser feito ou um feitiço lançado; medida de distância (curto, médio, longo).

Alinhamento: O código de comportamento dos monstros e personagens.

Carga(1): Energia mágica necessária para usar uma vez uma haste.

Carga(2): Efeito do peso do equipamento e dos tesouros levados pelo personagem.

Chave: A descrição (para o DM) de uma dungeon e do que é encontrado dentro dela; também a explicação dos símbolos num mapa.

Classe de Armadura: A armadura usada por um personagem ou a proteção natural de um monstro contra ataques.

Classe, personagem: O tipo de personagem (geralmente sua profissão ou raça).

Cobertura: Tudo, menos um escudo, que alguém usa para se proteger de projéteis.

Combate a Distância: Ataques usando armas de disparo ou arremesso a mais de 1,5 m de distância.

Concentração: Resultado da fixação de toda a atenção de um personagem num único objeto ou ação; ele é incapaz de fazer outra coisa qualquer; distrações quebram sua concentração.

Corpo-a-Corpo: Combate no qual os Guerreiros ficam ao alcance dos braços (um metro e meio) usando os punhos, armas manuais ou garras e dentes.

Covil: A casa ou ninho de um monstro.

D# (d4, d6, d8, d10, d12, d20, d%): Símbolo que mostra o número de lados num tipo de dado; um código de dado.

Dado de Vida (DV): O número e tipo de dado jogado para saber quantos pontos de vida de um monstro.

Dano: Jogada para decidir quantos pontos de vida são perdidos.

Dungeon Master (DM): Narrador que cria a dungeon e os monstros; jogador que conduz o jogo.

Dungeon: Onde se aventuram os personagens; geralmente em ruínas subterrâneas.

Duração: Tempo que dura um efeito.

Efeito: A área, objetos e criaturas num espaço atingidos por um feitiço ou ataque.

Encantada: Qualquer criatura que é magicamente *invocada*, *animada* ou *controlada* (como no feitiço encantamento) ou uma criatura que só pode ser ferida por armas mágicas. Criaturas que podem ser feridas por armas de prata não são encantadas.

Encontro: Intereração entre personagens jogadores e monstros ou PNJs.

Evasão: Ato de fugir de um monstro ou grupo.

Fugir: Processo de deixar uma área ou batalha à velocidade máxima.

Infravisão: A habilidade de ver no escuro.

Intermediador: O jogador que diz ao DM o que o grupo quer fazer, baseado no que os demais jogadores dizem a ele.

Jogada de Ataque: Menor número necessário para se atingir um oponente.

Jogada de Proteção (proteção): Chance de um personagem (por esquiva, sorte, força de vontade, etc.) evitar ou diminuir efeitos prejudiciais causados por certos tipos de ataque.

Lançador: Qualquer Mago, Clérigo, Elfo ou monstro que lança um feitiço.

Mercenário: Aventureiro PNJ a serviço de um personagem jogador.

Moedas (mos): Unidade de peso.

Moral: Medida da coragem, lealdade e destemor; desejo de lutar ou fugir.

Nível da Dungeon: Quão abaixo da superfície está a sala ou área; também indica a crueldade dos monstros encontrados ali. Quanto maior for o nível da dungeon, maiores serão os desafios.

Nível de experiência: Medida do poder e habilidade de um personagem.

Nível de Feitiço: Medida da dificuldade e poder de um feitiço.

Nível de Personagem: Ver experiência.

Nível do Monstro: Medida da periculosidade do monstro, geralmente igual ao seu Dado de Vida.

p.a.: Peça de platina. 1 p.a. vale 2 peças de ouro.

p.e.: Peças de cobre. 10 p.e.s valem 1 peça de prata.

p.e.: Peça de Electro. 2 p.e.s valem uma peça de ouro.

p.o.: Peça de ouro. É a unidade básica de dinheiro no jogo.

p.p.: Peça de prata. 10 p.p.s valem uma peça de ouro.

Personagem Jogador (PJ): Personagem controlado por um jogador.

Personagem Não-Jogador (PNJ): Qualquer personagem interpretado pelo DM.

Pontos de Vida (p.v.): Quantidade de dano que um personagem ou monstro pode receber antes de morrer.

Porta Secreta: Porta que está escondida ou disfarçada; uma porta difícil de encontrar.

Recuar: Processo de recuar lentamente enquanto se luta.

Semi-humano: Uma criatura humanóide que também é um personagem.

THAC0: “To Hit Armor Class 0” (Para Acertar Classe de Armadura 0, em inglês): Sistema opcional para achar a jogada de ataque.

Transformar: Habilidade do Clérigo, pelo poder de sua fé, de afastar monstros mortos-vivos.

Virote: Tipo de flecha disparado de uma besta (também chamado dardo).

ABREVIATURAS

Al: Alinhamento

An: Anão

C: Clérigo

CA: Classe de Armadura

Car: Carisma

Con: Constituição

D: tipo de dado

Des: Destreza

DM: Dungeon Master

Dn: Dano

DV: Dados de Vida

E: Elfo

For: Força

G: Guerreiro

H: Halfling

HN: Homem Normal

Int: Inteligência

L: Ladrão

M: Mago

Ml: Moral

Mv: Movimentação

Nº: Número de Aparição

Nº At.: Número de ataques

p.a.: Peças de platina

p.e.: Peça de cobre

p.e.: Peça de electro

p.o.: Peça de ouro

p.p.: Peças de prata

p.v.: Pontos de vida

PJ: Personagem jogador

PNJ: Personagem Não-Jogador

Proteção: Jogada de Proteção Classe & Nível

Sab: Sabedoria

XP: Pontos de experiência

Tabelas dos Monstros Errantes

Dungeon nível 1

Resultado d20	Monstro	Número
1	Morcego Gigante	1d3
2	Besouro do Fogo	1d6
3	Ghoul	1d2
4-5	Goblin	1d6
6	Gnoll	1d3
7	Gnomo	1d6
8	Hobgoblin	1d6
9-10	Kobold	2d6
11	Homem-Lagarto	1d3
12	Grupo PNJ	1 grupo
13-14	Orc	1d6
15-16	Esqueleto	1d10
17	Serpente Corredora	1d2
18	Aranha Caranguejeira	1d2
19	Stirge	1d8
20	Zumbi	1d3

Dungeon nível 2

Resultado d20	Monstro	Número
1	Besouro do Óleo	1d6
2	Rastejadora	1
3	Ghoul	1d4
4-5	Gnoll	1d4
6	Goblin	2d4
7	Limo Cinzento	1
8	Harpia	1
9-10	Hobgoblin	1d6
11	Homem-Lagarto	1d6
12	Grupo PNJ	1 grupo
13-14	Orc	1d10
15	Esqueleto	2d6
16	Cobra, Víbora do fosso	1d6
17	Aranha, Viúva negra	1
18	Wight	1
19-20	Zumbi	1d6

Dungeon nível 4

Resultado d20	Monstro	Número
1	Besouro, Tigre	1d4
2-3	Bugbear	1d6
4	Rastejadora	1d3
5	Doppleganger	1d2
6-7	Gárgula	1d3
8	Cubo Gelatinoso	1
9	Harpia,	1d3
10-11	Licantropo, Homem-rato	1d6
12	Medusa	1
13	Grupo PNJ	1 grupo
14	Geléia Ocre	1
15-16	Ogre	1d3
17	Sombra	1d4
18	Cobra, Gigante Sibilante	1d4
19	Aranha, Tarântula	1
20	Wight	1d3

Dungeon níveis 4 e 5

Resultado d20	Monstro	Número
1	Basilisk	1
2	Bugbear	2d4
3	Cockatrice	1d2
4	Fera Sombria	1
5	Gárgula	1d4+1
6	Gigante, Colina	1
7	Harpia	1d4+1
8	Cão do Inferno (3-5 DV)	1d4
9	Hidra (de 5 cabeças)	1
10	Sanguessuga Gigante	1
11	Licantropo, Lobisomem	1d4
12	Medusa	1d2
13	Múmia	1d3
14	Grupo PNJ	1 grupo
15	Geléia Ocre	1
16	Rhagodessa	1d3
17	Monstro Ferrugem	1d2
18	Escorpião Gigante	1d3
19	Troll	1d2
20	Wraith	1d2

Dungeon níveis 6 e 7

Resultado d20	Monstro	Número
1	Basilisk	1d3
2	Cockatrice	1d3
3	Gigante, Colina	1d2
4	Gigante, Pedra	1d2
5	Gorgon	1
6	Cão do Inferno (5-7 DV)	1d4
7	Hidra (de 6-8 cabeças)	1
8	Licantropo, Homem-Tigre	1d3
9	Manticore	1
10	Minotauro	1d4
11	Múmia	1d4
12	Grupo PNJ	1 grupo
13	Geléia Ocre	1
14	Ogre	2d4
15	Monstro Ferrugem	2d2
16	Espírito	1d3
17	Aranha, Tarântula	1d3
18	Troll	1d4+1
19	Vampiro	1
20	Wyvern	1

DUNGEONS & DRAGONS

Ficha do Personagem