

## Guerreiro:

Um Guerreiro é um ser humano treinado 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 frequência 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 ideia 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 interpretem conhecer o funcionamento da Sequência de Combate. O DM deve explicar cada etapa da Sequência 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-los 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 frequência 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 perícia 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.

## Mago:

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 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.

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.

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**

Pontos de Nível	Título	1	2	3	4	5
Médium	Vidente	Conjurador	Mago	Encantador	Experiência	0
2.500	5.000	10.000	20.000	Dados de Vida	1d4	2d4
3d4	4d4	5d4	<b>Tabela de Jogadas de Proteção dos Magos</b>			
Proteção Contra Raio Mortal ou Veneno						
Hastes Mágicas						
Paralisia ou Petrificação						
Baforada de Dragão						
Bastões/Cajados/Feitiços						
Níveis/Feitiço	1	2	3	4	5	6
1----	2----	2 1----	2 2----	2 2 4--	Níveis 1-5	
13	14	13	16	15		