

# Old Dragon

AVENTURAS CLÁSSICAS DE FANTASIA



L I V R O I

• REGRAS BÁSICAS •

## LIVRO I • REGRAS BÁSICAS

# RESPONDA AO CHAMADO DA AVENTURA!

Pegue a sua espada, vista a sua armadura e mude sua vida para sempre.

Viva aventuras fantásticas junto a seus amigos, lutando contra vilões tenebrosos e enfrentando as criaturas mais terríveis em masmorras cheias de tesouros.

Old Dragon é um dos RPG com mais tradição do Brasil, um jogo onde você e seus amigos são personagens heroicos num mundo de fantasia. Cada jogador será um herói disposto a tudo para responder o chamado da aventura... lutando por fama, glória e, claro, o tesouro!

Old Dragon 2, e agora numa versão ampliada e revisada, com livros acessíveis e acabamento de luxo.

Este livro traz ainda:

- ◆ *Regras completas e simples com todas as informações que você precisa para começar no mundo do RPG.*
- ◆ *Doze Classes e Especializações diferentes para viver sua aventura: seja um Bárbaro poderoso, um Ranger patrulheiro, um Necromante cruel e muito mais. A escolha é sua!*
- ◆ *Mais de 150 magias de todos os tipos, incluindo clássicos como Bolas de fogo, Enfeitiçar Pessoas, Ilusão e Desejo.*
- ◆ *Mais de 75 equipamentos para personalizar seus heróis: todas as armas, armaduras e o equipamento que você precisará para suas aventuras.*
- ◆ *Capítulo exclusivo para mestres, com dicas criativas e explicações para você que já é mestre ou para você que pretende se tornar um.*
- ◆ *Pequeno Bestiário para que você, com apenas este livro, consiga rodar suas primeiras aventuras independentemente de qualquer outro livro!*

O QUE ESTÁ ESPERANDO? PEGUE SEUS AMIGOS, UNS PAPÉIS, LÁPIS E DADOS E DEIXE A AVENTURA COMEÇAR!





---

## LIVRO I: REGRAS BÁSICAS

**ANTONIO SÁ NETO  
& RAFAEL BELTRAME**



*Direitos cedidos para esta edição à*  
**BURÓ DE JOGOS DO BRASIL EDITORA LTDA**

*Av. Graça Aranha, 226 – Rio de Janeiro/RJ*  
CEP 20030-001

*Impressão e acabamento:*  
*Ipsis*



S111o  
Sá Neto, Antonio, 1981-  
Old Dragon: Livro I Regras Básicas /  
Antonio Sá Neto, Rafael Beltrame. - 2<sup>a</sup> ed.  
- Rio de Janeiro: Buró, 2023.

188 p. : il. ; 23cm.

ISBN 978-65-81633-02-8

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

Título

CDD - 793.93

CDU - 794.046.2:792.028



## LIVRO I: REGRAS BÁSICAS

**ANTONIO SÁ NETO & RAFAEL BELTRAME**

**2<sup>a</sup> EDIÇÃO • 1<sup>a</sup> IMPRESSÃO • JUNHO DE 2023**

**ESCRITO POR:** Antonio Sá Neto & Rafael Beltrame

**EDIÇÃO:** Antonio Sá Neto  
Flávia Najar

**REVISÃO:** Flávia Najar

**LAYOUT:** Antonio Sá Neto  
Luisa Kühner

**CAPA:** Bebeto Daroz

<b>ILUSTRAÇÕES:</b>	Adobe Stock®	Fabricio Fagundes
	Alexandre Mattos	Felipe Faria
	Amedyr	Henrique Gomes
	Bebeto Daroz	JB Neto
	Diego Gregório	Mike Zairos

**DIAGRAMAÇÃO:** Luisa Kühner

### Agradecimentos Antonio Sá Neto:

Agradeço especialmente à minha esposa Fabiana pelas inúmeras vezes que renunciou à minha companhia para que este trabalho fosse concluído em tempo.

Ao Beltrame por topar ser o co-piloto necessário pra uma empreitada desta envergadura e o Riga por ter sido o leitor beta e crítico sensato de primeira hora.

Aos inúmeros colaboradores que me serviram de opção de consulta, sobretudo ao Joshua Kritz. Sem a ajuda dele, várias teorias matemáticas jamais seriam aplicadas nas tabelas destes livros.

E sobretudo a você, leitor amigo e cliente parceiro que cedeu seu tempo para degustação deste material.

### Agradecimentos Rafael Beltrame:

Agradeço a todos que fazem parte desta comunidade linda que é o Old Dragon. Seja quem está conosco desde o início ou quem acabou de chegar: todos pegaram espadas e tochas e encaram muitos desafios conosco.

Agradeço também a fantástica equipe da Buró, que deu muito duro para que este incrível trabalho pudesse estar nas mesas de todos.

E por último, mas não menos importante, ao Antonio Pop, escritor e criador de mão cheia, e Thiago Righetti, companheiro de muitas aventuras e empreitadas. Além de serem boníssima gente!

# ◆ SUMÁRIO ◆

---

## INTRODUÇÃO 6

- 6 O QUE É RPG?
- 8 CONCEITOS DO JOGO
- 9 USANDO ESTE LIVRO

## ATRIBUTOS 11

- 12 FORÇA
- 12 DESTREZA
- 12 CONSTITUIÇÃO
- 13 INTELIGÊNCIA
- 13 SABEDORIA
- 13 CARISMA
- 14 ROLANDO ATRIBUTOS
- 15 TESTE DE ATRIBUTOS

## RAÇA 17

- 18 HUMANO
- 20 ELFO
- 22 ANÃO
- 24 HALFLING

## CLASSE 27

- 28 GUERREIRO
  - 30 Bárbaro
  - 31 Paladino
- 32 CLÉRIGO
  - 34 Druida
  - 35 Acadêmico
- 36 LADRÃO
  - 40 Ranger
  - 41 Bardo
- 42 MAGO
  - 44 Ilusionista
  - 45 Necromante

## PERSONAGEM 47

- 48 PONTOS DE VIDA (PV)
- 48 CLASSE DE ARMADURA (CA)
- 48 BASE DE ATAQUE (BA)
- 49 JOGADA DE PROTEÇÃO (JP)
- 50 MOVIMENTO (MV)
- 50 IDIOMAS
- 51 ALINHAMENTO
- 51 DETALHES FINAIS (OPCIONAL)

## EQUIPAMENTO 55

- 56** SISTEMA MONETÁRIO
- 56** LISTAS DE EQUIPAMENTOS
- 57** ARMAS
- 60** ARMADURAS

## CAMPANHA 65

- 66** CARGA
- 68** DESLOCAMENTO
- 69** OUVIR RUÍDOS
- 69** ESCONDER
- 70** PROCURAR
- 70** LUZ E VISIBILIDADE
- 71** MASMORRAS
- 74** CONTRATANDO

## COMBATE 79

- 80** SURPRESA
- 81** INICIATIVA
- 81** AÇÕES DE COMBATE
- 82** MOVIMENTOS
- 83** AÇÕES
- 86** FIM DA RODADA
- 87** AJUSTE DE ATAQUES
- 88** SITUAÇÕES E AJUSTES
- 92** ACERTOS E ERROS CRÍTICOS
- 92** DANOS E OUTROS PERIGOS
- 95** MORTE
- 96** CURA

## MAGIA 97

- 98** MEMORIZANDO MAGIAS
- 98** GRIMÓRIO ARCANO
- 99** MAGIAS POR DIA
- 101** CONJURANDO MAGIAS
- 101** LISTAS DE MAGIAS

## MESTRANDO 136

- 137** MESTRANDO OLD DRAGON
- 141** MESTRANDO EM MASMORRAS
- 148** EVOLUINDO PERSONAGENS
- 152** TESOUROS

## APÊNDICES

### ITENS MÁGICOS 158

- 159** GERANDO ITENS MÁGICOS
- 162** ESPADAS MÁGICAS
- 162** ARMAS MÁGICAS
- 162** ARMADURAS MÁGICAS
- 163** POÇÕES MÁGICAS
- 164** PERGAMINHOS
- 165** ANÉIS MÁGICOS
- 165** HASTES MÁGICAS
- 167** ITENS MÁGICOS GERAIS

### MONSTROS 168

- 168** AS ESTATÍSTICAS
- 170** ANIMAIS
- 171** MONSTROS E INIMIGOS

### GLOSSÁRIO REMISSIVO 180

### FICHA DE PERSONAGEM 188

# • INTRODUÇÃO •

---

**E**aqui estamos novamente. Mais de dez anos após tudo ter começado inocentemente e muita água ter passado por debaixo da ponte. Foram mais de 60 mil downloads, mais de 25 mil produtos vendidos, sendo quase 15 mil só deste manual básico que você tem em mãos!

— Ué, mas este livro não é novo?

Bem... o nome deste jogo não é Old Dragon por acaso, pouca coisa aqui é propositalmente nova.

Trata-se sim de uma nova edição do velho ODzinho que conhecemos. Se você não conhece nada de RPG, vai sentir que este livro é para você. Se já é um macaco velho do Old Dragon, vai perceber que este material é, na verdade, o nosso mesmo Old Dragon, velho de guerra, com ajustes, acertos e totalmente reescrito para ajustar alguns detalhes e para atualizá-lo. Afinal, muita coisa mudou nesses anos, inclusive a forma como os livros de RPG são escritos.

## O QUE É RPG?

O termo RPG é oriundo de uma expressão em inglês que significa “Role Playing Game”. Numa tradução livre, seria algo como jogo de interpretação de papéis, onde pessoas (ou só você mesmo) em volta de uma mesa (ou sentados no chão, ou num chat virtual ou sabe deus onde mais) interpretam personagens que, conforme avançam no jogo, contam uma história guiados por um enredo e por um jogador com funções diferentes dos demais, chamado de Mestre.

Para começar uma partida ou sessão de RPG, os jogadores precisam de um Mestre que tenha uma história, e alguns personagens criados sob a tutela de um conjunto de regras qualquer estipulado pelo tema do jogo.

O tema mais comum e popular do mundo é a fantasia medieval na qual Guerreiros, Magos e outros aventureiros enfrentam criaturas místicas e fantásticas (como dragões, goblins e orcs) enquanto percorrem terras imaginárias acumulando riquezas, glórias e evoluindo seus personagens.

## Jogo ou Imaginação?

O RPG é um jogo de interpretação que envolve criatividade e imaginação. No Old Dragon, os jogadores enfrentam criaturas hediondas, impedem rituais macabros e combatem servos de deuses malignos.

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

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

## O que é Old Dragon?

Old Dragon, ou simplesmente OD – ou, a partir de agora, também conhecido como OD2 – é um conjunto de regras que tutelam este jogo de RPG. Mais precisamente, o Old Dragon é um sistema de jogo, um conjunto de regras para jogos clássicos de fantasia medieval e de espada e feitiçaria, em que Magos, Guerreiros, Clérigos e Ladrões invadem masmorras infestadas de

monstros e armadilhas, e viajam por terras não desbravadas.

O foco se concentra no desenvolvimento e nas lutas pessoais de cada aventureiro onde as questões maiores do cenário estão sempre em segundo plano. Porém, heróis poderosos podem sim enfrentar divindades e encontrar artefatos ancestrais, em cidades de civilizações esquecidas e há muito perdidas.

Old Dragon é um RPG à moda antiga, popularmente chamado de RPG Old School, no qual não existem limites para a imaginação dos jogadores e o impossível acontece. A vida e a morte andam sobre o fio de uma espada, e o heroísmo é o principal foco do jogo.

### O que é Old School?

Criado nos Estados Unidos nos anos 70, o RPG, como praticamente todos os tipos de jogos, sofreu uma série de evoluções e modernizações de conceitos. A forma como é jogado hoje, foi além do idealizado por seus criadores, o que se inegavelmente modernizou o jogo, descaracterizou as ideias originais dos anos 70.

Isso fez com que a maioria dos jogadores que tenha entrado no hobbie após os anos 2000 desconhecesse a ideologia por trás das regras dos RPG jogados naquela época.

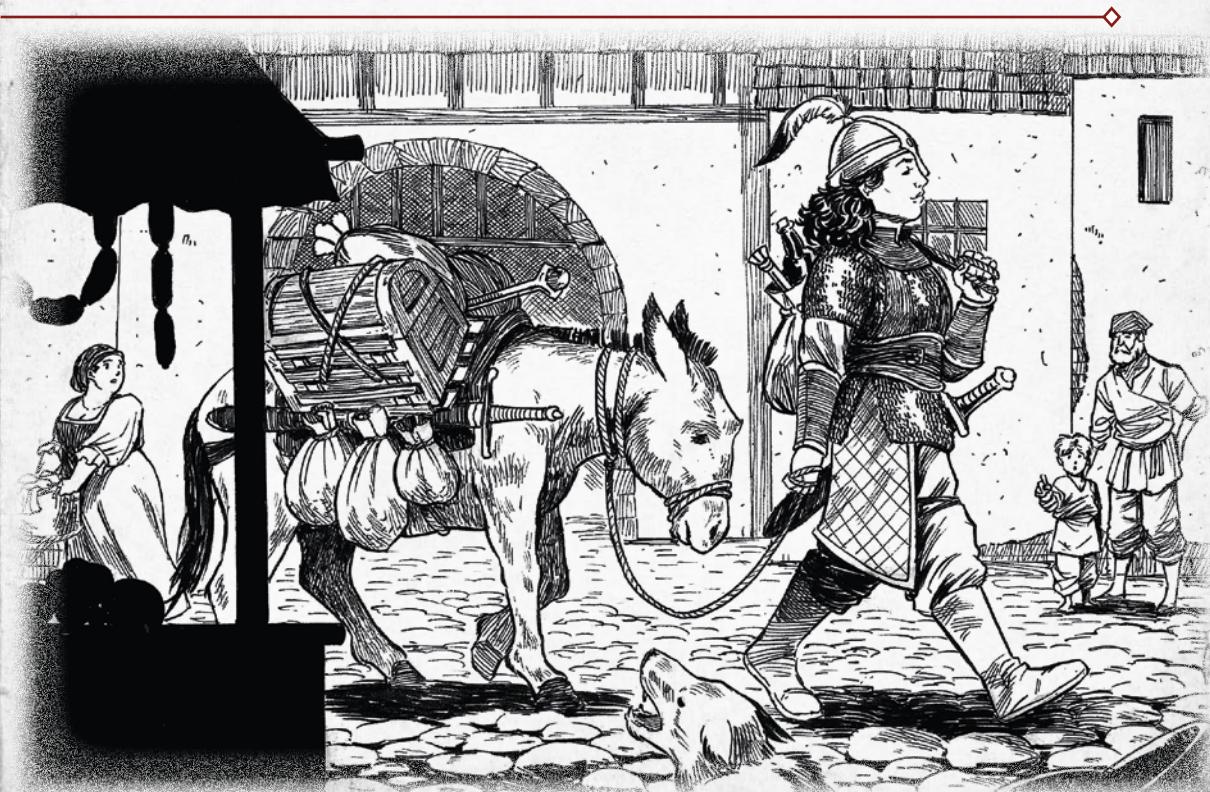
A forma como encarar o jogo mudou tão profundamente que os jogadores de edições mais recentes podem até sentir-se um pouco perdidos, com a ausência de regras e conceitos modernos inexistentes nos jogos daquela época.

É exatamente neste momento que este jogador precisa compreender o porquê destas regras não existirem e, espantosamente, nem fazerem falta.

Para deixar ainda mais claro, o Old Dragon se apoia em regras simples e concisas que, em determinados momentos, se abrem em lacunas que precisam ser preenchidas pelo Mestre e pelo grupo de jogo.

É este improviso e esta proposital falta de regras para cada detalhe, por menor que seja, que tornam os jogos Old School tão divertidos, porque eles também são uma criação coletiva amparada no bom senso.

Se nos jogos modernos o foco costuma ser a cobertura total das situações ou, ao menos,



o máximo de possibilidades possíveis, o jogo Old School, muitas vezes, se torna vago e ausente propositalmente, sem que isso seja um defeito.

Peguemos, por exemplo, como dois conjuntos de regras – o moderno e old school – tratam do tema “armadilhas”.

Nos jogos modernos, um personagem entra num recinto e diz ao Mestre que seu personagem está procurando armadilhas. Lança um dado procurando obter um resultado alvo qualquer e o dado determinará se este personagem encontrou ou não a armadilha a qual procurava. A tensão está apenas no resultado do dado.

Nos jogos Old School, a forma de ver esta situação é muito mais variada. Desarmar uma armadilha é um combinado de raciocínio do jogador, memória, observação e experimentação, onde o jogador diz ao Mestre exatamente onde está procurando pela armadilha, o que aperta, onde toca e qual cordão puxa. A tensão está na história e nas ações do jogador.

Isso nos leva também à segunda grande diferença dos jogos Old School em relação aos jogos modernos.

Nos jogos Old School, sua ficha é uma muleta. Ela o ajudará a passar pelos desafios, mas é o seu raciocínio que dará solução aos problemas.

Em alguns conjuntos de regras atuais, se valoriza mais a ficha do que o jogador e, com isso, as ideias dos jogadores são menos aproveitáveis, pois é determinado que os dados e os resultados dos testes devem ser a solução aos problemas e enigmas dos jogos.

Outra grande diferença de um jogo Old School para os modernos é o equilíbrio. Num jogo como o Old Dragon, os jogadores não encontram só monstros que consigam derrotar ou apenas armadilhas que consigam desarmar. Se os aventureiros iniciantes resolverem ir atrás do dragão, que arquem com as consequências de suas decisões.

O mundo dos jogos Old School é feito para pessoas, e para todas as pessoas. E cabe a cada grupo de jogadores conseguir sobreviver a isso da melhor forma possível.

## As Três Regras de Ouro

Estas regras devem ser encaradas como princípios básicos que norteiam todo o entendimento das regras do jogo, e devem ser usadas como base para a forma como você deve se portar frente ao que lerá neste, e em todos, os livros do OD2:

**#1 Old Dragon é divertido:** nosso objetivo é que todos passem bons momentos jogando e se divertindo com seus amigos e jogadores. Se não está divertido, quebre as regras, modifique conforme sua necessidade ou mude simplesmente aquela parte do seu jogo.

**#2 Old Dragon é colaborativo:** nem de longe nossa intenção é escrever um manual super detalhado cobrindo o máximo de situações pensáveis e imaginadas. Ser vago em alguns momentos é parte do que defendemos.

Queremos que você, como Mestre, preencha as lacunas exatamente da forma como seu grupo precisa ou gosta.

**#3 Old Dragon é ficção:** não temos a menor preocupação em sermos científicamente corretos. Nossas armas estão em consonância com a cultura pop. Nossos monstros se baseiam em conceitos fantásticos, nossos vikings usam elmos com chifres e aqui personagens caem de dezenas de metros e saem andando.

A não ser por estas três regras de ouro, nada nos livros do Old Dragon está escrito em pedra.

## CONCEITOS DO JOGO

Antes da leitura completa deste livro, é importante entender alguns conceitos das regras do Old Dragon. Eles são:

### Realizando Testes

Testes são jogadas de dados específicos para cada situação na qual você deve lançar um dado e obter um resultado que determinará se você terá sucesso ou não no que pretendia realizar com seu personagem.

Existem diversos tipos de testes e falaremos especificamente de cada um nos próximos capítulos deste livro.

## Conhecendo os Dados

Uma das características mais legais dos jogos de RPG são os dados diferentes e com muitos lados: d4 com quatro lados; d6, o comum conhecido por todos, com seis lados; d8 com oito lados; d10 com dez lados; d12 com doze lados e d20 com vinte lados.

Para usá-los, é simples. Quando falamos em jogar **1d8**, pegue o d8 e lance-o na mesa. O resultado voltado para cima, é o resultado do dado. Mas, existem alguns dados nos quais encontrar o resultado pode ser um pouco mais complexo:

**D100:** é feita com uma jogada de dois dados de 10 faces, ou seja, **2d10**, onde, antes do lançamento, um d10 é escolhido para representar a **dezena** e o outro d10 para representar a unidade. Ao jogar 2d10 como um d100, se o dado da dezena marcar um 6 e o da unidade marcar um 3 o resultado do d100 é 63. Se a dezena marcar um 0 e unidade um 7, o resultado é 07. Se ambos marcam 0, o resultado é 100.

**X em 1d6:** ao se deparar com uma regra que diga “o personagem consegue com uma chance de 1-3 em 1d6”, significa que, ao jogar 1d6, você terá sucesso se obtiver um resultado 1, 2 ou 3; porém, se obtiver como resultado 4, 5 ou 6, terá falhado.

**D2:** mais raros de serem usados, este é o simples *par-ou-ímpar* no qual você joga qualquer dado. Se tirar ímpar, o resultado do dado é lido como 1; se tirar par, o resultado é lido como 2.

**D3:** igualmente raro, o d3 é lançado jogando 1d6. Resultados 1 e 2, significam um 1. Resultados 3 e 4, significam um 2. Resultados 5 ou 6, significam um 3.



## Arredondamentos

Caso seja necessário fazer qualquer arredondamento de valores no sistema, e a regra específica não citar expressamente como fazê-lo, o padrão do sistema é arredondar para baixo, ignorando o arredondamento por aproximação. Um 3,5 vira um 3 e um 3,9 também é arredondado para 3.

## USANDO ESTE LIVRO

Este livro está dividido em 9 capítulos e alguns apêndices com as informações destacadas e setorizadas para facilitar sua consulta:

**ATRIBUTOS:** tudo sobre os 6 atributos principais do personagem – Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma – e suas regras;

**RAÇA:** informações e estatísticas de jogo sobre as raças básicas – humanos, anões, elfos e halflings;

**CLASSE:** informações e estatísticas de jogo sobre as quatro classes básicas – Guerreiro, Clérigo, Mago e Ladrão – assim como duas especializações para cada uma destas classes;

**PERSONAGEM:** estatísticas secundárias dos personagens como Classe de Armadura, Base de Ataque, Jogada de Proteção, entre outras;

**EQUIPAMENTO:** armas, armaduras, equipamentos gerais e regras sobre dinheiro etc.;

**CAMPANHA:** informações de jogo sobre situações de campanha. Regras de exploração, viagens e tudo o mais que pode ocorrer no seu jogo fora de um combate;

**COMBATE:** o contrário do capítulo anterior, um compilado de regras sobre como realizar um combate no Old Dragon e suas regras detalhadas;

**MAGIA:** regras, listas e descrições de magias para Magos e Clérigos;

**MESTRANDO:** regras especiais para mestres, comentários sobre regras já mostradas ao longo do livro e outros truques para facilitar o árduo trabalho de um Mestre.

NOTA DE DESIGN #1  
**TERMOS ESPECÍFICOS**



Ao longo de todo este livro, surgirão vários termos (ou siglas e abreviações) específicos e que talvez não fiquem muito claros numa primeira leitura. Quando isso acontecer, procure o Glossário no final do livro para fazer consultas rápidas.



## Elementos Gráficos

Os livros básicos do Old Dragon possuem alguns elementos gráficos para facilitar o acesso às informações e para que você faça isso de forma rápida. Explicamos praticamente todos eles aqui:

**QUADRO DE TESTES** são resumos simples de como funciona um teste e como ler o seu resultado:

### AFASTAR MORTOS-VIVOS

2 D 6 + BÔNUS



MORTO-VIVO RESISTE AO  
AFASTAR DO CLÉRIGO.

MORTO-VIVO FOGE  
DURANTE 1 TURNO.

Na parte superior dos quadros, você encontrará a informação de como realizar um teste. Neste exemplo, você joga 2d6 e soma o bônus de seu nível.

Na régua ao centro, a informação de como entender qual a dificuldade e como interpretar o resultado dos testes. Neste exemplo, a dificuldade

é o moral do morto-vivo. Resultados menores ou iguais a 6 são uma *falha*. Resultados maiores são um *sucesso*.

Na parte inferior, uma breve descrição do que acontece com os dois tipos diferentes de resultados. Neste exemplo, nada acontece com o morto-vivo em caso de uma falha, mas ele fugirá desesperadamente em caso de sucesso.

**Referências Cruzadas:** você verá pequenas caixas nas bordas das páginas, usadas para que você possa encontrar um assunto relativo em outra parte do livro. A palavra com referência estará sublinhada no meio do texto e, na borda da página e na mesma altura da palavra, haverá a indicação de onde encontrar mais informações sobre aquele assunto.

**InSTRUÇÃO DE TABELA:** você encontrará dois tipos de tabelas: as de consulta com informações; e as de lançamentos nas quais, além de consultar, você pode lançar dados e criar resultados aleatórios.

Nesse tipo de tabela, a última linha é usada para explicar seu funcionamento. Assim, quando você precisar consultar a tabela no meio do jogo, não precisará procurar perdido no texto a instrução de como usá-la.

## Outros Livros Básicos

Os três livros básicos do OD2 possuem alguns apelidos. Este, o Livro de Regras Básicas, chamamos de LB1. O LB2 é o Livro de Regras Expandidas e o LB3 é o Monstros & Inimigos, um bestiário. Eles formam o conjunto base de jogo e, muito embora, tudo o que você precise para jogar esteja aqui no LB1, o LB2 e o LB3 acrescentarão muitos detalhes e aprofundarão seu jogo de forma inimaginável.



---

CAPÍTULO I

---

# ♦ ATRIBUTOS ♦

---

**O**s atributos são as principais características de um personagem e a forma mais básica de representar tudo o que ele é, o que ele sabe ou o que ele consegue fazer.

Retratam as habilidades físicas, intelectuais e sociais, destacam fraquezas, os pontos fortes e influenciam em praticamente todos os outros elementos da ficha de personagem.

Para se aventurar em Old Dragon, você precisará de um personagem. Uma espécie de alter ego, no mundo de fantasia explorado por você enquanto joga.

Este personagem possui seis atributos básicos:

**FORÇA (FOR)**

**DESTREZA (DES)**

**CONSTITUIÇÃO (CON)**

**INTELIGÊNCIA (INT)**

**SABEDORIA (SAB)**

**CARISMA (CAR)**

Como praticamente todas as jogadas de dados em Old Dragon são influenciadas pelos atributos, estes acabam sendo muito importantes no jogo.

## FORÇA

Define a potência física do personagem e os feitos musculares que ele pode realizar. Falamos de Força ao nos referirmos a quanto peso alguém pode carregar, o quão forte ele consegue bater ou o quão longe consegue empurrar uma pessoa ou arremessar um objeto.

Uma breve sugestão de como entender os valores de Força:

- ◆ **Fraco (3-8):** você é fraco e com aparência franzina. Gasta muita energia para realizar tarefas simples e para fazer exercícios físicos.
- ◆ **Mediano (9-12):** tarefas comuns para os músculos não são um grande problema para você. Carregar peso, empurrar ou puxar coisas pesadas, tudo isso é cabível. Você até vai ter sucesso aqui e ali numa briga, mas jamais se destacará pelos seus músculos.
- ◆ **Forte (13-16):** você é claramente forte e as pessoas percebem isso. Sua ajuda é sempre requisitada quando alguém precisa de força num trabalho braçal, e todos pensam duas vezes antes de arrumar briga contigo.
- ◆ **Muito Forte (17-18):** você faz com um braço o que todos sofrem para fazer com os dois. É visto como um colosso, um ponto fora da curva, conseguindo carregar um peso inimaginável para uma pessoa normal e empurrar ou puxar coisas tão pesadas que muitos pensavam ser possível apenas para os animais de tração.

## DESTREZA

Determina a agilidade, a habilidade e a finesse dos movimentos. Se a Força é a potência, a Destreza é a precisão. Falamos de Destreza quando queremos determinar o quão preciso alguém arremessa um objeto, se equilibra ou se esquia de um golpe, por exemplo.

Uma breve sugestão de como entender os valores de Destreza:

- ◆ **Letárgico (3-8):** você é lento, quase parado e com uma aparência abatida. Qualquer movimento, por mais lento e estúpido que seja, ainda parecerá mais desajeitado do que o da média.

◆ **Mediano (9-12):** tarefas simples são realizadas com competência aceitável e relativa coordenação motora. Alguns deslizes até acontecem, mas você consegue arremessar a pedra dentro do poço com bastante frequência.

◆ **Ágil (13-16):** seus movimentos são graciosos e precisos. Mesmo acelerando, você consegue realizar proezas com tamanha precisão que, para uma pessoa normal, parece magia.

◆ **Preciso (17-18):** sua capacidade de realizar movimentos é fluida e ágil, passando despercebidos a olhos destreinados.

## CONSTITUIÇÃO

Exemplifica o vigor e a resiliência do personagem. É a sua saúde, sua capacidade de manter-se vivo e saudável. Falamos de Constituição quando queremos que um personagem sobreviva a ações danosas como ferimentos causados por armas ou monstros, afogamentos, envenenamentos etc.

Uma breve sugestão de como entender os valores de Constituição:

◆ **Frágil (3-8):** você parece debilmente sadio, com aparência debilitada e enferma. Está quase sempre cansado, ofegante e próximo de adoecer. Sensação de desmaio ao menor sinal de dor. Um soco é uma ameaça de morte.

◆ **Mediano (9-12):** você é saudável. Cansa-se ao correr, mas não morre por causa disso. Uma gripe ou outra pode te pegar, mas os sintomas são normalmente leves. Um soco é tolerável, mas, se bem dado, pode te nocautear.

◆ **Resistente (13-16):** aguenta mais impactos do que a maioria das pessoas. Pode correr, nadar, subir escadas e não ficar ofegante. É incansável e dificilmente será nocauteado.

◆ **Vigoroso (17-18):** venenos não são nada pra você. Doenças não se desenvolvem no seu corpo. Correr, nadar, escalar, lutar, nada disso faz você ficar sequer ofegante. Dor é uma palavra desconhecida.

## **INTELIGÊNCIA**

Mede o aprendizado, a capacidade de usar conhecimento e o relacionamento do personagem com as forças mágicas arcana. Falamos de Inteligência, por exemplo, quando tentamos determinar se um personagem consegue conversar com um indivíduo em outro idioma.

Uma breve sugestão de como entender os valores de Inteligência:

- ◆ **Inepto (3-8):** adquirir e guardar conhecimento é algo muito difícil pra você. A aprendizagem de coisas simples só é possível por meio da imensa repetição. Seu raciocínio é simples, lento e quase sempre confundido com o de uma criança. Sua memória é falha na maioria das vezes.
- ◆ **Mediano (9-12):** você aprende coisas normalmente. Adquire conhecimentos, raciocina com clareza na maioria das vezes e entende conceitos não muito complexos. Lógica faz parte da sua forma de se expressar. Sua memória é boa, embora falhe uma vez ou outra.
- ◆ **Inteligente (13-16):** você é mais inteligente do que a maioria das pessoas. Aprende novos métodos só de raciocinar sobre eles. Seu conhecimento é amplo, até nos campos ignorados pelas pessoas comuns. Sua memória é invejável. Datas, nomes e acontecimentos são guardados com precisão.
- ◆ **Gênio (17-18):** usa seu raciocínio e conhecimento para inventar novos processos e teorias. Nada aprendido fica sem uma conexão com outro conhecimento que você já possua. É capaz de escrever tratados sem consultar outras obras. Sua memória é quase fotográfica, sendo capaz de lembrar hoje o que comeu há alguns anos.

## **SABEDORIA**

Representa o senso comum, o discernimento e a ligação do personagem com as artes e consigo mesmo além da sua força de vontade. Falamos de Sabedoria quando um personagem tem a chance de perceber algo que poderia passar despercebido, ou ainda, algo que remeta ao bom senso e ao senso comum.

Uma breve sugestão de como entender os valores de Sabedoria:

- ◆ **Tolo (3-8):** suas ações são desconexas e você age quase sempre por impulso, sem se importar com as consequências do seu ato. Você se distrai com muita facilidade e está quase sempre desatento e desprevenido. As pessoas só lhe pedem uma informação se não te conhecerem.
- ◆ **Mediano (9-12):** você é capaz de viver com algum planejamento e concatena ideias normalmente. Usa a intuição e o consenso na maioria das vezes. Suas decisões são fundamentadas e você consegue perceber algumas nuances no humor das pessoas à sua volta. As pessoas lhe pedem uma informação e você é, na maioria das vezes, capaz de dá-la com clareza.
- ◆ **Intuitivo (13-16):** suas decisões são fundamentadas em planos lógicos e filosóficos. Lê as situações com bastante margem de acerto e consegue detectar coisas fora da ordem apenas usando sua intuição. Outras pessoas lhe procuram exclusivamente para ouvir seus conselhos.
- ◆ **Presciente (17-18):** sua leitura das situações e o uso da intuição é extremamente certeira – as pessoas acreditam que você tem algum dom divino de precognição. Sua análise dos riscos possui detalhes que serão confirmados quando comparados com a realidade. As pessoas viajam por dias e pagam para ouvir seus conselhos.

## **CARISMA**

Determina as habilidades sociais do personagem, seu magnetismo pessoal e o quanto a sua presença afeta as pessoas à sua volta. Falamos de Carisma quando tentamos determinar a capacidade de liderança e o convencimento de outras pessoas.

Uma breve sugestão de como entender os valores de Carisma:

- ◆ **Descortês (3-8):** demonstrar empatia e expressões compreensíveis por outras criaturas é um desafio pra você. Age de maneira aleatória e insociável. Sua presença pode afastar outras pessoas que o consideram chato, maçaneta ou desconfortável.

- ◆ **Mediano (9-12):** educado, consegue demonstrar empatia normalmente e ter uma relação amigável com seus semelhantes, ou pelo menos com a maioria deles. É sociável e consegue convencer pela palavra ou até mesmo influenciar uma ou outra pessoa.
- ◆ **Influente (13-16):** você diz coisas certas nas horas certas, consideradas interessantes pelas outras pessoas. Por isso, é extremamente popular. Você influencia, pela fama ou talvez pelo medo, e consegue, na maioria das vezes, fazer com que os outros façam o que você quer.
- ◆ **Ídolo (17-18):** sua presença atrai a atenção de todos onde quer que você esteja. É impossível, pra você, passar despercebido. Mesmo quando maltratadas por você, as pessoas relutam em te odiar. Sua influência é capaz de fazer as pessoas trocarem suas crenças e opiniões.

## ROLANDO ATRIBUTOS

Os valores médios para um humano comum ficam entre 9 e 12. Felizmente, aventureiros são pessoas que não se enquadram no padrão e facilmente atingem valores acima de 12.

Para determinar o atributo de um personagem, é preciso questionar ao Mestre qual tipo de aventura vocês como grupo pretendem jogar. O estilo de aventura escolhido refletirá no método para sortear os atributos. É sensato que todos os personagens sejam gerados pelo mesmo método, evitando assim desequilíbrio entre os personagens.

### Estilo Clássico

Role **3d6 seis vezes** e distribua entre os atributos, seguindo a ordem: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma.

Esse estilo é o mais clássico dentro da história do RPG Old School e produz personagens desafiadoramente medianos, já que suas rolagens farão com que quase 50% dos atributos fiquem dentro do padrão (9 a 12), quase 70% dos atributos entre 8 e 13, e 90% entre 6 e 15. A chance de um 17 e 18 é de 2%.

Este estilo também é conhecido por fazer a escolha aleatória das classes, já que você praticamente

escolhe com qual classe vai jogar após determinar os atributos do seu personagem.

### Estilo Aventureiro

Role **3d6 seis vezes** e distribua como desejar os resultados nos seis atributos dos personagens.

Esse estilo de rolagem é idêntico ao estilo clássico, mas um pouco mais maleável porque você distribui dentre os atributos desejados. Ele fará com que 50% dos atributos fiquem dentro do padrão (9 a 12), quase 70% dos atributos entre 8 e 13, e 90% entre 6 e 15. A chance de um 17 e 18 é de 2%.

### Estilo Heroico

Role **4d6 eliminando o d6 mais baixo** da soma. Faça isso seis vezes e distribua como desejar os resultados nos seis atributos dos personagens.

Esse estilo fará com que os atributos estejam em 40% das vezes entre 9 e 12, e 70% das vezes entre 8 e 13. A chance de um 17 e 18 é de 6%.

O estilo heroico gerará personagens levemente superiores aos do estilo aventureiro. Use-o se seu Mestre e grupo pretendem ter um jogo cujos personagens realmente se destaquem em relação às pessoas comuns.

NOTA DE DESIGN #2

### ATRIBUTOS MUITO BAIXOS



Personagens com valores muito baixos em determinados atributos são uma oportunidade única de diversão. Explorar o lado interpretativo destas características baixas pode render sessões de jogo inesquecíveis.

Guerreiros fracos, Ladrões desastrados ou Clérigos nada sapientes podem nunca se tornar uma referência de competência, mas certamente serão lembrados pelos membros do seu grupo de jogo por anos.

Para a interpretação de características diferentes das esperadas, o menos pode ser mais. Experimente!



## Atributos e Valores

A tabela 1.1 apresenta os valores de atributos e seus desdobramentos. Após determinar o valor de cada um dos seus atributos, compare na tabela se o seu valor possui algum modificador ou concede alguma magia extra caso seu personagem seja um conjurador.

**MODIFICADOR DE ATRIBUTO** apresenta modificadores bônus ou penalidades associadas a várias ações do jogo e relacionadas com o atributo em questão. Ao longo deste livro, sempre que estivermos nos referindo a um modificador de atributo, é desse modificador que estamos falando.

**MAGIAS EXTRAS** por dia representa o número de magias arcana (Inteligência) ou divinas (Sabedoria) adicionais que um Mago e Clérigo podem memorizar e conjurar diariamente, desde que suas classes já tenham acesso àquele círculo de magia.

## TESTE DE ATRIBUTOS

Em determinadas situações de jogo, o personagem pode ter de enfrentar algum desafio utilizando um de seus atributos.

Estas situações podem ser corriqueiras, como tentar erguer uma grade de ferro, ou algo extremamente específico, como avaliar se o anel encontrado é ou não o anel criado por determinado Necromante.



PÁG.  
99

PÁG.  
98

Nestas circunstâncias, um teste de atributo poderá ser necessário para determinar o sucesso ou o fracasso do personagem na sua tentativa.

**Resultado 20:** independentemente do valor do atributo do personagem ou dos ajustes e modificadores recebidos no teste, um resultado 20 na rolagem do dado será sempre considerado uma falha.

## ATRIBUTOS

TABELA 1.1

ATRIBUTO	MODIFICADOR DE ATRIBUTO	MAGIAS EXTRAS POR DIA (INT) (SAB)		
		1º	2º	3º
<b>2-3</b>	-3	—	—	—
<b>4-5</b>	-2	—	—	—
<b>6-8</b>	-1	—	—	—
<b>9-12</b>	—	—	—	—
<b>13-14</b>	+1	1	—	—
<b>15-16</b>	+2	1	1	—
<b>17-18</b>	+3	2	1	1
<b>19-20</b>	+4	2	2	1

**Resultado 01:** independentemente do valor do atributo do personagem ou dos ajustes e modificadores recebidos no teste, um resultado 1 na rolagem do dado será sempre considerado um sucesso.

## Ajuste de Testes

Algumas situações podem tornar os testes de atributos mais **fáceis** ou mais **difíceis** ao receber um ajuste.

**AJUSTES** alteram a dificuldade do teste, somando ou subtraindo modificadores nos atributos de acordo com a **situação**.

- ◆ **Fácil (F):** deve ser realizado com modificador de +2.
- ◆ **Muito Fácil (MF):** deve ser realizado com modificador de +5.

Se, por alguma razão, um teste acumular situações que ultrapassem o bônus de +5, o teste só falhará em caso de um resultado 20 no dado, já que 20 é sempre uma falha em um teste de atributo.

- ◆ **Difícil (D):** deve ser realizado com modificador de -2.
- ◆ **Muito Difícil (MD):** deve ser realizado com modificador de -5.

Os modificadores negativos destes testes devem ser aplicados ao valor do Atributo. Um teste de Sabedoria 13 com modificador de -2, na verdade é um teste contra uma Sabedoria 11, já que ele recebeu uma penalidade de 2 na sua Sabedoria 13.

Se três ou mais situações se acumularem, o Mestre pode avaliar que um teste não é necessário (determinando uma falha automática como resultado) ou pedir um teste que só tenha sucesso em caso de um resultado 1, já que 1 é sempre um sucesso em um teste de atributo.

**Acúmulo de Ajustes** é possível em algumas situações. Isso pode fazer com que elas se anulem. Se um teste possui duas situações que o deixam mais fácil, juntas elas tornam o teste *Muito Fácil (MF)*. Da mesma forma, se o teste tem uma

situação o complicando e duas o simplificando, ele será um teste *Fácil (F)* e daí por diante.

**Exemplo:** o Guerreiro precisa abrir uma passagem entre as barras de ferro, que fecham uma saída dos esgotos da cidade, para fugir dos homens do Duque. Como a grade está muito enferrujada, o Mestre pede um teste de força fácil (+2).

Se o Ladrão se lembrar de usar a serra que tem no seu equipamento para auxiliar, o bônus no teste do Guerreiro passa a ser de +5 em vez de apenas +2.

Além disso, alguém percebe que a barra de ferro do canto está com a junção na argamassa carcomida, o que tornaria o teste naquela barra ainda mais fácil, fazendo com que o Mestre nem peça um teste, assumindo que as barras cedem facilmente à menor força empregada.

Por outro lado, se os jogadores estiverem fazendo isso com muita pressa, já ouvindo os latidos dos cães do Duque que os persegue, o Mestre pode reconsiderar, pedindo um teste com bônus de +5. Uma situação que complique sempre elimina uma situação que facilite e vice-versa.

NOTA DE DESIGN #3

## ATRIBUTOS NÃO EVOLuem



Toda a evolução de um personagem no Old Dragon é concentrada nas suas habilidades. Isso faz com que sua evolução seja mais gradativa, menos invasiva, evitando, assim, a perda de dificuldade dos testes e que estes se tornem irrelevantes conforme o personagem for acumulando níveis.

Por isso, a evolução de atributos, a não ser quando obtida por meio de magia e de preferência não permanente, é totalmente desencorajada.

Se ainda assim seu grupo decidir que a evolução de atributos é necessária, trazemos soluções mecânicas opcionais no LB2 que podem ajudar a resolver o problema.





---

CAPÍTULO II

---

# ♦ RAÇA ♦

---

**D**entre todos os elementos da criação de um personagem, certamente a raça é uma das mais importantes. Ela é uma característica que define em uma só palavra a base onde seu personagem está sendo descrito.

Determina o ponto de partida da sua personalidade, comprehende sua história, um pouco das suas habilidades e a forma de encarar o mundo.

Seu personagem começa a se diferenciar de uma pilha de números de atributos por meio da escolha da raça, adquirindo vida e identidade próprias.

Aqui, o termo Raça não possui sentido étnico como negro, caucasiano ou asiático. Para o jogo, uma raça é uma espécie fantástica, uma cultura semi-humana completamente inserida dentro de um cenário de fantasia no qual cada uma destas espécies fantásticas possui características culturais e habilidades específicas.

Este livro traz quatro raças básicas: humanos, elfos, anões e halflings. Nossa descrição será bem generalista porque representa o padrão e não a totalidade da personalidade daquela raça.

# • HUMANO •

*Os mais Comuns, Versáteis e Adaptáveis Aventureiros.*



**C**om enorme variabilidade cultural e disseminados por todos os cantos do mundo, os humanos possuem muita facilidade em assumir o lugar central na maioria dos cenários e, quando analisados sob essa ótica, revelam sua verdadeira força.

Você conseguirá encontrar humanos em praticamente todos os habitats possíveis, vivendo sob todos os climas, domando o ambiente ao seu bel prazer. Eles se adaptam, se moldam e se espalham como quase nenhuma outra raça – e fazem isso rápido, muito rápido.

Possuem as mais variadas características físicas, muitos tons de cabelo, cores de olhos, pesos e alturas. São encontrados dos mais franzinos aos mais brutamontes. Se aparecem serem frágeis, com uma vida curta, carecendo de poderes ou habilidades especiais, compensam com sua capacidade de organização e expansão, que podem ser impressionantes.

Para o padrão dos mundos de fantasia, humanos se reproduzem muito rápido. Expandem-se com extrema velocidade, ocupam áreas as quais outras raças não conseguem e, por viverem pouco se comparados a outras raças, se relacionam com o tempo de uma forma totalmente diferente. Durante o período da infância de um elfo, um Império humano pode se erguer, viver seu apogeu e desaparecer por completo. Acredite, isso pode ser assustador para um elfo ou um anão.

Isso faz com que os humanos sejam a raça padrão dos mundos de Fantasia, menos pelo seu poder como indivíduo e muito mais pela sua capacidade de se organizar, de assimilar, se desenvolver e ocupar.

## Personalidade

Como na aparência física, os humanos são diversos e versáteis. Sua personalidade é plural. Abraçam todas as linhas de pensamento e é difícil estabelecer um padrão de pensamento e comportamento quando falamos de humanos.

Se observados pelo prisma temporal, os humanos são ultrarrápidos, pois aprendem técnicas e tecnologias as quais avançam e melhoram no espaço de uma única geração. Quando se expandem, nunca atacam e fogem em seguida. Sempre dominam, se estabelecem, permanecem, colonizam e só vão embora quando sua força política e de organização social os impede de continuar onde estão.

Humanos são afeitos a quantidade. Se um elfo leva anos para forjar uma cimitarra obra-prima, aplicando técnicas beirando o sobrenatural na forja, humanos abraçam a produtividade e quantidade.

Do ponto de vista da pluralidade, apesar de parecer um contrassenso, os humanos aceitam bem as diferenças, sobretudo se comparados com outras raças. Convivem com anões, halflings e elfos, algumas vezes até assimilando-os as suas colônias, desde que, claro, estes estrangeiros não impeçam seus contínuos planos de expansão, acúmulo de poder e sobrevivência.

## O Humano nas Aventuras

O humano aventureiro é um retrato do humano padrão. Adaptável, imaginativo, aguerrido e ambicioso.

Aventuram-se pelas mais diversas razões – desde para se sustentar até para acumular poder, glória ou fama. A ambição do humano, por qualquer motivo que seja, é a força motriz a qual os tira do conforto de suas choupanas levando-os aos túneis escuros dos subterrâneos.

Eles querem deixar um legado, fazer seu nome famoso, virar uma lenda e se tornar um exemplo.

Humanos aventureiros são orgulhosos por deixarem sua marca no mundo.

## Perguntas para se responder ao criar um humano:

- ◆ **Pergunta 1:** O que seu humano usa como motivo para aventurar-se?
- ◆ **Pergunta 2:** O que seu humano respeita? O que ele busca defender?
- ◆ **Pergunta 3:** O que seu humano odeia? O que ele deseja destruir?

## Habilidades de Raça

Todas as habilidades de raça são adquiridas no 1º nível durante a criação do personagem.

**1 APRENDIZADO:** humanos aprendem tudo o que se propõem a fazer de forma muito mais rápida que as outras raças. Com isso, um humano recebe um bônus de 10% sobre toda experiência (XP) recebida.

**Exemplo:** cada personagem recebe 230 XP. Os humanos anotam em sua ficha, 253 XP, 23 XP a mais do que outras raças pelo seu bônus de aprendizado de 10%.

**1 ADAPTABILIDADE:** os humanos são muito adaptáveis e diversos entre si, fazendo com que possam escolher onde alocar um bônus nas suas Jogadas de Proteção. Humanos recebem um bônus de +1 em uma única JP à sua escolha.

- 
- ◆ **MOVIMENTO** base dos humanos é 9 metros.
  - ◆ **INFRAVISÃO** não possui.
  - ◆ **ALINHAMENTO** qualquer um.

# • ELFO •

*Misteriosos, Longevos e Graciosos habitantes das Florestas.*



**O**s elfos são das mais longevas raças encontradas nos mundos de fantasia e a sua relação com o tempo doutrina boa parte das suas características, personalidade e a forma como as outras raças os enxergam e se relacionam com eles.

Fisicamente são esguios e até um pouco franzinos se comparados a um humano, além de ligeiramente mais baixos. Seus cabelos, compridos para machos e fêmeas, estão sempre penteados, adornados com acessórios e podem ser encontrados em praticamente todas as cores.

A característica física mais marcante de um elfo está nas suas orelhas – pontudas e longas –, muito embora o traço dos seus olhos – amendooados, delicados e levemente alongados – seja uma característica igualmente marcante.

A relação do elfo com o tempo dita sua forma de pensar e agir. Como frequentemente atingem 1.000 anos de vida, elfos se sentem compelidos a ocupar suas vidas com o que mais valorizam como a dança, a música, a esgrima, o arqueirismo e a magia arcana.

Isso pode fazer as pessoas acreditarem que Elfos são distantes ou, de certa forma, um pouco fúteis. Um erro comum cometido pelos observadores menos atentos.

Outra característica dos elfos, sobretudo os que estão fora da sua terra, é a distância, dando-lhes uma certa característica de frieza e até prepotência. Por se considerarem estranhos fora de suas fronteiras, possuem dificuldade de se envolver nos problemas das outras raças, refletindo na dificuldade de criar laços de amizade.

No entanto, quando um elfo é conquistado como amigo, a amizade se mostrará duradoura. A amizade de um elfo dura mais do que muitas vidas, costumam dizer os humanos os quais puderam provar desse relacionamento. Vivendo tantos séculos, esta é uma verdade incontestável.

## Personalidade

Viver tanto tempo molda a personalidade de um elfo. O ritmo do tempo é excepcional para um elfo. As mudanças ocorrem tão depressa que se tornam complicadas de seguir, então, para que se importar? Melhor é focar na qualidade e não na quantidade. Se 100 espadas medianas podem ser confeccionadas, um elfo prefere gastar o mesmo tempo numa única peça exemplar em qualidade e perfeição.

Com tanto tempo disponível para aprender tantas coisas, desperdiçar tempo seria uma opção bem óbvia, mas aí se esconde uma grandeza da sua raça. Ao contrário do que possa parecer, elfos gostam de coisas bem-feitas e duradouras, assim como eles. Serviço bem-feito é sempre aquele com a maior duração.

Essa relação entre qualidade, tempo e perfeição molda todo o pensamento élfico e a construção da sua personalidade.

## O Elfo nas Aventuras

Apesar de bem mais raros que os humanos, elfos não são aventureiros improváveis. A fome por conhecimento, desejo por viajar, a vontade de provar-se para os seus como um elfo exemplar e, principalmente, o tempo disponível, são as principais forças a empurrar um elfo para a vida aventureira.

As coisas mudam tão rapidamente que acompanhar as mudanças, ou mesmo fazer parte destas mudanças, pode ser uma interessante força motriz para eles.

Eles querem acompanhar o que acontece, se aperfeiçoar e se provar como capazes.

Elfos são aventureiros observadores que querem entender o mundo onde vivem.

## Perguntas para se responder ao criar um elfo:

- ◆ **Pergunta 1:** *O que seu elfo busca provar? Para si ou para seus iguais?*
- ◆ **Pergunta 2:** *O que seu elfo pensa sobre estar com outras raças?*
- ◆ **Pergunta 3:** *O que seu elfo sente por estar longe de sua terra?*

## Habilidades de Raça

Todas as habilidades de raça são adquiridas no 1º nível durante a criação do personagem.

**1 PERCEPÇÃO NATURAL:** a forma como as casas élficas são construídas, respeitando a forma natural das árvores e abrigos, dá aos elfos uma percepção especial no que diz respeito a portas e passagens não convencionais e até mesmo secretas.

Ao passarem a até 6 metros de uma porta secreta, mesmo que não a estejam procurando, os elfos podem detectá-la com um resultado 1 em 1d6, ou com um resultado de 1-2 em 1d6 caso estejam efetivamente procurando pela porta secreta.

**1 GRACIOSOS:** os elfos controlam com precisão seus movimentos no espaço ao redor do seu corpo, recebendo um bônus de +1 em qualquer teste de JPD.

**1 ARMA RACIAL** os elfos possuem familiaridade com o arqueirismo, o qual consideram uma arte marcial, recebendo um bônus de +1 nos danos causados em seus ataques à distância com os arcos.

**1 IMUNIDADES** os elfos são imunes a efeitos ou magias que envolvam sono e também contra a paralisia causada por um Ghoul.

- 
- ◆ **MOVIMENTO** base dos elfos é 9 metros.
  - ◆ **INFRAVISÃO** de 18 metros
  - ◆ **ALINHAMENTO** tendem à neutralidade.

# • ANÃO •

*Orgulhosos Habitantes dos Salões sob a Montanha.*

**H**onorados, perfeccionistas e reservados, os anões são conhecidos não só pela sua peculiar aparência, mas sobretudo pela forma como se relacionam com as outras raças e com a sua própria história.

De aparência robusta e rústica, corpulentos e com uma inconfundível grande barba, anões vivem junto dos seus clãs com as montanhas sobre suas cabeças, minerando, forjando, reverenciando seus antepassados e comemorando com cerveja e suas famosas bebidas fortes.

Os Salões sob a Montanha, onde vivem isolados, são locais sagrados e reverenciados por eles. Lá, adotam um estilo de vida comedido, voltado ao trabalho, entrecortando o silêncio apenas com suas canções de trabalho e suas frequentes comemorações.

São guiados pela honra e pelo sentimento de gratidão por todos aqueles que ajudaram a construir o orgulho que sentem das suas origens, quando lideraram a raça anã em feitos de superação, conquista e guerra contra seus inimigos.

Como bons tradicionalistas, colocam sua família, seu clã e principalmente sua raça acima de todas as coisas, inclusive de si mesmos e de suas vontades pessoais.

Buscam honrar suas origens tentando demonstrar que são dignos de fazer parte do que eles costumam chamar: povo perfeito.

Exímios forjadores, trabalham o metal à sua vontade. Não há nada que eles não possam forjar, e não há nenhum objeto de metal que não fique perfeito após um anão aplicar suas técnicas ancestrais de metalurgia.

Com pensamento lógico acurado, se destacam na engenharia, nas construções, nos trabalhos pesados, mas, ao mesmo tempo, demonstram pouca aptidão às artes arcana.

Fora de suas terras, se mostram orgulhosos e defensores de suas origens, fazendo questão de sempre comparar tudo à volta com a versão melhorada a qual os anões são capazes de criar.



## Personalidade

Orgulho, tradição e obsessão são três importantes palavras para descrever a personalidade anã.

Orgulhosos de tudo relativo ao seu povo, estão a todo tempo lembrando a todos da importância, da imponência, da qualidade, da grandiosidade do seu povo, das canções que glorificam as vitórias sobre seus inimigos.

Um anão é quase um escravo dos feitos dos seus antepassados. Um herói anão é, antes de tudo, uma régua de perfeição. Um grau a admirar, perseguir e atingir.

Tradição, para eles, não é uma mera forma de passar aos mais novos os costumes de seu povo, e sim um estilo de vida e um código de honra.

Uma espécie de linha guia para basear suas ações e seu pensamento.

O anão é um ser obcecado. Pela defesa dos seus ideais, pelo seu povo, pela perfeição do seu trabalho.

Seja a excelência em batalha, o minucioso trabalho de forja de armas e armaduras, a fermentação precisa da cerveja, a composição da canção que zomba dos orcs, o ideal de vida do anão está centrado na perfeição num nível próximo da idolatria espiritual.

## O Anão nas Aventuras

Partir para as aventuras é mais do que uma opção para alguns anões, sendo, em alguns casos, uma forma de reverenciar as tradições do seu povo.

Com uma memória repleta de feitos épicos e exemplos a admirar e a seguir, provar-se capaz jogando-se no mundo é, sem dúvida, o mais importante dos motivadores para um anão aventurar-se.

O anão quer provar sua capacidade, sua habilidade, resiliência e ser digno de portar o nome de seu clã.

Anões aventureiros são guiados pelo exemplo e pelo orgulho dos feitos os quais podem realizar e que deixarão para as futuras gerações.

## Perguntas para se responder ao criar um anão:

- ◆ **Pergunta 1:** Do que seu anão mais se orgulha das suas tradições?
- ◆ **Pergunta 2:** O que seu anão busca provar ou realizar?
- ◆ **Pergunta 3:** O que seu anão possui como principal obsessão?

## Habilidades de Raça

Todas as habilidades de raça são adquiridas no 1º nível durante a criação do personagem.

**1 MINERADORES:** por milênios, anões aprendem desde cedo a avaliar passagens e condições de muralhas e portais.

Por isso são capazes de detectar, mesmo que não estejam analisando ativamente, com um resultado de 1 em 1d6, anomalias em pedras, como armadilhas em cavernas ou fossos escondidos, ou com um resultado de 1-2 em 1d6 caso estejam efetivamente procurando.

**1 VIGOROSO:** os anões são muito resistentes aos efeitos que afetem seu corpo, recebendo um bônus de +1 em qualquer teste de JPC.

**1 ARMAS GRANDES:** são restritas para anões que podem usar apenas armas médias e pequenas. Armas grandes forjadas como um item racial anão são consideradas armas médias para um anão.

**1 INIMIGOS:** anões são inimigos naturais e disputam território com orcs, ogros e hobgoblins e, por isso, os ataques dos anões contra essas criaturas são considerados ataques fáceis.

- 
- ◆ **MOVIMENTO** base dos anões é 6 metros.
  - ◆ **INFRAVISÃO** de 18 metros
  - ◆ **ALINHAMENTO** tendem à ordem.

# • HALFLING •

*Os mais Perspicazes e Curiosos Aventureiros.*

**H**equenos, roliços, metódicos e corajosos, os halflings são um povo pacífico e rural habitando as colinas verdejantes, vivendo do que plantam e criam, formando comunidades bucólicas e pequenas, quase sempre próximas às fronteiras das terras dos humanos.

Possuem uma aparência muito similar a dos humanos, como se fossem mini-homens. Suas orelhas levemente pontiagudas, mas não o suficiente para se parecerem com as dos elfos, se

destacam juntamente de seus pés, os quais são grandes, robustos e cobertos com uma espessa cobertura de pelos desgrenhados. Halflings estão, quase sempre, descalços.

Suas feições são bonachonas, com grandes bochechas brilhosas e rosadas, seus cabelos são encaracolados, grossos e volumosos, como se tivessem sido penteados despretentosamente com as mãos.

São trabalhadores eficientes e metódicos. Buscam realizar suas tarefas com disciplina e correção para poderem desfrutar daquilo que mais gostam: o ócio regado a doses cavalares de conforto.

Gostam de viver bem, de comer com fartura, contar histórias exageradamente longas e de humor duvidoso. Apesar disso, são bons companheiros, sempre amigáveis, se você não se importar com histórias intermináveis e piadas com pouco sentido.

O ideal de vida dos Halflings é viver em paz e sob o signo da calma, trabalhar diariamente, descansar à beira do rio, ler, comer (de preferência 6 refeições por dia) e ver o tempo passar, em paz, na tranquilidade e longe da correria e das preocupações.

Se o conforto é o objeto de desejo de um halfling, outra característica importante para defini-los é a curiosidade.

Halflings sentem um magnetismo com coisas que não conhecem e com assuntos que não dominam. Um halfling explora, investiga, toca. As lendas e histórias de locais distantes e de terras desconhecidas aliadas ao seu conhecido destemor, são uma das poucas coisas capazes de fazê-los abandonar suas tocas e um bom livro à beira da lareira.

Tolerantes, estáveis e sociáveis, os halflings são sem dúvida os amigos mais fáceis de se fazer, fora de um indivíduo de sua própria raça.



## Personalidade

Se estabilidade é o adjetivo do halfling, a curiosidade é a contradição que os define. Vivendo em constante conflito entre comodidade e curiosidade, halflings têm “contradição” como nome do meio.

Contradição a qual se une a outra igualmente intrigante: a questão ambição-riqueza. Não que eles não se importem com dinheiro, sim, eles se importam, mas, se para outras raças dinheiro é poder, para os halflings dinheiro é conforto e tranquilidade.

Uma cadeira estofada com tecido confortável, ideal para uma sesta após uma das muitas refeições diárias, faz mais a cabeça de um halfling do que um trono cravejado de gemas preciosas.

Ao mesmo tempo, halflings não possuem um forte desejo de acúmulo e ambições por poder. Você dificilmente verá um halfling ostentando riqueza ou divagando sobre conquistas políticas. Eles são muito mais práticos nos seus desejos: a sensação de pertencimento, a vida em comunidade, as amizades, o conforto, as viagens ao desconhecido, tudo isso temperado com uma boa dose de destemor.

## O Halfling nas Aventuras

Halflings precisam de poucos motivos para se tornarem aventureiros, como sua curiosidade e seu destemor.

Já suas buscas podem ser bem mais variadas. Podem estar indo atrás de um remédio para o tédio, de diversão ou de uma boa história para contar. Os clássicos literários dos halflings quase sempre descrevem aventuras, heróis e seus feitos e, em menor número, biografias de halflings aventureiros com uma boa dose de exagero (ou não).

Halflings se aventuram porque querem expandir seus horizontes, e não têm nenhum medo do desconhecido.

Eles querem conhecer, ocupar-se, entender e participar.

## Perguntas para se responder ao criar um halfling:

- ◆ **Pergunta 1:** O que seu halfling sentiu quando decidiu se aventurar?
- ◆ **Pergunta 2:** O que seu halfling busca enquanto se aventura?
- ◆ **Pergunta 3:** O que seu halfling planeja fazer com o que ganhar quando se aposentar?

## Habilidades de Raça

Todas as habilidades de raça são adquiridas no 1º nível durante a criação do personagem.

**1 FURTIVOS:** são especialistas em se esconder e em passar despercebidos, conseguindo se esconder com uma chance de 1-2 em 1d6. Se o halfling adotar a classe Ladrão, ele acrescenta ainda um bônus de 1 no seu talento Furtividade.

**1 DESTEMIDOS:** os halflings são muito resistentes a efeitos que afetem sua força de vontade, recebendo um bônus de +1 em qualquer teste de JPS.

**1 BONS DE MIRA:** pela tradição racial de jogos de arremesso, para os halflings qualquer ataque à distância com uma arma de arremesso é considerado um ataque fácil.

**1 PEQUENOS:** devido à baixa estatura e agilidade, todos os ataques provenientes de criaturas grandes ou maiores são considerados ataques difíceis para acertar um halfling.

**1 RESTRIÇÕES:** por não terem tradição na forja de armaduras, os halflings usam apenas armaduras de couro, a não ser quando confecionada especialmente para ele.

Um halfling não pode usar armas grandes, sendo restrito apenas a armas pequenas ou médias. Um halfling só consegue usar uma arma média como se fosse uma arma de duas mãos.

- 
- ◆ **MOVIMENTO** base dos halflings é 6 metros.
  - ◆ **INFRAVISÃO** não possui.
  - ◆ **ALINHAMENTO** tendem à neutralidade.

# RAÇAS PARA PERSONAGENS

## HUMANO

- ◆ MOVIMENTO: 9 METROS
  - ◆ INFRAVISÃO: NÃO
  - ◆ ALINHAMENTO: QUALQUER
- 1** APRENDIZADO  
**1** ADAPTABILIDADE

## ANÃO

- ◆ MOVIMENTO: 6 METROS
  - ◆ INFRAVISÃO: 18 METROS
  - ◆ ALINHAMENTO: ORDEM
- 1** MINERADORES  
**1** VIGOROSO  
**1** ARMAS GRANDES  
**1** INIMIGOS

## GNOMO

- ◆ MOVIMENTO: 6 METROS
  - ◆ INFRAVISÃO: 18 METROS
  - ◆ ALINHAMENTO: NEUTRO
- 1** AVALIADORES  
**1** SAGAZES E VIGOROSOS  
**1** RESTRIÇÕES



## ELFO

- ◆ MOVIMENTO: 9 METROS
  - ◆ INFRAVISÃO: 18 METROS
  - ◆ ALINHAMENTO: NEUTRO
- 1** PERCEPÇÃO NATURAL  
**1** GRACIOSOS  
**1** TREINAMENTO RACIAL  
**1** IMUNIDADES

## HALFLING

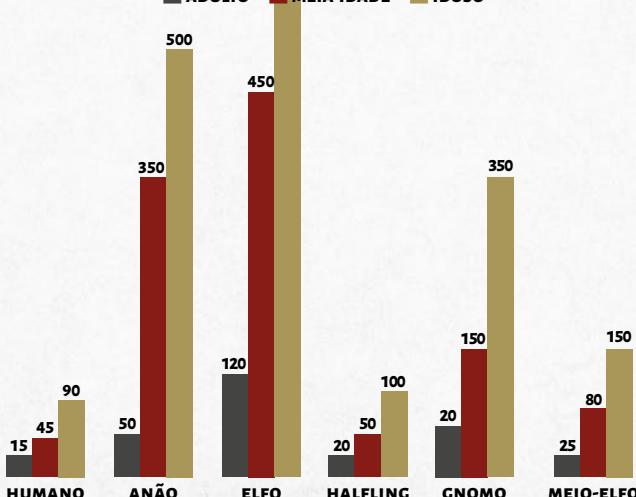
- ◆ MOVIMENTO: 6 METROS
  - ◆ INFRAVISÃO: NÃO
  - ◆ ALINHAMENTO: NEUTRO
- 1** FURTIVO  
**1** DESTEMIDO  
**1** BONS DE MIRA  
**1** PEQUENOS  
**1** RESTRIÇÕES

## MEIO-ELFO

- ◆ MOVIMENTO: 9 METROS
  - ◆ INFRAVISÃO: 9 METROS
  - ◆ ALINHAMENTO: CAOS
- 1** APRENDIZADO  
**1** GRACIOSO E VIGOROSO  
**1** IDIOMA EXTRA  
**1** IMUNIDADES

## IDADES

**A** ADULTO **M** MEIA-IDADE **I** IDOSO



## PESOS BASE

### HUMANO

80KG

### ANÃO

75KG

### ELFO

60KG

### HALFLING

35KG

### GNOMO

40KG

### MEIO-ELFO

65KG



---

CAPÍTULO III

---

# ♦ CLASSE ♦

---

**A**pós Atributos e Raças é chegada a hora de escolher uma Classe para seu personagem. A forma mais simples e direta de entender uma classe é compará-la a uma profissão ou carreira profissional.

Classe é a atividade que seu personagem passou a juventude, e maior parte da vida, aprendendo e aperfeiçoando e, ao se tornar um aventureiro, é chegada a hora de sair do mundo da teoria e abraçar de vez uma vida de exploração e aventuras.

Old Dragon possui um sistema de quatro classes básicas as quais conseguem abraçar qualquer

conceito fantástico em seu escopo: os combatentes, os estudiosos das artes arcana, os tementes ao sagrado e os superespecialistas, mas nem de longe fica restrito a eles.

Toda classe é um conceito definido com um caminho central, canônico e clichê, que ampliam sua diversidade quando encontram suas **especializações**.

Especializações acrescentam novas habilidades e até mesmo algumas restrições, mas expandem significativamente os conceitos e opções de criação de personagens.

# • GUERREIRO •

*Aventureiros especializados em combate, sempre na linha de frente e mortais quando desembainham suas armas.*



## A Carreira do Guerreiro

O Guerreiro dos níveis baixos é o homem comum com alguma perícia em armas que se torna um aventureiro. Pouco a pouco ele se torna o herói da vila, acumulando experiência e riquezas, expandindo sua fama para além das fronteiras da sua área de atuação, até seu nome ser reconhecido em terras distantes.

Essa fase da sua carreira é quase que totalmente focada em acumular recursos e tornar seu nome reconhecido como grande líder militar. Ele sabe que se fizer seu trabalho corretamente, seu poder o credenciará a coisas grandes

Além de manter-se vivo, faz o possível para vencer seus desafios, sobreviver a missões cada vez mais perigosas e, claro, criar laços profissionais, e talvez pessoais, com nobres poderosos.

Vender-se como alguém militarmente combativo e destemido é importante para suas pretensões, então o Guerreiro procura usar o tempo disponível para isso, pois sabe que se o trabalho for bem realizado agora, coisas grandes o aguardarão.

A nobreza o espera, e tudo o que ela significa (riqueza, poder e conforto) dependem apenas do Guerreiro e de sua habilidade em combater.

Você encontrará no LB2 mais informações sobre como jogar com personagens acima do 10º nível.

## Habilidades de Classe

O número no ícone antes de cada habilidade identifica o nível no qual o personagem recebe a habilidade (vermelho) ou a sua evolução (preto).

- ♦ **Armas:** pode usar todas as armas.
- ♦ **Armaduras:** pode usar todas as armaduras.
- ♦ **Itens Mágicos:** não pode usar cajados, varinhas e pergaminhos mágicos com exceção dos pergaminhos de proteção.

**1 APARAR:** um Guerreiro pode, após receber um ataque físico que o atinja e antes da jogada de dano desse ataque, escolher sacrificar seu escudo ou uma arma que esteja portando para absorver todo o dano do ataque recebido.

Armas e Escudos usados em um aparar ficarão inutilizados e danificados. Armas e Escudos mágicos possuem uma chance de 1-2 em 1d6 de se danificarem, reduzindo seus bônus (de ataque/defesa) em 1 de modo que um escudo +3 ao ser usado em um aparar, e se danificado, passa ter como bônus de defesa +2 e assim sucessivamente.

Um item mágico que perder todos os bônus estará permanentemente destruído. Apenas ataques provenientes de inimigos grandes ou menores poderão ser aparcados.

**1 MAESTRIA EM ARMA:** o Guerreiro se torna mestre em uma arma à sua escolha, recebendo um bônus de +1 no dano daquela arma.

**3** O Guerreiro evolui sua maestria para uma segunda arma à sua escolha e melhora o bônus no dano de ambas as armas para +2.

**10** O Guerreiro evolui sua maestria para todas as armas semelhantes àquelas que ele já

possui maestria, recebendo bônus em todas as armas pertencentes a estes grupos.

Os grupos de armas disponíveis são: cortantes, perfurante, impactantes, disparos, hastes ou arremesso. Todas as armas desses grupos melhoram seus bônus de dano para +3.

**6 ATAQUE EXTRA:** um Guerreiro no 6º nível adquire um segundo ataque, corpo a corpo ou à distância, com uma mesma arma na qual possua maestria.

Este segundo ataque é realizado após o primeiro ataque, logo em sequência, antes da ação do próximo jogador na ordem da iniciativa com a mesma BA usada no primeiro ataque.

## ESPECIALIZAÇÕES

Durante a construção do personagem, ou a qualquer momento ao longo do 1º nível, um Guerreiro pode assumir uma especialização.

Um Especialista mantém algumas habilidades da classe base, passa a evoluir sua experiência pela coluna **XP Especial** e pode ter de enfrentar algumas restrições.

# GUERREIRO

TABELA 3.1

NÍVEL	XP	PONTOS DE VIDA	BASE DE ATAQUE	JOGADA DE PROTEÇÃO	XP ESPECIAL
<b>1º</b>	0	10	1	5	0
<b>2º</b>	2.000	+1d10	2	5	2.500
<b>3º</b>	4.000	+1d10	3	6	5.000
<b>4º</b>	7.000	+1d10	4	6	8.500
<b>5º</b>	10.000	+1d10	5	8	11.500
<b>6º</b>	20.000	+1d10	6	8	23.000
<b>7º</b>	30.000	+1d10	7	10	33.000
<b>8º</b>	40.000	+1d10	8	10	43.000
<b>9º</b>	50.000	+1d10	9	11	53.000
<b>10º</b>	100.000	+1d10	10	11	106.000

# BÁRBARO

Bárbaros são Guerreiros nascidos em culturas remotas de regiões distantes e rústicas, em comunhão com a terra.

PÁC.  
158

Ao contrário daqueles que vivem na civilização, a exposição dos Bárbaros a elementos adversos os preparou com instintos aguçados, capacidade atlética e resistência acima do comum. Porém, o preço foi cobrado na superstição, na falta de instrução formal e em uma permanente desconfiança à magia arcana.



PÁC.  
80

## Restrições

Além de seguir a evolução de experiência de um Guerreiro especialista, o Bárbaro não pode usar nenhum item mágico e nenhuma armadura que não seja de couro, ou perderá acesso a todas as suas habilidades de Bárbaro.

O Bárbaro mantém suas habilidades de Guerreiro *Aparar* e *Maestria em Arma*, mas deixa de receber qualquer evolução ao se tornar especialista.

**1 VIGOR BÁRBARO:** a cada nível, o Bárbaro recebe um Bônus de +2 nos seus pontos de vida adicionais à tabela de Guerreiro e um bônus de +2 na sua JPC.

**3 TALENTOS SELVAGENS:** o Bárbaro adquire alguns talentos ligados à sua vida nos ermos selvagens:

- ◆ **Escalar:** escalam como Ladrões qualquer superfície natural como árvores, barrancos, encostas rochosas, escorregadias ou não, com 1-3 chances em 1d6. Em caso de falha, Bárbaros caem da metade da altura total da escalada, recebendo 1d6 pontos de dano para cada 3 metros da queda.

- ◆ **Camuflagem natural:** em ambientes naturais, como vegetação rasteira ou árvores com uma chance de 1-2 em 1d6. O mestre deve lançar os dados em segredo para que o Bárbaro não saiba se sua tentativa de camuflagem foi bem-sucedida ou não.

**6 SURPRESA SELVAGEM:** o Bárbaro é capaz de surpreender seus inimigos em ambientes naturais com uma chance de 1-4 em 1d6, mesmo quando em tocaia com aliados não Bárbaros.

Além disso, um Bárbaro só é surpreendido em ambientes naturais com uma chance de 1 em 1d6.

**10 FORÇA DO TOTEM:** o Bárbaro é capaz de atingir qualquer criatura que necessite de uma arma mágica +1 ou melhor para ser ferida.

# PALADINO

O Paladino é um herói cavalheiresco, errante, destemido e de caráter inquestionável que segue o caminho da ordem da verdade e da lei, estando sempre disposto a proteger os fracos e a lutar pela erradicação do caos.

## Restrições

Além de seguir a evolução de experiência de um Guerreiro especialista, o Paladino deve ter alinhamento com a ordem além de possuir um código de honra restritivo, criado em conjunto com o Mestre, com ao menos 3 votos.

A quebra deste código ou mudança de alinhamento o faz perder acesso às suas habilidades de Paladino.

O Paladino mantém suas habilidades de Guerreiro *Aparar* e *Maestria em Arma*, mas deixa de receber qualquer evolução ao se tornar um especialista.

**1 IMUNIDADE A DOENÇAS:** o Paladino adquire imunidade a qualquer tipo de doença, seja mundana ou mágica. Danos e outros efeitos não causam nenhum efeito, como se não fosse contagiado.

**3 CURA PELAS MÃOS:** o Paladino adquire a habilidade de *curar* pela simples imposição das suas mãos, até uma vez por dia.

O alvo tocado cura 1 ponto de vida por nível do Paladino. Essa habilidade não cura doenças e nem regenera membros amputados, mas pode ser usada para prestar auxílio a um alvo que esteja agonizando.

**6 AURA DE PROTEÇÃO:** o Paladino adquire a habilidade de criar uma barreira permanente de proteção ao seu redor, exatamente como o efeito da magia Proteção contra Alinhamento, a qual o protege contra criaturas caóticas.

**10 ESPADA SAGRADA:** o Paladino, ao derrotar um inimigo caótico de grande poder, adquire uma espada mágica a qual,

após ser consagrada à sua causa, se converte em uma Espada Sagrada com ímpeto e poderes contra o caos.

Uma Espada Sagrada mantém todos os bônus normais de uma espada mágica, mas passa a ser imbuída também com um bônus especial de +5 nos danos e nos ataques contra criaturas caóticas.



PÁG.  
96

PÁG.  
96

# • CLÉRIGO •

*Aventureiro religioso e devoto das forças divinas do panteão.  
Determinado e virtuoso, protege a todos usando seus milagres divinos.*



## A Carreira do Clérigo

O Clérigo dos níveis baixos é o sacerdote recém-ordenado, treinado pela sua igreja para defender e propagar os dogmas de seu deus ordeiro.

Nem todo fiel entra sozinho pelas portas das igrejas e alguns precisam ser estimulados, convencidos e inspirados pela força e o poder de sua divindade. A parte mais recompensadora da sua missão, no entanto, é expurgar o mundo do caos e das ofensas por meio dos ensinamentos de seu deus.

Você sabe que foi escolhido para ser a arma de deus a qual livrará o mundo do pecado. Essa missão trará reconhecimento ao seu trabalho, e seus superiores o avaliarão. E, quando isso acontecer, você se tornará a inspiração de outros jovens, que o sucederão na incansável luta contra o caos.

Você encontrará no LB2, mais informações sobre como jogar com personagens acima do 1º nível.

## Habilidades de Classe

O número no ícone antes de cada habilidade identifica o nível no qual o personagem recebe a habilidade (vermelho) ou a sua evolução (preto).

- ♦ **Armas:** só podem usar armas impactantes. Usar armas cortantes ou perfurantes faz o Clérigo perder suas magias até realizar uma penitência para restaurar o abalo na sua fé.
  - ♦ **Armaduras:** podem usar todas as armaduras.
  - ♦ **Itens Mágicos:** o Clérigo é capaz de usar todos os tipos de itens mágicos desde que sejam ordeiros.
- 1 MAGIAS DIVINAS:** um Clérigo é capaz de lançar magias divinas diariamente a partir do 1º nível. Para prepará-las, o Clérigo deve rezar para o Panteão e pedir que magias lhe sejam concedidas naquele dia, respeitando os seus limites de nível e de sabedoria.

O Capítulo 8: Magia traz mais detalhes sobre como preparar, selecionar, lançar e sobre todas as magias disponíveis a um Clérigo.

**1 AFASTAR MORTOS-VIVOS:** uma única vez ao dia, o Clérigo é capaz de invocar o nome e o poder de sua divindade brandindo seu símbolo sagrado, fazendo os mortos-vivos a até 18 metros e que não passem em um teste de moral no final da rodada, se contorcerem e tentarem a todo custo fugir do Clérigo.

**3** os testes de moral para resistir um Afastar Mortos-vivos do Clérigo, devem somar 1 ao resultado dos dados. Além disso, o Clérigo pode tentar Afastar Mortos-vivos duas vezes ao dia.

**10** os testes de moral para resistir um Afastar Mortos-vivos do Clérigo, devem somar 2 ao resultado dos dados. Além disso, o Clérigo pode tentar Afastar Mortos-vivos três vezes ao dia.

**Reducir a Pó:** se o morto-vivo não passar no *Teste de Moral* e o resultado dos dados for dois dados iguais (dois 4 nos dados, ou dois 5, ou ainda dois 6) o morto-vivo não é apenas afastado, mas também reduzido a pó.

Alvos: todos os mortos-vivos num raio de até 18 metros do Clérigo são afetados pelo Afastar Mortos-vivos. Mortos-vivos bem-sucedidos no teste de moral no final da rodada ficam imunes a um novo Afastar Mortos-vivos proferidos por este Clérigo, até este adquirir um novo nível.

**1 CURA MILAGROSA:** Clérigos podem trocar uma magia previamente memorizada por uma magia de Curar Ferimentos de 1º círculo.

**6** evolui seu poder de Cura, podendo trocar uma magia memorizada por Curar Ferimentos de 3º círculo, que cura até 2d8 pontos de vida.

**10** evolui seu poder de Cura, podendo trocar uma magia memorizada por Curar Ferimentos de 5º círculo, que cura até 3d8 pontos de vida.

## ESPECIALIZAÇÕES

Durante a construção do personagem ou a qualquer momento ao longo do 1º nível, um Clérigo pode assumir uma especialização.

Um Especialista mantém algumas habilidades da classe base, passa a evoluir sua experiência pela coluna **XP Especial** e pode ter de enfrentar algumas restrições.

## CLÉRIGO

TABELA 3.2

NÍVEL	XP	PONTOS DE VIDA	BASE DE ATAQUE	JOGADA DE PROTEÇÃO	XP ESPECIAL	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º
<b>1º</b>	0	8	1	5	0	1	—	—	—	—	—	—
<b>2º</b>	1.500	+1d8	1	5	2.000	1	—	—	—	—	—	—
<b>3º</b>	3.000	+1d8	1	5	4.000	2	1	—	—	—	—	—
<b>4º</b>	5.500	+1d8	3	7	7.000	2	2	—	—	—	—	—
<b>5º</b>	8.500	+1d8	3	7	10.000	2	2	1	—	—	—	—
<b>6º</b>	17.000	+1d8	3	7	20.000	3	2	1	—	—	—	—
<b>7º</b>	27.000	+1d8	5	9	30.000	3	2	2	1	—	—	—
<b>8º</b>	37.000	+1d8	5	9	40.000	3	3	2	1	—	—	—
<b>9º</b>	47.000	+1d8	5	9	50.000	3	3	2	2	1	—	—
<b>10º</b>	94.000	+1d8	7	11	100.000	4	3	3	2	1	—	—

# DRUIDA

Um Druida é um Clérigo especialista silvestre, tendo como sua divindade a Deusa-Mãe da natureza e as forças dela além do neutro equilíbrio da roda da vida.

Os ambientes naturais são seus templos, e os animais e as criaturas silvestres são representações vivas do seu sagrado. Druidas passam seu tempo tratando do tênué equilíbrio que a natureza precisa para se manter saudável, além de ministrar serviços sacerdotais em comunidades rurais isoladas.



## Restrições

Além de seguir a evolução de experiência de um Clérigo especialista, o Druida deve possuir alinhamento neutro e não pode usar nenhuma arma ou armadura metálica ou perderá acesso a todas as suas habilidades de Druida.

O Druida perde o acesso as habilidades de *Cura Milagrosa* e *Afastar Mortos-Vivos* possuída por um Clérigo normal, mas mantém a capacidade de conjurar Magias normalmente tal qual um Clérigo de mesmo nível faria.

**1 HERBALISMO:** o Druida adquire a habilidade de Herbalismo sendo capaz de identificar plantas, animais e reconhecer água pura e segura para o consumo.

**3 PREVIDÊNCIA:** o Druida adquire a habilidade da Previdência nos acampamentos os quais monta. Acampamentos criados nos ermos por um Druida sempre serão do tipo seguro.

**6 TRANSFORMAÇÃO:** o Druida pode Assumir a Forma de um animal pequeno não-mágico de até 6 DV por até 3 vezes ao dia.

O Druida pode adotar uma habilidade especial deste animal como, por exemplo, o abraço de um Urso, mas mantém todas as suas próprias estatísticas como bônus de ataque, Jogadas de Proteção, classe de armadura e pontos de vida.

**10 TRANSFORMAÇÃO MELHORADA:**

o Druida evolui sua capacidade de Assumir a Forma de animais até 3 vezes ao dia, podendo assumir a forma de um animal não-mágico de qualquer tamanho com até 10 DV.

O Druida pode adotar todas as habilidades especiais deste animal como, por exemplo, o abraço de um Urso, mas mantém todas as suas próprias estatísticas como bônus de ataque, Jogadas de Proteção, classe de armadura e pontos de vida.

# ACADÊMICO

Um Acadêmico é um Clérigo especialista motivado pelo amplo desejo de conhecimento, reverenciando as ciências, estudos e o acúmulo de informações concedidas pelo deus Curioso.

Com formação teórica, focada em estudos, bibliotecas, laboratórios e salas de aula, o Acadêmico vê nas aventuras e explorações uma oportunidade sem igual de conhecer *in loco* e dar cores à teoria que domina tão bem.

## Restrições

Além de seguir a evolução de experiência de um Clérigo especialista, o Acadêmico deve possuir alinhamento neutro e não pode usar nenhuma arma cortante ou perfurante ou perderá acesso a todas as suas habilidades de Acadêmico.

O Acadêmico perde o acesso as habilidades de *Cura Milagrosa* e *Afastar Mortos-Vivos* que um Clérigo normal possui, mas mantém a capacidade de conjurar Magias normalmente tal qual um Clérigo de mesmo nível faria.

**1 CONHECIMENTO ACADÊMICO:** o Acadêmico é capaz de identificar monstros e animais além de conhecer seus ataques e defesas, habilidades e fraquezas, além dos seus hábitos mais comuns com 1-2 chances em 1d6.

**3 DECIFRAR LINGUAGENS:** com seu conhecimento acadêmico, é capaz também de decifrar linguagens, identificando idiomas, alfabetos e pictogramas, decodificar documentos e inscrições conhecendo ao menos a ideia geral do texto. A chance de conseguir usar a habilidade Conhecimento Acadêmico evolui para 1-3 chances em 1d6.

**6 LENDAS E TRADIÇÕES:** com seu conhecimento acadêmico, é capaz também de identificar lendas, tradições, eventos, personalidades e vultos históricos, além de curiosidades e perigos de lugares, regiões e cidades. O Acadêmico conhece ainda um rumor adicional sobre o lugar em questão por modificador de sabedoria que possuir. A chance de conseguir usar a habilidade Conhecimento Acadêmico evolui para 1-4 chances em 1d6.

**10 IDENTIFICAR ITENS:** ao observar minuciosamente um item mágico por ao menos 1d4 turnos e com uma chance de 1-2 em 1d6, o Acadêmico identifica seus propósitos gerais (exemplo — esta é uma espada encantada para ser usada contra licantropos; ou ainda — estas botas parecem ter sido costuradas por elfos) mesmo que suas funções exatas não sejam reveladas.

Itens mágicos caóticos se camuflam e não podem ser reconhecidos desta maneira, sempre forçando um reconhecimento errado do seu propósito geral.



# • LADRÃO •

*Aventureiro tático, perito em sobreviver em masmorras.  
Furtivo, traiçoeiro e fatal quando ataca suas vítimas sorrateiramente.*



## A Carreira do Ladrão

O Ladrão de níveis baixos é, antes de tudo, um sobrevivente. Alguém que, a custo da sua perspicácia e destreza, superou tudo para chegar aonde já chegou, o que claro, ainda é pouco.

Suas especialidades o farão evoluir de batedor de carteira descalço a um grande ladino, reconhecido e temido. Você só precisa praticar e praticar, ficar melhor, mais eficiente, mais rápido, mais traiçoeiro e, claro, é importante ser também mais... mortal.

Assim, você galga os passos da perigosa e dissimulada hierarquia do submundo, na qual os premiados nem sempre são os melhores, e sim os mais influentes e poderosos.

Você encontrará no LB2 mais informações sobre como jogar com personagens acima do 10º nível.

## Habilidades de Classe

O número no ícone antes de cada habilidade identifica o nível no qual o personagem recebe a habilidade (vermelho) ou a sua evolução (preto).

- ♦ **Armas:** apenas pequenas ou médias. Armas grandes geram ataques difíceis para Ladrões.
- ♦ **Armaduras:** apenas as leves. Escudos, Armaduras Média ou Pesadas, impedem o uso das suas habilidades e protegem apenas a metade da CA normal.
- ♦ **Itens Mágicos:** não podem usar cajados, varinhas e pergaminhos mágicos com exceção dos pergaminhos de proteção.

**1** **ATAQUE FURTIVO** o Ladrão que ataca após ter se aproximado do inimigo furtivamente, é capaz de realizar um ataque muito fácil, causando dano multiplicado por 2.

**6** dano do ataque furtivo é multiplicado por 3.

**10** dano do ataque furtivo é multiplicado por 4.

**1 OUVIR RUÍDOS** o Ladrão consegue ouvir ruídos como uma conversa do outro lado de uma porta ou sons de monstros se aproximando. Para isso, ele deve estar em um ambiente silencioso, como em uma masmorra e fora de um combate.

O Ladrão possui uma chance de 1-2 em 1d6 para conseguir ouvir ruídos.

- 3** a chance aumenta para 1-3 em 1d6.
- 6** a chance aumenta para 1-4 em 1d6.
- 10** a chance aumenta para 1-5 em 1d6.

**1 TALENTOS DE LADRÃO** Ladrões possuem algumas habilidades as quais representam seus principais campos de atuação, começando com 2 pontos em cada um dos cinco talentos e 2 pontos adicionais para distribuir como desejar.

- 3** recebe 2 pontos para evoluir seus talentos.
- 6** recebe 2 pontos para evoluir seus talentos.
- 10** recebe 2 pontos para evoluir seus talentos.

**Bônus de Destreza:** Ladrões recebem, no 1º nível, 1 ponto extra para cada modificador de DES possuído. Um Ladrão com DES 16 recebe 2 pontos

e distribui 4 pontos nos seus talentos em vez de 2 pontos como um Ladrão comum faria.

Talentos não podem evoluir acima de 5 e jamais 2 pontos no mesmo nível.

**Exemplo:** um Ladrão com Furtividade 3 e Escalar 5 atinge o 10º nível e recebe 2 pontos para distribuir.

*Ele não pode colocar os 2 pontos no talento Furtividade porque o limite de evolução em cada nível é 1.*

*Ele não pode colocar pontos em Escalar porque esse talento já atingiu o limite de evolução, forçando-o a evoluir outros dois talentos com 1 ponto cada.*

**Testes:** um teste de talentos de Ladrão tem uma chance em 1d6 igual ao valor naquele talento.



## LADRÃO

TABELA 3.3

NÍVEL	XP	PONTOS DE VIDA	BASE DE ATAQUE	JOGADA DE PROTEÇÃO	XP ESPECIAL
<b>1º</b>	0	6	1	5	0
<b>2º</b>	1.000	+1d6	1	5	1.500
<b>3º</b>	2.000	+1d6	2	5	3.000
<b>4º</b>	4.000	+1d6	2	5	5.500
<b>5º</b>	7.000	+1d6	3	8	8.500
<b>6º</b>	14.000	+1d6	3	8	17.000
<b>7º</b>	24.000	+1d6	4	8	27.000
<b>8º</b>	34.000	+1d6	4	8	37.000
<b>9º</b>	44.000	+1d6	5	11	47.000
<b>10º</b>	88.000	+1d6	5	11	94.000

## Descrição dos Talentos

**ARMADILHA** detecta e desarma silenciosamente armadilhas em lugares ou objetos.

É necessário um teste para encontrar uma armadilha e depois outro para removê-la.

- ◆ **Falha:** só pode ser tentada uma vez por armadilha e, em caso de falha, o Ladrão precisa passar para um novo nível para testar mais uma vez contra a mesma armadilha.
- ◆ **Encontrar:** se bem-sucedido em um teste de encontrar armadilhas, o Ladrão saberá onde ela está e entenderá o geral do seu funcionamento, reconhecendo o gatilho de ativação e as contramedidas necessárias para desarmá-la.
- ◆ **Desarmar:** o Ladrão que encontrou a armadilha, precisa então realizar um outro teste bem-sucedido para desarmá-la sem ativar seu gatilho.
- ◆ **Tempo:** o tempo que um Ladrão leva para desarmar uma armadilha depende da sua habilidade e do uso das suas ferramentas de Ladrão.

2 um Ladrão com 2 pontos em armadilha leva até **1d6 turnos** para conseguir desarmá-la;

3 um Ladrão com 3 pontos em armadilha leva até **1d4 turnos** para conseguir desarmá-la;

4 um Ladrão com 4 pontos em armadilha leva até **1d3 turnos** para conseguir desarmá-la;

5 um Ladrão com 5 pontos em armadilha leva apenas **1 turno** para conseguir desarmá-la.

- ◆ **Ferramentas:** sem suas ferramentas, o Ladrão leva o dobro de tempo para desarmar qualquer armadilha.
- ◆ **Mestre Testa:** o teste de armadilhas, tanto para encontrar ou desarmar, deve ser realizado em segredo pelo Mestre.

A incerteza sobre existir ou não uma armadilha, ou sobre ter ou não desarmado a armadilha corretamente, faz parte da diversão de jogar com um Ladrão.

---

**ARROMBAR** permite ao Ladrão destrancar e abrir fechaduras, cadeados, algemas e trancas em geral de forma silenciosa sem danificá-las.

- ◆ **Falha:** só pode ser tentada uma vez por fechadura e, em caso de falha, o Ladrão precisa passar para um novo nível para testar mais uma vez contra a mesma fechadura.
- ◆ **Tempo:** o tempo que um Ladrão leva para conseguir arrombar uma fechadura depende da sua habilidade e do uso das suas ferramentas de Ladrão.
  - 2 um Ladrão com 2 pontos em arrombar leva até **1d6 turnos** para arrombar a fechadura;
  - 3 um Ladrão com 3 pontos em arrombar leva até **1d4 turnos** para conseguir arrombar a fechadura;
  - 4 um Ladrão com 4 pontos em arrombar leva até **1d3 turnos** para conseguir arrombar a fechadura;
  - 5 um Ladrão com 5 pontos em arrombar leva apenas **1 turno** para conseguir arrombar a fechadura.
- ◆ **Ferramentas:** sem suas ferramentas, o Ladrão leva o dobro de tempo para arrombar qualquer fechadura.
- ◆ **Ladrão Testa:** o teste de arrombar pode ser realizado pelo jogador que interpreta o Ladrão.

---

**ESCALAR** permite escalar usando, ou não, armaduras leves, qualquer superfície, mesmo as superfícies lisas ou escorregadias, como paredes molhadas, com musgos ou lodo, ou escalar superfícies com ângulo maior de 90° sem que a escalada se torne uma escalada forçada.

Este talento também pode ser usado por Ladrões para andar sobre a corda bamba ou na superfície estreita de uma mureta.

- ◆ **Testes:** deve realizar uma jogada por escalada. Se bem-sucedida, o Ladrão escalou totalmente a superfície desejada, deslocando seu movimento a cada rodada.

- ♦ **Falha:** o Ladrão cai da metade da altura total da escalada, recebendo 1d6 pontos de dano para cada 5 metros da queda.
- ♦ **Ladrão Testa:** o teste de escalar pode ser realizado pelo jogador que interpreta o Ladrão.

**FURTIVIDADE** permite ao Ladrão se esconder de maneira imóvel nas sombras, não podendo ser detectado por outros alvos sem o uso de magia.

O Ladrão furtivo pode realizar outro teste de Furtividade para andar em silêncio furtivamente com movimento normal do personagem.

Um Ladrão furtivo pode realizar sua habilidade de ataque furtivo, mas, ao atacar ou mesmo errar o golpe, ficará visível.

- ♦ **Mestre Testa:** o teste de Furtividade, tanto para se esconder quanto para se locomover, deve ser realizado em segredo pelo Mestre. A incerteza sobre estar ou não sendo visto ou ouvido faz parte da diversão de jogar com um Ladrão.

**PUNGA** permite retirar pequenos itens de bolsos, algibeiras, mochilas etc. de outras pessoas, além de realizar pequenos truques de prestidigitação com as mãos.

- ♦ **Risco:** se o resultado da jogada for superior ao dobro da dificuldade do teste, o Ladrão é desmascarado pela vítima ao tentar furtá-la.
- ♦ **Penalidades:** para cada três níveis acima do 5º nível do alvo, existe uma penalidade de 1 no teste de Punga. Furtar um personagem de 8º nível possui uma penalidade de 1 no teste. Furtar um personagem de 13º nível possui uma penalidade de 2 no teste.
- ♦ **Mestre Testa:** o teste de Punga deve ser realizado em segredo pelo Mestre. A incerteza sobre ter sido visto ou não enquanto furtava faz parte da diversão de jogar com um Ladrão.

## NOTA DE DESIGN #4 TALENTOS DE LADRÃO PARA TODOS



*Como um Mago se esconde?*

*Apenas Ladrões escalam paredes?*

Essas questões são frequentes nas mesas de jogo e são resultado de uma confusão muito comum. É usual acreditar que as habilidades dos Ladrões são comuns e que todas as pessoas podem realizá-las.

Na verdade, um talento de Ladrão está acima das capacidades de uma pessoa destreinada. O que o Ladrão faz é algo quase sobrenatural.

No entanto, com exceção da Punga, qualquer pessoa pode tentar realizar qualquer outra atividade de um talento de Ladrão.

Pode se esconder, escalar, desarmar armadilhas ou ouvir um ruído atrás da porta, mas a diferença é que ela não conseguirá fazer tão bem ou rápido como um Ladrão.

Entenda que um Guerreiro que se esconde com 1 em 1d6 não estará nas sombras, indetectável pelos guardas, pois isso apenas um Ladrão conseguaria fazer.

O Guerreiro está, no máximo, ajoelhado e escondido atrás de um barril e, para encontrá-lo, o guarda precisa apenas de um sucesso de 1 em 1d6 em um teste de procurar.



## ESPECIALIZAÇÕES

Durante a construção do personagem, ou a qualquer momento ao longo do primeiro nível, um Ladrão pode assumir uma especialização.

Um Especialista mantém algumas habilidades da classe base, passa a evoluir sua experiência pela coluna **XP Especial** e pode ter de enfrentar algumas restrições.

# RANGER

O Ranger é um personagem oriundo dos ermos dedicado a patrulhar uma área silvestre, natural ou selvagem protegendo-a de bestas e monstros.

Costuma ter uma ligação próxima com animais e Talentos de Ranger típicos da sobrevivência nos ermos que o tornam um exímio caçador e rastreador e até em um espião muito competente.

## Restrições

Além de seguir a evolução de experiência de um Ladrão especialista, o Ranger não pode acumular mais tesouros do que é capaz de carregar.

PÁC.  
152



Em contrapartida, os Rangers jamais se perdem enquanto estiverem nos ermos.

O Ranger perde as habilidades de *Ouvir Ruídos* e *Ataque Furtivo*, mas mantém e evolui seus *Talentos de Ranger*, possuindo uma versão modificada de alguns talentos de Ladrão adaptados aos ermos:

**Percepção** substitui o talento *Arrombar*.

Uma vez a cada hora enquanto estiver nos ermos, o Ranger é capaz de sentir presenças, de perceber alterações no ambiente e de sentir que há alguma coisa errada ou se ocultando.

**Rastrear** substitui o talento *Punga*. Nos Ermos, o Ranger pode tentar seguir rastros, a trilha de um inimigo, um animal perdido ou uma erva, além de conseguir procurar comida e água para si e seu grupo.

**1 INIMIGO MORTAL:** assumindo seu papel de guardião de uma região dos ermos, adota um inimigo que assola sua região para combatê-lo.

Inimigos Mortais podem ser escolhidos dentre Orcs, Goblins, Homens Lagartos, Trolls ou Gigantes. Contra estas criaturas, todo ataque é considerado um **ataque fácil** e todo **teste de reação** possui uma penalidade de 2.

**3 COMBATIVO:** o Ranger passa a poder usar armas grandes e escudos sem penalidades, mas continua limitado a usar Armaduras Leves.

**6 PREVIDÊNCIA:** o Ranger está sempre alerta e prevenido quando estiver nos ermos. Nestas condições, um Ranger só pode ser surpreendido com um resultado de 1 em 1d6, e todo acampamento criado por um Ranger nos ermos sempre será do tipo seguro.

**10 COMPANHEIRO ANIMAL:** uma criatura dos ermos adota o Ranger como aliado e realiza favores, como atacar, vigiar, enviar mensagens ou algo semelhante e não ofensivo a si próprio (como, por exemplo, se matar).

Se um companheiro animal morrer, há 1-4 chances em 1d6 de um novo companheiro surgir a cada novo nível adquirido pelo Ranger.

# BARDO

O Bardo é um personagem ligado às artes e à performance. São viajantes, repórteres da vida cotidiana e divulgadores de feitos épicos.

Percorre as estradas cantando, atuando e inspirando emoções à plateia, sempre atrás da oportunidade de estar próximo dos acontecimentos e utilizando como ferramentas de sobrevivência seu magnetismo pessoal e astúcia.

## Restrições

Além de seguir a evolução de experiência de um Ladrão especialista, o Bardo perde a habilidade de Ladrão Ataque Furtivo, mas mantém e evolui *Ouvir Ruídos* e seus talentos de Ladrão, possuindo uma versão modificada de alguns talentos adaptados:

*Cultura* substitui o talento *Arrombar*. O Bardo está a todo momento em contato com novos conhecimentos, pessoas e culturas, permitindo-lhe saber de coisas como folclore, lendas, história antiga e geografia.

*Decifrar* substitui o talento *Armadilha*. O Bardo conhece diferentes alfabetos e idiomas o que permite, uma vez por objeto, tentar decifrar o significado de textos em outros idiomas, realizando dois testes: um para identificar o idioma e outro para decifrá-lo.

**1 INFLUENCIAR:** o Bardo por meio da música, oratórias e baladas heroicas consegue influenciar as reações de monstros ou personagens do Mestre com uma chance de 1-2 em 1d6. O Bardo recebe um modificador de +1 ou -1 no Teste de Reação destas audiências para melhorar a reação dos alvos (+1) ou para torná-los mais hostis (-1).

**3 INSPIRAR:** o Bardo se for capaz de passar ao menos uma rodada atuando, e enquanto continuar mantendo a atuação, consegue que seus aliados se tornem mais confiantes no sucesso. Um alvo inspirado pelo Bardo faz com que seus testes de atributos e ataques fiquem como se fossem um nível mais fácil do que realmente são, tornando, por exemplo, testes muito difíceis em apenas testes difíceis.

**6 FASCINAR:** o Bardo por meio da música, oratória e baladas heroicas consegue deixar uma audiência de monstros ou personagens do Mestre não hostis, que tenham até 2 Dados de vida a cada 3 níveis do Bardo, desde que entenda o idioma usado pelo Bardo, envolvida e concentrada no seu desempenho artístico.

**10 USAR PERGAMINHOS:** o Bardo adquire a habilidade de Usar Pergaminhos como se fosse um Mago com metade dos níveis que possuir.



# • MAGO •

*Aventureiro estudioso, especializado nas artes arcana, dedicado a conjurar magias escritas em grimórios e pergaminhos.*

## A Carreira do Mago

O Mago de níveis baixos é um aficionado por obter conhecimento arcano.

A estrada, o desconforto, as masmorras escuras e frias e até as tediosas companhias do seu grupo de aventureiro, são o preço a se pagar para ter acesso ao conhecimento em uma carreira na qual o poder é medido por aquilo que se sabe e se conhece.



Abaixo do brilho dos metais preciosos, você sabe que há conhecimentos ancestrais a serem adquiridos. Cada tumba milenar profanada esconde segredos há muito perdidos, e foi para isso que você resolveu se aventurar.

Com o tempo, seu conhecimento se reverterá em poder e isso o tornará temido. Afinal, é natural ter medo daquilo que não se comprehende, e será

aí que você terá conhecimento suficiente para se estabelecer em algum canto e terminar seus dias estudando tudo o que juntou ao longo da vida.

Você encontrará no LB2 mais informações sobre como jogar com personagens acima do 10º nível.

## Habilidades de Classe

O número no ícone antes de cada habilidade identifica o nível no qual o personagem recebe a habilidade (vermelho) ou a sua evolução (preto).

- ◆ **Armas:** apenas pequenas. Armas grandes ou médias geram ataques difíceis para Magos.

- ◆ **Armaduras:** nenhuma. Usar escudos ou armaduras impede a conjuração de magias e protegem apenas metade da CA normal.

- ◆ **Itens Mágicos:** podem usar todos os tipos.

**1 MAGIAS ARCANAS** um Mago é capaz de lançar magias arcana diariamente. Para memorizá-las, o Mago deve estudar seu livro de magias, o grimório, e decidir quais magias serão memorizadas naquele dia.

**Grimório:** livro no qual o Mago escreve sua coleção de magias, como um grande livro de receitas arcana. Sem ele, um Mago perde a capacidade de memorizar novas

magias. Por isso, um Mago zeloso guardará seu grimório como se fosse a própria vida.

**Magias Iniciais:** no 1º nível, o grimório do Mago contém três magias de 1º círculo à escolha do Mago e uma magia escolhida aleatoriamente da sua lista de magias de 1º círculo.

**Novas Magias:** um Mago pode acrescentar livremente novas magias ao seu grimório copiando de outros grimórios ou de pergaminhos.

**Círculos Superiores:** um Mago pode escrever no grimório magias de círculos acima de sua capacidade, mas não pode memorizá-las até atingir o nível necessário.

**1 LER MAGIAS:** um Mago é capaz de uma vez ao dia por nível decifrar e ler inscrições mágicas em qualquer lugar, mesmo que não entenda a mensagem a qual elas querem passar.

Esta habilidade não permite identificar as propriedades mágicas de um item mágico, nem é necessária para lançar magias escritas, mas permitirá identificar qual magia está escrita ali.

**1 DETECTAR MAGIAS:** um Mago é capaz de uma vez ao dia por nível perceber em lugares, pessoas ou coisas em uma área de até 9m + 3m por nível, a presença de magia, desde que esteja concentrado e procurando ativamente por isso.

O Mago percebe uma tênue aura mágica ao redor dos lugares, pessoas ou coisas encantadas, mas não é capaz de identificar a magia, o nível de poder do conjurador ou o efeito presente no alvo.

Um Mago precisa se concentrar 1d8 rodadas na área desejada para conseguir detectar, caso haja, alguma presença mágica. Esse tempo cai para 1d4 rodadas no 6º nível e para 1 rodada no 10º nível.

## ESPECIALIZAÇÕES

Durante a construção do personagem, ou a qualquer momento ao longo do primeiro nível, um Mago pode assumir uma especialização.

Um Especialista mantém algumas habilidades da classe base, passa a evoluir sua experiência pela coluna **XP Especial** e pode ter de enfrentar algumas restrições.

# MAGO

TABELA 3.4

NÍVEL	XP	PONTOS DE VIDA	BASE DE ATAQUE	JOGADA DE PROTEÇÃO	XP ESPECIAL	MAGIAS ARCANAS								
						1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
<b>1º</b>	0	4	0	5	0	1	—	—	—	—	—	—	—	—
<b>2º</b>	2.500	+1d4	1	5	3.000	2	—	—	—	—	—	—	—	—
<b>3º</b>	5.000	+1d4	1	5	6.000	2	1	—	—	—	—	—	—	—
<b>4º</b>	8.500	+1d4	1	5	10.000	2	2	—	—	—	—	—	—	—
<b>5º</b>	11.500	+1d4	2	7	13.000	2	2	1	—	—	—	—	—	—
<b>6º</b>	23.000	+1d4	2	7	26.000	3	2	2	—	—	—	—	—	—
<b>7º</b>	33.000	+1d4	2	7	36.000	3	2	2	1	—	—	—	—	—
<b>8º</b>	43.000	+1d4	3	7	46.000	3	3	2	2	—	—	—	—	—
<b>9º</b>	53.000	+1d4	3	7	56.000	3	3	2	2	1	—	—	—	—
<b>10º</b>	106.000	+1d4	3	10	112.000	3	3	3	2	2	—	—	—	—

# ILUSIONISTA

O Ilusionista é um personagem ligado às artes das ilusões, o que significa ocultações, prestidigitação e manipulação da realidade.

Aplicam as energias místicas com foco em criar efeitos visuais não reais e, embora qualquer Mago possa criar alguns efeitos ilusórios com suas

magias, uma ilusão criada por um Ilusionista possui um acabamento superior em relação a ilusão criada por um Mago não Ilusionista.

## Restrições

Além de seguir a evolução de experiência de um Mago especialista, o Ilusionista abre mão da lista de magias de 7º ao 9º círculo a qual um Mago normalmente teria acesso, conseguindo conjurar apenas magias até o 6º círculo, mas as habilidades de Mago *Ler Magias* e *Detectar Magias* são mantidas e evoluem normalmente.

**1 MAGIAS EXCLUSIVAS:** o Ilusionista escreve em seu grimório *Ilusão* e *Som Ilusório*, exclusivas para Ilusionistas.

- ◆ **Sem Memorizar:** magias exclusivas não precisam ser memorizadas para serem conjuradas pelo Mago especialista.
- ◆ **Usos por dia:** cada magia exclusiva do especialista em seu grimório pode ser usada até uma vez ao dia, adicionalmente às magias diárias do especialista.
- ◆ **Usos Adicionais:** caso outros usos sejam realizados, a magia exclusiva consumirá o espaço ocupado na memória do Mago por outra magia já previamente memorizada.
- ◆ **Jogada de Proteção:** todas as Jogadas de Proteção contra as magias exclusivas são realizadas com um teste difícil.
- ◆ **I LISTA DE MAGIAS:** as Magias Exclusivas de um Ilusionista estão descritas na lista de magias deste livro e identificadas com um ícone azul.

**3 ILUSÃO MELHORADA** o Ilusionista escreve esta magia exclusiva em seu grimório.

**6 MIRAGEM** o Ilusionista escreve esta magia exclusiva em seu grimório.

**10 ILUSÃO PERMANENTE** o Ilusionista escreve esta magia exclusiva em seu grimório.



# NECROMANTE

O Necromante é um estudioso dos fatos obscuros que cercam a vida e a morte, estudando as energias místicas que interferem nos efeitos destes conceitos sobre os seres vivos ou não.

Os conhecimentos da mais mórbida das artes arcana são supersticiosamente tidos como uma coisa ruim, ainda que o ciclo da vida seja a mais neutra das forças da natureza.

Viver e morrer são parte do ciclo de estudo do Necromante, e isso não necessariamente o torna maligno, mas apenas alguém a buscar o entendimento destes conceitos de forma precisa.

Embora qualquer Mago possa criar efeitos necróticos, o estudo da morte de um Necromante faz com que ele atinja um grau de perfeição acima do conquistável por um Mago comum.

## Restrições

Além de seguir a evolução de experiência de um Mago especialista, o Necromante abre mão da lista de magias de 7º ao 9º círculo a qual um Mago normalmente teria acesso, conseguindo conjurar apenas magias até o 6º círculo, mas as habilidades de Mago *Ler Magias* e *Detectar Magias* são mantidas e evoluem normalmente.

**1 MAGIAS EXCLUSIVAS:** o Necromante escreve em seu grimório, *Toque Sombrio* e *Aterrorizar*, exclusivas para Necromantes.

- ◆ **Sem Memorizar:** magias exclusivas não precisam ser memorizadas para serem conjuradas pelo Mago especialista.
- ◆ **Usos por dia:** cada magia exclusiva do especialista em seu grimório pode ser usada até uma vez ao dia, adicionalmente às magias diárias do especialista.
- ◆ **Usos Adicionais:** caso outros usos sejam realizados, a magia exclusiva consumirá o espaço ocupado na memória do Mago por outra magia já previamente memorizada.
- ◆ **Jogada de Proteção:** todas as Jogadas de Proteção contra as magias exclusivas são realizadas com um teste difícil.

◆ **N Lista de Magias:** as Magias Exclusivas de um Necromante estão descritas na lista de magias deste livro e identificadas com um ícone preto.

**3 CRIAR MORTOS-VIVOS** o Necromante escreve esta magia exclusiva em seu grimório.

**6 DRENAR VIDA** o Necromante escreve esta magia exclusiva em seu grimório.

**10 MAGIA DA MORTE** o Necromante escreve esta magia exclusiva em seu grimório.



PÁG.  
101

PÁG.  
98

PÁG.  
99

# ESPECIALIZAÇÕES

Como já apresentamos no início deste capítulo, especializações são opções. Representam conceitos mais focados típicos da fantasia, e que precisam de um pouco mais de cor do que os clichês apresentados pelas quatro classes básicas.

No entanto, alguns pontos podem parecer desobertos quando falamos das regras de especializações. Aqui procuramos resolver estas dúvidas.

## Fazendo a escolha

Uma especialização é uma forma de você adotar uma classe diferente da classe básica e por assim dizer, ainda mais especializada.

Isso significa que seu personagem será ainda mais focado em determinado ponto do jogo que um outro personagem que tenha adotado apenas uma evolução na classe básica.

Para escolher uma especialização, recomendamos que você priorize a história do personagem, o que acha divertido de realizar no jogo e claro, se você acredita que continuará se divertindo ao longo dos níveis com a especialização escolhida.

## Além do 1º Nível

Especializações estão preparadas para serem adquiridas no 1º nível, seja no momento da criação, ou ao longo da ou das aventuras que ele enfrentará ao longo do primeiro nível.

No entanto, nada impedirá, que com a aprovação do mestre, as especializações sejam adquiridas em outros níveis com alguns poucos ajustes.

**Habilidades:** toda habilidade dos níveis anteriores, já devem estar disponíveis ao personagem que adotou a especialização.

Se um Mago ao passar para o 8º nível adota a especialização Necromante, imediatamente todas as restrições e habilidades do necromante até o 8º nível passam a ser adotadas.

Ele recebe acesso as magias exclusivas de Necromante, Aterrorizar, Toque Sombrio, Criar Mortos-Vivos e Drenar Vida; mas perde acesso imediato à todas as magias de e 7º ao 9º círculo que ele um dia conjuraria.

## Trocando Especializações

Não recomendamos que especializações sejam trocadas por outras, sob risco de seu jogo virar, uma bagunça, no entanto, se faz sentido narrativo, adote as mesmas regras para uma aquisição realizada além do 1º nível.

## Adaptando Especializações

Caso alguma especialização não se encaixe no seu ideal imaginário para a classe, faça os ajustes necessários para sua mesa. Acha que elfos Aventureiros devem ser mais fortes, dê um dado de vida maior; acredita que Rangers devem ser uma especialização de guerreiro, ajuste isso na sua mesa. Seja coerente e aplique o bom senso.

## Abandonando Especializações

Se um personagem pretende abandonar uma especialização retornando para a classe básica, faça o caminho inverso da adoção da especialização. Retire as habilidades da especialização, bem como as restrições, e conceda todos os ajustes referentes à classe básica.

## Criando Especializações

Se seu cenário precisa, ou um personagem gostaria de adotar especializações diferentes das existentes, basta colocar a mão na massa.

Use as atuais como referência, aplique as restrições, crie as habilidades do 1º, 3º, 6º e 10º nível e pronto. Problema resolvido.

## Porque apenas 4 classes?

Porque não há necessidade de termos mais do que quatro classes no sistema do Old Dragon 2.

Todos os estereótipos de personagens estão cobertos pelas quatro classes básicas e todo o resto, pode ser emulado com especializações.

Além disso, especializações são muito mais simples e divertidas de serem criadas e balanceadas. Ela é como um carro novo montado sobre um chassi já pronto, com XP, BA, DV, JP e Magias definidos bastando apenas que se crie a histórias e as novas habilidades.

Em relação às classes, menos é mais, em relação às especializações, quanto mais, melhor!



## CAPÍTULO IV

# • PERSONAGEM •

**E**ste capítulo trata das habilidades secundárias as quais darão o toque final na construção das habilidades do seu personagem de jogo.

Algumas das pontas soltas deixadas nos capítulos anteriores são amarradas em novas características, como Jogadas de Proteção e pontos de vida, sem falar na classe de armadura, fundamental para aguentar um combate de pé.

Aqui, trataremos também sobre idiomas (as línguas faladas por seu personagem) sua movimentação em diferentes formas de deslocamento

e daremos as primeiras pinceladas na criação da personalidade e relação do seu personagem com os eixos de ordem e de caos os quais regem as leis universais da cosmologia do Old Dragon.

Por fim, ajudaremos você a dar as últimas pinceladas no seu personagem, pensando numa descrição física, na personalidade e no seu histórico, ou seja, em contar como ele era, onde vivia e o que o motivou a se tornar um aventureiro.

Se até agora seu personagem é um apanhado de números, depois deste capítulo ele se transformará em um aventureiro de verdade.

## PONTOS DE VIDA (PV)

PÁG.  
95

Os pontos de vida (PV) representam o quanto saudável e longe da morte uma criatura está.

PÁG.  
92

Alguns personagens mais vigorosos suportam mais dano aos seus pontos de vida enquanto personagens mais franzinos suportam menos. Isso é determinado também pelo modificador do atributo Constituição e pela classe escolhida, uma vez que diferentes classes determinam um dado de vida diferente a ser lançado a cada nível.

No 1º nível, cada personagem recebe um valor **fixo** de pontos de vida de acordo com a sua classe e com o valor da Constituição.

Ao subir para o 2º nível, o personagem não recebe um valor **fixo**, e sim um dado que deve ser lançado. O resultado desse dado, mais o modificado pela Constituição e a soma dos seus dados de vida anteriores, resultam nos seus dados de vida totais.

**PV = 1 D PELA CLASSE + MOD. CON**

**Exemplo:** um Mago de 1º nível e Constituição 14 (modificador 1) começa sua carreira com 5 pontos de vida porque recebe 4 pontos de vida no 1º nível da classe Mago e um ponto de vida adicional pelo modificador de Constituição +1 referente a uma Constituição 14.

Ao evoluir para o 2º nível, este mesmo Mago recebe 1d4 pontos de vida pela classe Mago e mais 1 ponto de vida adicional pelo modificador de Constituição +1.

O jogador lança o 1d4 resultando em um 2. O Mago possui agora 8 pontos de vida. Recebeu 5 no 1º nível e 3 no 2º nível, sendo 2 pelo lançamento do 1d4 e 1 adicional pelo modificador de Constituição.

**BÔNUS DE CON:** o bônus de Constituição é somado ou subtraído (mínimo de 1 PV por nível) aos pontos de vida de um personagem até este atingir o 10º nível.

Deste ponto em diante, cada classe receberá pontos de vida bônus e não mais os bônus por um valor alto de Constituição.

## CLASSE DE ARMADURA (CA)

A classe de armadura (CA) é a capacidade defensiva de uma criatura, ou seja, de evitar ser acertado por ataques. Representa o quanto difícil é atingir esta criatura. É determinada pelo modificador do atributo Destreza, a armadura, o escudo e outros modificadores como itens mágicos ou magias.

**CA = 10 + MOD. DES + ARMADURA  
+ ESCUDO + OUTROS**

**Exemplo:** um elfo Guerreiro com Destreza 15 (modificador +2), armadura de couro (+2) e sem escudo possui CA 14 (10+2+2). Se por algum motivo este elfo Guerreiro passar a usar um escudo, sua CA passará a ser 15, sendo 10 (base) + 2 (modificador de Destreza) + 2 (armadura couro) + 1 (escudo).

## BASE DE ATAQUE (BA)

A base de ataque (BA) é o valor numérico o qual representa a capacidade de um personagem de realizar um ataque corpo a corpo ou um ataque à distância bem-sucedido. É determinada pelo atributo relevante para o teste, o nível, a classe e outros modificadores.

Tem um desdobramento pois pode ser usada para realizar um ataque corpo a corpo (**BAC**) com espadas ou machados; ou ainda para realizar um ataque à distância (**BAD**) com o uso de armas de projétil, como um arco, ou armas arremessadas como uma adaga ou um dardo, ou até mesmo um frasco de ácido.

**BAC = BASE DE ATAQUE + MOD. FOR + OUTROS**

**BAD = BASE DE ATAQUE + MOD. DES + OUTROS**

**Exemplo:** um humano Ladrão de 3º nível, com Força 13 e Destreza 16, teria:

**BAC 3**, sendo 2 pelo 3º nível de Ladrão e +1 pelo modificador de FOR.

**BAD 4**, sendo 2 pelo 3º nível de Ladrão, +2 pelo modificador de DES.

O Capítulo 7: Combate trará todas as informações necessárias para entender sobre como realizar ataques e conduzir combates.

## JOGADA DE PROTEÇÃO (JP)

A Jogada de Proteção (JP) é utilizada para medir a resistência a ataques e efeitos os quais não possam ser evitados por uma armadura.

De nada adianta estar protegido fortemente com uma armadura metálica se o ataque é feito com gás venenoso ou uma tentativa de controlar a mente do personagem. Em situações assim, nas quais o efeito possa ser influenciado pelo vigor do personagem, como para evitar os efeitos de um envenenamento, ou da explosão de uma bola de fogo ou resistir a um enfeitiçar de um Mago, usamos uma Jogada de Proteção.

A Jogada de Proteção é determinada pela classe e pelo nível do personagem, e é modificada por três atributos, Destreza, Constituição e Sabedoria, dependendo do efeito que se pretende resistir.

**JP = VALOR BASE DA CLASSE E NÍVEL  
+ BÔNUS DO ATRIBUTO + OUTROS**

Para determinar qual modificador pedir (DES, CON ou SAB) para o teste, pergunte-se o que o personagem alvo pode fazer para evitar ou para reduzir o efeito causador do teste.

- ◆ **JPD:** Se o personagem consegue **anular** ou **reduzir** os efeitos físicos simplesmente se esquivando, o modificador a ser usado é o de DES. Portanto ele fará uma JPD, Jogada de Proteção de Destreza.
- ◆ **JPC:** Se para **evitar** os efeitos físicos for preciso que seu corpo resista pelo vigor, se usa a CON. Portanto ele fará uma JPC, Jogada de Proteção de Constituição.
- ◆ **JPS:** Se o efeito é mental e, para **negá-lo**, o personagem precisa resistir com sua firmeza e força de vontade, o modificador a ser usado é o de SAB. Portanto ele fará uma JPS, Jogada de Proteção de Sabedoria.



### Teste de Jogada de Proteção

Quando necessário, o Mestre pedirá um teste de **JPD**, **JPC** ou **JPS** para saber se o seu personagem conseguiu resistir ao efeito desejado.

Se uma Jogada de Proteção não possui um modificador claro ou óbvio, ela poderá vir descrita simplesmente como **JP**, permitindo ao Mestre julgar qual dos três modificadores deve ser usado.

- ◆ **Resultado 20:** independentemente do valor obtido pelo personagem em uma Jogada de Proteção ou os ajustes e modificadores sofridos pelo personagem no teste, um resultado 20 na rolagem do dado sempre será considerado uma falha.
- ◆ **Resultado 01:** independentemente do valor obtido pelo personagem em uma Jogada de Proteção ou os ajustes e modificadores sofridos pelo personagem no teste, um resultado 1 na rolagem do dado sempre será considerado um sucesso.



## Ajustando Jogadas de Proteção

Algumas situações podem tornar as Jogadas de Proteção mais fáceis ou mais difíceis, podendo alterar sua dificuldade com um ajuste. **Ajustes** alteram a dificuldade do teste, somando ou subtraindo modificadores nos atributos, deixando-os mais fáceis ou difíceis de acordo com a **situação**.

- ◆ **Fácil (F)**: deve ser realizado com um modificador de +2.
- ◆ **Muito Fácil (MF)**: deve ser realizado com modificador de +5.

Se por alguma razão uma Jogada de Proteção acumular situações nas quais o bônus de +5 é ultrapassado, o Mestre pode avaliar que uma Jogada de Proteção não é necessária (determinando um sucesso automático para o teste) ou pedir um teste o qual só falhe em caso de um resultado 20, já que 20 é sempre uma falha em uma Jogada de Proteção.

- ◆ **Difícil (D)**: deve ser realizado com um modificador de -2.
- ◆ **Muito Difícil (MD)**: deve ser realizado com modificador de -5.

Os modificadores destes testes devem ser aplicados ao valor da Jogada de Proteção. Um teste **difícil** (-2) de uma JPD 9 deve ser realizado, na verdade, como uma JPD 7, já que ele recebeu uma penalidade de 2 na sua JPD.

Se por alguma razão uma Jogada de Proteção acumular situações que ultrapassem a penalidade de 5, o Mestre pode avaliar que uma Jogada de Proteção não é necessária (determinando uma falha automática para o teste) ou pedir

um teste que só tenha sucesso em caso de um resultado 1, já que 1 é sempre um sucesso em uma Jogada de Proteção.

**Acúmulo de Ajustes** é possível em algumas situações. Isso pode fazer até com que elas se anulem. Se uma Jogada de Proteção possui duas situações a deixando mais fácil, juntas elas tornam o teste **Muito Fácil [MF]**.

Da mesma forma, se a jogada tem uma situação a complicando e duas a simplificando, ela será uma Jogada de Proteção **Fácil [F]**, e daí por diante.

## MOVIMENTO (MV)

O Movimento representa a taxa de deslocamento de um personagem em metros. É determinado pelo valor base dado pela sua raça (humanos e elfos 9, anões e halflings 6), mas pode sofrer alteração por outros fatores, como a quantidade de peso carregada ou o efeito de magias.

$$\text{MV} = \text{VALOR BASE (RAÇA)} - \text{CARGA} - \text{OUTROS}$$

Outras formas de deslocamento serão descritas no [Capítulo 6: Campanha](#).

## IDIOMAS

Um personagem inicialmente consegue falar e compreender **dois idiomas**, normalmente os idiomas de sua raça ou do local de origem do seu personagem.

Além disso, um personagem com altos valores de Inteligência pode aprender a falar idiomas adicionais, de acordo com o seu modificador de Inteligência.

O Mestre, baseado no cenário de campanha usado, disponibilizará uma lista de idiomas para os jogadores escolherem os mais adequados para os seus personagens.

**Ler e Escrever** um idioma está ligado aos seus valores de Inteligência:

- ◆ **2 e 3**: não consegue falar ou ler e escrever nem mesmo um único idioma.

- ♦ **4 a 8:** incapazes de ler ou escrever nos idiomas falados.
- ♦ **9 ou mais:** são capazes de escrever qualquer um dos idiomas conhecidos.

**IDIOMAS E REAÇÕES:** um personagem o qual consiga se comunicar corretamente com uma criatura hostil em seu idioma racial (excluindo os idiomas gerais ou comuns) recebe um bônus de +2 em seus **Testes de Reação** para tentar evitar um combate ou modificar as intenções de uma criatura hostil.

## ALINHAMENTO

O alinhamento é o parâmetro geral das ações e do pensamento de uma criatura.

O alinhamento deve ser um guia para retratar as atitudes éticas e morais, representando a forma como a criatura age em relação aos outros e à sociedade por ela ocupada.

O alinhamento não deve ser visto como uma verdade absoluta, porque indivíduos com o mesmo alinhamento divergem, discordam e possuem comportamentos diferentes em relação a uma mesma situação.

Portanto, o alinhamento não deve ser visto como um limitador da interpretação do personagem, e sim como um indicativo de direção.

### Ordem

Um personagem **ordeiro** possui um código a ser seguido, acreditando na ordem e que as leis foram criadas para serem cumpridas à risca, não importando a situação.

Um personagem ordeiro pode defender valores como a honra, a verdade e a justiça, mas também pode criar leis opressoras, visando dominação, tirania e poder absoluto.

Um personagem ordeiro sempre cumpre com a sua palavra, mas é sempre bom estar atento ao dito nas entrelinhas.

**A CHAVE DA ORDEM:** Honra, Confiança, Estabilidade, Obediência e Padronização.

### Caos

Um personagem **caótico** rejeita as convenções da sociedade e acredita que a lei e a ordem foram criadas para serem quebradas.

Prefere viver cada dia como se fosse o último e acredita no poder do acaso e da fortuna.

A promessa feita hoje poderá não valer nada no dia de amanhã.

Pode buscar a destruição de todos os valores defendidos pela sociedade, tornando o mundo um lugar absolutamente inóspito, no qual apenas os mais capazes sobrevivem.

Mas também pode ser aquele que ousa enfrentar um tirano opressor de um reino inteiro, bem como ser aquele que se propõe a roubar caravanas de mercadores gananciosos para distribuir o dinheiro entre os pobres.

**A CHAVE DO CAOS:** Liberdade, Adaptabilidade, Flexibilidade, Autonomia e Irresponsabilidade.

### Neutralidade

Um personagem **neutro** acredita no equilíbrio entre a ordem e o caos, defendendo que um não existiria sem o outro.

Um personagem neutro crê que leis são importantes, mas deve-se estar atento para a forma como são aplicadas.

A ordem é importante para a sociedade, mas o caos é importante para o progresso.

Um personagem neutro raramente esquece a palavra empenhada, mas isso não significa que sempre cumprirá o prometido.

**A CHAVE DO NEUTRO:** Equilíbrio, Imparcialidade, Normalidade, Isenção e Justiça.

## DETALHES FINAIS (OPCIONAL)

Esta parte do capítulo é inteiramente opcional. Você pode usar as informações daqui exatamente como as apresentamos, pode adaptá-las ou usá-las como um guia, ou ainda ignorá-las totalmente, se não se importar.

Nos detalhes finais, você dá os últimos retoques na criação do seu personagem.

Falaremos sobre aparência, personalidade e históricos, que são breves linhas do ocorrido com você antes de se tornar um aventureiro, ajudando você e a todos na sua mesa a entenderem seu personagem com mais profundidade.

## Aparência

Descrever seu personagem com alguns adjetivos pode ajudar bastante na hora de imprimir certa realidade aos seus personagens. Listaremos aqui alguns adjetivos para serem escolhidos ou sorteados por você, três deles.

Isso por si só é mais do que o suficiente para uma descrição rápida, divertida e totalmente funcional, e sem os detalhes chatos e enfadonhos.

Você deve ter percebido que não há no *Capítulo 2: Raça* informações sobre altura e peso dos personagens. Isso ocorre porque esses detalhes não são mecanicamente relevantes para as regras.

Contar centímetros é chato, desnecessário e nada acrescenta ao jogo. Melhor é focar em características que fazem o mesmo trabalho de forma mais fluida.

Seu personagem é alto ou baixo para sua raça? Está um pouco acima do peso? Seu corpo é franzino ou musculoso? Esse tipo de informação ajuda muito mais do que saber que Bongo, o Halfling, tem 84cm de altura e pesa por volta dos 92kg.

Jogue o 1d6 nas três primeiras colunas para obter três características físicas ou as escolha livremente da tabela 4.1.

**Exemplo:** jogando 1d6 para cada coluna, sorteamos que Bongo, o Halfling, é: (2) Baixo, (2) Calvo e (6) Jogue na coluna especial. Ao jogarmos na 4ª coluna sorteamos (2) Feio, nos dando:

- Bongo, o Halfling, é baixo até para um Halfling, mesmo sendo jovem já apresenta sinais de calvície e jamais ganharia um concurso de beleza.

## Personalidade

Assim como a aparência, a personalidade ajuda bastante a tornar seu personagem memorável.

Criamos uma pequena tabela com diferentes traços de personalidades para você escolher ou sortear nas colunas adiante, exatamente da mesma forma feita com a aparência dele.

# APARÊNCIA

TABELA 4.1

1D6	CORPO	CABELOS	GERAL	ESPECIAL
1	Alto	Careca	Barba ou Bigode	Horrível
2	Baixo	Calvo	Moreno	Feio
3	Musculoso	Cabelos raspados	Pálido	Mais um na multidão
4	Franzino	Cabelos curtos	Jovem	Bem afeiçoadão
5	Gordo	Cabelos longos	Velho	Bonito
6	Jogue na Coluna Especial	Jogue na Coluna Especial	Jogue na Coluna Especial	Lindo

# PERSONALIDADE

TABELA 4.2

1D6	SOBRE SI MESMO	SOBRE OUTRAS PESSOAS	SOBRE TODO O RESTO	ESPECIAL
1	Alerta	Gentil	Otimista	Modesto
2	Distraído	Grosso	Pessimista	Egoísta
3	Calmão	Desconfiado	Perfeccionista	Humilde
4	Agitado	Tímido	Teimoso	Galanteador
5	Indeciso	Extrovertido	Vaidoso	Idealista
6	Jogue na Coluna Especial	Jogue na Coluna Especial	Jogue na Coluna Especial	Excêntrico

**Exemplo:** jogando 1d6 para cada coluna, sorteamos que Bongo, o Halfling, é: (6) Jogue na Coluna Especial, (3) Desconfiado e (5) Vaidoso. Ao jogarmos na 4ª coluna sorteamos (4) Galanteador, nos dando:

- Bongo, o Halfling, é quase sempre desconfiado, talvez sua aparência o tenha feito sofrer um pouco, mas isso não o deixou desleixado, e sim supercuidadoso com sua aparência. Muito vaidoso, não se deixa abater e não perde uma oportunidade de se mostrar galanteador.

## Histórico

Por fim, concluímos os últimos detalhes do personagem, criando para ele um pequeno e resumidíssimo histórico. Algo que nos diga, com poucas palavras, de onde ele veio, como era sua vida antes de se tornar um aventureiro e quais os principais acontecimentos de sua história.

É aqui no histórico que você usa todas as informações do seu personagem (Atributos, Raça, Classe etc.) para falar sobre o seu passado, deixando ao Mestre brechas e pontas soltas as quais ele pode usar para ligar você ao mundo de jogo, onde as aventuras se desenvolverão.

Aqui nós propomos que o histórico seja curto. Apenas 2 breves linhas são necessárias. Vamos dispor aqui de 6 estruturas e, de acordo com as lacunas dessas estruturas, você jogará nas colunas das listas abaixo para preenchê-las.

Um resultado [MISTÉRIO] deve deixar vago para o Mestre usar as aventuras futuras para revelar essas passagens das vidas dos personagens.

Uma lacuna [CLASSE] ou [RAÇA] devem ser preenchidas pela classe ou raça do próprio personagem.

1. Ainda criança, foi abandonado [LUGAR]. Cresceu sob os cuidados de um [CLASSE] o qual lhe ensinou tudo o que ele sabe. Tornou-se aventureiro para [MOTIVO].
2. Nascido [LUGAR] em uma [FAMÍLIA], ficou órfão após [TRAGÉDIA]. Tornou-se aventureiro para [MOTIVO].
3. Vítima de uma [TRAGÉDIA], acabou crescendo desamparado [LUGAR]. Foi empurrado para uma vida de aventuras [MOTIVO].

# HISTÓRICO

TABELA 4.3

1D6	LUGAR	MOTIVO	FAMÍLIA	TRAGÉDIA
1	numa fazenda nos campos	ficar rico e poderoso	família muito pobre de camponeses	de um ataque de orcs e goblins
2	numa pequena e distante vila	vingar seu passado	família de comerciantes	de uma guerra sanguinária
3	numa grande e importante cidade	trazer glória e fama para você	família de fazendeiros	de um erro judiciário
4	numa vila à beira do mar	matar a curiosidade sobre o mundo	família disfuncional	de um terremoto misterioso
5	numa aldeia nas montanhas	tentar dar uma vida melhor aos seus descendentes	família adotiva	de uma experiência mágica
6	numa pequena cidade no meio da floresta	realizar seu sonho de ser um herói	família de nobres falidos	de uma epidemia de peste

4. Sua vida era tranquila e pacífica junto da sua **[FAMÍLIA]**, até que, há alguns anos, você foi vítima **[TRAGÉDIA]** e foi forçado a aprender sozinho as técnicas de **[CLASSE]**. Hoje, se aventura para **[MOTIVO]**.
5. Você é um **[RAÇA]** que cresceu numa família de **[OUTRA RAÇA]** depois **[TRAGÉDIA]**. Isso o fez se sentir pouco acolhido e então resolveu se tornar um aventureiro para **[MOTIVO]**.
6. Você era um jovem que cresceu **[LUGAR]**. Acabou virando aventureiro após um **[TRAGÉDIA]** que matou todos os seus parentes. Seu sonho é acabar sua vida aposentado **[LUGAR]**.

**Exemplo:** lendo as opções de históricos, escolhemos o **modelo 5** para ele. Jogando 1d6 para tragédia obtemos um resultado (6) de uma epidemia de peste e para motivo (4) matar a curiosidade sobre o mundo. Assim, o breve histórico de Bongo é:

Um **HALFLING** que cresceu numa família de **HUMANOS** depois **DE UMA EPIDEMIA DE PESTE**. Isso o fez se sentir pouco acolhido e então resolveu se tornar um aventureiro para **MATAR A CURIOSIDADE SOBRE O MUNDO**.

Esta estrutura simples pode ser adaptada. Os Mestres podem criar mais colunas de variáveis para novos históricos ou podem modificá-las para abraçar lugares, motivos, famílias ou mesmo tragédias típicas dos seus próprios cenários.

## NOTA DE DESIGN #5 GÊNERO E SEXUALIDADE

Reparou que não tratamos de gênero ou sexualidade em nenhuma parte deste livro? Isso acontece porque é um tema irrelevante para as **REGRAS** do jogo. Cis, trans, hétero, homoafetividade, etc., todas as pessoas possuem as mesmas habilidades e desvantagens e estão tão próximas da morte a cada esquina como qualquer outro personagem.

No entanto, para a história de cada personagem, sexualidade e gênero podem fazer sentido. Você pode jogar como quiser, com o personagem tendo o gênero e a sexualidade que melhor lhe aprovare. Sem segregação, preconceito e desrespeito.



## CAPÍTULO V

# • EQUIPAMENTO •

**U**ma vez concluída a construção básica de um personagem, é chegada a hora de dar-lhe algumas ferramentas para a execução do seu trabalho.

Aventureiros sempre precisam de armas e armaduras para os combates que enfrentarão e de várias ferramentas para exploração e para seu sustento diário, como tochas, água e, claro, comida.

A escolha do equipamento pode significar a morte ou a sobrevivência do seu personagem.

Um jogador de RPG perspicaz tentará encontrar as ferramentas ideais para resolver os problemas

os quais ele acredita que encontrará. De certa forma, o jogo começa quando você se senta para escolher seus equipamentos.

Converse com seu Mestre, tente entender em linhas gerais onde a aventura irá se passar para evitar, por exemplo, comprar comida em excesso quando é possível encontrar alimentos pelo caminho, ou uma roupa de frio extremo para aventuras no deserto.

Mesmo sendo portadores de habilidades incomuns e extraordinárias, é fundamental para um aventureiro estar bem equipado, e o equipamento, é lógico, custa dinheiro.

# SISTEMA MONETÁRIO

O sistema monetário do Old Dragon é formado principalmente por uma tríade de moedas cujo valor pode ser determinado na seguinte escala: 10 peças de cobre (PC) valem 1 peça de prata (PP), já 10 peças de prata valem 1 peça de ouro (PO) que, por sua vez, equivale a 100 peças de cobre (PC).

PÁG.  
66

100 PC → 10 PP → 1 PO

Outro ponto para ter em mente para cálculos de carga: 100 peças de qualquer tipo de metal pesam 1kg.

PÁG.  
92

100 MOEDAS = 1 KG

## Renda Inicial

Para adquirir seus equipamentos, um personagem dispõe de uma renda inicial em peças de ouro (PO) de 3d6 e multiplica o resultado por 10.

Lembre-se de economizar algum dinheiro para uso dentro do jogo, como para pagar comida e hospedagem.

RENDA INICIAL = [3 D 6] X 10 PO

## LISTAS DE EQUIPAMENTOS

Este capítulo apresenta uma lista de equipamentos contendo armas, armaduras e itens gerais comuns a aventureiros e seus preços médios.

Os preços e a disponibilidade podem variar de cidade para cidade, estando mais caros em cidades menores, ou em condições de escassez durante uma epidemia ou em tempos de guerra, por exemplo.

♦ **Escassez:** uma variação de 25% a mais nos preços durante um período de escassez ou em regiões remotas pode ser aplicada pelo Mestre.

♦ **Pesos:** todos os pesos são apresentados em quilos (Kg). Os itens marcados com \* são leves, vinte deles somam 1 kg. Os itens identificados com \*\* têm peso irrelevante e devem ser ignorados, a não ser quando estiverem às centenas.

♦ **Carga:** armas e armaduras não apresentam os pesos dos itens, e sim os valores de carga individualmente.

Munições estão marcadas com um # por não agregarem valores de carga pois estão consideradas nas armas que as disparam.

♦ **Dano:** na tabela de armas, a coluna Dano demonstra o dado usado para causar dano nos ataques bem-sucedidos.

♦ **CA:** na tabela de armaduras, a coluna CA mostra o quanto efetiva é uma armadura para defender um ataque. Este é o valor que deve ser adicionado à CA do personagem.

## Materiais Diferentes

Todos os itens e produtos listados neste capítulo consideram que materiais normais e comuns foram empregados na sua fabricação.

A lista trata de itens normais e não especiais, mas como lidar com itens de qualidade superior ou de materiais nobres como prata ou ouro?

♦ **Qualidade Superior:** itens de melhor fabricação usam melhores materiais na sua composição e foram construídos por mestres na sua manufatura. **Custam o dobro** dos itens normais. O Mestre deve ser consultado para decidir se estes itens de qualidade superior interferem em alguma estatística de jogo, como cordas mais difíceis de serem cortadas, ou cadeados mais complicados de serem arrombados.

Alguma situação extraordinária pode requerer que seus personagens precisem ou desejem armas e armaduras de materiais especiais.

♦ **Prata:** atinge licantropos e alguns mortos-vivos imunes a armas comuns. **Custam o dobro** do preço de um item comum.

◆ **Bronze:** piora o bônus da defesa de armaduras metálicas (mas não dos escudos) em 1, mas reduz o peso dessas armaduras. Uma armadura pesada, por exemplo, se torna média. Seu preço é **1,5 vezes mais caro** do que o preço comum.

◆ **Mitral:** melhora o bônus de defesa das armaduras em 1 e torna as armas mais afiadas e balanceadas, aumentando o dano também em 1.

Um item forjado em mitral são raros, caros e despertam a cobiça no pior tipo de gente, pois possuem o preço **multiplicado por 10**.

### Itens Raciais

É de se imaginar que um Arco feito por um elfo, famosos pela criação de arcos e flechas, seja no mínimo diferente de um arco construído por um humano; ou que a técnica de forja e metalurgia única dos anões crie uma arma de esmagamento, como uma maça, mais equilibrada e eficiente em combate do que qualquer outra.

**ELFOS** costumam deixar suas criações precisamente equilibradas e leves o que cria um efeito de uso da arma tão natural e confortável que o usuário sente como se ela fosse um prolongamento do seu braço.

Armas de corte e perfuração forjadas por um elfo são consideradas **1 ponto mais leve** para a carga. Uma arma leve contando como um valor 1 na carga passa a não somar nenhum ponto, e uma arma que normalmente somaria 3 passa a somar apenas 2.

**ANÕES** costumam forjar suas armas com precisão milimétrica nas suas linhas retas e ângulos, e no sistema de pesos e contrapesos. Leves ao serem erguidas e pesadas quando o golpe é desferido.

Armas Cortantes e Impactantes forjadas por um anão são consideradas **1 ponto mais leve** para a carga. Uma arma leve contando como um valor 1 na carga passa a não somar nenhum ponto, e uma arma que normalmente somaria 3 passa a somar apenas 2. Além disso, para um anão, uma arma grande fabricada por um ferreiro anão, é considerada uma arma média.

Elfos e anões não forjam armas com o simples intuito de vendê-las, normalmente as forjando

apenas para presentearem àqueles honrados e considerados amigos dos seus povos.

**Armaduras Raciais** criadas por elfos e anões possuem ajustes precisos e ergonomia impecável. São tão bem ajustadas e adequadas aos movimentos que possuem menos penalidades do que uma armadura comum.

Elfos fabricam cotas de malha tão eficientemente que suas cotas de malha élficas possuem carga 1 em vez da carga 2 que uma armadura média normal teria.

Anões são peritos em Armaduras de Placas, as quais são forjadas com o melhor aço anão. Essas Armaduras de Placas anãs possuem carga 2 em vez da carga 3 que uma armadura pesada normal teria.

## ARMAS

A tabela 5.1 apresenta várias características descritivas para as armas:

◆ **Arremesso:** estas armas podem ser arremessadas em um ataque à distância (BAD).

O número indica a distância máxima do alvo em metros para um ataque. Qualquer alvo além dessa distância é considerado um alvo distante.

Halflings recebem um bônus de +1 no ataque quando usam armas de arremesso.

Armas de Arremesso usam o modificador de Força no dano, como uma arma corpo a corpo receberia.

◆ **Contrainvestida:** pode ser preparada contra um ataque de investida para causar o dobro de dano.

◆ **Cortante:** estas armas causam dano do tipo corte em alvos atingidos.

◆ **Disparo:** estas armas disparam projéteis em um ataque à distância (BAD).

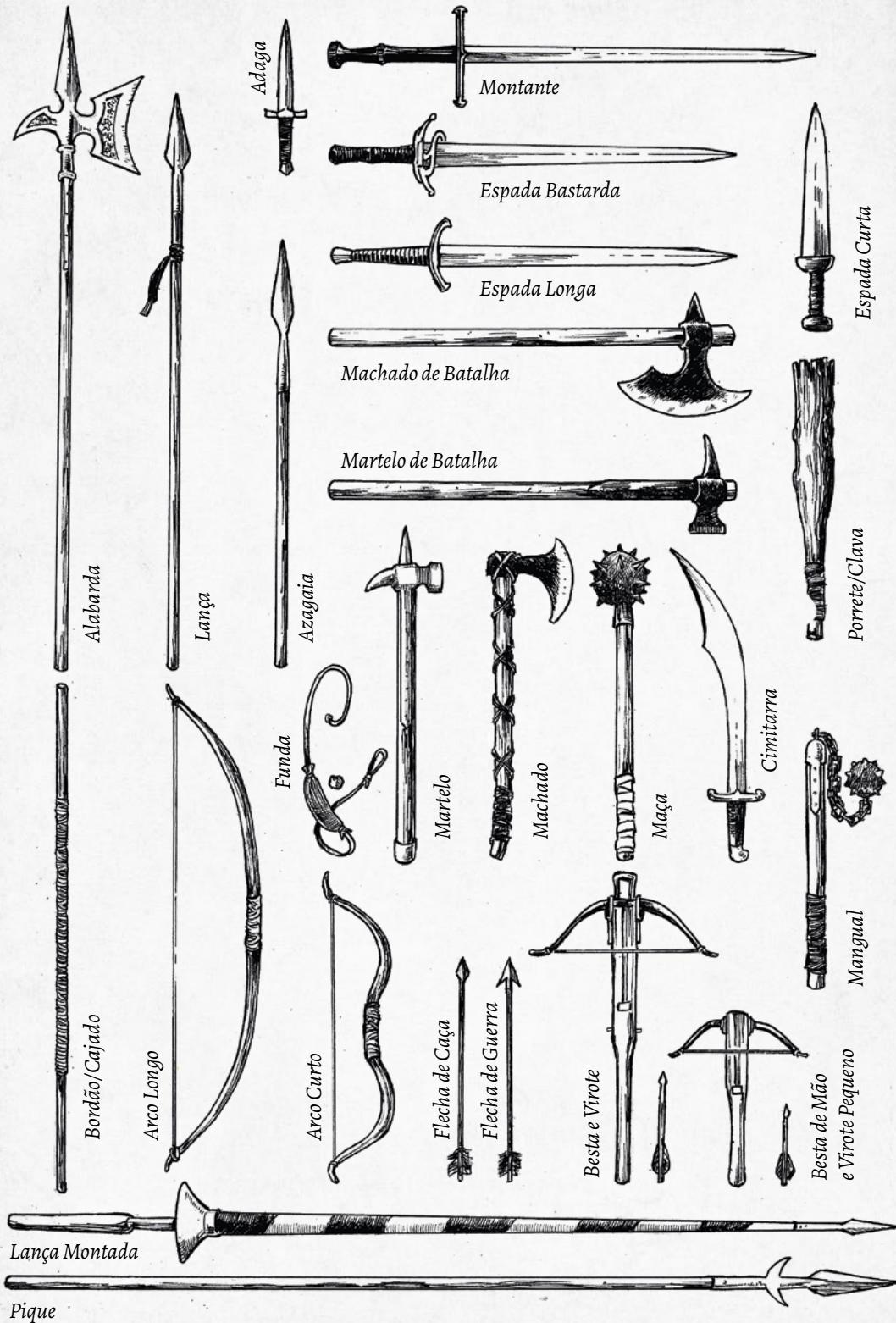
O número indica a distância máxima do alvo em metros, para um ataque. Qualquer alvo além dessa distância é considerado um alvo distante.

Armas de Disparo não usam o modificador de Força no dano.

# ARMAS

TABELA 5.1

ARMA	DANO	CARCA	DESCRIÇÃO	CUSTO
<b>Adaga</b>	1d4	1	Pequena, Perfurante, Arremesso (9).	2 PO
<b>Alabarda</b>	1d10	3	Grande, Cortante, Duas Mãos, Haste.	8 PO
<b>Arco Curto</b>	<i>por flecha</i>	2	Média, Disparo (30), Duas Mãos.	25 PO
<b>Arco Longo</b>	<i>por flecha</i>	3	Grande, Disparo (45), Duas Mãos.	60 PO
– <b>Flecha de Caça</b>	1d6	#	Perfurante. Madeira. Peso e preço pelo conjunto de 20 unidades.	1 PP
– <b>Flecha de Guerra</b>	1d8	#	Perfurante. Peso e preço pelo conjunto de 20 unidades.	1 PO
<b>Azagaia</b>	1d4	1	Pequena, Madeira, Perfurante, Arremesso (18), Contra investida.	1 PO
<b>Besta de Mão</b>	<i>por virote</i>	1	Pequena, Disparo (36), Recarga.	30 PO
– <b>Virote pequeno</b>	1d4	#	Perfurante. Peso e preço pelo conjunto de 20 unidades.	2 PP
<b>Besta</b>	<i>por virote</i>	2	Média, Disparo (54), Duas Mãos, Recarga.	50 PO
– <b>Virote</b>	1d6	#	Perfurante. Peso e preço pelo conjunto de 20 unidades.	4 PP
<b>Bordão/Cajado</b>	1d4	1	Pequena, Madeira, Impactante, Duas Mãos.	1 PP
<b>Cimitarra</b>	1d6	2	Média, Cortante.	15 PO
<b>Espada Bastarda</b>	1d8	2	Média, Versátil, Cortante	15 PO
<b>Espada Curta</b>	1d6	1	Pequena, Cortante.	6 PO
<b>Espada Longa</b>	1d8	2	Média, Cortante.	10 PO
<b>Funda</b>	1d4	1	Pequena, Impactante, Arremesso (27).	5 PP
<b>Lança</b>	1d6	2	Média, Madeira, Perfurante, Arremesso (12), Haste, Versátil, Contrainvestida.	4 PO
<b>Lança Montada</b>	1d8	3	Grande, Perfurante, Haste, Duas Mãos, Montada, Contrainvestida.	5 PO
<b>Maça</b>	1d8	2	Média, Impactante.	6 PO
<b>Machado</b>	1d8	2	Média, Cortante.	6 PO
<b>Machado de Batalha</b>	2d6	3	Grande, Cortante, Duas Mãos.	16 PO
<b>Mangual</b>	1d8	3	Grande, Impactante.	10 PO
<b>Martelo</b>	1d6	2	Média, Arremesso (6), Impactante.	6 PO
<b>Martelo de Batalha</b>	2d4	3	Grande, Impactante.	12 PO
<b>Montante</b>	1d12	3	Grande, Cortante, Duas Mãos.	16 PO
<b>Pique</b>	1d10	3	Grande, Perfurante, Contrainvestida, Duas Mãos, Haste.	8 PO
<b>Porrete/Clava</b>	1d4	2	Média, Madeira, Versátil, Impactante.	5 PP



- ◆ **Duas Mãos:** estas armas precisam ser usadas com as duas mãos e impossibilitam o uso de escudos.
- ◆ **Impactante:** armas que causam dano por impacto. Podem ser usadas por Clérigos.
- ◆ **Grande:** não podem ser usadas por anões, halflings, Ladrões e Magos. Soma 3 na Carga.
- ◆ **Haste:** estas armas conseguem atingir alvos a até 3 metros de distância.
- ◆ **Madeira:** podem ser usadas por personagens com restrição à armas metálicas.
- ◆ **Média:** podem ser usadas por Ladrões, anões, e também por halflings, mas estes precisam das duas mãos. Soma 2 na Carga.
- ◆ **Montada:** esta arma de duas mãos pode ser usada com uma arma de mão única quando usada sobre cavalos.
- ◆ **Pequena:** podem ser usadas por Magos, Ladrões, anões e halflings. Soma 1 na Carga.
- ◆ **Perfurante:** estas armas causam dano do tipo perfuração em alvos atingidos.
- ◆ **Recarga:** armas que precisam de uma manobra de combate para serem recarregadas e, assim, novamente usadas.
- ◆ **Versátil:** estas armas podem ser usadas com uma ou com duas mãos. Ao serem usadas

com duas mãos, recebem um incremento nos dados de dano na sequência abaixo:

D4 → D6 → D8 → D10 → D12

## ARMADURAS

A tabela 5.2 apresenta várias características descritivas para as armaduras:

- ◆ **Couro:** esta é considerada uma armadura de couro e pode ser usada por Bárbaros, Halflings, Druidas e Ladrões.
- ◆ **Leve:** esta é considerada uma armadura leve. Soma 1 na Carga.
- ◆ **Madeira:** escudos são confeccionados com madeira e podem ser usados por personagens com restrição a armaduras metálicas.
- ◆ **Mão exclusiva:** o escudo precisa de uma mão exclusivamente para seu uso, impossibilitando o uso de uma arma de duas mãos.
- ◆ **Média:** esta é considerada uma armadura média. Soma 2 na Carga.
- ◆ **Metal:** esta é considerada uma armadura de metal.
- ◆ **Pesada:** esta é considerada uma armadura pesada. Soma 3 na Carga.

## ARMADURAS

TABELA 5.2

ARMADURA	CA	CARGA	DESCRIÇÃO	CUSTO
<b>Armadura Acolchoada</b>	+1	1	Leve, Couro	5 PO
<b>Armadura de Couro</b>	+2	1	Leve, Couro	20 PO
<b>Armadura de Couro Batido</b>	+3	2	Média, Couro	30 PO
<b>Cota de Malha</b>	+4	2	Média, Metal	60 PO
<b>Armadura de Placas</b>	+5	3	Pesada, Metal	300 PO
<b>Armadura Completa</b>	+7	3	Pesada, Metal	2.000 PO
<b>Escudo</b>	+1	1	Leve, Mão Exclusiva, Madeira	8 PO



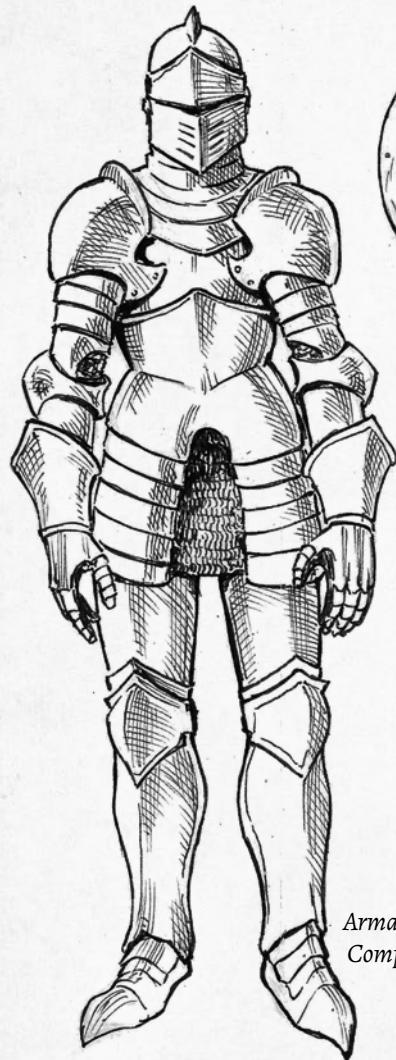
*Armadura Acolchoada*



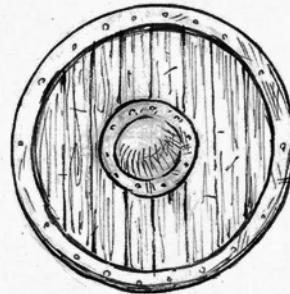
*Armadura de Couro*



*Armadura de Couro Batido*



*Armadura  
Completa*



*Escudo*



*Armadura  
de Placas*



*Cota de  
Malha*

# ITENS GERAIS

TABELA 5.3

ITEM	DESCRIÇÃO	PESO	CUSTO
<b>Algema</b>	Com cadeados; para pulsos ou tornozelos de criaturas P e M.	1kg	12 PO
<b>Água Benta</b>	Frasco de 500 ml. Dano ácido de 1d6 em mortos-vivos e demônios.	0,5kg	25 PO
<b>Apito</b>	Pequeno; com cordão para pescoço.	**	1 PO
<b>Arpéu</b>	Gancho triplo para escaladas (corda vendida separadamente).	1kg	2 PO
<b>Cadeado</b>	Com duas chaves.	0,5kg	12 PO
<b>Coberta de Inverno</b>	Grossa de lã e peles com 2 x 2 metros.	1kg	1 PO
<b>Corda de cânhamo</b>	15 metros. Suporta erguer até 250 kg.	2kg	1 PO
<b>Corrente</b>	15 metros. Suporta erguer até 1.000 kg.	20kg	5 PO
<b>Escada</b>	3m. Com corrimão de corda e degrau de ripas de madeira para escaladas.	5kg	1 PO
<b>Espelho</b>	Superfície de metal polido do tamanho da palma da mão.	*	7 PO
<b>Ferramentas de Ladrão</b>	Chave, pinça, martelo e serra para arrombar e desarmar armadilhas.	0,5kg	25 PO
<b>Cravos/Ganchos</b>	5 unidades de cravos ou ganchos para escaladas.	0,5kg	1 PO
<b>Giz</b>	Na cor branca para marcações.	**	2 PO
<b>Grimório</b>	Livro em branco de capa de couro e 128 folhas de papel.	1kg	25 PO
<b>Lamparina</b>	Com chama protegida pelo vento. Ilumina em todas as direções.	1kg	1 PO
<b>Lanterna furta-fogo</b>	Com chama protegida pelo vento. Ilumina apenas em uma direção.	2kg	2 PO
<b>Martelo</b>	Metálico; usado para pregos, ganchos de escalada e trabalhos manuais.	0,5kg	5 PP
<b>Manto</b>	De tecido de lã grossa e resistente para viagens.	0,5kg	5 PP
<b>Óleo</b>	Frasco com 500 ml.	0,5kg	5 PP
<b>Pá ou Picareta</b>	Ferramenta para escavações.	1kg	5 PP
<b>Pé de Cabra</b>	Ferramenta para arrombamento.	1kg	1 PO
<b>Pederneira</b>	Gera faíscas para acender pavios, lanternas ou fogueiras.	*	5 PC
<b>Pena e Tinta</b>	Para escrita e desenhos. Frasco de 30 ml.	*	8 PO
<b>Pergaminho</b>	10 folhas soltas, sem encadernação.	**	5 PP
<b>Ração de viagem</b>	Ração diária de comida para viagem para uma pessoa.	0,5kg	1 PO
<b>Rede</b>	Pode ser usada num ataque em área para enredar inimigos.	2kg	2 PO
<b>Saco de Dormir</b>	Para uma pessoa de tamanho P ou M.	0,5kg	5 PP
<b>Símbolo divino</b>	Simples e pequeno, de madeira ou latão, para Afastar Mortos-Vivos.	0,5kg	1 PO
<b>Tenda pequena</b>	Para até 4 pessoas P ou M e com 2 x 2 metros.	3kg	10 PO
<b>Tocha</b>	5 unidades.	0,5kg	1 PO
<b>Traje de exploração</b>	Calça, cinto, camisa, gibão e manto.	2kg	3 PO
<b>Traje nobre</b>	Gibão, camisa, calça, cinto e manto de materiais nobres.	1,5kg	20 PO
<b>Traje de inverno</b>	Calça, cinto, camisa, gibão e manto de lã e peles para o Inverno.	3kg	5 PO
<b>Vara de exploração</b>	De madeira com 3 metros. Para exploração e caminhadas.	0,5kg	1 PP
<b>Vela</b>	12 unidades.	*	1 PP



## RECIPIENTES & VASILHAMES

TABELA 5.4

ITEM	DESCRIÇÃO	PESO	CUSTO
<b>Algibeira</b>	Pequeno saco de couro usado preso ao cinto da roupa. Comporta até 50 moedas.	*	1 PC
<b>Aljava</b>	De couro, rígida para até 40 flechas ou 80 viroles. Comporta até 150 moedas.	0,5kg	1 PO
<b>Barril/Caixa Pequena</b>	De madeira, reforçado para transporte. Capacidade de 20 litros. Comporta até 200 moedas.	5kg	2 PO
<b>Barril/Caixa Grande</b>	De madeira, reforçado para transporte. Capacidade de 200 litros. Comporta até 2.000 moedas.	10kg	5 PO
<b>Mochila</b>	De couro, com compartimentos para exploradores e reforço para peso. Adiciona 5 ao valor de carga do personagem. Comporta até 400 moedas.	*	2 PO
<b>Odre</b>	Saco de couro com rolha para líquidos com capacidade para 1 litro. Não comporta moedas.	0,5kg	5 PP
<b>Porta Mapas</b>	Acomoda até 20 folhas de pergaminhos ou mapas. Comporta até 50 moedas.	0,5kg	1 PO
<b>Saco de estopa</b>	Para carregar até 15 kg. Quando carregado, reduz pela metade o peso dos objetos em seu interior. Comporta até 600 moedas.	*	5 PC

## MONTARIA, TRANSPORTE & ANIMAIS DE CARGA

TABELA 5.5

ITEM	DESCRIÇÃO	CUSTO
<b>Cavalo de Guerra</b>	Treinado para combates e para armaduras. Carrega até 4.000 moedas.	250 PO
<b>Cavalo de Montaria</b>	Treinado para montaria. Carrega até 3.000 moedas.	75 PO
<b>Cavalo de Tração</b>	Para trabalhos de tração, puxar arados ou veículos. Carrega até 4.500 moedas.	120 PO
<b>Jumento ou Mula</b>	Para tração ou montaria. Carrega até 2.000 moedas.	30 PO
<b>Pônei</b>	Para tração ou montaria. Carrega até 1.500 moedas.	40 PO
<b>Pônei de Guerra</b>	Treinado para combates. Carrega até 1.500 moedas.	80 PO
<b>Alforje</b>	Bolsa de carga presa à sela e acomodada sobre as ancas do cavalo. Comporta até 600 moedas.	1 PO
<b>Armadura Leve</b>	Proteção de couro para cavalos de guerra. Melhora a CA em 2.	150 PO
<b>Armadura Pesada</b>	Proteção de metal para cavalos de guerra. Melhora a CA em 4.	500 PO
<b>Carroça</b>	Puxada por 1 cavalo. Transporta 1 condutor + 1 passageiro ou 150 kg. Comporta até 4.000 moedas.	400 PO
<b>Carruagem</b>	Puxada por 2 ou + cavalos. Transporta 1 condutor + 4 passageiros ou 350 kg. Comporta até 10.000 moedas.	1.500 PO
<b>Selas e Arreios</b>	Kit de arreios, sela e correias para montar, para parelha ou para tração.	10 PO



---

CAPÍTULO VI

---

# • CAMPANHA •

---

**C**ampanha é um conjunto de aventuras que se interligam, contando uma história completa.

Fazendo uma analogia, uma campanha é como uma temporada completa de um seriado de televisão. É um arco completo da história, formada por vários capítulos que no OD chamamos de aventura.

Se até este momento passamos apenas por capítulos visando a criação de personagens, agora nosso foco muda.

Aqui, começamos a criar o ambiente no qual os personagens irão se aventurar, bem como as primeiras regras para a condução das aventuras de jogo.

A rotina de viagens, efeitos de carregar tesouros, informações sobre exploração e encontros, e até mesmo regras sobre ajudantes e mercenários.

Após ler este capítulo, você estará mais apto a entender como o seu personagem se relaciona com o ambiente de aventura e suas dificuldades dentro do jogo.

## Grupo de Aventureiros

Para aumentar as chances de sobrevivência, aventureiros costumam se reunir em grupos compostos, normalmente, por uma mistura de especialistas em várias áreas: Ladrões para vasculharem as salas procurando armadilhas; Guerreiros para manter os monstros longe e dominados; Clérigos para curar os ferimentos e manter os mortos-vivos afastados; e os Magos para fazer o que todo mundo faz, mas de uma forma mais mística.

Nós até acreditamos que um grupo ideal tenha no mínimo um membro de cada classe, mas campanhas inteiras já foram jogadas com grupos bem menos homogêneos e obtiveram o mesmo sucesso.

Uma solução para complementar os “buracos” na seleção de aventureiros é a contratação de aprendizes ou ajudantes. Existem ajudantes que suprem, ao menos basicamente, quase todos os campos preenchidos pelos personagens. Você encontrará mais informações sobre isso neste mesmo capítulo.

**Ordem de Marcha:** em algum momento da aventura e de preferência antes da “ação” começar, como na entrada de uma masmorra, determine entre os jogadores qual é a ordem de marcha do grupo de aventureiros. Avise sempre toda alteração nesta ordem imediatamente ao seu Mestre, pois desta ordem podem depender efeitos previstos para a exploração.

## CARGA

TABELA 6.1

CARGA	ARMAS	ARMADURAS	ITENS	MOEDAS
1	Armas Pequenas	Armaduras Leves	por kg de equipamento geral, sem incluir 1 mochila, armas e armaduras	a cada 100 peças de qualquer valor
2	Armas Médias	Armaduras Médias	—	—
3	Armas Grandes	Armaduras Pesadas	—	—

## Medindo o Tempo

No Old Dragon o tempo é medido exatamente como na vida real: anos, meses, dias, horas, minutos e daí em diante. Porém, outras duas medidas de tempo são importantes e especialmente comuns no jogo: os turnos e as rodadas.

**Turno** é igual a 10 minutos, existindo então 6 turnos por hora. O turno é usado sobretudo para medir tempo tático durante uma exploração de masmorras e fora de combate.

**Rodada** é igual a 10 segundos, existindo então 6 rodadas por minuto. A rodada é usada sobretudo para medir tempo tático durante um combate ou um encontro.

Turnos e rodadas também são muito usados para determinar a duração de magias, efeitos mágicos ou habilidades de monstros, como os efeitos dos venenos.

## CARGA

A quantidade de peso carregada por um personagem sem ficar sobreacarregado é chamada de **Carga Máxima**. Todo personagem pode carregar equipamentos de acordo com o maior valor entre seus atributos Força e Constituição. Assim, um personagem com Força 12 e Constituição 15 pode carregar, sem nenhuma redução no seu movimento, até uma carga de valor 15.

**CARGA MÁXIMA = MAIOR ATRIBUTO  
ENTRE FORÇA E CONSTITUIÇÃO**

## Carga dos Objetos

Para calcular a carga dos objetos carregados ou vestidos use as informações da tabela 6.1: Carga.

**Mochilas:** o peso de uma mochila não acrescenta valor à carga de um personagem e ainda adiciona um bônus de 5 à carga máxima carregada por ele. Um personagem com carga máxima 13 usando uma mochila passa a ter carga máxima 18.

## Sobrecarga

Um personagem carregando uma carga maior que sua **Carga Máxima** está com Sobrevida e começa a ter problemas para se locomover, **reduzindo 3** no seu movimento e ficando Exausto.

**Exemplo:** um personagem com movimento 9, portando uma mochila, Força 11 e Constituição 14 possui **carga máxima 19**.

Este personagem carrega:

- ◆ Arco Longo (carga 3)
- ◆ Adaga (carga 1)
- ◆ Escudo (carga 1)
- ◆ Cota de Malha (carga 3)
- ◆ Cinco quilos e meio de equipamento (carga 5)
- ◆ Trezentas e vinte moedas (carga 3)

Portanto, sua carga total é 16, inferior à sua carga máxima de 19, e não tendo nenhuma penalidade.

Mais adiante na exploração da masmorra, ele recolhe outras 430 moedas, adicionando mais **4 à carga**, que passa a somar 20, ultrapassando em 1 sua carga máxima de 19. Com isso, o personagem fica **sobrerecarregado**, seu movimento cai de **9 para 6** e ele recebe os efeitos de uma exaustão até que descanse.

## Exaustão

Personagens exaustos estão esgotados, perdendo eficiência.

Estão cansados demais para realizar qualquer atividade física e desconcentrados para as atividades mentais e por isso, todo Teste de Atributo, Jogada

de Proteção ou Ataque é ajustado como **teste difícil** até o personagem passar por um descanso.

**Descanso:** é o período de respiro e parada que os personagens realizam para se recuperar ou para evitar uma Exaustão. Uma noite de descanso e sono de no mínimo 8 horas conta como um descanso. Para descansos menores de ações mais intensas como uma corrida em perseguição ou a exploração de masmorras, é recomendável um tempo de descanso para cada 5 de atividade. Ou seja, a cada 5 turnos correndo ou explorando, é necessário descansar 1 turno completo.

**Extenuado:** personagens que acumulem duas ou mais condições de exaustão, por sobrecarga ou falta de descanso, por exemplo, estão mais que exaustos, estão extenuados. Um personagem extenuado acumula as penalidades da sua exaustão, passando a realizar todos os seus testes como **muito difícil**, até conseguir descansar um período para cada condição de exaustão.

NOTA DE DESIGN # 6

## REGULAR A CARGA É INDISPENSÁVEL?



Não é indispensável, mas é desejável. A regra de carga do Old Dragon é simples e um pouco abstrata, mas serve bem ao propósito de evitar o carregamento excessivo de equipamento pelos personagens.

Sendo o Old Dragon um sistema no qual a administração de recursos é importante, personagens que carregam muito equipamento para dentro da masmorra (ou ouro na viagem de volta) podem de alguma forma desequilibrar o jogo.

Lembre-se: personagens que tudo podem, podem tanto a ponto de estragar a diversão de todos.





## DESLOCAMENTO

Um personagem pode se deslocar de várias maneiras, todas baseadas no seu movimento convertido em metros por rodada. Um humano normal se desloca andando até 9 metros por rodada. Outros tipos de deslocamento são apresentados na tabela 6.2: Deslocamentos.

## DESLOCAMENTOS

TABELA 6.2

<b>CORRER</b>	Dobro do Movimento/rodada
<b>ESCALAR</b>	Movimento menos 2/rodada
<b>NADAR</b>	Metade do Movimento/rodada

**Exemplo:** um personagem com movimento 6 é capaz de se deslocar nadando até 3 metros por rodada. Este mesmo personagem com sobrecarga (penalidade de 3 no movimento) é capaz de escalar 1 metro por rodada ou correr 6 metros por rodada.

### Escalar

Quando os personagens precisam se deslocar sobre superfícies íngremes, será necessário escalar. Qualquer personagem é capaz de escalar sem que seja necessário um teste, desde que use equipamentos, como cordas, arpéu e ganchos.

**Escalada Forçada:** escaladas realizadas sem equipamentos; ou de superfícies lisas e escorregadias como paredes molhadas, com presença de musgos ou lodo; ou com angulação menores que 90°; ou usando qualquer tipo de armaduras; ou ainda em momentos de tensão como em combates ou fugas são realizadas por meio de um teste para cada rodada que permanecer escalando.

**ESCALAR = 1-2 CHANCES EM 1D6**

- ◆ **Sucesso:** o personagem escala a superfície desejada, deslocando seu movimento -2 nesta rodada.
- ◆ **Falha:** o personagem cairá da metade da altura total alcançada nesta rodada, recebendo 1d6 pontos de dano para cada 3 metros da queda.

**Ladrões:** testam seu talento apenas uma única vez para toda a escalada, deslocando seu

movimento total por rodada. Uma escalada nunca é considerada forçada para um Ladrão, salvo a realizada com o uso de armaduras médias ou pesadas. Em caso de falha, Ladrões caem da metade da altura total da escalada, recebendo 1d6 pontos de dano para cada 5 metros da queda.

**Bárbaros:** escalam como Ladrões qualquer superfície natural como árvores, barrancos, encostas rochosas, escorregadias ou não, com 1-3 chances em 1d6. Em caso de falha, Bárbaros caem da metade da altura total da escalada, recebendo 1d6 pontos de dano para cada 3 metros da queda.

## Nadar

Eventualmente existirão situações nas quais um personagem precisará entrar na água para nadar. Assumimos que todos sabem nadar bem o suficiente para não se afogarem, a não ser que algo dificulte essa situação.

Nenhum teste de natação é necessário para se deslocar metade do seu movimento, a não ser que alguma situação exija o contrário.

**Sobrecarregado:** personagens sobrecarregados possuem chance de **1 em 1d6** de se afogarem ao tentarem nadar.

**Armaduras Pesadas:** independentemente de estarem ou não sobrecarregados, personagens vestindo armaduras pesadas possuem chance de **1 em 1d6** de se afogarem ao tentarem nadar.

**Águas Turbulentas:** personagens nadando em um rio caudaloso ou lutando debaixo da água possuem chance de **1-2 em 1d6** de se afogarem ao tentarem nadar.

**Exemplo:** um personagem sobrecarregado em águas turbulentas possui uma chance de se afogar de 1-3 em 1d6. Se além de sobrecarregado estiver usando Armadura Pesada, esta chance sobe para 1-4 em 1d6 ao tentar nadar.

**Prender a Respiração:** ao falhar na sua chance de nadar, um personagem consegue prender sua respiração enquanto luta contra o afogamento por uma rodada a cada 4 pontos de Constituição. Após este período, deve ser bem-sucedido em uma JPC a cada rodada ou se afogará. Personagens desacordados não podem prender a respiração e se afogarão imediatamente.

**Exemplo:** um personagem com Constituição 13 conseguiria prender a respiração por 3 rodadas. A partir da 4ª rodada, ele precisa ser bem-sucedido em uma JPC ou se afogará.

**Afogamento:** quando um personagem se afoga, ele já não consegue prender a respiração e inspira água para dentro dos pulmões. Ele deve ser tratado como um personagem morrendo, deve realizar um teste de agonizar para morrer apenas no final da próxima rodada.

## OUVIR RUÍDOS

Durante uma aventura pode ser necessário que personagens tentem ouvir ruídos para evitar um ataque surpresa ou para localizar inimigos.

Seja em ambiente natural ou nos corredores de uma masmorra, ouvir ruídos pode ser a diferença entre estar vivo ou morto.

Para tentar ouvir ruídos, o personagem deve estar em um ambiente silencioso (como numa masmorra e sempre fora de um combate), ouvir algo como uma conversa do outro lado da porta ou sons de monstros se aproximando.

**OUVIR RUÍDOS = CHANCE DE 1 EM 1 D 6**

**Tentativas:** a tentativa só pode ser feita uma única vez por personagem.

**Mestre Testa:** o teste de Ouvir Ruídos deve ser realizado em segredo pelo Mestre. A incerteza sobre saber se há ou não algo a ser ouvido faz parte da diversão.

**Ladrões:** possuem uma chance diferenciada de ouvir ruídos.

## ESCONDER

Em algumas situações os personagens precisarão se esconder dos olhos de monstros, batedores ou guardas.

Caso o Mestre entenda haver a possibilidade, um personagem pode usar algo para tentar se esconder. Entulhos, um beco escuro, uma pilha, atrás de um tronco na trilha...

Um personagem precisa sempre usar algum recurso para conseguir se esconder.

**ESCONDER** = CHANCE DE 1 EM **1 D 6**

**Tentativas:** a tentativa só pode ser feita uma única vez por personagem.

**Mestre Testa:** o teste de Esconder deve ser realizado em segredo pelo Mestre. A incerteza sobre saber se está ou não escondido faz parte da diversão.

**Ladrões:** um personagem escondido não se confunde com o talento *Furtividade* de um Ladrão, porque personagens escondidos precisam ficar imóveis, silenciosos e não podem realizar nenhuma outra ação sem que isso revele sua posição.

Além disso, um personagem escondido pode ser encontrado caso alguém seja bem-sucedido em um teste de procurar, diferente do ocorrido com um Ladrão furtivo, que nenhum “Procurar” é capaz de revelar.

**Ataque Furtivo:** não é possível realizar ataques furtivos apenas se escondendo.

## PROCURAR

Constantemente um personagem pode sentir necessidade de realizar algum tipo de procura.

De portas secretas a armadilhas em uma dungeon, uma trilha perdida ou uma erva de cura em uma planície deserta.

**Área e Tempo de Procura:** Procurar leva tempo e o tempo é um recurso sempre escasso para um aventureiro. Procurar em uma área de 3 x 3 metros leva 10 minutos.

Tente ser preciso ao selecionar o local da sua busca para não correr o risco de perder um tempo precioso nos lugares errados.

**PROCURAR** = CHANCE DE 1 EM **1 D 6**

**Duração:** Procurar leva 1 turno inteiro.

**Tentativas:** a tentativa só pode ser feita uma única vez por personagem.

**Mestre Testa:** o teste de Procurar deve ser realizado em segredo pelo Mestre. A incerteza sobre saber se há ou não algo a ser encontrado faz parte da diversão.

**Ladrões:** um Procurar é capaz de encontrar um personagem escondido, mas não é capaz de revelar a localização de um Ladrão furtivo.

## LUZ E VISIBILIDADE

Aventureiros passam boa parte de suas carreiras em masmorras com pouca, ou nenhuma, luz natural. Nestas condições, dois fatores são importantes: as fontes de luz e a infravisão.

### Tochas

Iluminam uma área de 9 metros de raio por um período de 1 hora.

**Tocha no chão:** o alcance da iluminação de uma tocha é dado tendo em consideração alguém a segurando a uma distância do solo, entre 1 e 3 metros de altura. Caso seja necessário jogar a tocha no chão, como quando um arqueiro se livra da tocha para sacar e usar seu arco, as distâncias são reduzidas à metade. Uma tocha no chão ilumina apenas 4,5 metros de raio.

**Tocha como arma:** tochas podem ser usadas como armas. Se apagadas, devem ser tratadas como uma clava causando 1d4 de dano. Se acesas, passam a causar 1d6 de dano.

### Lamparina

Iluminam uma área de 9 metros de raio por um período de 4 horas por frasco de óleo.

**Lamparina no chão:** ao cair no chão, a lamparina tem 1-3 chances em 1d6 de se apagar.

### Lanterna Furta-Fogo

Iluminam uma área cônica de 18 metros de distância do ponto de partida da luz, em uma área de até 9 metros de largura, por um período de 4 horas por frasco de óleo.

**Abre e Fecha:** este modelo de lanterna possui uma portinhola a qual pode ser usada para esconder sua luz caso seja necessário apagá-la e depois reacendê-la.

### Vela

Iluminam uma área de 1 metro de raio por até duas horas.

**Contando Tempo:** velas podem ser usadas para contagem de tempo com o uso de pregos presos ao corpo da vela em espaços regulares e um prato de metal. Ao queimar, a vela soltará os pregos que baterão no prato marcando a passagem de tempo.

### Fogueiras

Iluminam uma área de 18 metros de raio por até  $1d4+2$  horas.

**Acendendo Fogueiras:** em algumas situações pode ser necessário um teste para acender fogueiras. Se o personagem dispõe de condições favoráveis (uma pederneira, tempo, condições climáticas e não há risco envolvido) o fogo é aceso automaticamente, sem a necessidade de teste.

Se ao menos uma dessas condições não estiver presente (como a falta de uma pederneira, estarem com pressa, lenha molhada, sob chuva ou vento forte, ou no meio de um combate), o personagem tem uma chance de 1-2 em  $1d6$  de acender uma fogueira.

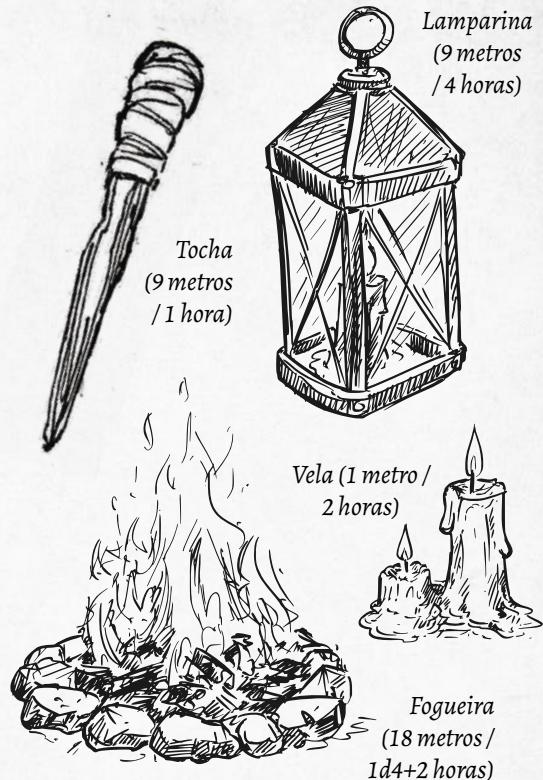
### Infravisão

É um tipo de visão especial possuída por algumas raças como elfos, anões e alguns monstros a qual lhes permite enxergar na completa escuridão.

A visão da infravisão funciona como uma espécie de visão térmica sendo irradiada dos corpos dos seres vivos, que são vistos como tons brilhantes, enquanto matéria não viva possui tons mais escuros.

**Leitura:** a interpretação dos diferentes níveis de cor não permite a visão de detalhes como letras ou números, tornando a leitura com infravisão impossível.

**Escuridão Total:** a infravisão precisa de ausência total de luz, qualquer fonte mais forte que a luz da lua e das estrelas é o suficiente para desabilitá-la.



## MASMORRAS

A masmorra é o principal local de aventuras dos heróis de níveis baixos. Ela é fonte de riquezas, perigos e proporcionará tudo o que o aventureiro precisa para ganhar experiência e evoluir como herói.

O jeito mais simples de definir o que é uma masmorra, é um grupo de salas sequenciais, ligadas por corredores. Apesar de quase sempre serem subterrâneas, não necessariamente elas estarão abaixo da terra ou dentro de uma montanha.

Podem ser cavernas, minas, salões construídos com tijolos e paredes. Podem ter sido cidades perdidas, templos, criptas, as prisões de uma fortaleza etc., suas formas são as mais variadas possíveis, mas em uma coisa todas elas convergem: são perigosas!

A seguir teremos as principais regras envolvidas na exploração de masmorras.

## Sequência de Exploração

PÁG.  
73

Quando os personagens estão dentro de uma masmorra, eles passam a seguir uma sequência de exploração que determina os acontecimentos possíveis dentro da masmorra.

PÁG.  
66

Dentro das masmorras, a contagem de tempo deve ser realizada em turnos. Um turno equivale a 10 minutos e possui a seguinte sequência de exploração:

1. **Encontro Aleatório:** monstros podem ser encontrados;
2. **Ações dos Jogadores:** jogadores decidem qual ação de exploração realizarão;
3. **Descrição:** Mestre descreve as ações e seus resultados;
4. **Fim do Turno:** Mestre faz checagens necessárias, aplica efeitos e o turno se encerra.

Recomendamos o uso de um relógio de turno para controlar a passagem de tempo e os principais efeitos da passagem dos turnos durante uma aventura.

Um relógio de turno perfeito para o Old Dragon possui 24 separações de turnos de 10 minutos, dando um total de 4 horas. Veja abaixo um exemplo no nosso **Cartão de Controle de Sessão**.

Ele controla o uso de tochas (duração de 6 turnos), lanternas (24 turnos), descansos (ideal de 1 a cada 5 turnos) e a chance de um encontro aleatório ocorrer (chance de 1 em 1d6).

**Encontro Aleatório:** um encontro aleatório ocorre quando o grupo de aventureiros topa com um monstro errante vagando pela masmorra. Existe uma chance de 1 em 1d6 a cada 2 turnos de um encontro aleatório ocorrer.

O tipo de monstro, suas quantidades e poderes serão determinados pelo Mestre, em segredo, de acordo com o nível da masmorra e a história da aventura.

Barulhos altos e a presença de luz de tochas, de fogueiras ou de lanternas e lamparinas podem ampliar a chance de um encontro aleatório acontecer para uma chance de 1-2 em 1d6 a cada 2 turnos.

**Ações dos Jogadores:** a cada turno os jogadores podem escolher suas ações, o que farão individualmente ou como grupo. As principais ações disponíveis são: deslocar, procurar e descansar.

**Descrição:** com base nas ações escolhidas pelos jogadores, o Mestre descreve o que aconteceu. Se armadilhas foram encontradas ou acionadas, o que os personagens estão vendo, sentindo etc.

Se um encontro aleatório ocorrer neste turno, o Mestre deve descrevê-lo e um combate poderá ser iniciado.

**Fim do Turno:** o Mestre faz as anotações necessárias da passagem de turno. Tochas queimadas ou frascos de óleo usados são contabilizados, duração de efeitos de magias são ajustados, pontos de vida são recuperados ou perdidos etc.

## •CARTÃO DE CONTROLE DE SESSÃO•

**RELÓGIO DE TURNOS:** Cada espaço equivale a 1 turno de 10 minutos. Marque nos espaços para controlar a duração dos seus efeitos

■ Encontro Aleatório (1 em 1d6); ■ Turno de descanso ou Exausto (Testes ajustados como Difícil); ■ Tocha Apaga; ■ Lanterna Apaga

1ª hora

1	2	3	4	5	6	D T
E	E	E	E	E	E	

2ª hora

1	2	3	4	5	6	D T
E	E	E	E	E	E	

3ª hora

1	2	3	4	5	6	D T
E	E	E	E	E	E	

4ª hora

1	2	3	4	5	6	D T
E	E	E	E	E	E	



Exemplo de relógio de turno publicado no Cartão de Controle de Sessão, um dos componentes do Kit do Mestre.

## Deslocamento

O deslocamento dentro de uma masmorra pode ocorrer com movimento normal ou de exploração.

**Normal:** o personagem se desloca normalmente na taxa de movimento normal. Durante um turno de exploração, um personagem com movimento 9 pode se deslocar 750 metros e um personagem com movimento 6, até 500 metros.

**Explorar:** o movimento de exploração é realizado em masmorras a uma taxa de **cinco vezes** o movimento por turno.

Um personagem com movimento 9, levaria 10 minutos para se deslocar 45 metros, já um personagem com movimento 6, se deslocaria apenas 30 metros.

É feito com extremo cuidado, olhando onde se pisa, evitando movimentos bruscos e inspecionando ao máximo a área por onde se desloca em busca de armadilhas, passagens secretas e tentando ouvir ruídos para identificar a presença de inimigos próximos.

É um tipo de deslocamento muito lento, podendo consumir muitos recursos do grupo por levarem um tempo muito grande para cobrir uma distância muito pequena, além de aumentar a chance de encontros aleatórios. Deve ser usado com moderação e cuidado.

## Descansar

Masmorras são exaustivas. Explorá-las é um processo tenso que mina as energias de um grupo.

Por conta disso, os personagens precisam de 1 turno de descanso a cada 5 turnos de exploração e, se não descansarem, ficarão exaustos.

**Exaustão:** personagens exaustos realizam todos os testes de atributo, Jogadas de Proteção ou ataques ajustados como **difícil** até descansarem por 1 turno para saírem do estado de exaustão.

## Portas

Portas são itens comuns e frequentes durante uma exploração nas masmorras, mesmo quando seu personagem nem saiba que ela está ali.

Portas podem estar trancadas, emperradas e podem precisar de Ladrões para arrombá-las ou força para derrubá-las.

**Portas Trancadas** podem ser abertas por Ladrões com o seu talento de arrombar, no entanto, qualquer pessoa com as ferramentas de Ladrão pode tentar abrir uma fechadura com uma chance de 1 em 1d6, levando, para isso, 1d8 +4 turnos.

Portas com fechaduras arrombadas são abertas sem fazer barulho, mas uma tentativa fracassada elimina a possibilidade de surpreender quem está do outro lado.

### ARROMBAR PORTAS TRANCADAS =

CHANCE DE 1 EM **1 D 6**

**Portas Emperradas** sofreram com muito tempo de inatividade, estando com as dobradiças enferrujadas, soldadas e, portanto, precisam ser derrubadas.

Para tentar derrubar uma porta, qualquer personagem possui uma chance de 1 em 1d6. O modificador base de Força deve ser somado à chance básica, ou seja, um personagem com Força 15 (modificador de +2) consegue abrir uma porta emperrada com uma chance de 1-3 em 1d6.

### ABRIR PORTAS EMPERRADAS =

CHANCE DE 1 + MOD. DE FORÇA EM **1 D 6**

Portas emperradas abertas a força sempre produzem **barulho**, podendo aumentar a chance de atrair a atenção de monstros errantes no próximo turno.

**Portas Secretas** normalmente foram escondidas propositalmente ou estão ocultas por algum motivo. Não podem ser encontradas por ninguém a não ser que se procure no local correto.

Alguém que procure uma porta no local correto, consegue encontrá-la com um resultado de 1 em 1d6 como um teste normal de procurar.

**ENCONTRAR PORTA SECRETA =**  
CHANCE DE 1 EM **1 D 6**

Elfos possuem uma percepção natural para encontrar portas secretas, mesmo quando não procuram por uma. Ao passarem a até 6 metros de uma porta secreta, os elfos podem detectá-la com um resultado de 1 em 1d6 (rolado secretamente pelo Mestre).

Caso um **elfo** esteja efetivamente **procurando** pela porta, essa chance sobe para um resultado de 1-2 em 1d6.

### Armadilhas

Muitas vezes as ruínas exploradas pelos aventureiros são habitadas por criaturas inteligentes as quais, para manter os estranhos afastados, protegem seu território armando armadilhas.

**Duração:** procurar armadilhas leva 1 turno inteiro.

**Tentativas:** a tentativa só pode ser feita uma única vez por personagem.

**Mestre Testa:** o teste de Procurar Armadilhas deve ser realizado em segredo pelo Mestre. A incerteza sobre saber se há ou não uma armadilha na área faz parte da diversão.

**PROCURAR ARMADILHA =**  
CHANCE DE 1 EM **1 D 6**

**Ativar Armadilhas:** um personagem não Ladrão que procura uma armadilha acionará seu gatilho acidentalmente caso obtenha um resultado 6 no teste.

**Desarmar Armadilhas** é uma tarefa técnica a qual apenas um Ladrão treinado consegue realizar em segurança e silêncio. Qualquer pessoa pode localizar uma armadilha e, até mesmo,

NOTA DE DESIGN #7

### SENDO SAGAZ CONTRA ARMADILHAS



Existem formas de lidar com armadilhas dependentes mais da perspicácia do que da rolagem de dados.

Um personagem qualquer pode descobrir buracos na parede e acreditar que serão disparados dardos envenenados por eles. Nada o impede de pensar numa contramedida sem precisar de testes. Ele poderia arrancar uma porta para usar de escudo contra os dardos ou pensar em qualquer outra solução criativa.



identificar seu mecanismo de funcionamento, evitando que seu gatilho seja acionado e, assim, que a armadilha seja disparada acidentalmente.

**Ladrões:** possuem chances diferenciadas de procurar e até de desarmar uma armadilha em segurança.

### CONTRATANDO

Durante as aventuras, é provável que os personagens dos jogadores precisem contratar os serviços de outros personagens, sejam eles especialistas, mercenários, aprendizes ou ajudantes.

◆ **ESPECIALISTAS:** são variados tipos de personagens não voltados para o combate e disponíveis para contratação, com conhecimento técnico em uma área relevante e para uma tarefa específica.

◆ **MERCENÁRIOS:** são combatentes contratados para a formação de uma força bélica auxiliar. Farão serviços de vigia, patrulha e proteção de um grupo de aventureiros quando isso se mostrar necessário.

◆ **APRENDIZES:** são futuros aventureiros, personagens os quais já receberam parte do seu treinamento, mas não possuem experiência o suficiente para atingirem o primeiro nível.

♦ **AJUDANTES:** são a mão de obra menos especializada e barata. São usados quase sempre para serviços menos qualificados e trabalhos mais braçais.

### Alquimista

Especialistas contratados para estudos das substâncias, confecções de poções, venenos e antídotos não mágicos.

Um alquimista é capaz de fazer uma réplica idêntica das poções não mágicas, com os mesmos efeitos e pela metade do preço cobrado por um Mago ou Clérigo.

O valor pago ao alquimista não inclui o material necessário para as poções.

**Custo:** 250 PO por semana.

### Engenheiro

Especialistas contratados para a construção de projetos de alvenaria como fortés, torres, fortalezas, castelos, muralhas, pontes etc. Além do projeto, são também responsáveis pela administração da planta de construção, contratação

de trabalhadores, negociação com guildas de artífices e compra dos materiais.

**Custo:** 185 PO por semana.

### Espião

Especialistas contratados para alguns serviços específicos como vigiar os passos de uma pessoa, interceptar uma mensagem importante ou se infiltrar dentro de um grupo a ser espionado.

Estes especialistas trabalham essencialmente pelo dinheiro e não pensarão duas vezes em trocar de patrono caso o outro lado ofereça uma proposta melhor, motivo pelo qual são caros e bem pagos.

**Custo:** 125 PO por semana.

### Capitão

Especialistas contratados para conduzir embarcações por rios e oceanos. Conhecem todos os meandros da navegação e, normalmente, possuem uma embarcação e uma tripulação própria.



Membros de uma tripulação podem usar armas para se defender, porém não são combatentes muito efetivos.

Seu custo é calculado de acordo com o tamanho da embarcação e da tripulação necessária para operar o navio e pela duração da viagem sendo, no mínimo, o valor de uma semana.

**Custo:** Capitão (70 PO por semana), Remador (5 PC por semana), Marinheiro (1 PO por semana)

## Sábio

Especialistas em alguma área de conhecimento teórico como geografia, história, idiomas, biologia etc. Quase sempre são encontrados em grandes cidades, em seu entorno ou estabelecimentos de ensino como professores.

Podem ser contratados para pesquisas específicas, e o custo e prazo do serviço dependerá do tipo de pergunta feita ao sábio.

**Perguntas Simples:** “– O que foi o grande êxodo?”

Levam 1d8 horas para serem pesquisadas a um custo de 50 PO por hora.

**Perguntas Gerais:** “– Qual o papel dos acólitos vermelhos no grande êxodo da 2ª Era?” Levam 1d6 dias para serem pesquisadas e custam 100 PO por dia.

**Perguntas Específicas:** “– O acólito vermelho Ragandar matou sua esposa no eclipse do grande êxodo da 2ª Era?” Levam 1d4 semanas para serem pesquisadas e custam 500 PO por semana.

## Mercenários

Combatentes contratados para serviços militares, sem atrelar sua lealdade ao seu patrono.

Ao estarem em um grupo com mais de seis homens, deverão ser comandados por um mercenário mais experiente no cargo de sargento com um adicional de 50% no salário.

Além de receberem seus pagamentos, mercenários recebem alimentação e hospedagem, acrescentando ao seu custo 1 PO adicional por homem contratado.

**Custo:** é definido pelo tipo de unidade contratada. O menor prazo possível de contrato é um mês.

## ARQUEIRO [15 XP]

DV 1	CA 12	JP 5	MV 9	MO 8
------	-------	------	------	------

1 × ARCO CURTO + 1 (1D8)

1 × ESPADA CURTA + 1 (1D6)

**Custo:** 4 PO por mês

## BESTEIRO [15 XP]

DV 1	CA 13	JP 5	MV 9	MO 8
------	-------	------	------	------

1 × BESTA + 1 (1D6)

1 × ESPADA CURTA + 1 (1D6)

**Custo:** 5 PO por mês

## CAVALEIRO LEVE [15 XP]

DV 1	CA 14	JP 5	MV 9(18)	MO 9
------	-------	------	----------	------

1 × LANÇA LONGA + 1 (1D8+1)

1 × ESPADA LONGA + 1 (1D8+1)

MONTA UM CAVALO DE MONTARIA.

**Custo:** 10 PO por mês

## CAVALEIRO DE GUERRA [35 XP]

DV 2	CA 17	JP 5	MV 9(16)	MO 9
------	-------	------	----------	------

1 × LANÇA LONGA + 2 (1D8+1)

1 × ESPADA BASTARDA + 2 (1D8+1)

MONTA UM CAVALO DE GUERRA.

**Custo:** 20 PO por mês

## PIQUEIRO [15 XP]

DV 1	CA 12	JP 5	MV 9	MO 8
------	-------	------	------	------

1 × PIQUE + 1 (1D10)

1 × ESPADA CURTA + 1 (1D6)

**Custo:** 3 PO por mês

## SOLDADO LEVE [15 XP]

DV 1	CA 13	JP 5	MV 9	MO 8
------	-------	------	------	------

1 × ESPADA CURTA + 1 (1D6+1)

**Custo:** 2 PO por mês

## SOLDADO PESADO [15 XP]

DV 1	CA 16	JP 5	MV 9	MO 8
------	-------	------	------	------

1 × ESPADA LONGA + 1 (1D8+1)

**Custo:** 3 PO por mês

## Aprendizes

São futuros aventureiros ainda buscando a experiência e os recursos necessários para tocarem sua carreira.

Não receberam todo o treinamento necessário, não possuem dinheiro para seus equipamentos e não estão prontos para receber um nível em uma classe.

Ajudantes veem nos grupos de aventureiros uma forma simples de aprenderem, enquanto os grupos de aventureiros veem nos ajudantes uma mão de obra barata, mas mais qualificada do que a média, para diversas funções.

**Custo:** aprendizes não costumam receber salários fixos. Normalmente aceitam trabalhar para um grupo de aventureiros em troca de uma parte dos tesouros encontrados na aventura, normalmente **3d6x10 PO** ao final da aventura.

**Lealdade:** aprendizes normalmente são leais ao seu empregador e não fugirão e nem o trairão, a não ser em situações limítrofes.

Diferentemente dos especialistas ou mercenários, um ajudante está com seu empregador por lealdade e também pelo conhecimento o qual pode adquirir, e não só pelo dinheiro que pode vir a ganhar.

**Experiência:** aprendizes, diferentemente de mercenários ou especialistas, entram na divisão de XP dos personagens.

O grupo de aprendizes deve ser considerado como um personagem adicional na divisão dos XP. Apesar de contarem na divisão do XP, os aprendizes não acumulam experiência.

Como uma espécie de “estagiários de aventureiros”, receberão um nível em uma classe básica tão logo o Mestre deseje e entenda que os aprendizes estão prontos para partir nas próprias aventuras.

### APRENDIZ

DV $\frac{1}{2}$ (3pv)	CA 10	JP 4	MV 9	MO 7
------------------------	-------	------	------	------

1 × ARMA + 0 (ARMA)

NOTA DE DESIGN #8

## O APRENDIZ DE HOJE É O AVENTUREIRO DE AMANHÃ?



Aprendizes são os aventureiros do futuro. Foram criados para servir como uma espécie de “estagiários” de aventureiro. Ficam juntos dos heróis de verdade com o intuito de aprenderem o ofício, terem a oportunidade de juntar um dinheiro e também comprarem seus próprios equipamentos.

Criar aventuras onde os personagens são mestres aprendizes pode ser uma boa oportunidade de ensinar o Old Dragon para jogadores iniciantes e de criar aventuras mostrando o despertar da carreira de um aventureiro.



O aprendiz possui algumas habilidades especiais de acordo com a classe na qual recebem treinamento:

- ◆ **Guerreiro:** recebe um bônus de +1 para acertar no seu primeiro ataque em cada combate.
- ◆ **Clérigo:** uma vez ao dia, o aprendiz de Clérigo é capaz de tocar um alvo e curar um ponto de vida.
- ◆ **Ladrão:** possui todos os talentos de Ladrão em nível 1.
- ◆ **Mago:** uma vez ao dia, pode realizar um truque emulando os efeitos de uma magia de 1º círculo. O truque não causa dano, não pode exigir uma Jogada de Proteção e dura no máximo 1 rodada.

## Ajudantes

É claro que qualquer camponês pode prestar serviços a um grupo de aventureiros.

Nem todo estivador e carregador de peso se tornará um aventureiro, assim como nem todo

ajudante contratado para carregar tocha precisa gostar do seu contratante para realizar o serviço por algumas horas.

Neste caso, esses ajudantes estão ali apenas pelo dinheiro.

**Custo:** 2 PP por semana

**Límite de contratação:** cada personagem do jogador pode contratar um número fixo de ajudantes de acordo com o valor do modificador de Carisma + 1. Um personagem com Carisma 13 pode contratar até 2 ajudantes. Personagens com Carisma 8 ou menor não podem contratar ajudantes.

**Lealdade:** ajudantes não são inteiramente leais aos seus empregadores. Ao final de cada dia, o Mestre deve realizar em segredo um teste de moral para cada ajudante. Os que falharem, fugirão durante a noite ou na primeira oportunidade.

Empregadores **bondosos** concedem um bônus de +1 no moral do ajudante.

Empregadores **cruéis** concedem um penalizador de -1 no moral do ajudante.

**Experiência:** ajudantes não acumulam experiência.

AJUDANTE	DV ½ (3pv)	CA 10	JP 4	MV 9	MO 7
1 x ARMA + 0 (ARMA)					

## TESTE DE REAÇÃO

Em algumas situações, o Mestre pode necessitar arbitrar a reação de determinados personagens em relação aos personagens dos jogadores.

Monstros encontrados de surpresa numa esquina da masmorra, um empregado que se vê numa situação de trair ou não seu patrono, ou mesmo em situações mais específicas como efeitos de magias. Para estas situações, um teste de reação pode ser necessário.

Um teste de reação é realizado lançando 2d6 e somando o modificador de Carisma do personagem alvo da reação ao resultado. Este teste deve balizar as ações dos personagens não jogadores da sua campanha, mas não necessariamente são a única forma de determinar como agem.

Algumas vezes, determinadas circunstâncias deixarão claro, sem a necessidade de um teste, como cada personagem agirá, tornando muito claro como determinar qual escolha ele adotará para seu comportamento.

## TESTES DE REAÇÃO

TABELA 6.3

2D6	REAÇÃO DE ATAQUE
2-3	Age contra os personagens e/ou atacará e prejudicará se tiver chance de fazê-lo.
4-6	<b>Ameaça.</b> Não age contra os personagens até ser minimamente provocado ou estimulado.
7-9	<b>Neutralidade.</b> Não possui uma opinião sobre os personagens e, até que haja motivo, os ignorarão completamente.
10-11	<b>Amigável.</b> Gosta dos personagens e os tratará com respeito e admiração sempre que possível.
12+	<b>Aliado.</b> Age a favor dos personagens e os defenderá ou agirá em seu favor se tiver chance de fazê-lo.



---

CAPÍTULO VII

---

# ◆ COMBATE ◆

---

**N**o Old Dragon quando ocorre um encontro entre o grupo de aventureiros e um ou mais monstros ou inimigos, é bem provável que termine em um combate.

Um combate típico é o confronto de dois ou mais lados, com uma tormenta de coisas acontecendo ao mesmo tempo de forma caótica, com todos tentando derrotar seus inimigos e, ao mesmo tempo, permanecer vivos até o final.

A função deste capítulo é organizar o caos do combate de forma que ele seja compreendido pelos jogadores e administrável pelo Mestre.

Usam-se ciclos de **rodadas** de 10 segundos onde cada participante do combate realiza suas ações de acordo com a estratégia individual ou a traçada pelo grupo.

Como nenhum combatente está preso ao chão, também trataremos das manobras durante o combate, dos efeitos da magia no meio das batalhas e, claro, das suas consequências.

Também cuidamos de detalhar tudo o que você precisa saber sobre danos e ferimentos de diferentes tipos de fontes, sobre formas de cura e, obviamente, sobre morte.

# SURPRESA

Quando dois ou mais grupos se encontram subitamente, existe a chance de um desses grupos não estar preparado para o encontro, sendo pego de surpresa.

Se um monstro está sentado em silêncio num canto da masmorra enquanto escuta o grupo de aventureiros se aproximando, esse monstro claramente não ficará surpreso, mas o grupo, que obviamente não espera um monstro à espreita no final do corredor, pode ser pego de surpresa, com os aventureiros ficando paralisados e tentando entender o ocorrido na primeira rodada do combate.

Se o Mestre determinar que um lado do encontro pode ser surpreendido, existe uma chance de 1-2 em 1d6 deste grupo ficar surpreso.

**Chance de Surpresa:** algumas situações podem alterar a chance de um grupo ser pego de surpresa, como um monstro escondido, camuflado, furtivo ou no escuro. Com isso, a chance sobe para **1-3 em 1d6**.



**Exemplo:** um grupo de heróis anda pela masmorra em busca de uma saída. Após a curva do corredor, um grupo de goblins os espreita de um canto escuro, aguardando o melhor momento para atacar.

O grupo dos goblins obviamente já sabe da presença do grupo de heróis e não será pego de surpresa. Já os heróis têm uma chance de 1-3 em 1d6 de serem pegos de surpresa, pois os goblins estão escondidos no escuro aguardando para atacar.

**Outras situações** ou habilidades de algumas classes podem aumentar ou diminuir a chance de ficar surpreso para o próprio personagem ou para seu grupo. Um Bárbaro de 6º nível, por exemplo, possui a habilidade *Surpresa Selvagem*



a qual permite surpreender inimigos em terreno natural com uma chance de **1-4 em 1d6**.

**Dois Lados Surpresos:** caso os dois lados fiquem surpresos, nada acontece a não ser uma confusão momentânea até todos entenderem o que está acontecendo e se preparem para o que está por vir.

**Nenhum Lado Surpreso:** se nenhum dos lados ficou surpreso, um lado pode tentar fugir do combate, iniciar uma negociação ou começar um combate. Neste último caso, se passa direto para a **iniciativa**.

## **INICIATIVA**

No início de um combate, após a rodada de surpresa (caso ela tenha sido necessária) os lados envolvidos no encontro precisam determinar a ordem das ações na primeira rodada de combate.

Cada jogador deve realizar um teste de atributo: Destreza, devido a agilidade; ou Sabedoria, por conta da percepção, o que for maior.



**Ordem das Ações:** após os jogadores realizarem seus testes de iniciativa, a ordem das ações será a seguinte:

**SUCESSO NO TESTE DE INICIATIVA > MONSTROS  
OU INIMIGOS > FALHA NO TESTE DE INICIATIVA**

## AÇÕES DE COMBATE

Quando os personagens iniciam um combate, eles passam a seguir uma ordem de ações, respeitando o definido pelo teste de iniciativa.

**Rodada:** dentro de um combate, a contagem de tempo deve ser realizada em rodadas de **10 segundos**, ou seja, 6 rodadas equivalem a 1 minuto ou 1 turno.

Cada personagem envolvido no combate tem direito a um combo de movimento + ataque dentro da rodada, na ordem desejada por ele, ou ainda trocar o seu ataque por outro movimento para realizar um movimento duplo.

#### ATAQUE + MOVIMENTO

MOVIMENTO + ATAQUE

#### **MOVIMENTO + MOVIMENTO**

Engajado

Algumas ações possuem efeitos especiais envolvendo personagens engajados em combate.

Considera-se engajado um combatente que esteja em combate contra outro combatente. No máximo a 3 metros um do outro.

Personagens não engajados são considerados **desengajados**.

NOTA DE DESIGN #9

#### **USANDO O SEU SISTEMA DE INICIATIVA**

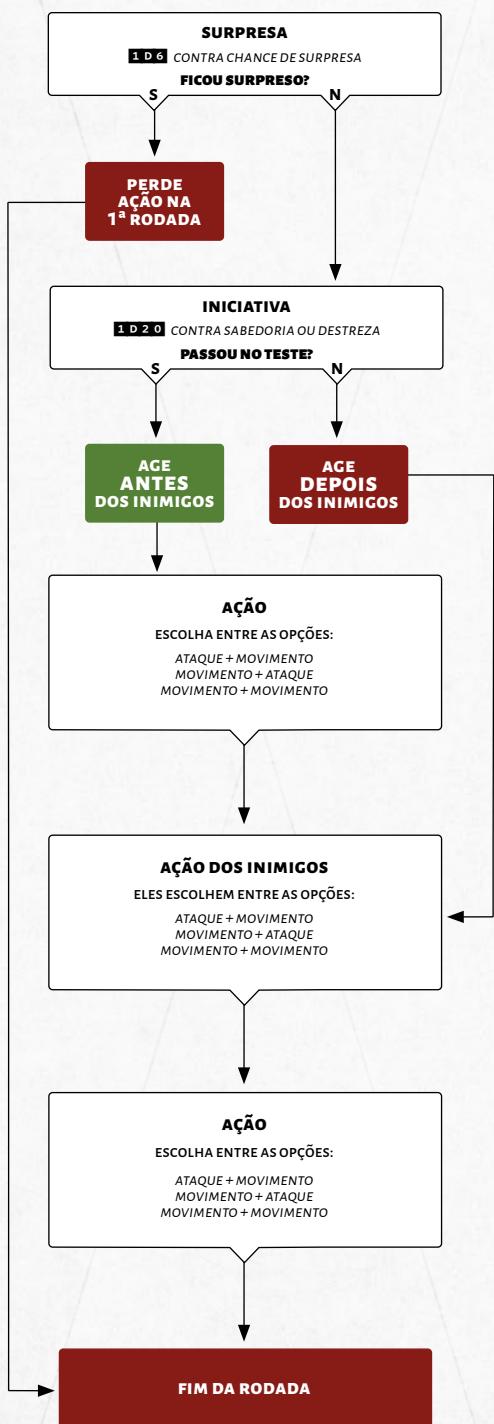


A iniciativa talvez seja a regra com o maior número de variantes caseiras que se tem notícia. Praticamente, cada Mestre cria e usa uma forma diferente de escolher quem agirá primeiro de acordo com as suas preferências. Grupos mais simulacionistas adotam sistemas mais complexos, enquanto grupos menos detalhistas normalmente jogam um dado e ficam felizes com isso. A boa notícia é que nenhum dos dois modos de jogar está errado. No OD2 adotamos uma regra a qual acreditamos ser a ideal por ser simples e ágil, além de um bom equilíbrio entre tática e estratégia. De qualquer forma, o LB2 trará outros métodos diferentes e opcionais para você escolher o que melhor se encaixa no gosto do seu grupo, sem prejuízo da diversão.



# DIAGRAMA DE COMBATE

PÁG.  
50



PÁG.  
68

## MOVIMENTOS

Movimentos são ações que não envolvem ataques contra outros combatentes.

A não ser no caso de uma fuga, ao movimentar-se se considera que um combatente se desloca na maior velocidade viável e sempre sendo o mais cuidadoso possível, evitando os ataques dos inimigos.

### Correr

Um personagem realiza **um movimento** para correr.

Um personagem correndo é capaz de chegar a qualquer ponto do campo de batalha de forma cuidadosa a ponto de evitar qualquer contra-ataque de um inimigo.

**Próxima rodada:** um personagem que correu ainda pode ser alcançado por um atacante caso este se desloque até ele na próxima rodada.

### Recuar

Um personagem faz **dois movimentos** em uma mesma rodada, abrindo mão de realizar qualquer outro tipo de ação.

Ao recuar, um personagem se desloca cuidadosamente, desengajando-se de um combate corpo a corpo sem se expor a nenhum contra-ataque.

Qualquer ataque idealizado contra o personagem nesta rodada será perdido ou poderá ser direcionado para outro personagem no alcance do atacante.

**Próxima rodada:** um personagem que recuou pode ser alcançado por um atacante caso este se desloque até ele na próxima rodada.

### Fugir

Um personagem realiza **dois movimentos** em uma mesma rodada, abrindo mão de realizar qualquer outro tipo de ação.

Ao fugir, um personagem se desloca rapidamente, desengajando-se de um combate corpo a corpo, mas dando às costas aos seus inimigos sem se preocupar com um contra-ataque.

PÁC.  
81

Qualquer ataque idealizado contra o personagem nesta rodada será um ataque fácil.

**Próxima rodada:** um personagem que fugiu **não** poderá ser alcançado por um atacante, mesmo que este tente se deslocar até ele na próxima rodada.

### Manobra

Um personagem realiza **um movimento** para fazer uma manobra.

Com uma manobra é possível acudir um personagem agonizando, procurar coisas na mochila, trocar de arma, preparar uma arma para uma contrainvestida, recarregar ou preparar uma arma para ser arremessada, soltar um escudo das mãos, abaixar para pegar algo no chão, beber uma poção, usar um talento de Ladrão ou qualquer coisa que se assemelhe a estas ações. Assume-se sempre que o personagem realiza esta manobra enquanto evita os ataques dos seus inimigos e, ao mesmo tempo, não baixa sua guarda.

**Próxima rodada:** um personagem que realizou uma manobra pode ser alcançado por um atacante caso este se desloque até ele na próxima rodada.

## Ações

Ações envolvem ataques ou ameaças a outros combatentes.

Usualmente, um combatente só pode realizar uma única ação por rodada. Porém, alguns monstros são capazes de realizar ataques múltiplos e alguns combatentes de níveis mais altos conseguem realizar ações adicionais em uma mesma rodada.

**Múltiplos Ataques:** personagens com múltiplos ataques, como um Guerreiro de 6º nível ou monstros como um troll ou uma hidra, realizam seus ataques extras logo em sequência, antes da ação do próximo jogador na ordem da iniciativa com a mesma BA usada no primeiro ataque.

### Ataque Corpo a Corpo

São ações realizadas com armas para atacar alvos a até 3 metros de distância.



**Dano:** o dano de um ataque corpo a corpo é determinado pela arma usada no ataque + o **mod. de Força** do personagem, se houver. Algumas raças e classes também possuem modificadores de dano em determinados ataques.

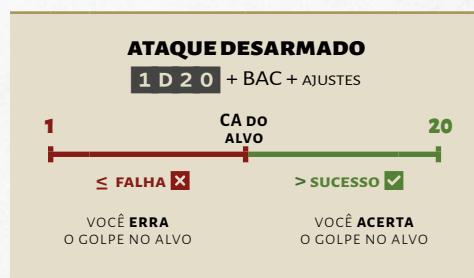
**Resultado 20:** independentemente do valor de Classe de Armadura ou dos modificadores e ajustes de ataque do combatente alvo, um resultado 20 na rolagem do dado será sempre considerado um *Acerto Crítico*.

**Resultado 01:** independentemente do valor de Classe de Armadura ou dos modificadores e ajustes de ataque do combatente alvo, um resultado 1 na rolagem do dado será sempre considerado um *Erro Crítico*.

**Armas Naturais:** armas naturais de monstros como garras, tentáculos, mordidas etc. são consideradas ataques corpo a corpo.

### Ataque Desarmado

São ações realizadas para atacar um alvo sem o uso de armas, usando apenas as mãos nuas ou outras partes do corpo como cotovelos, joelhos e chutes para desferir golpes contra alvos a até 3 metros de distância.



**Monstros** possuidores de armas naturais como garras, tentáculos, mordidas etc. não realizam um ataque desarmado porque seus ataques são considerados como armas naturais.

**Dano:** um ataque desarmado não causa dano, mas chance de nocaute. Cada golpe certeiro, possui uma chance de 1 em 1d6 de deixar o alvo desacordado.

**Modificador de Força:** atacantes com modificador de força trocam a chance de nocaute básica pelo seu próprio modificador. Assim, um personagem como modificador de força +2, possui uma chance de 1-2 em 1d6 de nocautear um alvo.

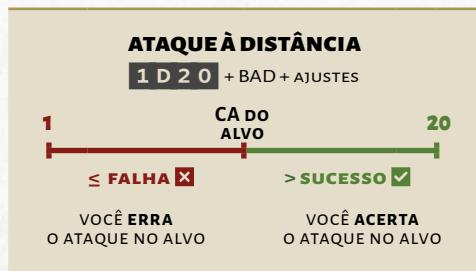
**Resultado 20:** independentemente do valor de Classe de Armadura ou dos modificadores e ajustes de ataque do combatente alvo, um resultado 20 na rolagem do dado será sempre considerado um *Acerto Crítico* que dobra chance de nocaute.

**Resultado 01:** independentemente do valor de Classe de Armadura ou dos modificadores e ajustes de ataque do combatente alvo, um resultado 1 na rolagem do dado será sempre considerado um *Erro Crítico*.

## **Ataque à Distância**

Ações realizadas com armas de arremesso ou disparo contra alvos a 3 metros ou mais de distância.

**Dano Disparo:** o dano de um ataque à distância de **disparo** é determinado **apenas** pela arma usada no ataque sem modificadores de dano de força. Algumas raças e classes também possuem modificadores de dano em determinados ataques.



**Dano Arremesso:** o dano de um ataque à distância de **Arremesso** é determinado pela arma usada no ataque e **também** pelos modificadores de dano de força. Algumas raças e classes também possuem modificadores de dano em determinados ataques.

**Resultado 20:** independentemente do valor de Classe de Armadura ou dos modificadores e ajustes de ataque do combatente alvo, um resultado 20 na rolagem do dado será sempre considerado um *Acerto Crítico*.

**Resultado 01:** independentemente do valor de Classe de Armadura ou dos modificadores e ajustes de ataque do combatente alvo, um resultado 1 na rolagem do dado será sempre considerado um *Erro Crítico*.

**RECARREGAR** ataques à distância, sejam armas de projéteis ou de arremesso, precisam de uma ação de manobra posterior para serem recarregadas antes de novo ataque à distância seja tentado novamente.

## Ataque em Área

Ações realizadas com armas de arremesso ou disparo contra uma área (e não contra um alvo) a pelo menos 3 metros ou mais de distância.

**Dano:** o dano de um ataque em área é determinado **apenas** pelo tipo de objeto atirado, sem modificadores de dano de força.

**Resultado 20:** independentemente do valor de Classe de Armadura ou dos modificadores e ajustes de ataque do combatente alvo, um resultado 20 na rolagem do dado será sempre considerado um *Acerto Crítico*.



**Resultado 01:** independentemente do valor que a área alvo tenha de Classe de Armadura ou dos modificadores e ajustes de ataque, um resultado 1 na rolagem do dado será sempre considerado um *Erro Crítico*.

**CA da Área** é calculada de acordo com a distância da área desejada a ser atingida, sendo uma CA base de  $10 + 1$  para cada 3 metros de distância do personagem.

Assim, para acertar uma área a 12 metros de distância, deve-se ser bem-sucedido em um ataque contra um CA 14.

**Desvio:** em caso de falha no teste de ataque em Área, a distância do erro é dada pela diferença entre o CA do alvo e o resultado do disparo.

Se o CA da área alvo era 14 e o dado de ataque lançado resulta em um 12, o disparo erra a área por 2 metros. Para determinar a direção do erro, lance 1d8 e compare com o diagrama de desvio.

**Redes:** uma rede pode ser usada em um Ataque em Área para enredar combatentes na área alvo.

### Ativação

São ações realizadas para conjurar uma magia, ativar uma habilidade de classe, raça ou usar um item mágico que não seja uma poção.

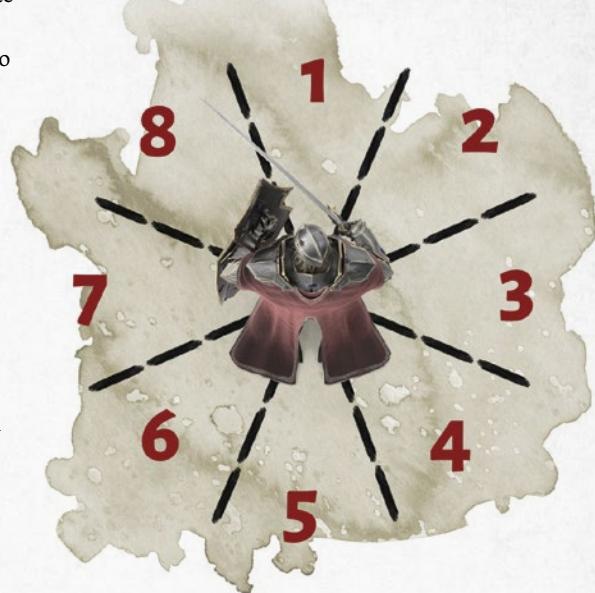
**Efeitos** das ativações ocorrem no momento da ação do personagem a não ser que sua descrição diga o contrário, como ocorre com *Afastar Mortos-Vivos* de um Clérigo que ativa ao final da rodada.

**Conflitos:** caso seja necessário identificar a ordem de efeitos das ativações, como, por exemplo, magias lançadas ao mesmo tempo, as magias de menor círculo sempre ocorrem antes de uma magia de maior círculo.

**CONJURAR MAGIA** é uma ação usada por conjuradores para realizar efeitos mágicos.

Para ser conjurada, o conjurador deve estar em solo estável, ser capaz de falar (não pode estar amordaçado ou mudo) e de mover as mãos livremente (pode estar segurando objetos como adagas, bordões ou tochas, mas não pode estar preso, algemado, montado numa montaria não treinada para a batalha ou amarrado).

### DIAGRAMA DE DESVIO



**Dano em conjuradores:** se um conjurador receber dano ou falhar em qualquer Jogada de Proteção nesta rodada e antes de completar a conjuração, a magia é perdida como se tivesse sido conjurada e sem surtir nenhum efeito.

**AFASTAR MORTOS-VIVOS** pode ser realizada pelo Clérigo como se fosse uma magia e, portanto, o Clérigo deve ser capaz de falar e ostentar seu símbolo sagrado para que este seja visto pelos mortos-vivos.

Os efeitos de uma magia *Afastar Mortos-Vivos* são executados apenas no fim da rodada.

**ITENS MÁGICOS** os quais precisem de ativação como anéis, cajados, varinhas, cetros, pergaminhos ou outros itens gerais, devem ser usados com uma ação de ativação.

Espadas, escudos, armaduras, poções ou outros itens já ativados e que funcionem passivamente, não precisam de uma ação de ativação.

**HABILIDADES ESPECIAIS** como as de classe, raça ou de monstros que se assemelham a uma magia; como a habilidade de *Ler* ou *Detectar Magia* de um Mago, *Alterar Forma* de um Vampiro, ou *Convocar Animais* dos Licantropos; são usadas com uma ação de ativação.

# FIM DA RODADA

Quando todos tiverem realizados suas ações, a rodada de 10 segundos é encerrada.

Neste momento, o Mestre realiza todas as verificações e condições dos combatentes: quais estão feridos, quais ainda estarão sob os efeitos de magia nas rodadas futuras, quais morreram, quais realizam testes de moral, etc.

## Mortos

PÁG.  
95

O Mestre confere suas anotações para determinar quais inimigos ou monstros foram mortos ou estão fora de combate.

**Teste de Moral:** se metade ou mais do grupo inimigo está fora de combate (morto, nocauteados, preso ou fugido), esta rodada ativa um gatilho de Teste de Moral.

PÁG.  
96

**Personagens dos jogadores** que agonizaram na rodada anterior e que não receberam ajuda de seus companheiros, estão mortos.

## Testes de Moral

Ao fim de cada rodada, verifique se um dos dois gatilhos para ativar um Teste de Moral ocorreu.

O Moral é uma espécie de força de vontade de autopreservação de um monstro ou personagem do Mestre, o qual pode fazer com que estes combatentes se rendam ou simplesmente fujam.

Moral deve ser checado pelo Mestre quando um dos dois gatilhos ocorrer numa rodada que acabou de terminar:

1. Metade daquele grupo está morto ou fora de combate.
2. Um Clérigo tenta afastar um morto-vivo.

### TESTE DE MORAL

2 D 6



O ALVO RESISTE  
AO IMPETO DE FUGIR

O ALVO SE DESESPERA  
E FOGE

# DIAGRAMA DE FIM DA RODADA

**VERIFICAÇÕES**  
VERIFIQUE AS CONDIÇÕES DOS COMBATENTES, MORTES, FERIMENTOS, MACIAS, OUTROS EFEITOS E DURAÇÕES



**MO – MORAL:** todo monstro ou personagem do Mestre possui um valor de moral indo de 2 (nunca luta a não ser quando obrigado) a 12 (só para de lutar quando morto).

**Fuga ou Rendição:** uma criatura a falhar no teste de moral tentará se retirar do combate fugindo. Criaturas inteligentes as quais estejam cercadas e não consigam fugir podem negociar uma rendição.

**Derrotadas:** criaturas rendidas ou que fujam por conta de falhas em testes de moral são consideradas como derrotadas.

**Inabalável:** mortos-vivos não fazem testes de moral quando metade do seu grupo está morto ou fora de combate, mas realizam se sofram o efeito de um *Afastar Mortos-Vivos*.

**Outros Gatilhos:** monstros podem possuir gatilhos personalizados para testes de moral, como Ratos Gigantes que podem fugir na presença de fogo.

#### NOTA DE DESIGN #10

#### O MORAL IMPORTA



No jogo Old School os encontros não são equilibrados milimetricamente e por isso o moral dos monstros é uma peça importante da engrenagem do jogo. Ele precisa ser levado em consideração para os personagens possuírem mais possibilidades de derrotar seus inimigos. Se todos os seus encontros são sempre combates até a morte, os recursos serão ainda mais parcos, os combates ainda mais demorados e você perderá uma muleta narrativa extraordinária. Fugitivos se reagrupam, se preparam melhor, clamam aliados, montam barricadas e armadilhas, e trazem mais perigo aos aventureiros.



#### Morrendo

Personagens que cheguem a zero ou menos pontos de vida nesta rodada devem tentar agonizar agora (ver *Agonizando*, pág. 96) para se manterem vivos até o fim da próxima rodada.

**Sucesso:** não morre nesta rodada, mas começa a agonizar. Ele tem mais uma rodada de vida para ser curado pelos seus companheiros antes de morrer em definitivo.

**Falha:** o personagem morre imediatamente.

#### Efeitos da Surpresa

Com o fim da primeira rodada, qualquer lado deixa de estar surpreso e pode agir normalmente na próxima rodada.

## AJUSTE DE ATAQUES

Algumas situações do combate podem tornar os ataques mais **fáceis** ou mais **díficeis**, recebendo um ajuste.

**AJUSTES** alteram a dificuldade do ataque, somando ou subtraindo modificadores no ataque de acordo com a **situação**.

- ◆ **Fácil (F):** deve ser realizado com um modificador de +2.
- ◆ **Muito Fácil (MF):** deve ser realizado com modificador de +5
- ◆ **Difícil (D):** deve ser realizado com um modificador de -2.
- ◆ **Muito Difícil (MD):** deve ser realizado com modificador de -5

#### Aplicando Ajustes

Os modificadores de +2, +5, -2 e -5 devem ser adicionados ao seu teste de ataque. Um ataque à distância fácil deve ser realizado com 1d20+BAD+2. Já um ataque corpo a corpo muito difícil deve ser realizado com 1d20+BAC-5.

**Exemplo:** um Guerreiro se envolve em um combate com goblins os quais invadiram a vila durante a madrugada. Sacando sua espada, ele ataca e investe contra o grupo de goblins, facilitando o teste e tornando-o um ataque fácil. Ele realiza o ataque contra os goblins jogando 1d20 + BAC + ajuste de 2.

## Anulando Ajustes

É possível os ajustes se acumularem e até se anularem entre si. Se um teste possui duas situações as quais o deixam mais fácil, juntas elas tornam o teste **Muito fácil [MF]**. Da mesma forma, se o teste tem uma situação o dificultando e duas o facilitando ele será um teste **Fácil [F]**, pois elas se anulam, e daí por diante.

**Exemplo:** ainda durante o combate, o Guerreiro é surpreendido por uma rede jogada por um dos goblins. A rede tolhe seus movimentos deixando seus ataques difíceis. No entanto, o goblin que lançou a rede ficou desarmado. Ataques contra alvos desarmados são ataques fáceis.

Ele realiza o ataque contra o goblin, mesmo estando enredado, jogando apenas  $1d20 + BAC$ , pois os ajustes se anularam.

## Acumulando Ajustes

Se por alguma razão um ataque acumular situações as quais ultrapassem os modificadores de +5 ou -5, o ataque só falhará ou acertará no caso de um dos dados rolarem um resultado 1 ou 20, pois estes são sempre considerados um erro ou um acerto, respectivamente.

**Exemplo:** o Guerreiro abandona a espada e saca seu arco para atingir um goblin o qual está sobre o telhado de uma casa.

Como o Guerreiro está no nível do solo e o goblin em um nível mais alto, o ataque acontecerá de baixo para cima. Atacar um alvo numa altura superior torna o ataque difícil.

O goblin também está semicoberto pois esconde parte do seu corpo atrás da chaminé de tijolos. Atacar um alvo semicoberto, torna o ataque difícil.

Como nada parece fácil para o Guerreiro, o Ladrão, seu aliado, surge na última hora e se engaja em combate corpo a corpo com o goblin sobre o telhado. Atacar à distância um alvo engajado com um aliado, torna o ataque difícil.

Como o Guerreiro tem três ajustes de dificuldade, seu ataque é tão improvável que ele só acertará o goblin se o dado rolar um 20. O Guerreiro larga o arco e volta a concentrar seus esforços em atacar os goblins mais próximos.

## SITUAÇÕES E AJUSTES

A seguir, listamos algumas situações de combate que podem auxiliar os Mestres a arbitrar situações idênticas ou semelhantes nas suas aventuras. As situações que facilitam o ataque estão marcadas com um Ícone de + e as que dificultam o ataque com um Ícone de -.

Obviamente, este guia é apenas para parâmetro e deve ser usado como uma ferramenta para basear suas próprias escolhas e decisões.

### + Atacar alvo pelas Costas

O atacante tenta atingir pelas costas, atacando diretamente por trás do alvo.

Alvos de um ataque pelas costas jamais recebem dano extra, como um ataque furtivo realizado pelo Ladrão.

O **primeiro** ataque realizado pelas costas do alvo é considerado um ataque fácil.

### + Atacar alvo com Toque

O atacante tenta atingir apenas tocando e não necessariamente *vencendo* a armadura do alvo para causar dano.

Muito comum em magias e outras habilidades especiais.

Um ataque de toque realizado contra um alvo é considerado um ataque fácil.

### + Atacar alvo Desarmado

O atacante armado tenta atingir um alvo o qual esteja desarmado.

**Monstros** possuidores de ataques naturais como garras e mordidas são considerados armados

Um ataque armado contra um alvo desarmado é considerado um ataque fácil.

### + Atacar alvo Cego

O atacante tenta atacar um alvo cego, ofuscado ou que não consiga ver um atacante invisível.

Um ataque contra um alvo cego, ofuscado ou desferido por um atacante invisível é considerado um ataque muito fácil.

### **+ Atacar alvo Caído**

O atacante tenta atingir um alvo o qual esteja caído no chão, ou em um degrau mais baixo que o atacante.

Outras situações como atacar de cima de uma construção, sobre um muro, na parte mais alta de uma escada ou sobre uma montaria treinada para o combate também são consideradas para este ajuste.

Montarias **destreinadas** não usam este ajuste. De fato, atacar de uma montaria destreinada torna o ataque mais difícil.

Um ataque contra um alvo em um local mais baixo que o atacante é considerado um ataque fácil.

### **+ Atacar alvo Enredado**

O atacante tenta atingir um alvo preso em uma rede, teia ou cipó.

Também é possível usar este ajuste quando o alvo tenha seus movimentos tolhidos como quando está com as mãos amarradas ou agarrado por outros combatentes.

Um ataque contra um alvo enredado é considerado um ataque fácil.

### **+ Atacar alvo Fugindo**

O atacante tenta atingir um alvo o qual esteja fugindo, com a guarda baixa e sem evitar os ataques que recebe.

Também é possível usar este ajuste contra alvos fugindo e/ou aterrorizados.

Um ataque contra um alvo fugindo é considerado um ataque fácil.

### **+ Investindo contra alvo**

O atacante aproveita para correr até o alvo e usar sua velocidade e impulsão para facilitar o ataque.

Este ajuste ocorre quando dois combatentes realizam um engajamento e apenas no primeiro ataque.

Alvos que preparam uma arma para uma contrainvestida causam o **dobro** do dano nos atacantes em investida.

O **primeiro** ataque realizado em investida contra um alvo é considerado um ataque fácil.



### **- Atacar alvo Semicoberto**

O atacante tenta atingir um alvo o qual tenha parte do seu corpo protegido por uma cobertura ou outro combatente.

Qualquer superfície rígida o suficiente para atrapalhar o ataque confere uma semicobertura. Também são considerados semicobertos alvos que tenham entre si e o atacante outros combatentes no campo de batalha.

Este ajuste também pode ser usado em ataques com **Armas de Haste** quando são usadas por cima dos ombros de um combatente para atingir um alvo a até 3 metros.

Um ataque contra um alvo semicoberto é considerado um ataque difícil.

### **- Atacar alvo Distante**

O atacante tenta atingir um alvo o qual esteja mais distante do que a permitida pela sua arma de disparo ou arremesso.

Um ataque contra um alvo distante é considerado um ataque difícil.

### **- Atacar alvo Engajado**

O atacante tenta atingir, com sua arma de disparo ou arremesso, um alvo o qual esteja engajado em combate com um aliado.

Um *Erro crítico* nesse ataque atingirá o aliado engajado com o alvo. O aliado recebe o ataque e o dano normalmente.

Um ataque contra um alvo engajado com um aliado em combate é considerado um ataque difícil.

### **- Desarmado, atacar alvo Armado**

O atacante **desarmado** tenta atingir um alvo armado.

**Monstros** possuidores de ataques naturais como garras e mordidas são considerados armados.

Um ataque desarmado contra um alvo armado é considerado um ataque difícil.

### **- Atacar alvo estando Caído**

O atacante caído no chão tenta atingir um alvo o qual está de pé, ou em um degrau superior ao do atacante.

Outras situações como atacar de baixo um alvo o qual esteja no telhado de uma construção, ou sobre um muro, ou na parte mais alta de uma escada, ou sobre uma montaria treinada para o combate também são consideradas para este ajuste.

Um ataque contra um alvo o qual esteja mais alto que o atacante é considerado um ataque difícil.

### **- Atacar alvo estando Montado**

O atacante montado em uma montaria **não treinada** para combate tenta atingir um alvo.

Montarias **treinadas** não usam este ajuste. De fato, atacar de uma montaria treinada torna o ataque mais fácil.

Um ataque oriundo de alguém montado em uma montaria não treinada contra um alvo é considerado um ataque difícil.

### **- Atacar alvo estando Enredado**

O atacante enredado tenta atingir um alvo.

Também é possível usar este ajuste quando o atacante tiver seus movimentos tolhidos como quando está amarrado, ou agarrado por outros combatentes.

Um ataque enredado contra um alvo é considerado um ataque difícil.

### **- Atacar alvo Invisível**

O atacante tenta atingir um alvo o qual esteja pouco visível ou invisível.

Também ocorre quando o atacante tenta atingir um alvo sob baixa condição de visibilidade, em um ambiente sob a luz das estrelas, sem possuir **infravisão** ou qualquer outra situação na qual ele não consiga identificar a real localização do alvo.

Este ajuste pode ser usado dobrado quando o alvo está completamente invisível, como em uma situação de escuridão total sem infravisão, ou quando o atacante está completamente cego.

Um ataque contra um alvo **pouco visível** é considerado um ataque difícil.

Um ataque contra um alvo **invisível** é considerado um ataque muito difícil.

# SITUAÇÕES & AJUSTES

TABELA 7.1

AJUSTE	DESCRIÇÃO	ATAQUE CORPO A CORPO	ATAQUE À DISTÂNCIA	TIPO DE AJUSTE
Atacar alvo <b>Pelas Costas</b>	Atingir pelas costas, atacando diretamente por trás do alvo.	✓	✗	F+2
Atacar alvo com <b>Toque</b>	Atingir um alvo apenas tocando nele.	✓	✗	F+2
Atacar alvo <b>Desarmado</b>	Atingir um alvo que esteja desarmado.	✓	✗	F+2
Atacar alvo <b>Cego</b>	Atacar um alvo cego, ofuscado ou que não consiga te enxergar.	✓	✗	MF+5
Atacar alvo <b>Caído</b>	Atingir um alvo que esteja caído no chão, ou em um degrau inferior ao seu.	✓	✓	F+2
Atacar alvo <b>Enredado</b>	Atingir um alvo que esteja preso em uma rede, teia ou cipó.	✓	✓	F+2
Atacar alvo <b>Fugindo</b>	Atingir um alvo que esteja fugindo com a guarda baixa e sem evitar os ataques recebidos.	✓	✓	F+2
<b>Investindo</b> contra alvo	Correr até o alvo e usar sua velocidade e impulsão para facilitar o ataque.	✓	✗	F+2
Atacar alvo <b>Semicoberto</b>	Atacar um alvo cuja parte do seu corpo esteja protegida por uma cobertura ou por outro combatente.	✗	✓	D-2
Atacar alvo <b>Distante</b>	Atacar um alvo que esteja mais distante do que a permitida pela sua arma de disparo ou de arremesso.	✗	✓	D-2
Atacar alvo <b>Engajado</b>	Atacar, com sua arma de disparo ou arremesso, um alvo que esteja engajado em combate com um aliado.	✗	✓	D-2
<b>Desarmado</b> , atacar Arмado	Atacar desarmado um alvo armado.	✗	✗	D-2
Atacar <b>Caído</b>	Caído no chão. Atacar um alvo que esteja de pé, ou em um degrau superior ao do atacante.	✓	✓	D-2
Atacar <b>Montado</b>	Atacar montado em uma montaria <b>não treinada</b> para combate. Em caso de <b>montaria treinada</b> , o ataque é fácil.	✓	✓	D-2 F+2
Atacar <b>Enredado</b>	Atacar enredado um alvo não enredado.	✓	✓	D-2
Atacar alvo <b>Invisível</b>	Atacar um alvo que esteja pouco visível ou invisível.	✓	✓	D-2 MD-5

## ACERTOS E ERROS CRÍTICOS

Quando o resultado do dado (antes de aplicar qualquer ajuste ou modificador) de um ataque for um **20** ou um **1**, estaremos diante de um acerto crítico ou de um erro crítico.

Não importando os valores do BA do atacante e do CA do alvo, um resultado 20 no dado sempre acerta e um resultado 1 sempre erra.

Quando um acerto crítico ocorre, o dano da arma deve ser **dobrado**.

**Exemplo:** um dano de  $1d6$  cujo dado resulte em 5, causará 10 pontos de dano crítico, já que  $(5 \times 2 = 10)$ .

Quando um erro crítico ocorre, o Mestre deve criar um resultado extraordinário, prejudicial e indesejado.

O personagem pode cair no chão, sua arma pode ser derrubada ou quebrada, ou um aliado pode ser atingido por engano.

### Modificadores

Quando um dano contiver um modificador, ele deve ser somado **após** a multiplicação, pois o acerto crítico multiplica o dano causado pela arma e não o dano causado pelo atacante.

**Exemplo:** um dano de  $1d6+2$  cujo dado resulte em um 5, causará 12 pontos de dano crítico já que  $(5 \times 2 = 10 + 2 = 12)$ .

**Ataques Furtivos** se o ataque furtivo de um Ladrão resultar em um acerto crítico, o multiplicador do acerto crítico deve ser aplicado **após** a multiplicação do ataque furtivo.

**Exemplo:** um Ladrão de 6º nível que cause  $1d6 \times 3$  e obtenha um resultado 5 no dado, causaria 15 de dano pelo ataque furtivo ( $5 \times 3 = 15$ ) e multiplicaria esse dano 15 por 2 devido o acerto crítico. Esse ataque do Ladrão causaria então 30 pontos de dano.

## DANOS E OUTROS PERIGOS

Os ataques bem-sucedidos causam aos alvos dano determinado pela arma usada.

**Ataques corpo a corpo** aplicam modificador de Força assim como as **armas arremessadas** como adagas, fundas e lanças. **Armas de disparo** que não são arremessadas, como arcos e bestas, não aplicam o modificador de Força.

**ARMAS DE ATAQUE CORPO A CORPO**  
= MODIFICADOR DE **FORÇA** NO DANO

**ARMAS DE ATAQUE À DISTÂNCIA DE ARREMESSO**  
= MODIFICADOR DE **FORÇA** NO DANO

**ARMAS DE ATAQUE À DISTÂNCIA DE DISPARO**  
= **SEM MODIFICADOR** NO DANO

**Dano Mínimo:** independentemente dos modificadores aplicados, um ataque bem-sucedido sempre causará ao menos 1 ponto de dano, o qual deve ser subtraído dos pontos de vida atuais do personagem que sofreu o ataque.

### Nocaute

Ataques desarmados, ou realizados com o intuito de não causar dano aos alvos, podem levar a um nocaute.

Um nocaute é uma boa opção quando o objetivo é tentar desacordar ou tirar um alvo (do mesmo tamanho ou menor) de combate sem matá-lo.

**Dano:** um ataque visando o nocaute não causa dano, e sim **chance de nocaute**. Cada golpe certeiro no alvo possui uma chance de 1 em  $1d6$  de deixar o alvo desacordado.

**Modificador de Força:** atacantes com modificador de força positivo trocam a chance de nocaute básica pelo seu próprio modificador. Assim, um personagem com modificador de força +2, possui uma chance de 1-2 em  $1d6$  de nocautear um alvo.

**Exemplo:** um Ladrão está desarmado e encravado em um beco por um bandido musculoso de uma guilda rival.

O bandido opta por guardar sua faca e golpeá-lo com as mãos nuas para tentar nocautear-lo.

Quando acerta o primeiro golpe, em vez de causar dano com o soco, o bandido usa seu modificador de força +3 como chance de nocautear-lo, mas ao jogar os dados obtém um 5.

O Ladrão usa sua ação para também desferir um soco no queixo do musculoso bandido e o acerta.

Infelizmente, o modificador de força do Ladrão é apenas +1, fazendo com que suas chances de nocautear o bandido sejam as mesmas da chance básica de 1 em 1d6.

Felizmente, ao jogar o dado de nocautear, o Ladrão obtém 1. O único resultado capaz de salvá-lo da guilda rival.

O golpe cruzado na ponta do queixo do bandido foi tão bem dado que este não teve nem chance de entender o que estava acontecendo antes de desabar desacordado no chão.

## Defensores Indefesos

Personagens paralisados, amarrados, desacordados, atordoados, congelados ou rendidos, que não possam se defender de nenhuma forma, são atingidos automaticamente.

**Dano:** o dano é tratado com o resultado máximo do dado, ou seja, um dano de 1d6+1 causaria a um personagem indefeso 7 pontos de dano.

**Exemplo:** o Ladrão pega a faca escondida do bandido musculoso e desfere um golpe preciso entre suas costelas.

Como o bandido está desacordado, não há resistência nem a necessidade de uma jogada de ataque para acertá-lo.

O dano causado pelo golpe no defensor indefeso é o máximo dado pelo Ladrão com uma faca, ou seja, 5 pontos de dano. 4 pela faca e 1 pelo seu modificador de força.

NOTA DE DESIGN #11

## INDEFESOS E GOLPES DE MISERICÓRDIA



Durante o desenvolvimento do jogo pensamos algumas vezes sobre como abordar os golpes de misericórdia em personagens indefesos. Estudamos muito como o assunto foi tratado em outros jogos e resolvemos, por uma questão de alinhamento com o fator heroísmo do jogo, não usar essa saída como forma oficial. No entanto, se eliminar personagens indefesos não for causar nenhum desconforto a você e aos seus jogadores, vocês em conjunto podem tomar uma decisão contrária para este conjunto de regras.



## Fogo

O fogo é uma das formas mais comuns de causar dano e, também, uma das mais mortíferas. O dano de fogo é correspondente ao tamanho da fonte.

**Pequenas** fontes de fogo como uma pequena brasa arremessada, ou objetos incandescentes causam **1d4 por rodada** até o contato com a fonte de fogo ser cessado.

**Médias** fontes de fogo como frascos de óleo queimando, fogueiras e fornos causam **1d6 por rodada** até o contato com a fonte de fogo ser cessado, ou uma rodada ser gasta para apagá-la.

**Grandes** fontes de fogo, como **incêndios**, explosões, lava e piche incandescente, causam **2d6 de dano por rodada** até o contato com a fonte de fogo ser cessado, ou duas rodadas serem gastas para apagá-la.

**Alastrando Incêndios:** médias e grandes fontes de fogo podem se alastrar.

Se o resultado de algum dos dados de dano for um resultado **4, 5 ou 6**, o incêndio se alastrar aumentando em 1d6 (cumulativamente) o dano de fogo a partir da próxima rodada. O alastramento do incêndio se repete até o incêndio ser apagado.

**Apagando Incêndios:** cada dado de dano do incêndio leva **2 rodadas** para ser apagado. Um incêndio de 4d6 necessita de 8 rodadas para ser apagado por um personagem, ou 4 rodadas de 2 personagens, ou 2 rodadas de 4 personagens, e assim sucessivamente.

**Exemplo:** um Ladrão luta contra um ogro dentro de um celeiro quando um lampião é derrubado e começa a incendiar a palha no chão. Envolvidos no combate, o Ladrão e o ogro pouco notam, e na primeira rodada recebem 1d6 de dano pelo fogo médio cujo resultado foi 3.

Como nenhum dos dois deixou de atacar para apagar o fogo, na segunda rodada ambos levam novamente o dano do fogo médio.

Jogando o dado o resultado foi um 6, alastrando o incêndio e fazendo com que os dois levem 6 pontos de dano pelo fogo.

Na terceira rodada, ambos levam 2d6 de dano pelo fogo (e revelam como resultado 3 e 2), causando 5 pontos de dano para cada um, mas isso não faz o incêndio se alastrar.

Na quarta rodada, já completamente cercados pelo fogo, decidem abandonar o combate e tentar apagar o incêndio em conjunto, ou ambos morrerão.

Como o incêndio está causando 2d6 de dano, eles precisam de 2 rodadas para apagá-lo ou que 2 personagens gastem uma rodada inteira para apagá-lo.

## Queda

Uma queda sofrida de qualquer altura superior a 3 metros causa **1d6 de dano**.

O dano é ampliado em mais 1d6 a cada 3 metros de queda, ou seja, uma queda de 15 metros causa 5d6 de dano. Há um limite de 20d6 de dano causado por uma queda de 60 metros.

Qualquer queda acima de 60 metros deve ser tratada como **morte instantânea**.

**Obstáculos:** cada obstáculo freando a velocidade da queda como um toldo estendido e/ou um piso macio pode reduzir o dano da queda em 1d6 para cada obstáculo.

**Ladrões** sofrem 1d6 de dano para cada 5 metros de queda, mas ainda estão limitados ao máximo de 12d6 de dano para quedas de até 60 metros.

**Exemplo:** um Ladrão é perseguido por um bandido rival nos telhados da cidade e cai durante um salto de 18 metros de altura. Como um Ladrão recebe 1d6 de dano a cada 5 metros da queda, seu dano será de 3d6.

No entanto, como o Ladrão, por sorte, caiu sobre uma carroça de feno, seu dano é reduzido em um dado, ficando apenas 2d6 de dano pela queda.

## Ácido

Ácido causa dano por contato e fere até ser neutralizado.

O dano causado pelo ácido é do tipo regressivo, ou seja, a cada rodada ele passa a agir com menor intensidade. Um frasco de 500ml de ácido causa **1d4 de dano** regressivo.

Se o resultado do 1d4 de dano for, por exemplo, 3, o ácido causará na segunda rodada 2 de dano e, na terceira rodada, 1 de dano, não causando mais nada na quarta rodada, quando o ácido parará de agir.

**Exemplo:** um Ladrão arremessa um frasco de ácido em um bandido rival causando 3 pontos de dano regressivo. Na rodada seguinte, o bandido sofrerá 2 pontos de dano. Na terceira rodada, o dano causado será 1 e, a partir da quarta rodada, o ácido já terá parado de agir, não causando mais nenhum dano.

**Água Benta** causa dano ácido de 1d6 em mortos-vivos e demônios assim como **Água Profana** causa dano ácido em criaturas celestiais.

## Veneno

Muitas criaturas e inimigos cruéis e traiçoeiros usam veneno para eliminar inimigos ou garantir vantagens durante um combate. Os venenos possuem efeitos variados e podem constantemente ser fatais.

Ao ter contato com alguma forma de veneno (ingestão, contato, inoculação ou inalação), o personagem deve realizar uma JPC para confirmar ou evitar seus efeitos.

**Venenos Mortais** matam caso uma JPC falhar.

**Dano do golpe:** venenos inoculados por meio de ataques (como uma pinça peçonhenta de um escorpião), podem ser anulados por uma JPC bem-sucedida, mas não o dano próprio do ferrão.

**Exemplo:** um Ladrão recebe uma picada do ferrão de um escorpião gigante, causando 1d4 de dano + veneno. O perigoso veneno do escorpião gigante mata em até 1d3+1 rodadas em caso de falha na JPC. Felizmente, o Ladrão passa na JPC e evita o efeito mortal do veneno, mas o dano do ferrão, de 1d4, o Ladrão não consegue se livrar.

## Morte Inevitável

Em algumas circunstâncias, a sobrevivência é impossível. Cair em um precipício com centenas de metros de altura, ser atingido por uma pedra de toneladas sobre sua cabeça ou ficar submerso em uma piscina de ácido. Situações assim provocam uma morte inevitável.

## MORTE

Uma vida de aventuras sob os túneis esconde perigos os quais, na maioria das vezes, são fatais.

Se há uma certeza na vida de um aventureiro é que cedo ou tarde ele sofrerá tantos ferimentos que precisará se curar ou poderá dizer adeus a sua própria vida.

### Ferido

Um personagem com menos pontos de vida que o seu total e com pelo menos 1 ponto de vida está ferido.

**Consciente:** nestas condições ele está consciente e, mesmo ofegante, cansado ou ferido, ainda possui controle sobre seus atos e pode agir normalmente.

**Cura:** um personagem ferido pode ser curado para restabelecer seus pontos de vida até seu total de pontos de vida ser atingido novamente.



## Morrendo

Ao chegar a zero pontos de vida ou menos, um personagem estará morrendo, caído e desacordado. Morrerá até o final da próxima rodada se não conseguir ser curado de seus ferimentos.

**Inconsciente:** um personagem morrendo não poderá realizar nenhuma ação ou atividade, apenas aguardar enquanto luta para permanecer vivo.

## Agonizando

Usando o vigor do seu corpo ou a força de vontade para se agarrar a vida, ele tenta desesperadamente manter-se vivo por pelo menos mais alguns segundos, dando aos seus companheiros uma chance de lhe curarem antes de morrer.

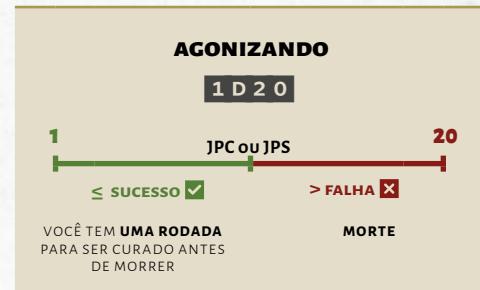
No fim desta rodada, um personagem morrendo deve realizar uma **JPC** ou **JPS**, a que for maior, para tentar agonizar por mais alguns segundos ou morrerá imediatamente.

NOTA DE DESIGN #12

### A MORTE DE MONSTROS E OUTROS PERSONAGENS DO MESTRE



Personagens do Mestre, em especial Monstros e Inimigos, não possuem uma chance de estabilização como os personagens dos jogadores e morrem imediatamente ao chegarem a zero pontos de vida. Isso é feito por várias razões: desde a simplificação do jogo, que evitaria um Mestre ter de controlar muitos testes no fim de cada rodada, até pelo fator diversão. Monstros e Inimigos estão ali para serem derrotados. No entanto, um personagem do Mestre especial, um vilão protagonista ou um monstro importante para a campanha, pode usar a regra de estabilização e não morrer imediatamente ao chegar a zero pontos de vida. O Mestre tem a palavra final.



## CURA

Para evitar a morte e ficar livre dos ferimentos, um personagem pode lançar mão de alguns tipos de cura.

**PV Máximos:** nenhuma cura é capaz de elevar os pontos de vida de um personagem acima do seu valor máximo de pontos de vida. Pontos de vida curados acima do limite máximo são sempre perdidos.

### Cura Natural

Um personagem, sem importar o que faça durante o dia, consegue curar ao menos o mínimo dos seus ferimentos.

**Cura:** mesmo sem repouso ou descanso, todo personagem recupera 1 ponto de vida por dia.

### Repouso

Um personagem em repouso não faz nada a não ser ficar deitado descansando e se alimentando, ampliando os efeitos da sua cura natural.

**Cura:** cada dia inteiro de repouso completo recupera  $1d3+1$  pontos de vida.

**Interrupção:** se o repouso for interrompido, o personagem recupera apenas 1 ponto de vida neste dia.

### Magia

Um personagem pode ser curado instantaneamente com uso de magias ou poções de cura sem que seja necessário respeitar qualquer repouso ou tempo.

**Cura:** determinada pela magia ou poção de cura.



---

CAPÍTULO VIII

---

# • MAGIA •

---

**U**m dos elementos mais poderosos do universo, a magia muda os conceitos conhecidos. Com ela é possível criar terremotos, atrair meteoros do céu, criar uma explosão de chamas da ponta dos dedos, fechar ferimentos, restaurar membros amputados e trazer uma pessoa da morte.

É um elemento vivo e indomável o qual não se pode controlar por completo, formado por incomensurável poder e segredos antigos.

Magos e Clérigos estudam seus escritos ou rezam às suas divindades para armazenar os poderes

secretos das escritas mágicas ou das orações primordiais em seus corpos, os quais passam a servir de receptáculos repletos de energia mágica.

Funcionando como condutores, seus corpos conservam esta energia, aguardando apenas os gatilhos contidos nos gestos e nas palavras de conjuração antes que a energia escape realizando o efeito mágico.

Quando isso acontece, o corpo do conjurador enfim libera a magia contida dentro de si e abre um novo espaço para que um feitiço volte a ocupar este vazio até uma nova conjuração ocorrer.

# MEMORIZANDO MAGIAS

Conjuradores começam suas carreiras com pouca capacidade de compreender o mecanismo de armazenamento e liberação das energias mágicas. Chamamos de processo de memorização.

Conforme vão evoluindo em suas carreiras, treinando e apurando suas habilidades, conseguem expandir a capacidade de memorizar novas magias e outras ainda mais poderosas, as quais demandam espaços e controles maiores das energias místicas.

## Magias Divinas

Um Clérigo memoriza suas magias durante suas orações diárias.

O Clérigo reza para a sua divindade e seleciona exatamente quais magias ficarão memorizadas, respeitando os seus limites de nível e de **Sabedoria**.

As magias memorizadas são as magias capazes de serem conjuradas pelo Clérigo naquele dia.

Essas magias permanecem em sua memória, prontas para serem conjuradas até serem lançadas ou até o Clérigo memorizar outras magias no lugar das memorizadas previamente.

Um Clérigo pode escolher **qualquer magia** para memorizar desde que esteja dentro do limite de um círculo que tenha acesso.

Um Clérigo não pode memorizar uma magia de um círculo maior ao que tem capacidade de lançar.

## Magias Arcanas

Um Mago memoriza suas magias durante seus estudos diários.

O Mago estuda seu grimório e seleciona exatamente quais magias ficarão memorizadas, respeitando os seus limites de nível e **inteligência**.

O Mago é capaz de conjurar apenas as magias memorizadas naquele dia.

Estas magias permanecem em sua memória, prontas para serem conjuradas até serem lançadas ou até o Mago memorizar outras magias no lugar destas memorizadas previamente.

Um Mago pode selecionar **apenas magias escritas** em seu grimório e dentro do limite determinado pelo círculo que tem acesso.

Um Mago não pode memorizar uma magia de um círculo maior ao que tem capacidade de lançar.

## Memorizar Magias Repetidas

Magos e Clérigos podem memorizar uma mesma magia mais de uma vez.

Cada memorização da mesma magia conta como se fosse uma magia normal dentro do limite diário de magias.

**Exemplo:** um Mago de 2º nível possui capacidade de memorizar duas magias de 1º círculo por dia.

Ele pode memorizar duas magias diferentes – Escudo Arcano ou Enfeitiçar Pessoas – ou pode, se desejar, memorizar duas vezes a magia Escudo Arcano.

## Magias Reversas

Algumas magias possuem uma versão reversa. A magia Luz possui, por exemplo, a versão reversa Escuridão. Na hora de memorizar uma magia com versão reversa, é preciso identificar qual versão foi memorizada.

Uma vez memorizada, não é possível alterar os efeitos memorizados a não ser com uma nova memorização.

**Disponibilidade:** magias reversas não estão disponíveis a todos os conjuradores. Quando necessário, as magias informarão quais alinhamentos podem memorizar as versões reversas de cada magia.

# GRIMÓRIO ARCANO

O grimório é um livro onde o Mago escreve sua coleção de magias, como um grande livro de receitas arcana, e é usado para estudar as magias e decidir quais serão memorizadas para uso naquele dia.

As magias escritas em um livro mágico se comportam como entidades briosas e cheias de vontade que fazem de tudo para se libertar do papel e ganhar o mundo.

Um Mago comprehende esse efeito desesperador da magia e, durante seu estudo, controla a forma como a energia da magia migra das páginas do

seu livro para seu corpo com cuidado e paciência, até estar pronto para conjurá-la quando desejar.

**Primeiro Nível:** um Mago inicia com algumas poucas magias escritas em seu grimório:

1. Magia sorteada aleatoriamente dentre as magias de 1º círculo (1d12)
2. Magia de 1º Círculo à escolha do Mago
3. Magia de 1º Círculo à escolha do Mago
4. Magia de 1º Círculo à escolha do Mago

Com o passar dos níveis, Magos podem acrescentar novas magias ao seu grimório e ampliar a lista de magias disponíveis para serem memorizadas a cada dia.

## MAGIAS POR DIA

Um Mago ou Clérigo podem conjurar por dia uma quantidade de magias igual à que são capazes de memorizar. Um Clérigo capaz de memorizar diariamente duas magias de 1º círculo e uma magia de 2º círculo, é capaz de conjurar diariamente duas magias de 1º círculo e uma magia de 2º círculo.

### Magias Diárias

A quantidade básica de magias memorizadas/conjuradas por dia é dada pelo nível na classe conjuradora, como indicado pela tabela 3.2 para Clérigos e na 3-4 para Magos, unificada na tabela 8.1.

### Magias Extras

Além da quantidade básica de magias memorizadas/conjuradas por dia apresentadas na tabela 8-1, valores altos de Sabedoria (para Clérigos) e Inteligência (para Magos) podem conceder magias diárias extras conforme apresentado na tabela 8-1.

**Exemplo:** um Mago de 3º nível e inteligência 17 pode memorizar e conjurar diariamente até quatro magias de 1º círculo (duas pelo 3º nível de Mago e duas por ter inteligência 17) e duas magias de 2º círculo (uma pelo 3º nível de Mago e outra por ter inteligência 17).

**Círculos ainda não liberados:** se um alto valor de inteligência ou sabedoria conceder acesso a magias extras de um círculo que personagem ainda não é capaz de memorizar e conjurar, o personagem precisa chegar ao nível correspondente para acessar àquelas magias.

**Exemplo:** um Clérigo de 1º nível e sabedoria 15 recebe uma magia de 2º círculo extra.

No entanto, ele precisará atingir o 3º nível de Clérigo para ter acesso às magias de 2º círculo, podendo apenas usufruir desta magia extra a partir desse nível.



# MAGIAS DIÁRIAS DE MAGO E CLÉRIGO

TABELA 8.1

NÍVEL	MAGO									CLÉRIGO						
	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º
1º	1	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—	—	—	—	—
2º	2	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—	—	—	—	—
3º	2	1	—	—	—	—	—	—	—	2	1	—	—	—	—	—
4º	2	2	—	—	—	—	—	—	—	2	2	—	—	—	—	—
5º	2	2	1	—	—	—	—	—	—	2	2	1	—	—	—	—
6º	3	2	2	—	—	—	—	—	—	3	2	1	—	—	—	—
7º	3	2	2	1	—	—	—	—	—	3	2	2	1	—	—	—
8º	3	3	2	2	—	—	—	—	—	3	3	2	1	—	—	—
9º	3	3	2	2	1	—	—	—	—	3	3	2	2	1	—	—
10º	3	3	3	2	2	—	—	—	—	4	3	3	2	1	—	—
11º	4	3	3	2	2	1	—	—	—	4	4	3	3	2	1	—
12º	4	3	3	3	2	2	—	—	—	5	4	3	3	3	2	—
13º	5	4	3	3	2	2	1	—	—	5	4	4	3	3	2	—
14º	5	4	3	3	3	2	2	1	—	5	5	4	3	3	2	1
15º	5	5	4	3	3	2	2	2	1	6	5	4	4	3	2	1
MAGIAS EXTRAS (INTELIGÊNCIA)										MAGIAS EXTRAS (SABEDORIA)						
13-14	+1	—	—	—	—	—	—	—	—	+1	—	—	—	—	—	—
15-16	+1	+1	—	—	—	—	—	—	—	+1	+1	—	—	—	—	—
17-18	+2	+1	—	—	—	—	—	—	—	+2	+1	—	—	—	—	—
19-20	+2	+2	+1	—	—	—	—	—	—	+2	+2	+1	—	—	—	—

O LB1 apresenta regras para classes até o 10º nível, mas optamos por apresentar o acesso das classes até o nível máximo, 15º nível, para facilitar as consultas. O LB2 trará todas as regras necessárias para evoluir seu personagem até o 15º nível.

# CONJURANDO MAGIAS

Para um personagem conjurar uma magia previamente memorizada, ele precisa estar em solo estável, ter liberdade para efetuar os gestos necessários com as mãos e deve conseguir falar livremente. Não é possível conjurar enquanto amarrado ou amordaçado.

**Interrupções:** se um conjurador recebe dano ou falha em uma Jogada de Proteção nesta rodada antes de completar a conjuração, a magia é perdida como se tivesse sido conjurada, mas, obviamente, sem surtir efeito.

**Acúmulo de efeitos:** efeitos de diferentes magias só serão acumulados para habilidades diferentes. Se duas ou mais magias aumentarem o mesmo atributo ou habilidade, apenas a primeira magia fará efeito. Magias podem acumular efeitos com itens mágicos ou com outras fontes de incremento de atributos ou habilidades, mas nunca com outra magia.

**Alcance:** magias possuem alguns padrões de alcance para seus efeitos:

- ◆ **Pessoal:** a magia surte efeitos apenas no próprio conjurador.
- ◆ **Toque:** a magia surte efeito no alvo ou objeto tocado pelo conjurador. Não é conjurada até o toque ocorrer. Caso o alvo tente evitar o toque, será necessário um ataque de toque para lançar a magia.
- ◆ **Raio:** a magia surte efeito em uma área ao redor do conjurador. Uma magia com alcance de  $9m + 3m/\text{nível}$  lançada por um conjurador de 2º nível, afetará uma área de 15 metros ao redor deste.
- ◆ **Especial:** neste caso, a descrição da magia concederá mais detalhes.

**Duração:** determina por quanto tempo um efeito mágico permanece em funcionamento.

- ◆ **Instantânea:** causam efeitos imediatamente após a conjuração.
- ◆ **Permanente:** possuem efeitos permanentes, estão sempre ativas e em completo funcionamento até serem dissipadas ou seus gatilhos disparados.

◆ **Variável:** os efeitos evoluem de acordo com os níveis do conjurador. Uma duração de  $1d4$  turnos + 1/nível, significa que, para um conjurador de 3º nível, a duração da magia é  $1d4+3$  turnos.

◆ **Especial:** neste caso, a descrição da magia concederá mais detalhes.

**Jogada de proteção:** algumas magias podem proporcionar aos seus alvos uma Jogada de Proteção para evitar ou reduzir seus efeitos.

Se uma Jogada de Proteção for possível, a descrição da magia indicará qual tipo e como realizar o teste.

Se não houver a informação de uma Jogada de Proteção na descrição da magia, ela não poderá ser evitada ou resistida pelo alvo.

**Descrição:** detalha os efeitos da magia, com algumas hipóteses de uso, assim como restrições, dano e possíveis Jogadas de Proteção. Em qualquer situação não coberta pela descrição da magia ou pelas regras gerais de magia deste capítulo, sempre caberá ao Mestre a última palavra sobre os efeitos completos de uma magia.

## LISTAS DE MAGIAS

Magias seguidas por este ícone apresentam versões com efeitos reversos. Leia as descrições das magias para verificar esses efeitos.

**Magias Numeradas:** as listas de magias são separadas por círculo e apresentam um número na frente de seus nomes. Use estes números para sortear magias aleatoriamente, usando o dado adequado a cada círculo.

**Páginas:** as listas de magias também funcionam como um índice. O número após a vírgula indica a página com a descrição da magia.

**Magias Exclusivas:** as magias seguidas por este ícone ou este ícone , identificam as magias exclusivas de Ilusionistas e Necromantes. Estas magias não estão disponíveis aos Magos comuns e são exclusivas destas especializações.

# MAGIAS ARCANAS

## 1º CÍRCULO (1D12)

1. Abrir/Trancar <b>R</b> , 105	7. Luz/Escuridão <b>R</b> , 119	Ilusão <b>I</b> , 117
2. Cerrar Portas, 108	8. Mão Flamejante, 120	Som Ilusório <b>I</b> , 132
3. Disco Flutuante, 113	9. Mísseis Mágicos, 122	Aterrorizar <b>N</b> , 107
4. Enfeitiçar Pessoas, 114	10. Patas de Aranha, 125	Toque Sombrio <b>N</b> , 134
5. Escudo Arcano, 115	11. Sono, 132	
6. Ler Idiomas, 119	12. Ventriloquismo, 134	

## 2º CÍRCULO (1D12)

1. Detectar Invisibilidade, 113	7. Luz/Escuridão Contínua <b>R</b> , 120	Ilusão Melhorada <b>I</b> , 117
2. Flecha Ácida, 116	8. Percepção Extrassensorial, 126	Criar Mortos-vivos <b>N</b> , 111
3. Força Arcana, 116	9. Queda Suave, 128	
4. Invisibilidade, 118	10. Reflexos, 129	
5. Levitação, 119	11. Respirar na Água, 130	
6. Localizar Objetos, 119	12. Teia, 132	

## 3º CÍRCULO (1D12)

1. Bola de Fogo, 108	7. Invisibilidade 3m, 118	Miragem <b>I</b> , 121
2. Clarividência, 108	8. Invocar Criaturas, 118	Drenar Vida <b>N</b> , 114
3. Dissipar Magia, 113	9. Lentidão/Velocidade <b>R</b> , 119	
4. Flecha de Chamas, 116	10. Proteção contra Projéteis, 128	
5. Imobilizar Pessoas, 117	11. Relâmpago, 129	
6. Infravisão, 118	12. Voo, 135	

<b>4º CÍRCULO (1D12)</b>	<b>5º CÍRCULO (1D10)</b>	<b>6º CÍRCULO (1D8)</b>
1. Ampliar Plantas, 106	1. Animar Cadáveres, 106	1. Concha Antimagia, 109
2. Arma Encantada, 107	2. Criar Passagens, 111	2. Controlar o Clima, 110
3. Armadilha de Fogo, 107	3. Imobilizar Monstros, 117	3. Desintegrar, 113
4. Confusão, 109	4. Metamorfose, 121	4. Encantar Item, 114
5. Enfeitiçar Monstros, 114	5. Muralha de Ferro, 123	5. Esfera Gélida, 115
6. Medo, 120	6. Névoa Mortal, 123	6. Pedra em Carne <b>R</b> , 125
7. Metamorfosear-se, 121	7. Pedra em Lama <b>R</b> , 125	7. Proteger Fortalezas, 127
8. Meteoros Instantâneos, 121	8. Recipiente Arcano, 128	8. Visão da Verdade, 135
9. Muralha de Energia, 123	9. Telecinesia, 132	—
10. Olho Arcano, 123	10. Teleporte, 133	—
11. Porta Dimensional, 126	Ilusão Permanente <b>I</b> , 117	—
12. Tempestade Glacial, 134	Magia da Morte <b>N</b> , 120	—
<b>7º CÍRCULO (1D6)</b>	<b>8º CÍRCULO (1D6)</b>	<b>9º CÍRCULO (1D6)</b>
1. Barreira Mental, 107	1. Aprisionar Alma, 106	1. Aprisionamento, 106
2. Palavra do Poder: Atordoar, 124	2. Clone, 109	2. Chuva de Meteoros, 108
3. Passagem Secreta, 124	3. Imunidade à Magia, 118	3. Desejo, 112
4. Reverter Gravidade, 130	4. Permanência, 126	4. Esfera Prismática, 115
5. Simulacro, 132	5. Portal, 126	5. Magia Astral, 120
6. Visão, 134	6. Símbolo, 131	6. Palavra do Poder: Matar, 124

## MAGIAS DIVINAS

### 1º CÍRCULO (1D10)

1. Arma Abençoada, 107

2. Constrição, 110

3. Curar/Causar Ferimentos **R**, 111

4. Detectar Alinhamento, 113

5. Luz/Escridão **R**, 119

6. Proteção contra Alinhamento, 127

7. Proteção contra Temperatura, 127

8. Purificar Alimentos, 128

9. Remover Medo, 129

10. Santuário, 131

### 2º CÍRCULO (1D10)

1. Abençoar/Profanar **R**, 105

2. Ajuda, 105

3. Bom Fruto, 108

4. Detectar Armadilhas, 113

5. Falar com Animais, 116

6. Imobilizar Pessoas, 118

7. Martelo Espiritual, 120

8. Mensagem, 121

9. Resistir à Energia, 130

10. Silêncio, 131

### 3º CÍRCULO (1D10)

1. Ampliar Plantas, 106

2. Convocar Insetos, 110

3. Convocar Relâmpagos, 110

4. Criar Água, 111

5. Curar/Causar Doenças **R**, 111

6. Falar com Mortos, 116

7. Imobilizar Monstros, 117

8. Oração, 123

9. Roupa Encantada, 130

10. Símbolo de Proteção, 131

### 4º CÍRCULO (1D8)

1. Adivinhação, 105

2. Andar sobre as Águas, 106

3. Bastão em Serpente, 107

4. Dissipar Magia, 113

5. Falar com Plantas, 116

6. Neutralizar Veneno, 123

7. Porta Dimensional, 126

8. Remover Maldição/Amaldiçoar **R**, 129

### 5º CÍRCULO (1D8)

1. Comunhão, 109

2. Consagrar, 110

3. Criar Alimentos, 111

4. Missão/Remover Missão **R**, 122

5. Penitência, 126

6. Praga de Insetos, 126

7. Reviver Mortos, 130

8. Visão da Verdade, 135

**6º CÍRCULO (1D4)**

1. Conjurar Animais, 109
2. Dissipar o Caos, 114
3. Falar com Monstros, 116
4. Partir Água, 124

**7º CÍRCULO (1D4)**

1. Controlar o Clima, 110
2. Palavra Sagrada, 124
3. Restauração, 130
4. Terremoto, 134

**R Abençoar***Divina 2***Alcance:** toque**Duração:** 6 turnos**Jogada de Proteção:** especial

*Uma bênção é concedida pela divindade do conjurador, concedendo ao alvo tocado um bônus de +1 nas jogadas de ataque e nas JPS a cada 3 níveis de conjurador.*

*Profanar* é a versão reversa para personagens caóticos, concedendo uma penalidade de 1 nas jogadas de ataque e Jogadas de Proteção do alvo tocado. Uma JPS nega tais efeitos.

**R Abrir***Arcana 1***Alcance:** 18 metros**Duração:** permanente**Jogada de Proteção:** nenhuma

*Esta magia pode ser utilizada para dar acesso a qualquer objeto fechado, trancado (mesmo à chave) ou emperrado pela duração da magia (ou até ser dissipada).*

*Trancar* é a versão reversa que permite trancar um acesso a qualquer objeto aberto.

**Adivinhação***Divina 4***Alcance:** especial**Duração:** especial**Jogada de Proteção:** nenhuma

*Pedindo ajuda para sua divindade, o conjurador recebe sinais mostrando-lhe um caminho, uma verdade, um evento ou uma atividade em específico. A resposta desejada lhe será dada de forma indireta, como um sinal, frase, um enigma, etc.*

**Ajuda***Divina 2***Alcance:** toque**Duração:** 2 turnos**Jogada de Proteção:** nenhuma

*Esta magia concede uma ajuda de sua divindade, anulando a perda de até 1d4 pontos de vida +1 a cada 2 níveis do conjurador, do próximo dano sofrido pelo conjurador. Pontos de vida anulados que sobram após o próximo dano recebido pelo conjurador, devem ser descartados.*

**R Amaldiçoar**

*ver Remover Maldição, pág. 129*

## Ampliar Plantas

Arcana 4, Divina 3

**Alcance:** 36 metros

**Duração:** permanente

**Jogada de Proteção:** nenhuma

O conjurador provoca um vertiginoso crescimento da vegetação. As plantas afetadas se entrelaçam, ficando fortes e vigorosas, espalhando-se e ocupando todo o espaço disponível.

Criaturas pequenas e médias levam 1 turno para abrir uma picada com armas de corte e se deslocam apenas 1 metro. Criaturas grandes conseguem abrir passagem deslocando-se 2 metros por rodada.

## Andar sobre as Águas

Divina 4

**Alcance:** toque

**Duração:** 2 turnos +1/nível

**Jogada de Proteção:** nenhuma

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

## Animar Cadáveres

Arcana 5

**Alcance:** toque

**Duração:** 1 turno/nível

**Jogada de Proteção:** nenhuma

O conjurador pode dar vida a um cadáver ou a uma ossada para criar um zumbi ou um esqueleto, respectivamente. Os mortos-vivos criados desta forma não reconhecem mestres, não cumprem ordens ou aceitam comandos, atacando qualquer um desavisado. Um conjurador pode manter apenas um único Animar Cadáveres por vez no máximo de 1 turno por nível. Uma nova conjuração dissipará a anterior. Mortos-vivos destruídos não podem ser reanimados.

## Aprisionamento

Arcana 9

**Alcance:** 36 metros

**Duração:** especial

**Jogada de Proteção:** JPS nega

Esta poderosa magia tem como objetivo invocar uma criatura extraplanar e aprisioná-la no plano material até esta aceitar realizar uma tarefa para o conjurador. Quando a tarefa é cumprida, a criatura é automaticamente enviada ao seu plano original. O conjurador precisa conhecer o verdadeiro nome da criatura convocada e a criatura, uma vez aprisionada no plano material, pode ou não concordar com a chantagem do conjurador, podendo inclusive atacá-lo.

Se a criatura for bem-sucedida em uma JPS, a magia não funcionará e a criatura permanecerá em seu plano original. A melhor forma de se proteger é construir, em torno do portal, um círculo de proteção com materiais místicos. Esse círculo custa 100 PO para cada dado de vida da criatura a ser convocada.

Mesmo assim, há sempre 1 chance em 1d6 do círculo de proteção falhar.

## Aprisionar Alma

Arcana 8

**Alcance:** toque

**Duração:** permanente

**Jogada de Proteção:** nenhuma

Esta magia cria uma gema de aprisionamento etéreo com um gatilho inscrito (a última palavra da execução da magia), fazendo com que a alma de quem segurar a gema e pronunciar a palavra nesta inscrita, tenha imediatamente sua alma sugada para dentro da gema. O valor da gema deve ser proporcional ao poder da alma aprisionada, custando 1.000 PO para cada Dado de Vida da criatura. Almas aprisionadas não morrem e podem retornar para qualquer outro corpo recém-morto, caso a gema seja destruída.

## Arma Abençoada

*Arcana 1*

**Alcance:** toque

**Duração:** 1 turno

**Jogada de Proteção:** nenhuma

Esta magia permite ao conjurador abençoar qualquer arma não mágica. Todo ataque com essa arma é um ataque fácil. Caso a arma abençoada seja uma arma natural, de madeira ou de pedra, receberá ainda um bônus de +1d4 no dano causado.

## Arma Encantada

*Arcana 4*

**Alcance:** toque

**Duração:** 1 turno/nível

**Jogada de Proteção:** nenhuma

Esta magia transforma uma arma mundana em uma arma temporariamente mágica, com bônus de +1 nas jogadas de ataque e +1 no dano.

## Armadilha de Fogo

*Arcana 4*

**Alcance:** toque

**Duração:** permanente

**Jogada de Proteção:** JPD reduz

O personagem cria uma armadilha engatilhada em qualquer objeto que possa ser aberto (como um baú, livro, porta, gaveta, etc.), explodindo-o em chamas assim que aberto. A explosão causa a todos em um raio de 2m do objeto 1d4 pontos de dano + 1 ponto de dano por nível do personagem conjurador. Uma JPD reduz o dano pela metade. O objeto encantado com esta magia não é afetado pelos efeitos desta explosão.

## N Aterrorizar

*Necromante 1*

**Alcance:** 9m + 3m/nível

**Duração:** 1d6 turnos + 1/nível

**Jogada de Proteção:** JPS nega

Todas as criaturas com menos de 2 dados de vida e dentro do raio de alcance da magia ficarão automaticamente aterrorizadas caso falhem em uma JPS. Criaturas aterrorizadas tremem sem controle, deixando todos os seus testes difíceis.

## Barreira Mental

*Arcana 7*

**Alcance:** toque

**Duração:** 12 turnos

**Jogada de Proteção:** JPS nega

Esta magia confere ao alvo uma espécie de escudo turvador contra efeitos de invasão mental, como a realizada pela magia Percepção Extrassensorial e Clarividência, ou contra a espionagem realizada por um Olho Arcano, bola de cristal e semelhantes. Qualquer tentativa de localização mágica do alvo resultará em uma falha como se este simplesmente não existisse para esses propósitos.

Adicionalmente, o alvo passa a realizar todas as Jogadas de Proteção contra qualquer efeito mental, como encantamentos e ilusões, como um teste muito fácil. Um alvo com o intuito de resistir a esta magia precisa ser bem-sucedido em uma JPS para negar seus efeitos.

## Bastão em Serpente

*Divina 4*

**Alcance:** 36 metros

**Duração:** 6 turnos

**Jogada de Proteção:** nenhuma

O conjurador pode transformar bastões ou gravetos não mágicos de madeira em serpentes, as quais atacarão ao seu comando. A quantidade convertida é de 1d4 bastões + 1 bastão por nível do conjurador. Cada serpente possui 1 chance em 1d6 de ser venenosa.

SERPENTE					M-N [15 XP]
DV	CA	JP	MV	MO	
1	14	5	6	12	
1 × MORDIDA + 1 (1D3) OU (1D3+VENENO)					
<b>VENENO:</b> CAUSA M ORTE EM 1D10 TURNOS CASO FAUHE NUM TESTE DE JPC.					
*POSSUI 1 CHANCE EM 1D6 DE SERUM A SERPENTE VENENOSA.					

## Bola de Fogo

B

Arcana 3

**Alcance:** 72 metros

**Duração:** instantânea

**Jogada de Proteção:** JPD reduz

Um projétil semelhante a uma pequena bola de chamas com 20 cm de diâmetro, disparado pelas mãos do conjurador e explodindo em chamas no lugar alvo. O raio da explosão é de 6 metros e o dano é de 1d6 por nível do conjurador (máximo 10d6). A explosão é adaptada ao volume disponível. Um sucesso em uma JPD reduz o dano desta magia pela metade. Se memorizada como uma magia de 7º círculo, a explosão pode ser adiada por até 10 minutos.

## Bom Fruto

Divina 2

**Alcance:** toque

**Duração:** especial

**Jogada de Proteção:** nenhuma

Com esta magia, o conjurador é capaz de abençoar 2d4 frutos e torná-los mágicos. Quem comer destes frutos recuperará 1 ponto de vida perdido por nível do conjurador. A cada 24 horas, apenas 8 pontos de vida podem ser recuperados com esta magia.

## R Carne em Pedra

ver Pedra em Carne, pág. 125

## R Causar Ferimentos

ver Curar Ferimentos, pág. 112

## R Causar Doenças

ver Curar Doenças, pág. 111

## Cerrar Portas

Arcana 1

**Alcance:** 3 metros

**Duração:** 2d6 turnos

**Jogada de Proteção:** nenhuma

Esta magia permite ao Mago travar qualquer porta ou janela.

Qualquer criatura com 3 dados de vida a mais que o conjurador será capaz de abrir à força uma porta/janela travada por esta magia, mas tão logo a pessoa passe por ela, a porta/janela será novamente travada até a magia acabar ou ser dissipada.

Uma magia de Abrir pode destravar a porta/janela travada por uma Cerrar Portas.

## Chuva de Meteoros

Arcana 9

**Alcance:** 72 metros

**Duração:** instantânea

**Jogada de Proteção:** JPD reduz

Pequenos meteoros saem das mãos do conjurador e explodem em bolas de fogo onde ele direcionar. O conjurador pode jogar 4 bolas de fogo normais causando 10d6 pontos de dano, ou 8 bolas de fogo de 3 metros de diâmetro causando 5d6 pontos de dano. Uma JPD reduz o dano pela metade.

## Clarividência

Arcana 3

**Alcance:** 18 metros

**Duração:** 12 turnos

**Jogada de Proteção:** nenhuma

Esta magia permite ao conjurador se concentrar em um lugar específico já conhecido por ele para visualizar o local como se estivesse lá fisicamente por meio dos olhos de outra criatura viva.

Concentrando-se por 1 minuto, o conjurador pode detectar e estabelecer uma conexão com o alvo no local escolhido em um raio máximo de 18 metros. Após a conexão estabelecida, o conjurador consegue enxergar como se fosse o alvo por toda a duração da magia e enquanto estiver concentrado.

O conjurador pode alterar o alvo da magia saltando para outro na mesma área de efeito, caso se concentre por mais um minuto para estabelecer a conexão e desde que ainda esteja dentro da duração inicial da magia.

A magia não pode penetrar mais de 60 centímetros de pedra e é bloqueada até mesmo pela mais fina folha de chumbo.

## Clone

*Arcana 8*

**Alcance:** toque

**Duração:** especial

**Jogada de Proteção:** nenhuma

Por meio desta magia, o conjurador cria um clone perfeito do alvo (incluindo pensamentos e conhecimento) ao retirar deste um pedaço de carne.

O clone cresce e estará pronto em até  $1d4$  dias. Se o clone ficar pronto enquanto a criatura original ainda estiver viva, o clone tentará de todas as maneiras matar o ser original para substituí-lo.

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

## Comunhão

*Divina 5*

**Alcance:** pessoal

**Duração:** especial

**Jogada de Proteção:** nenhuma

Esta magia faz com que poderes divinos e superiores respondam a até 3 perguntas mentalmente ao conjurador. As respostas devem ser sempre dadas com um “sim”, “não” ou “talvez”. Esses poderes superiores apenas responderão a uma tentativa de comunhão a cada  $1d6+6$  dias e a, no máximo, 4 vezes a cada ano.

O ritual para realizar uma comunhão é longo e leva  $2d4$  horas para responder a cada uma das perguntas.

## Concha Antimagia

*Arcana 6*

**Alcance:** pessoal

**Duração:** 12 turnos

**Jogada de Proteção:** nenhuma

Uma concha de força mágica envolve o conjurador, impedindo que qualquer efeito mágico entre ou saia da concha. O conjurador pode, mesmo dentro da concha, dissipá-la quando desejar.

## Confusão

*Arcana 4*

**Alcance:** 36 metros

**Duração:** 12 rodadas

**Jogada de Proteção:** JPS nega

Esta magia causa confusão mental em alvos inteligentes, os quais passarão a agir de forma aleatória. Uma jogada de  $2d6$  determinará o efeito: 2-5 atacarão o conjurador e seus aliados; 6-8 ficarão inativos e confusos; 9-12 atacarão uns aos outros. Confusão afeta no máximo  $2d6$  criaturas + 1 criatura adicional a cada 4 níveis do conjurador. Essas criaturas podem realizar uma JPS para não serem afetadas pela magia.

## Conjurar Animais

*Divina 6*

**Alcance:** 18 metros

**Duração:** 2 turnos

**Jogada de Proteção:** nenhuma

O conjurador convoca animais das redondezas como seus aliados. Qual criatura será conjurada e a quantidade de criaturas será determinada com uma jogada de  $1d6$  segundo a lista abaixo. Também deverá estar de acordo com a localização do conjurador e com o tamanho do animal:

- ◆ **1-3:**  $1d4+2$  animais pequenos como Cobra, Hiena, Lobo ou Raposa
- ◆ **4-5:**  $1d3+1$  animais médios como Tigre, Gorila ou Águia
- ◆ **6:**  $1d3$  animais grandes como Búfalo, Rinoceronte ou Urso

Os animais obedecem aos comandos do conjurador até serem feridos, maltratados ou dispensados.

## Consagrar

Divina 5

**Alcance:** toque

**Duração:** permanente

**Jogada de Proteção:** nenhuma

C

Consagrar um local faz com que uma área de 12 metros ao redor do local tocado se torne sagrado com os seguintes efeitos:

*Proteção:* o local é protegido contra criaturas do alinhamento oposto ao do conjurador. Tais criaturas não conseguem entrar, atacar, conjurar magias e nem influenciar nada dentro da área consagrada;

*Consagração:* qualquer corpo enterrado no local não se levantará como morto-vivo.

## Constricão

Divina 1

**Alcance:** 18 metros

**Duração:** 1 turno

**Jogada de Proteção:** nenhuma

O conjurador consegue animar todas as plantas dentro do alcance da magia para agarrarem e apertarem todos os seres vivos que passem por ali. Ao tentarem se locomover, os seres vivos terão sua movimentação reduzida em 1 para cada rodada que permanecerem dentro da área de efeito.

## Controlar o Clima

Arcana 6, Divina 7

**Alcance:** 240 metros

**Duração:** concentração

**Jogada de Proteção:** nenhuma

Com esta magia, o conjurador é capaz de modificar o clima de acordo com sua vontade. É capaz de extinguir ventos, chuvas, nevascas, tornar o céu limpo, dissolver um tornado ou até mesmo criar todas essas intempéries em uma área de efeito de 100 metros de raio ao redor do conjurador por nível.

## Convocar Insetos

Divina 3

**Alcance:** 18 metros

**Duração:** 1 rodada/nível

**Jogada de Proteção:** nenhuma

Esta magia招oca uma nuvem de insetos que atacará um alvo indicado pelo conjurador. O alvo pode tentar se desvencilhar dos insetos, reduzindo assim o tempo da duração pela metade e levando apenas 1d3 pontos de dano por rodada. Caso deseje ignorar a nuvem, o alvo recebe 1d4 pontos de dano por rodada e todos os seus ataques são tidos como difíceis.

O LB3: Monstros & Inimigos traz mais informações sobre Enxame de Insetos.

## Convocar Relâmpagos

Divina 3

**Alcance:** 150 metros

**Duração:** 1 turno + 1/nível

**Jogada de Proteção:** JPD reduz

Esta magia招oca relâmpagos a partir de um céu carregado com nuvens negras e prestes a chover (Chuva Leve, Chuva Pesada ou Tempestade), direcionando-os a um ponto específico.

Para convocar um relâmpago, o conjurador deve se concentrar por um turno inteiro e, no início do próximo turno, o relâmpago cairá em qualquer ponto escolhido por ele, desde que dentro do alcance da magia. Todos dentro de um raio de 3 metros em torno do local atingido pelo relâmpago, recebem 2d8 pontos de dano +1d8 pontos de dano adicionais por nível do conjurador (máximo de 8d8). Uma JPD reduz esse dano pela metade.

O conjurador ainda pode convocar 1 relâmpago a cada 2 turnos (1 para convocar e outro para direcionar) enquanto concentrado e sem realizar nenhuma outra ação.

## Criar Água

**Divina 3**

**Alcance:** 6 metros

**Duração:** permanente

**Jogada de Proteção:** nenhuma

*Esta magia cria uma pequena fonte de água limpa e fresca no chão, em uma parede ou pedra, capaz de criar 200 litros de água sustentando uma quantidade de 12 pessoas e suas montarias por um dia inteiro.*

*Esta magia também pode ser modificada e memorizada como uma magia de 6º círculo, criando 600 litros de água para 36 pessoas e suas montarias.*

## Criar Alimentos

**Divina 5**

**Alcance:** 6 metros

**Duração:** permanente

**Jogada de Proteção:** nenhuma

*Esta magia cria uma pequena quantidade de comida, o mínimo para o consumo diário de até 2 homens por nível do conjurador (até o máximo de 20 homens no 10º nível). Do 11º nível em diante, o conjurador consegue criar alimentos suficientes para 4 homens por nível até um total de 60 homens para um conjurador de 15º nível.*

## N Criar Mortos-Vivos

**Necromante 2**

**Alcance:** toque

**Duração:** permanente

**Jogada de Proteção:** nenhuma

*O conjurador pode dar vida a um cadáver ou a uma ossada para criar um zumbi ou um esqueleto, respectivamente. Os mortos-vivos criados desta forma reconhecem seus criadores como mestres e obedecerão a seus comandos falados de forma permanente até serem destruídos. Mortos-vivos destruídos não podem ser recriados.*

*Um conjurador só pode manter sob seu controle 2 DV de mortos-vivos por nível, ou seja, um zumbi ou dois esqueletos. Se uma quantidade maior for criada, esses mortos-vivos ficarão descontrolados e agirão por conta própria.*

## Criar Passagens

**Arcana 5**

**Alcance:** 9 metros

**Duração:** 3 turnos

**Jogada de Proteção:** nenhuma

*Esta magia cria uma passagem temporária, como se fosse um buraco através de rocha sólida (paredes, muros, portas) com cerca de 2 metros de altura e 3 metros de largura. O conjurador pode criar passagens em barreiras de até 2 metros de espessura a cada 5 níveis.*

*Após o encerramento da duração da magia, a passagem se fecha, matando automaticamente todos que estiverem em seu interior.*

## R Curar Doenças

**Divina 3**

**Alcance:** toque

**Duração:** instantânea

**Jogada de Proteção:** especial

*Esta magia cura as doenças e elimina qualquer condição proveniente de uma doença em qualquer alvo vivo. Doenças mundanas e doenças mágicas podem ser curadas por esta magia.*

*Curar Doenças também pode ser usada para curar e eliminar os efeitos de uma paralisia.*

**Causar Doenças** é a versão reversa que permite causar uma doença ao invés de curar. Se o alvo tocado não passar em uma JPC, sofrerá dores terríveis e debilitantes.

*Todos os testes do alvo passam a ser difíceis, e uma cura natural passa a demorar o dobro do tempo normal. Curas mágicas não surtirão efeitos. O alvo morre em 2d12 dias se não sofrer uma magia Curar Doenças.*

**C**

## R Curar Ferimentos

*Divina 1*

**Alcance:** toque

**Duração:** instantânea

**Jogada de Proteção:** JPC evita

*Cura 1d8 pontos de vida. Esta magia também pode ser modificada e memorizada como uma magia de:*

- ◆ 3º círculo, para curar 2d8 pontos de vida;
- ◆ 5º círculo, para curar 3d8 pontos de vida;
- ◆ 7º círculo, para curar completamente os pontos de vida do alvo, além de curar ferimentos mais específicos como membros torcidos, ossos quebrados ou contundidos. Porém, não pode regenerar membros amputados ou inutilizados como um olho perfurado.

*Uma magia de Curar Ferimentos é capaz de remover uma infecção causada pela mordida de um Zumbi, mas não remove os efeitos da paralisia, não cura doenças e nem neutraliza venenos ou elimina qualquer outra condição de saúde do alvo, restaurando apenas pontos de vida perdidos.*

**Causar Ferimentos** é a versão reversa que permite causar dano ao invés de curar. A versão de 7º círculo permite matar o alvo. Uma JPC evita esses efeitos.

## Desejo

*Arcana 9*

**Alcance:** especial

**Duração:** especial

**Jogada de Proteção:** especial

*Tida como a magia mais poderosa já criada, Desejo pode ser fonte de poderes e perigos inimagináveis, pois realiza desejos ilimitados do conjurador. Porém, pode punir com extrema rigidez desejos ambíguos e malfeitos. Se preparada como uma magia de 9º círculo, o conjurador pode realizar Desejos os quais emulam magias de até 8º círculo sem grandes problemas. Mas desejos que almejam efeitos grandiosos e complexos podem ser arriscados, pois a forma como o desejo é realizado é de extrema importância. A intenção original do conjurador pode ser distorcida, realizando um efeito literalmente correto, porém indesejado.*

## Desintegrar

**Arcana** 6

**Alcance:** 18 metros

**Duração:** instantânea

**Jogada de Proteção:** especial

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

## Detectar Alinhamento

**Divina** 1

**Alcance:** 36 metros

**Duração:** 6 turnos

**Jogada de Proteção:** nenhuma

Esta magia possibilita ao conjurador se concentrar por um turno inteiro para detectar a aura de uma pessoa ou objeto, determinando, assim, o seu alinhamento.

Alinhamentos magicamente ocultos são revelados sempre como neutros.

## Detectar Armadilhas

**Divina** 2

**Alcance:** 9 metros

**Duração:** 2 turnos

**Jogada de Proteção:** nenhuma

O conjurador consegue identificar magicamente qualquer armadilha, mágica ou não, como se fosse um Ladrão, fazendo-as brilhar com uma tênue luz azulada. Esta magia não revela o funcionamento das armadilhas e nem como desativá-las.

## Detectar Invisibilidade

**Arcana** 2

**Alcance:** 18 metros

**Duração:** 2 turnos

**Jogada de Proteção:** nenhuma

O conjurador consegue detectar objetos e criaturas invisíveis como se fossem normalmente visíveis para ele.

## Disco Flutuante

**Arcana** 1

**Alcance:** 1,5 metro

**Duração:** 6 turnos

**Jogada de Proteção:** nenhuma

Com esta magia, o conjurador cria um disco flutuante de 1 metro de diâmetro para o seguir e carregar a sua carga. O disco consegue carregar 50 quilos por nível de conjurador. O disco flutua a 1 metro do chão e se mantém sempre reto. A não ser que receba outro comando, o disco se manterá sempre a 1,5 metro de distância de seu conjurador. Quando o efeito da magia acaba, o disco simplesmente desaparece, derrubando tudo o que estava sobre ele. O disco também desaparece quando a distância entre ele e o conjurador for superior ao alcance da magia ou quando existir uma distância superior a 1 metro entre ele e o chão sobre o qual paira.

## Dissipar Magia

**Arcana** 3, **Divina** 4

**Alcance:** 36 metros

**Duração:** permanente

**Jogada de Proteção:** nenhuma

Esta magia pode ser usada para dissipar completamente os efeitos de outra magia, lançada sobre um objeto ou área. A jogada para tentar dissipar a magia é de  $1d20 +$  nível do personagem que está lançando a magia, contra uma dificuldade de  $5 +$  círculo da magia a ser dissipada + nível do personagem que lançou a magia a ser dissipada.

**Exemplo:** um conjurador de 9º nível que tenta dissipar uma magia de 3º círculo lançada por outro conjurador de 8º nível, deve jogar 1d20 e somar seu resultado ao seu nível (9). O resultado precisa ser igual ou maior que a dificuldade de  $5 +$  o círculo da magia a ser dissipada (3) + o nível do conjurador da magia (8), ou seja, maior ou igual a 16.

Magos só podem dissipar magias arcana e Clérigos só podem dissipar magias divinas. Esta magia não é capaz de desencantar permanentemente um item mágico, mas suprime seus efeitos por 1 turno.

## Dissipar o Caos

Divina 6

**Alcance:** 9 metros

**Duração:** 1 turno

**Jogada de Proteção:** especial

D

Esta magia permite ao conjurador criar uma área dissipadora do caos, afugentando ou destruindo todas as criaturas caóticas que se aproximem do conjurador. Cada criatura caótica a entrar na área deve ser bem-sucedida em uma JPS para não ser destruída imediatamente. Se passar no teste, conseguirá fugir e se afastar da área de efeito da magia o mais rápido possível. O conjurador precisa ficar imóvel entoando suas orações para sustentar a duração de um Dissipar o Caos.

## N Drenar Vida

Necromante 3

**Alcance:** toque

**Duração:** instantânea

**Jogada de Proteção:** JPC evita

O alvo tocado pela mão do conjurador sofre os efeitos de um ataque de Drenar Vida, drenando  $1d4+1$  para cada 3 níveis do Necromante. Os pontos de vida perdidos dessa maneira pelo alvo são imediatamente somados aos atuais pontos de vida do Necromante. Pontos de vida recuperados desta forma não podem ultrapassar o limite de pontos de vida total do Necromante. Um alvo que tenha todos os seus pontos de vida drenados, morrerá imediatamente. Um sucesso em uma JPC evita o efeito desta magia.

## Encantar Item

Arcana 6

**Alcance:** toque

**Duração:** especial

**Jogada de Proteção:** nenhuma

Esta magia é utilizada para imbuir efeitos mágicos a qualquer item. Ela deve ser lançada sobre o objeto no início do processo e permanecerá ativa pelo tempo de duração da magia. Se lançada sobre um item mágico, todos os efeitos serão realizados normalmente. Cabe ao Mestre determinar eventuais custos e tempo necessário.

## Enfeitiçar Monstros

Arcana 4

**Alcance:** 36 metros

**Duração:** especial

**Jogada de Proteção:** JPS nega

Esta magia afeta  $3d6$  monstros não humanoides vivos, médios ou pequenos com até 3 DV, ou uma única criatura com mais de 3 DV. O alvo passa a considerar o conjurador um amigo respeitável e confiável, obedecendo todas as suas ordens, desde que não haja uma clara ameaça à sua integridade. Ordens como atacar serão sempre seguidas, mesmo quando o alvo a ser atacado for infinitamente mais poderoso do que o alvo da magia.

Um sucesso em uma JPS nega o efeito desta magia. Se a criatura enfeitiçada for ferida, poderá realizar uma nova JPS.

Após enfeitiçada, o valor da JPS da criatura determina a continuação da duração de Enfeitiçar Monstros.

- ◆ **JPS 3 ou menor:** uma JPS por mês.
- ◆ **JPS 5 ou menor:** uma JPS por semana.
- ◆ **JPS 8 ou menor:** uma JPS por dia.
- ◆ **JPS 10 ou menor:** uma JPS por hora.

## Enfeitiçar Pessoas

Arcana 1

**Alcance:** 36 metros

**Duração:** especial

**Jogada de Proteção:** JPS nega

Esta magia afeta humanoides vivos, médios ou pequenos. O alvo passa a considerar o conjurador como um amigo respeitável e confiável, obedecendo todas as suas ordens, desde que não haja uma clara ameaça à sua integridade. Ordens como atacar serão sempre seguidas, mesmo quando o alvo a ser atacado for infinitamente mais poderoso do que o alvo da magia. Um sucesso em uma JPS nega o efeito desta magia. Se a criatura enfeitiçada for ferida, poderá realizar uma nova JPS.

Após enfeitiçado, a Inteligência do alvo determina a continuação da duração de Enfeitiçar Pessoas.

- ◆ **Inepto (3-8):** uma JPS por mês.
- ◆ **Mediano (9-12):** uma JPS por semana.
- ◆ **Inteligente (13-16):** uma JPS por dia.
- ◆ **Gênio (17-18):** uma JPS por hora.

## Escudo Arcano

Arcana 1

**Alcance:** pessoal

**Duração:** 2 turnos

**Jogada de Proteção:** nenhuma

O conjurador invoca um escudo invisível que o protege de ataques físicos, sejam estes projéteis, ataques à distância, ou corpo a corpo. O Escudo Arcano equivale a uma armadura com bônus de +4 e absorve totalmente o dano causado por mísseis mágicos. Se a Classe de Armadura do conjurador já for 14 ou superior, esta não causa efeito, a não ser no que diz respeito à absorção do dano dos mísseis mágicos.

## R Escuridão

ver Luz, pág. 119

## R Escuridão Contínua

ver Luz Contínua, pág. 120

## Esfera Gélida

Arcana 6

**Alcance:** especial

**Duração:** especial

**Jogada de Proteção:** JPD reduz

Esta magia pode ser utilizada de três formas diferentes:

- ◆ **Esfera Congelante:** um pequeno globo de matéria congelante se forma na mão do conjurador, podendo ser usada para congelar todo e qualquer material líquido à base de água com que entre em contato. Uma superfície de 30 m<sup>2</sup> com até 20 cm de espessura por nível do conjurador pode ser congelada.

◆ **Raio Gélido:** um pequeno e fino raio de energia gelada sai dos dedos do conjurador para atingir uma única vítima, causando 1d4 pontos de dano +1 de dano por nível. Uma JPD reduz esse dano pela metade.

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

## Esfera Prismática

Arcana 9

**Alcance:** pessoal

**Duração:** 1 turno/nível

**Jogada de Proteção:** nenhuma

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

- ◆ **Vermelha:** causa 12 pontos de dano ao toque e bloqueia magias de 1º círculo;
- ◆ **Laranja:** causa 24 pontos de dano ao toque e bloqueia magias de 1º a 3º círculo;
- ◆ **Amarela:** causa 48 pontos de dano ao toque e bloqueia magias de 1º a 4º círculo;
- ◆ **Verde:** causa morte instantânea ao toque (JPC evita) e bloqueia magias de 1º a 5º círculo;
- ◆ **Azul:** petrifica ao toque (JPC evita) e bloqueia todas as magias de 1º a 6º círculo;
- ◆ **Anil:** destrói a alma ao toque, causando a morte (sem Jogada de Proteção), e bloqueia todas as magias divinas;
- ◆ **Violeta:** causa insanidade ao toque e bloqueia todas as magias arcanas.

## Falar com Animais

Divina 2

**Alcance:** pessoal

**Duração:** 6 turnos

**Jogada de Proteção:** nenhuma

O conjurador pode entender e se comunicar na linguagem de um tipo de animal escolhido pelo conjurador dentro de um raio de 18 metros.

Esta magia não obriga o animal a falar com o conjurador, permitindo apenas a capacidade de comunicação entre eles.

## Falar com Monstros

Divina 6

**Alcance:** pessoal

**Duração:** 1 turno

**Jogada de Proteção:** nenhuma

O conjurador passa a entender uma linguagem falada por um monstro específico e consegue se comunicar com ele. Esta magia não obriga o monstro a falar com o conjurador, permitindo apenas a capacidade de comunicação entre eles.

## Falar com Mortos

Divina 3

**Alcance:** pessoal

**Duração:** 1 turno

**Jogada de Proteção:** especial

O conjurador pode fazer perguntas a um cadáver caso este ainda possua uma boca para responder. O morto responderá a uma pergunta a cada dois níveis do conjurador, sempre baseando-se em seu conhecimento quando vivo e sempre de forma lacônica, curta e direta. Um cadáver de alinhamento diferente do conjurador pode realizar uma JPS para se negar a responder a uma pergunta.

## Falar com Plantas

Divina 4

**Alcance:** pessoal

**Duração:** 6 turnos

**Jogada de Proteção:** nenhuma

O conjurador é capaz de se comunicar, falar, ser entendido e entender uma planta não mágica. O conjurador pode fazer perguntas, receber

respostas e até solicitar favores, os quais podem ser atendidos ou não, de acordo com o teste de reação da planta. Apenas favores não ofensivos e realizáveis serão atendidos.

## Flecha Ácida

Arcana 2

**Alcance:** 45 metros

**Duração:** instantânea

**Jogada de Proteção:** JPD reduz

O conjurador bem-sucedido em uma jogada de ataque a distância acerta um projétil ácido no alvo, causando 1d4 de dano ácido regressivo. Um sucesso em uma JPD reduz o dano à metade.

## Flecha de Chamas

Arcana 3

**Alcance:** 45 metros

**Duração:** instantânea

**Jogada de Proteção:** nenhuma

Com esta magia, o conjurador consegue criar e disparar de suas mãos flechas de fogo (1 para cada 5 níveis do conjurador). Cada flecha causa 1d6 pontos de dano pela perfuração e outros 2d6 pontos de dano por fogo. Uma jogada de ataque à distância é necessária para atingir os alvos com essas flechas. O conjurador pode designar um alvo diferente para cada flecha.

## Força Arcana

Arcana 2

**Alcance:** toque

**Duração:** 3 turnos

**Jogada de Proteção:** nenhuma

Pela duração da magia, o alvo recebe 1 ponto extra para cada 5 pontos de Força já possuídos. Assim, um Guerreiro com Força 16 teria seu atributo aumentado para 19, enquanto um conjurador com Força 9 teria seu atributo aumentado para 10. O cálculo deve ser sempre realizado com o valor original da Força do personagem, sem levar em conta outras magias, itens mágicos ou demais efeitos que ampliem o valor do atributo original.

## I Ilusão

Ilusionista 1

**Alcance:** especial

**Duração:** especial

**Jogada de Proteção:** JPS nega

*Enquanto concentrado, o conjurador cria a ilusão de uma criatura, objeto ou cena, desde que já tenha a visto anteriormente. A Ilusão é apenas visual e, apesar de possuir movimentos, não emite sons, não possui cheiro e não irradia temperatura.*

*Se não for usada para criar um falso ataque, a ilusão desaparecerá ao ser tocada. Se usada para atacar ou simular um ataque, o alvo poderá realizar uma JPS para negar os efeitos da ilusão.*

A Ilusão criada possui CA 11, o mesmo BA do conjurador e desaparece após a concentração do conjurador ser interrompida ou ao ser atingida com sucesso em combate.

*Uma ilusão nunca causa dano real. Ao ser “morto” por uma ilusão, o oponente ficará inconsciente por 1d4 rodadas.*

## I Ilusão Melhorada

Ilusionista 2

**Alcance:** especial

**Duração:** especial

**Jogada de Proteção:** JPS nega

*Enquanto concentrado e pelas próximas 1d3 rodadas após o término da concentração, o conjurador cria a ilusão de uma criatura, objeto ou cena já vista antes pelo conjurador. A ilusão se movimenta, emite sons – embora não consiga falar ou simular falas com palavras inteligíveis – e não irradia temperatura.*

*Se não for usada para criar um falso ataque, a ilusão desaparece ao ser tocada. Se usada para atacar ou simular um ataque, o alvo pode realizar uma JPS para negar os efeitos da ilusão.*

A ilusão criada possui CA 14, o mesmo BA do conjurador e desaparece em até 1d3 rodadas após a concentração do conjurador ser interrompida ou ao ser atingida com sucesso em combate.

*Uma ilusão nunca causa dano real. Ao ser “morto” por uma ilusão, o oponente ficará inconsciente por 1d4+2 rodadas.*

## I Ilusão Permanente

Ilusionista 5

**Alcance:** especial

**Duração:** permanente

**Jogada de Proteção:** JPS nega

*Enquanto estiver ativa e até ser dissipada, o conjurador cria a ilusão de uma criatura, objeto ou cena, mesmo se nunca vista pelo conjurador. A ilusão movimenta-se, emite sons – inclusive os da fala com palavras inteligíveis – irradia temperatura, possui odor e é sensível ao toque dos oponentes, já que não desaparece quando tocada. Se usada para atacar ou simular um ataque, o alvo pode realizar uma JPS para negar os efeitos da ilusão.*

*A Ilusão criada possui CA 16, o mesmo BA do conjurador e pontos de vida ilusórios iguais ao valor de inteligência do conjurador. Esta ilusão só desaparece quando dissipada. Ao ser atingida com sucesso em combate perde os pontos de vida ilusórios até ser morta ilusoriamente.*

*Uma ilusão nunca causa dano real, no entanto, em uma Ilusão Permanente, há uma chance de 1 em 1d6 de que o alvo atingido – que receba 15 ou mais pontos de dano da ilusão – morra de verdade por acreditar estar seriamente ferido. Caso o alvo, ainda que receba 15 ou mais pontos de dano da ilusão, não morra pela chance de 1 em 1d6, cairá no chão inconsciente por 1 turno.*

## Imobilizar Pessoas

Arcana 3, Divina 2

**Alcance:** 36 metros

**Duração:** 1 turno por nível

**Jogada de Proteção:** JPC evita

*O conjurador escolhe até 1d4 pessoas (humano, semi-humano e humanoides vivos de tamanho grande ou menor) para ficarem imobilizadas sem conseguirem sair do lugar, como se estivessem paralisadas. Uma JPC evita este efeito. Também pode escolher uma única pessoa como alvo. Nesse caso, deve realizar uma JPC difícil. Mortos-vivos e alvos com 4 DV a mais que o conjurador não são afetados por esta magia.*

## Imobilizar Monstros

Arcana 5, Divina 3

**Alcance:** 36 metros

**Duração:** 6 turnos +1/nível

**Jogada de Proteção:** JPC evita

O personagem escolhe até 1d4 monstros não humanoides e vivos de tamanho grande ou menor para ficarem imobilizados sem conseguirem sair do lugar, como se estivessem paralisados. Uma JPC evita este efeito.

O conjurador também pode escolher um único monstro como alvo para imobilizar. Nesse caso, deve realizar uma JPC difícil.

Mortos-vivos e alvos com 4 DV a mais que o conjurador não são afetados por esta magia.

## Imunidade à Magia

Arcana 8

**Alcance:** toque

**Duração:** 1d4 turnos + 1/nível

**Jogada de Proteção:** nenhuma

Com esta magia, o conjurador pode proteger uma criatura contra efeitos mágicos para cada 4 níveis que possui. Essa proteção confere ajuste nas jogadas de proteção:

- ◆ **Magias de 1º a 3º círculo:** falha apenas com um 20;
- ◆ **Magias de 4º a 6º círculo:** muito fácil;
- ◆ **Magias de 7º e 8º círculo:** fácil.

## Infravisão

Arcana 3

**Alcance:** toque

**Duração:** 24 horas

**Jogada de Proteção:** nenhuma

O alvo desta magia adquire infravisão de 18 metros, exatamente como um elfo ou anão.

## Invisibilidade

Arcana 2

**Alcance:** toque

**Duração:** permanente

**Jogada de Proteção:** nenhuma

O alvo desta magia, seja este uma pessoa ou objeto, se torna totalmente invisível. Uma criatura invisível não pode ser atacada, a menos que sua localização aproximada seja conhecida.

A magia é dissipada se o alvo invisível realizar qualquer tipo de ataque ou lançar uma magia.

## Invisibilidade 3 metros

Arcana 3

**Alcance:** 36 metros

**Duração:** permanente

**Jogada de Proteção:** nenhuma

Esta magia tem o mesmo efeito de uma magia Invisibilidade, mas afetando todas as criaturas e objetos em uma área de 3 metros de diâmetro de um alvo preferencial. Se uma criatura ou objeto abandonar a área, deixarão de estar invisíveis e, mesmo retornando a área, não recuperarão a invisibilidade.

## Invocar criaturas

Arcana 3

**Alcance:** especial

**Duração:** 6 turnos

**Jogada de Proteção:** nenhuma

Com esta magia, o conjurador é capaz de invocar 2d4 criaturas presentes nas redondezas para lhe auxiliarem. Essas criaturas o servirão até o fim da duração da magia ou até a derrota de todas as criaturas. As criaturas invocadas levam 1d4 turnos para aparecer e permanecerão por mais 6 turnos. A quantidade de DV das criaturas invocadas é igual a metade do nível do conjurador, ou seja, um conjurador de 5º nível invoca 2d4 criaturas de no máximo 2 DV cada.

## Lama em Pedra

ver Pedra em Lama, pág. 125

## R Lentidão

Arcana 3

**Alcance:** 72 metros

**Duração:** 3 turnos

**Jogada de Proteção:** JPC evita

Todos dentro de uma área de 6 x 6 metros que não passarem em uma JPC ficam lentos. Os deslocamentos ficam reduzidos pela metade. Os ataques deferidos pelo alvo são difíceis e os contra o alvo, fáceis.

**Velocidade** é a versão reversa na qual acelera extremamente o metabolismo de até 1 criatura tocada para cada 3 níveis do conjurador, concedendo ao alvo uma movimentação acima do normal. Os deslocamentos ficam multiplicados por dois. Os ataques deferidos pelo alvo são fáceis e os contra o alvo, difíceis. Além disso, o alvo recebe um ataque extra por rodada. A aceleração é prejudicial ao organismo do alvo, envelhecendo-o 10% da idade atual.

## Ler Idiomas

Arcana 1

**Alcance:** pessoal

**Duração:** 2 turnos

**Jogada de Proteção:** nenhuma

Esta magia permite ao conjurador decifrar direções, instruções e fórmulas em idiomas desconhecidos. É particularmente útil para mapas de tesouro, muito embora não decifre nenhum enigma ou código, apenas permitindo ao conjurador compreender o que está escrito.

## Levitação

Arcana 2

**Alcance:** pessoal

**Duração:** 6 turnos + 1/nível

**Jogada de Proteção:** nenhuma

Com esta magia, o conjurador é capaz de se mover levitando em uma linha reta vertical. Necessita apenas de uma palavra para ser ativada, podendo ser evocada em qualquer situação, até mesmo durante uma queda.

## Localizar Objetos

Arcana 2

**Alcance:** 18 metros + 2m/nível

**Duração:** 2 turnos

**Jogada de Proteção:** nenhuma

Esta magia dá ao conjurador a direção correta até um objeto do tipo especificado na descrição.

O objeto não pode ser algo nunca visto pelo conjurador, apesar de que a magia pode detectar um objeto em uma classe geral de itens conhecidos do conjurador (cadeiras, ouro etc.), mas com uma precisão ainda menor.

Esta magia não permite a localização de criaturas vivas ou animadas.

## R Luz

Arcana 1, Divina 1

**Alcance:** especial

**Duração:** 12 turnos

**Jogada de Proteção:** JPS nega

O objeto alvo tocado produz luz tão brilhante quanto uma tocha, iluminando uma área com raio de 6 metros.

Se conjurada nos olhos de um alvo a até 3m + 1,5m/nível do conjurador, a vítima que não passar em uma JPS fica cega até o final da duração da magia. Neste caso, a luz mágica se apaga e não causa nenhum outro efeito.

**Escuridão** é a versão reversa que permite interromper qualquer fonte de luz, apagando tochas, velas, lâmpadas ou até mesmo dissipando uma magia Luz lançada anteriormente e criando uma área de 4,5 metros de raio de escuridão mágica, deixando todos dentro da área cegos (mesmo se possuírem Infravisão).

Se conjurada nos olhos de um alvo tocado pelo conjurador, a vítima que não passar em uma JPS fica cega até o final da duração da magia. Neste caso, a escuridão mágica some e não causa nenhum outro efeito.

L

## ■ Luz Contínua

Arcana 2

**Alcance:** 36 metros

**Duração:** permanente

**Jogada de Proteção:** JPS nega

Esta magia tem o mesmo efeito de uma magia Luz, mas com duração contínua (enquanto desejado pelo conjurador). Se conjurada nos olhos de um alvo a até 3m + 1,5m/nível do conjurador, a vítima que não passar em uma JPS fica cega até o final da duração da magia. Neste caso, a luz mágica se apaga e não causa nenhum outro efeito.

**Escuridão Contínua** é a versão reversa que cria uma área de escuridão mágica permanente numa área de 4,5 metros de raio, deixando todos dentro da área cegos, inclusive criaturas com Infravisão. Qualquer fonte de luz trazida para dentro da área de escuridão será apagada. Uma Escuridão Contínua pode ser usada para dissipar os efeitos de uma magia de Luz Contínua.

L

## Magia Astral

Arcana 9

**Alcance:** pessoal

**Duração:** permanente

**Jogada de Proteção:** nenhuma

O conjurador consegue projetar a sua forma astral para outros locais, ficando visível apenas a outras criaturas que também estejam sob forma astral. Enquanto estiver nesta forma, o conjurador pode lançar magias e se deslocar para onde desejar a uma velocidade de 150 km/h, mas, caso ultrapasse o limite de 1km de distância de seu corpo físico, não conseguirá mais retornar ao seu corpo, ficando preso à forma astral para sempre.

Esta magia funciona enquanto o conjurador desejar ou até ser dissipada.

## ■ Magia da Morte

Necromante 5

**Alcance:** 3 metros + 1/nível

**Duração:** instantânea

**Jogada de Proteção:** JPC evita

Um raio de energia negativa sai das mãos do conjurador, matando 2d6 criaturas com 4 dados de

vida ou menos as quais estejam dentro do alcance da magia (a magia afeta por ordem de proximidade em relação ao conjurador). Uma JPC evita os efeitos desta magia. Esta magia faz o Necromante perder 90% dos seus pontos de vida atuais. Um Necromante com 36 pontos de vida seria reduzido imediatamente a 3 pontos de vida.

## Mãos Flamejantes

Arcana 1

**Alcance:** 3 metros + 1/nível

**Duração:** instantânea

**Jogada de Proteção:** JPD reduz

Ao formar um leque com as mãos, o conjurador emite um raio triangular de fogo afetando todos na área de alcance da magia. Cada criatura atingida recebe 1d3 pontos de dano +2 pontos de dano adicionais por nível do conjurador até um máximo de +20. Uma JPD reduz o dano pela metade.

## Martelo Espiritual

Divina 2

**Alcance:** 3m + 1,5m/nível

**Duração:** 1d6 turnos + 1/nível

**Jogada de Proteção:** especial

Esta magia cria um martelo de energia o qual pode ser usado pelo conjurador para atacar qualquer alvo dentro de seu alcance. O martelo possui um bônus de ataque +1 para cada 5 níveis do conjurador, e causa 1d4 pontos de dano além de receber um bônus no dano de +1 por nível do conjurador. Uma JPC do conjurador deve ser realizada pelo conjurador sempre que este for atacado. Uma falha significa que o martelo foi dissipado.

## Medo

Arcana 4

**Alcance:** 18 metros

**Duração:** 1 rodada/nível

**Jogada de Proteção:** JPS nega

Esta magia cria um sentimento aterrorizante nas criaturas dentro de seu alcance. Uma falha na JPS faz as criaturas afetadas saírem correndo por toda a duração da magia. Há 1-4 chances em 1d6 de as criaturas soltarem qualquer objeto que estejam segurando.

## Mensagem

Arcana 2

**Alcance:** 18 metros

**Duração:** 1 turno + 1/nível

**Jogada de Proteção:** nenhuma

O conjurador pode escolher 1 alvo a cada 3 níveis para sussurrar uma mensagem e receber uma resposta sem que as outras criaturas fora do efeito percebam. Para funcionar, todos os alvos da magia precisam compreender o idioma falado. Além disso, não pode haver nenhum obstáculo físico ou mágico atrapalhando a comunicação.

## Metamorfose

Arcana 5

**Alcance:** 3m + 1,5m/nível

**Duração:** permanente

**Jogada de Proteção:** JPC evita

O conjurador consegue modificar fisicamente a forma de uma criatura (com no máximo o dobro dos DV do conjurador) para que esta se pareça com outro tipo de criatura, mas não é possível clonar um indivíduo específico. Uma JPC consegue evitar esse efeito caso o alvo deseje resistir. O alvo metamorfoseado mantém o mesmo número de DV e PV, mas adquire as habilidades especiais, ataques e capacidades físicas do novo tipo de criatura, assim como o comportamento, alinhamento e inteligência. Um anão metamorfoseado em uma gárgula não só se parecerá como uma, mas agirá e pensará como uma gárgula, podendo inclusive voar. Todas as criaturas metamorfoseadas retornam a sua forma original quando mortas.

## Metamorfosear-se

Arcana 4

**Alcance:** pessoal

**Duração:** 6 turnos + 1/nível

**Jogada de Proteção:** nenhuma

O conjurador consegue modificar fisicamente sua própria forma para um tipo de criatura (com no máximo o dobro dos DV do conjurador) para se parecer com outro tipo de criatura, mas nunca para clonar um indivíduo específico.

O conjurador mantém o mesmo número de DV, PV, JP. Adquire ainda os ataques físicos e movimentos da criatura na qual se metamorfoseou, mas não é capaz de usar suas habilidades especiais não físicas, como imunidades, resistências, baforadas etc. Enquanto está metamorfoseado, o conjurador perde a capacidade de conjurar magias. Se morrer enquanto metamorfoseado, retornará a sua forma original.

## Meteoros Instantâneos

Arcana 4

**Alcance:** 36 metros

**Duração:** especial

**Jogada de Proteção:** nenhuma

O conjurador se torna capaz de conjurar e arremessar 1 esfera flamejante de fogo por nível, causando 2d4 pontos de dano de fogo. O conjurador deve ser bem-sucedido em uma jogada de ataque à distância para atingir um alvo, sendo capaz de arremessar um único meteoro por rodada.

Quando conjurados, os meteoros ficam disponíveis para serem arremessados por até 24 horas, até todos serem arremessados ou até a magia ser dissipada. O conjurador não precisa se concentrar para manter os meteoros disponíveis durante este tempo.

## I Miragem

Ilusionista 3

**Alcance:** especial

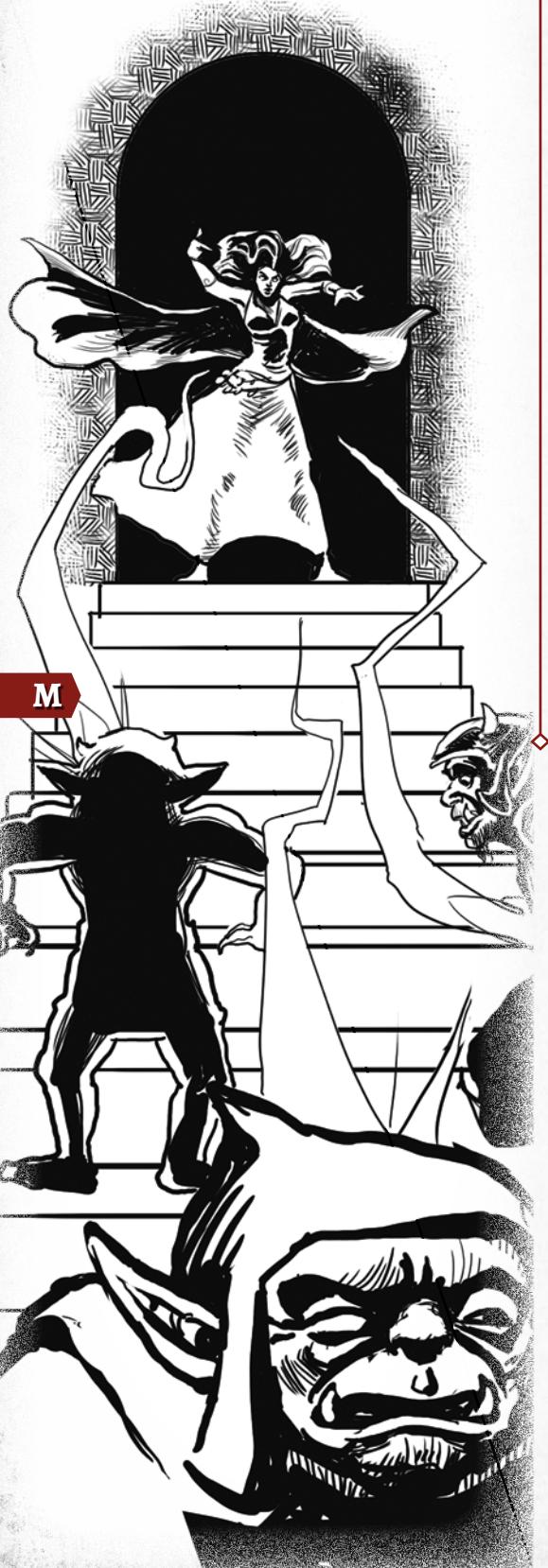
**Duração:** especial

**Jogada de Proteção:** especial

O conjurador cria uma ilusão a qual esconde, dentro da área de alcance da magia, o verdadeiro terreno. Todos os sentidos são afetados, mas os possíveis efeitos causados pelo terreno verdadeiro não – um fosso de lava ainda é um fosso de lava capaz de matar queimado qualquer desavisado, mesmo aparentando ser um campo florido.

Se a alteração do terreno criada pela ilusão for sutil, uma JPS é permitida, no entanto, se a mudança causar suspeita, uma JPS fácil é permitida para negar a ilusão. Apenas alvos

M



M

bem-sucedidos ficam livres dos efeitos, e a ilusão persiste até o fim de sua duração.

Caso uma criatura seja vítima da ilusão (caindo em um precipício aparentando ser uma floresta, por exemplo), todos os observadores recebem automaticamente o direito a uma JPS muito fácil.

## R Missão

Divina 5

**Alcance:** toque

**Duração:** especial

**Jogada de Proteção:** JPS nega

Esta magia obriga um alvo a realizar uma missão à escolha do conjurador. Uma JPS nega esse efeito no alvo. Se o alvo se desviar da missão ou se negar a cumpri-la, será acometido de uma maldição que drena 1 ponto de Força por dia até que volte a se empenhar na conclusão da missão. Se chegar à Força 0, o alvo morrerá imediatamente.

**Remover Missão** é a versão reversa que permite ao conjurador remover qualquer efeito de uma Missão conjurada em um alvo. Para surtir efeito, o conjurador precisa ter ao menos 2 níveis a mais que o conjurador da magia Missão original.

## Mísseis Mágicos

Arcana 1

**Alcance:** 45 metros

**Duração:** instantânea

**Jogada de Proteção:** nenhuma

Um míssil mágico voa para onde o conjurador direcionar, acertando automaticamente os alvos. Para atingir uma criatura, é preciso que ela esteja na linha de visão do conjurador, o qual pode lançar 1 Míssil Mágico a cada 3 níveis, causando um dano de  $1d4 + 1$  por nível, até um máximo de +5. Assim, o conjurador conjura 2 mísseis no 4º nível, 3 mísseis no 7º, 4 mísseis no 10º, e 5 mísseis no 13º. Esses mísseis adicionais podem ser direcionados para alvos distintos desde que a distância entre os alvos não seja superior a 18 metros.

## Muralha de Energia

Arcana 4

**Alcance:** 18 metros

**Duração:** 6 turnos + 1/nível

**Jogada de Proteção:** nenhuma

O conjurador cria uma muralha de energia invisível com até 90 centímetros de espessura, 15 metros de altura e 15 metros de comprimento ao seu redor. Nenhum efeito mágico de um conjurador de nível inferior é capaz de ultrapassar a muralha, mas pessoas e projéteis sim.

## Muralha de Ferro

Arcana 5

**Alcance:** 18 metros

**Duração:** 6 turnos + 1/nível

**Jogada de Proteção:** nenhuma

O conjurador cria uma muralha de ferro resistente com até 90 centímetros de espessura, 15 metros de altura e 15 metros de comprimento. Nada que não seja normalmente capaz de ultrapassar ferro nestas condições consegue ultrapassar a muralha.

## Neutralizar Veneno

Divina 4

**Alcance:** toque

**Duração:** instantânea

**Jogada de Proteção:** nenhuma

Esta magia anula quaisquer efeitos de venenos em ação dentro do corpo de um alvo vivo, mas não recupera pontos de vida perdidos devido ao veneno e nem revive uma vítima morta devido aos efeitos de um veneno.

## Névoa Mortal

Arcana 5

**Alcance:** 12 metros

**Duração:** 1 rodada/nível

**Jogada de Proteção:** especial

Vapores sulfurosos e altamente venenosos formam uma pesada e densa nuvem com 9 metros de diâmetro em todas as direções, movendo-se a favor do vento por 6 metros por rodada, ou, caso não

haja vento, afastando-se do conjurador em linha reta. Qualquer criatura a ter contato com a névoa sofrerá 1 ponto de dano por rodada, e criaturas com menos de 5 DV devem realizar também uma JPC para evitar a morte.

A névoa, por ser mais pesada do que o ar, desce escadas, fossos e alçapões, mas não é capaz de subir estes mesmos obstáculos.

## Olho Arcano

Arcana 4

**Alcance:** 72 metros

**Duração:** 6 turnos

**Jogada de Proteção:** especial

O conjurador cria um olho flutuante e invisível com 2,5cm de diâmetro o qual envia ao conjurador informações visuais.

O Olho Arcano pode ser criado em qualquer lugar dentro da linha de visão do conjurador, mas pode percorrer qualquer distância sem limitação, movendo-se a 10 metros por rodada. O Olho pode viajar em qualquer direção, mas não conseguirá atravessar barreiras sólidas e nem viajar através dos planos.

O Olho só se move enquanto o conjurador manter a concentração na magia. Se o conjurador for atacado, é preciso fazer uma JPC para que o Olho não fique parado por um turno.

## Oração

Divina 3

**Alcance:** pessoal

**Duração:** especial

**Jogada de Proteção:** nenhuma

Todos os aliados em um raio de até 9 metros do conjurador passam a realizar suas Jogadas de Proteção com ajuste fácil, enquanto seus inimigos declarados passam a fazer suas Jogadas de Proteção com ajuste difícil.

Esse bônus é ampliado quando o conjurador possui 10 níveis, passando a ser muito fácil/muito difícil.

Os efeitos desta magia dura 1 turno para cada 5 níveis do conjurador.

## Palavra do Poder: Atordoar

Arcana 7

**Alcance:** 5 metros/nível

**Duração:** especial

**Jogada de Proteção:** nenhuma

O conjurador é capaz de atordoar um alvo proferindo uma única palavra, sem direito a uma Jogada de Proteção desde que o alvo seja capaz de ouvir a palavra dita pelo conjurador. O alvo não precisa compreendê-la. Se o alvo estiver com:

- ◆ **6 DV ou menos**, fica atordoado por até  $2d6+3$  rodadas.
- ◆ **7 a 9 DV**, fica atordoado por  $1d6+1$  rodadas.
- ◆ **10 DV ou mais**, não sofrerá os efeitos desta magia.

Um personagem atordoado por esta magia mantém seus pontos de vida, mas não consegue realizar nenhuma atividade física como se mover, resistir, atacar ou conjurar magias, podendo falar apenas hesitadamente um máximo de  $1d4+2$  palavras por rodada.

## Palavra do Poder: Matar

Arcana 9

**Alcance:** 3 metros/nível

**Duração:** instantânea

**Jogada de Proteção:** nenhuma

O conjurador é capaz de matar um alvo proferindo uma única palavra, sem direito a uma Jogada de Proteção desde que o alvo seja capaz de ouvir a palavra dita pelo conjurador. O alvo não precisa compreendê-la. Se o alvo estiver com:

- ◆ **50 PV ou menos**, morre imediatamente.
- ◆ **51 PV ou mais**, não sofrerá os efeitos desta magia.

## Palavra Sagrada

Divina 7

**Alcance:** 18 metros

**Duração:** especial

**Jogada de Proteção:** nenhuma

O conjurador é capaz de afetar um alvo proferindo apenas uma única palavra, sem direito a uma

Jogada de Proteção, desde que o alvo seja capaz de ouvir a palavra dita pelo conjurador. O alvo não precisa compreendê-la. Se o alvo tiver:

- ◆ **4 DV ou menos**, morre imediatamente.
- ◆ **5 DV a 8 DV**, fica atordoado por até  $2d6+3$  rodadas.
- ◆ **9 DV a 12 DV**, fica atordoado por  $1d6+1$  rodadas.
- ◆ **13 DV ou mais**, não sofrerá os efeitos desta magia.

Um personagem atordoado por esta magia mantém seus pontos de vida, mas não consegue realizar nenhuma atividade física como se mover, resistir, atacar ou conjurar magias, podendo falar apenas hesitadamente um máximo de  $1d4+2$  palavras por rodada.

## Partir Água

Divina 6

**Alcance:** 18 metros

**Duração:** 1 turno + 1/nível

**Jogada de Proteção:** nenhuma

Se diante de uma massa de água, o conjurador consegue separá-la, abrindo um caminho seguro e seco para passagem. Essa passagem se fechará tão logo termine a duração da magia ou quando o conjurador assim desejar.

## Passagem Secreta

Arcana 7

**Alcance:** toque

**Duração:** especial

**Jogada de Proteção:** nenhuma

Esta magia cria uma passagem secreta e invisível em uma parede, muro ou outra superfície com até 50 centímetros de largura.

O conjurador poderá conjurar essa magia apenas uma vez por nível, ou seja, ao utilizá-la uma vez só poderá fazer uso dela novamente após subir um nível na sua classe de conjurador. A passagem criada fica ativa até o conjurador usar esta magia novamente.

## **Patas de Aranha**

Arcana 1

**Alcance:** toque

**Duração:** 1 turno

**Jogada de Proteção:** nenhuma

*Esta magia permite ao alvo andar sobre as paredes ou tetos como se fossem um piso horizontal. Nestas condições, um teste de escalar não é necessário e o alvo pode se deslocar com o seu movimento base sem nenhuma redução, porém os efeitos da gravidade ainda são sentidos, ou seja, objetos soltos nos bolsos ou na roupa do alvo podem se desprender e cair normalmente.*

## **R Pedra em Carne**

Arcana 6

**Alcance:** toque

**Duração:** permanente

**Jogada de Proteção:** nenhuma

*Com esta magia, o conjurador consegue transformar pedaços de pedra em carne. Criaturas petrificadas podem ser restauradas, bem como seus equipamentos, com esta magia. Criaturas de pedra alvos desta magia, como um Golem de Pedra, podem realizar uma JP para negar os efeitos da magia ou serão destruídas.*

**Carne em Pedra** é a versão reversa que permite petrificar um alvo assim como todo o seu equipamento. Uma JPS bem-sucedida pode negar os efeitos desta magia.

## **R Pedra em Lama**

Arcana 5

**Alcance:** toque

**Duração:** especial

**Jogada de Proteção:** especial

*Com esta magia, o conjurador consegue transformar 30 m<sup>2</sup> de pedra em lama com 3 metros de profundidade, levando 3d6 dias para endurecer. Criaturas que tentam atravessar a lama têm seu movimento reduzido à metade do normal. Criaturas de pedra que sejam alvos desta magia, como um Golem de Pedra, podem realizar uma JP para negar os efeitos da magia ou serão destruídas.*

**Lama em Pedra** é a versão reversa que permite endurecer até 3 m<sup>2</sup> de lama em pedra permanentemente.



## Penitência

*Arcana 5*

**Alcance:** toque

**Duração:** instantânea

**Jogada de Proteção:** nenhuma

*Esta magia remove o fardo causado por pecados cometidos pelo alvo, mesmo se cometidos sem consciência ou involuntariamente.*

*Ele deve estar efetivamente arrependido e buscando penitência pelos seus atos, e deve aceitar a conjuração da magia sobre ele.*

*Esta magia pode restaurar os poderes de Paladinos caídos ou Clérigos que tenham perdido a conexão com a sua fé.*

## Percepção Extrassensorial

*Arcana 2*

**Alcance:** 18 metros

**Duração:** 12 turnos

**Jogada de Proteção:** nenhuma

*Concentrando-se por 1 minuto, o conjurador pode detectar e entender os pensamentos de outras criaturas dentro de um raio máximo de 18 metros, ainda que não compartilhem o mesmo idioma. A magia não pode penetrar mais de 60 centímetros de pedra e é bloqueada até mesmo pela mais fina folha de chumbo.*

*Se mais de duas criaturas estiverem na área de efeito, o conjurador precisa concentrar-se um turno adicional para selecionar exatamente os pensamentos que deseja perceber.*

## Permanência

*Arcana 8*

**Alcance:** especial

**Duração:** permanente

**Jogada de Proteção:** nenhuma

*Esta magia tem a habilidade de dar a qualquer magia arcana de 1º, 2º e 3º círculos a duração permanente. Esta magia não surte efeito em magias que originalmente possuem duração instantânea e nem nas que causem dano diretamente como Bola de Fogo ou Relâmpago.*

## Porta Dimensional

*Arcana 4, Divina 4*

**Alcance:** 3 metros

**Duração:** instantânea

**Jogada de Proteção:** JPS nega

*Com esta magia, o conjurador abre um portal entre um local visível e outro também visível a no máximo 100 metros um do outro. O personagem sempre chega ao lugar desejado, desde que dentro do alcance da magia e caso consiga visualizar seu destino. O personagem pode levar pelo portal todo o equipamento que conseguir carregar, além de uma criatura de tamanho médio para cada 3 níveis do conjurador. Uma criatura grande equivale a duas criaturas médias. Todas as criaturas a serem transportadas devem estar em contato umas com as outras e, caso o alvo esteja sendo transportado à força, pode realizar uma JPS para não ser transportado.*

## Portal

*Arcana 8*

**Alcance:** 18 metros

**Duração:** 1d4 turnos + 1/nível

**Jogada de Proteção:** nenhuma

*Esta magia abre uma fenda dimensional com outro plano de existência, permitindo ao personagem invocar um ser específico chamando pelo seu nome. Existe 1 chance em 1d6 de outra criatura aproveitar a oportunidade para ultrapassar o portal, bem como 1 chance em 1d6 do ser escolhido não se interessar pela invocação. Seres invocados através de um portal não serão necessariamente amistosos com o conjurador.*

## Praga de Insetos

*Divina 5*

**Alcance:** 144 metros

**Duração:** 1 dia

**Jogada de Proteção:** nenhuma

*Esta magia招oca uma tempestade de insetos de todos os tipos e formas sob o controle do conjurador. Esses insetos impedem a visão para além de 3 metros, destroem toda a vida vegetal por onde passam e trazem terror a pessoas e outras*

criaturas. A nuvem cobre aproximadamente uma área com raio de 24 metros. Qualquer criatura com 2 DV ou menos que entre na nuvem, deve fugir aterrorizada sem direito a uma Jogada de Proteção.

A magia pode ser sustentada pelo conjurador por até um dia, e será dissipada se o conjurador deixar de se concentrar nela.

## R Profanar

ver Abençoar, pág. 105

## Proteger Fortalezas

Arcana 6

**Área:** especial

**Duração:** 1 turno + 1/nível

**Jogada de Proteção:** especial

Esta magia é utilizada para proteger uma fortaleza, abrangendo uma área de até 200 m<sup>2</sup> por nível de conjurador, e até 8 metros de altura. Os diversos andares de uma fortaleza podem ser protegidos com magias diferentes, e o efeito dessa proteção é determinado pelo seu conjurador:

- ◆ **Neblina:** preenche todos os corredores, obscurecendo a visão além de 2 metros. Uma criatura no meio da neblina e a mais de 2 metros de distância é um alvo difícil de ser atingido em um ataque.
- ◆ **Trancas mágicas:** todas as portas na área estão sob o efeito da magia Trancar.
- ◆ **Teias:** ocupam todas as escadas do local, com funcionamento semelhante ao da magia Teia. Mesmo queimadas, as teias crescem novamente em 10 minutos.
- ◆ **Confusão:** em todos os lugares em que houver uma escolha a ser feita – cruzamentos de corredores, por exemplo – as criaturas serão afetadas por uma confusão mental que dá 1-3 chances em 1d6 de acreditarem que estão seguindo na direção errada. JPS nega esse efeito.
- ◆ **Portas secretas:** uma porta para cada nível do conjurador é coberta por uma ilusão que faz com que seja igual a uma parede. Essa magia impede que a porta secreta seja localizada inclusive por elfos.

## Proteção contra Alinhamento

Divina 1

**Alcance:** pessoal

**Duração:** 12 turnos

**Jogada de Proteção:** nenhuma

Escolha um alinhamento. Esta magia cria uma barreira de proteção mágica invisível ao redor do conjurador, protegendo-o de criaturas do alinhamento escolhido.

**Jogada de Proteção:** dentro da barreira de proteção, todas as Jogadas de Proteção contra efeitos oriundos do alinhamento escolhido são consideradas como teste fácil.

**Ataques:** criaturas do alinhamento escolhido que atacam o conjurador dentro da barreira realizam um ataque difícil para atingi-lo.

Criaturas invocadas, convocadas ou enfeitiçadas por conjurador do alinhamento escolhido não conseguem entrar dentro da barreira, mas ainda podem desferir ataques difíceis à distância contra o conjurador.

## Proteção contra Temperatura

Divina 1

**Alcance:** toque

**Duração:** 1 turno + 1/nível

**Jogada de Proteção:** nenhuma

Esta magia faz com que calor ou frio extremos se tornem inofensivos para o alvo. Temperaturas de -25° a até 55° são percebidas como temperaturas amenas. Além disso, todas as Jogadas de Proteção para resistir a qualquer efeito mágico ou não mágico provenientes de frio ou calor extremos, como baforadas de dragão ou bolas de fogo, reduzem o dano sofrido em 1 ponto por dado de dano recebido.

Desta forma, um dano de 3d6, passará a causar 3d6-3 pontos de dano. Já um dano de 2d4, passará a causar 2d4-2 de dano.

## Proteção contra Projéteis

Arcana 3

**Alcance:** pessoal

**Duração:** 12 turnos

**Jogada de Proteção:** nenhuma

O conjurador cria um campo invisível repelente a projéteis não mágicos, como flechas, pedras de funda e viroles de bestas, além de armas arremessadas como adagas ou martelos.

Esta magia não protege contra projéteis grandes, como pedras arremessadas por um gigante ou munição de uma catapulta.

## Purificar Alimentos

Divina 1

**Alcance:** toque

**Duração:** permanente

**Jogada de Proteção:** nenhuma

Esta magia purifica comida e água suficiente para doze pessoas durante um dia, removendo apodrecimento, venenos, contaminações ou qualquer outro efeito negativo não mágico.

## Queda Suave

P

Arcana 2

**Alcance:** 10 metros/nível

**Duração:** 1 rodada/nível

**Jogada de Proteção:** nenhuma

Esta magia faz com que alvos em queda livre caiam lentamente até o chão, numa velocidade segura de 20 metros por rodada, ou seja, lenta o suficiente para não causar dano.

Esta magia pode ser conjurada com um gatilho formado por um gesto ou palavra única, algo rápido o suficiente para conjurá-la até mesmo no meio de uma queda inesperada e sem gastar movimento ou ação durante um combate.

Objetos arremessados ou disparados como pedras, flechas ou adagas podem ser alvo de uma Queda Suave se pesarem até 100 kg para cada 5 níveis do conjurador.

Como esta magia atua apenas em objetos em queda livre, não é possível conjurá-la para interromper voos ou para prejudicar ataques de armas corpo a corpo ou rasantes de criaturas voadoras.

## Recipiente Arcano

Arcana 5

**Alcance:** pessoal

**Duração:** especial

**Jogada de Proteção:** especial

O conjurador cria um recipiente arcano contendo sua própria força vital, podendo ser usado para possuir o corpo de outras criaturas. O recipiente deve ser um objeto inanimado e deve estar a até 9 metros de distância do conjurador.

Durante a transferência o conjurador entra num estado de transe, próximo a um coma, e não é capaz de se defender ou de realizar qualquer outra ação. Se o corpo do conjurador for destruído, a sua força vital fica presa no recipiente até conseguir realizar uma possessão. Se o recipiente for destruído nesta fase, o conjurador morre imediatamente.

◆ **Possuindo:** quando a força vital do conjurador estiver no recipiente, o conjurador pode tentar possuir o corpo de outra criatura a até 36 metros do recipiente. A vítima pode realizar uma JPS para negar a possessão. Se bem-sucedida, fica imune a uma nova possessão por um turno. Se falhar, o conjurador consegue possuir o corpo da vítima pelo tempo desejado por ele, retornando sua força vital para seu próprio corpo no final do processo.

◆ **Possuído:** o conjurador passa a controlar totalmente o corpo da vítima após possuí-lo, mas não conseguirá conjurar magias durante uma possessão. Se o recipiente é destruído durante a possessão, a força vital do conjurador fica presa no corpo possuído, mas, se o corpo possuído morrer, a força vital migra para o recipiente. Se ambos forem destruídos ao mesmo tempo, o conjurador morre imediatamente.

## Reflexos

Arcana 2

**Alcance:** pessoal

**Duração:** 6 turnos

**Jogada de Proteção:** nenhuma

A magia cria 1d4+1 reflexos do conjurador, que, como espelhos, agem em perfeita sincronia com ele. Os atacantes não podem distinguir os reflexos do original, podendo atacar uma das imagens ao invés do conjurador verdadeiro. Em caso de sucesso no ataque, haverá 1-3 chances em 1d6 do alvo atingido ser o reflexo. Caso o ataque seja direcionado a uma área na qual estejam tanto o conjurador quanto o seu reflexo, essa jogada é dispensada. Um reflexo atingido é imediatamente dissipado.

## Relâmpago

Arcana 3

**Alcance:** 54 metros

**Duração:** instantânea

**Jogada de Proteção:** JPD reduz

Apontando o dedo para um alvo, o conjurador emite um raio de sua mão causando 1d8 pontos de dano +1d8 de dano para cada 2 níveis do conjurador até um máximo de 10d8. O relâmpago ricocheteará no primeiro alvo e atingirá outra criatura à escolha do conjurador (desde que esta criatura esteja a até 6 metros de distância do primeiro alvo), recebendo 1d6 pontos de dano +1d6 pontos de dano a cada 2 níveis de conjurador até um máximo de 10d6. O relâmpago poderá ainda atingir uma terceira criatura à escolha do conjurador (desde que esteja a até 6 metros de distância da segunda criatura atingida), e receberá 1d4 pontos de dano a cada 2 níveis de conjurador até um máximo de 10d4. Uma JPD reduz o dano desta magia pela metade.

## ■ Remover Maldição

Divina 4

**Alcance:** toque

**Duração:** instantânea

**Jogada de Proteção:** especial

Esta magia remove instantaneamente todas as maldições impostas sobre uma criatura ou objeto. Esta magia não remove maldição de armas ou

armaduras mágicas, mas permite que a criatura usando um desses itens consiga se desfazer deles e dos efeitos que ainda recaiam sobre si.

Certas maldições exigem um determinado nível do conjurador para serem removidas e, nesses casos, a não ser que esse requisito seja cumprido, o Remover Maldição não funcionará.

**Amaldiçoar** é a versão reversa e caótica impondo uma maldição a uma vítima que não seja bem-sucedida numa JPS. O alvo amaldiçoado pode sofrer de um dos quatro efeitos possíveis, a escolha do conjurador:

- ◆ **Vulnerabilidade do Corpo:** o alvo perde 2 pontos na sua Classe de Armadura;
- ◆ **Fluidez da Memória:** conjuradores possuem 1-2 chances em 1d6 de se esquecer de qualquer magia que forem conjurar antes desta ser conjurada.
- ◆ **Fraqueza da Alma:** o alvo perde metade dos seus pontos de Constituição e dos possíveis pontos de vida extras que um alto valor de Constituição pode conceder.
- ◆ **Ineficiência da Precisão:** todo ataque do alvo é um teste difícil.

Uma maldição mantém seus efeitos até ser removida por uma magia Remover Maldições.

## Remover Medo

Divina 1

**Alcance:** toque

**Duração:** permanente

**Jogada de Proteção:** nenhuma

Esta magia tem dois efeitos: anular permanentemente qualquer efeito de medo (oriundo de magia ou não) que esteja incidindo no alvo; ou conceder aos alvos o benefício de realizar testes muito fáceis de JPS para negar efeitos de medo por 1 turno.

O segundo efeito só será possível se o alvo não estiver previamente sob efeito de qualquer tipo de medo.

Esta magia afeta uma criatura tocada para cada 4 níveis do conjurador.

R

## ■ Remover Missão

ver Missão, pág. 122

## Resistir à Energia

Divina 2

**Alcance:** toque

**Duração:** 6 turnos

**Jogada de Proteção:** nenhuma

Esta magia confere ao alvo proteção limitada contra um tipo específico de energia (ácido, frio, eletricidade, fogo, sônico etc.). Toda JP de um alvo desta magia contra a energia selecionada é considerada fácil.

A magia também protege o equipamento do alvo. Esta magia amplia apenas os efeitos da resistência contra a energia. Outros efeitos secundários, como o gelo escorregadio, permanecem ativos.

## Respirar na Água

Arcana 2

**Alcance:** 9 metros

**Duração:** 24 horas

**Jogada de Proteção:** nenhuma

Todos os alvos dentro do alcance desta magia poderão respirar dentro da água pelas próximas 24 horas. Esta magia não afeta a capacidade das pessoas de respirar normalmente ao saírem da água e não confere qualquer habilidade para nadar ou se deslocar dentro da água.

R

## Restauração

Divina 7

**Alcance:** toque

**Duração:** instantânea

**Jogada de Proteção:** nenhuma

Esta magia concede ao conjurador a habilidade de restaurar 1d4 níveis e pontos de atributos perdidos no alvo tocado. Pontos de Constituição perdidos devido à Reviver Mortos não são recuperados com esta magia.

## Reverter Gravidade

Arcana 7

**Alcance:** 5 metros/nível

**Duração:** 1 rodada/nível

**Jogada de Proteção:** nenhuma

Esta magia faz com que tudo dentro do alcance da magia “caia” para cima. Objetos soltos, pessoas, criaturas, tudo sobe ao teto como se estivesse caindo. O dano normal para queda deve ser aplicado. Objetos frágeis se quebrarão no processo como se fossem no chão. Com o fim da magia, todos cairão novamente ao solo, recebendo mais uma vez o dano de queda.

## Reviver Mortos

Divina 5

**Alcance:** toque

**Duração:** instantânea

**Jogada de Proteção:** nenhuma

Esta magia permite ao conjurador trazer um alvo de volta à vida, desde que esteja de posse do cadáver intacto e que o alvo não tenha morrido há mais de 5 dias. Ser trazido de volta à vida desta forma faz com que 1d6 pontos de Constituição sejam perdidos, sem possibilidade de restauração. Alvos revividos, para se recuperarem do trauma da magia, precisam de 1 dia de repouso por ponto de Constituição perdido. Durante este tempo de recuperação, o alvo revivido fica em um estado semelhante ao coma, totalmente desacordado.

## Roupa Encantada

Divina 3

**Alcance:** pessoal

**Duração:** 1 turno + 1/nível

**Jogada de Proteção:** nenhuma

Esta magia encanta a roupa do conjurador, aumentando a sua classe de armadura. O conjurador recebe um bônus de +2 na CA e um bônus de +1 a cada 3 níveis acima do nível 5. Esse bônus é cumulativo com o bônus de armadura normal do conjurador.

## Santuário

Divina 1

**Alcance:** pessoal

**Duração:** 1 turno + 1/nível

**Jogada de Proteção:** JPS nega

*Esta magia cria uma aura de proteção no conjurador. Todos que desejarem atacar o conjurador, devem realizar uma JPS. Caso falhem, não conseguirão atacá-lo, ignorando sua presença até o final do efeito da magia.*

*Santuário não protege do efeito de magias de área, e perde o efeito (dissipando-se) caso o conjurador ataque ou conjure magias de ataque.*

## Silêncio

Divina 2

**Alcance:** 54 metros

**Duração:** 12 turnos

**Jogada de Proteção:** nenhuma

*Um silêncio mágico cai sobre uma área de 4,5 metros de raio ao redor do alvo, ou objeto alvo, movendo-se com ele. Nenhum barulho emitido dentro da área pode ser ouvido além de seus limites, não importa o quanto alto for. Não é possível conjurar magias dentro de uma área sob o efeito da magia Silêncio.*

## Símbolo

Arcana 8

**Alcance:** especial

**Duração:** especial

**Jogada de Proteção:** nenhuma

*Esta magia cria uma runa mágica similar a uma escrita que pode ser instalada em um objeto como uma porta, muro, passagem ou ainda flutuando, mas de forma fixa, em pleno ar. Quando uma criatura viva (que não seja o próprio conjurador) passar pelo símbolo ou tocar o objeto onde o símbolo está instalado, o símbolo é ativado imediatamente.*

*Uma vez instalado, é impossível mudar o tipo do símbolo ou a sua localização. É preciso escolhê-lo durante a conjuração da magia. Os símbolos mais conhecidos são:*

- ◆ **Símbolo da Morte:** mata imediatamente qualquer criatura com menos de 10 DV, sem direito a nenhuma JP. Nada acontece com alvos de 10 DV ou mais.
- ◆ **Símbolo da Discórdia:** causa os mesmos efeitos da magia Confusão, sem direito a nenhuma JP. Esta condição é permanente ou até ser removida.
- ◆ **Símbolo do Medo:** causa os mesmos efeitos da magia Medo, sem direito a nenhuma JP.
- ◆ **Símbolo da Loucura:** causa insanidade na vítima que age desconexa com a realidade. Ela não pode atacar, conjurar magias, usar habilidades de raça ou classe e deve ser vigiada de perto para não causar problemas ou mesmo desaparecer. Esta condição é permanente ou até ser removida.
- ◆ **Símbolo do Atordoamento:** atordoia imediatamente qualquer criatura com menos de 10 DV, sem direito a nenhuma JP. Nada acontece com alvos de 10 DV ou mais. Causa os mesmos efeitos da magia Palavra do Poder: Atordoar.
- ◆ **Símbolo do Sono:** adormece imediatamente qualquer criatura com menos de 10 DV, sem direito a nenhuma JP. Nada acontece com alvos de 10 DV ou mais. Causa os mesmos efeitos da magia Sono, mas com duração de 1d10+10 horas.

## Símbolo de Proteção

Divina 3

**Alcance:** toque

**Duração:** permanente

**Jogada de Proteção:** nenhuma

*O Símbolo de Proteção cria um gatilho de ativação condicional em uma passagem ou objeto, protegendo-o de alvos que não supram os requisitos para acessá-lo (como uma determinada raça, classe, alinhamento, religião ou senha secreta). Os efeitos do acesso não permitido devem ser dados por outra magia conjurada em conjunto com Símbolo de Proteção, ou, caso não use nenhuma outra magia, 1d4 de dano por nível do conjurador que instalou o símbolo.*

## Simulacro

Arcana 7

**Alcance:** toque

**Duração:** permanente

**Jogada de Proteção:** nenhuma

O conjurador cria uma cópia de si próprio, ou de outro alvo tocado, a partir de um boneco feito de qualquer material sólido o suficiente para resistir ao ritual. O boneco então é encantado e toma formas semelhantes às do alvo, sendo ao mesmo tempo muito parecido com o original, mas nitidamente diferente, caso comparados lado a lado.

O simulacro é uma criatura mágica podendo ser detectada por meio de magia e é quase idêntica ao alvo, com os poderes equivalentes a uma criatura com 1/4 dos níveis do original + 1 nível. Ou seja, um simulacro de uma criatura com 8 DV possui apenas 3 DV.

O simulacro não copia poderes mágicos, embora consiga emular poderes raciais e de classe, respeitando a limitação de níveis.

## 1 Som Ilusório

Ilusionista 1

**Alcance:** 9 metros +1/nível

**Duração:** especial

**Jogada de Proteção:** JPS nega

**S**Enquanto mantiver sua concentração, o conjurador cria uma ilusão sonora de qualquer barulho, fala ou som, já ouvida anteriormente por ele. O som ilusório pode se mover, aumentar ou diminuir de volume, e o conjurador pode controlá-lo enquanto concentrado. Uma JPS nega os efeitos.

## Sono

Arcana 1

**Alcance:** 72 metros

**Duração:** 4d4 turnos

**Jogada de Proteção:** nenhuma

Esta magia coloca inimigos em um sono encantado, sem direito a uma Jogada de Proteção. Ela afeta criaturas baseada em seus dados de vida, afetando 1d4+1 DV para cada 5 níveis do conjurador. As primeiras criaturas afetadas são

sempre as com menos dados de vida dentro do alcance da magia. Dados de vida remanescentes após a contagem são desperdiçados.

Criaturas adormecidas por esta magia permanecem dormindo até o final de sua duração, ou até serem acordadas. São atacadas como se estivessem indefesas e despertarão após levarem o dano.

## Teia

Arcana 2

**Alcance:** 3 metros

**Duração:** 48 turnos

**Jogada de Proteção:** nenhuma

Teias fibrosas e grudentas preenchem uma área de até 3 x 3 x 6 metros, tornando essa área extremamente difícil de ser atravessada. Será considerada enredada qualquer pessoa que entrar numa área preenchida por essa magia, além de não poder realizar nenhuma outra ação física que não seja tentar se desvencilhar da teia.

**Desvencilhar:** para se desvencilhar é necessário ser bem-sucedido em um teste de Força [D].

**Inflamável:** a teia é um material altamente inflamável, podendo queimar totalmente em duas rodadas. Criaturas presas na teia recebem 1d6 de dano por rodada.

## Telecinesia

Arcana 5

**Alcance:** 36 metros

**Duração:** 6 rodadas

**Jogada de Proteção:** JPS nega

O conjurador é capaz de erguer e mover objetos ou criaturas apenas com o poder da sua mente, enquanto concentrado. Se perder a concentração ou levar dano, a magia se dissipará imediatamente.

A quantidade de peso que pode ser movida (com movimento 6) é de até 10 kg por nível do conjurador. Este também é capaz de arremessar o que está sendo erguido, desde que tenha no máximo  $\frac{1}{4}$  do peso permitido, a até 15 metros de distância. O alvo desta magia pode realizar uma JPS para negar seus efeitos.

## Teleporte

Arcana 5

**Alcance:** 3 metros

**Duração:** instantânea

**Jogada de Proteção:** JPS nega

Esta magia transporta o conjurador e/ou outro personagem tocado, junto dos seus equipamentos, até um destino determinado pelo conjurador e sem limite de distância, desde que no mesmo plano de existência. Teleporte possui uma chance de ser bem-sucedido e o conhecimento do conjurador sobre o local influencia fortemente o resultado, mas pode produzir resultados catastróficos:

- ◆ **Conhecimento Exato:** o conjurador já esteve no local, conhece detalhadamente ou fez previamente um estudo minucioso do destino. Chance de 1-5 em 1d6.
- ◆ **Conhecimento Médio:** o conjurador nunca esteve no local, mas sabe onde fica e como chegar lá, ou então estudou por mapas ou outra forma de visualização. Chance de 1-3 em 1d6.
- ◆ **Conhecimento Fraco:** o conjurador não sabe onde o destino fica e nem como chegar até lá, no máximo ouviu descrições sobre o lugar. Chance de 1-2 em 1d6.

Em caso de sucesso no teste, o teleporte ocorre no nível do solo, sem problemas e no local pretendido pelo conjurador.

**Falha no teste:** caso o teste não seja bem-sucedido, lance um dado para cada situação...

chance de **1-4 em 1d6** do destino estar errado até 1d6 + 4 km em qualquer direção;

chance de **1-2 em 1d6** do destino estar 1d10 x 3 m acima do nível do solo, podendo resultar em dano por queda;

chance de **1 em 1d6** do destino estar abaixo do nível do solo, resultando em morte imediata.

O alvo desta magia pode realizar uma JPS para negar seus efeitos.



## Tempestade Glacial

Arcana 4

**Alcance:** 72 metros

**Duração:** instantânea

**Jogada de Proteção:** JPD reduz

*Esta magia cria um vórtice cônico de gelo e neve com 6 metros de diâmetro, causando 1d6 de dano por frio a todas as criaturas dentro da tempestade. Adicionalmente, a tempestade expelle granizo em todas as direções, causando um dano adicional de 1d6 (devido os estilhaços de gelo expelidos) em quem estiver até 6 metros de distância do centro da tempestade. Uma JPD reduz o dano pela metade.*

## Terremoto

Divina 7

**Alcance:** 18 metros

**Duração:** instantânea

**Jogada de Proteção:** especial

*O conjurador sacode o solo, mais precisamente um raio de 15 metros + 1 metro/nível, fazendo-o tremer como se fosse um grande terremoto. Fissuras no solo são abertas, rios transbordam, encostas caem, montanhas deslizam, avalanches de neve são formadas, etc. Há uma chance de 1-5 em 1d6 de construções pequenas e frágeis serem reduzidas a escombros, e uma chance de 1-2 em 1d6 de construções resistentes terem o mesmo fim.*

T

*Criaturas na área de um terremoto precisam de sucesso numa JPD para se manterem de pé e se deslocarem a um terço de sua movimentação normal. Há ainda 1 chance em 1d6 de uma fenda na terra se abrir e engolir qualquer criatura na área de efeito.*

*Criaturas alvos de uma fenda podem realizar um JPD para se segurar em qualquer coisa, anulando assim a queda e a morte.*

## N Toque Sombrio

Arcana 1

**Alcance:** toque

**Duração:** instantânea

**Jogada de Proteção:** especial

*O conjurador bem-sucedido em um ataque de toque contra um alvo vivo faz com que este perca 1d4 pontos de vida. Adicionalmente, o alvo tem 1-3 chances em 1d6 de perder 1 ponto de Força caso não seja bem-sucedido em uma JPC.*

*Um alvo reduzido a zero pontos de Força morre imediatamente.*

## R Trancar

*ver Abrir, pág. 105*

## R Velocidade

*ver Lentidão, pág. 119*

## Ventriloquismo

Arcana 1

**Alcance:** 18 metros

**Duração:** 2 turnos

**Jogada de Proteção:** nenhuma

*Qualquer som produzido com a boca pelo conjurador, e em qualquer língua conhecida por ele, é transferido para outra pessoa ou objeto dentro do alcance da magia.*

## Visão

Arcana 7

**Alcance:** pessoal

**Duração:** instantânea

**Jogada de Proteção:** nenhuma

*Esta magia permite ao conjurador se concentrar em um local tranquilo e obter respostas de uma pergunta em forma de uma visão enviada por uma entidade superior.*

*A qualidade da revelação da visão está ligada à como a entidade se sentirá com a pergunta do conjurador. O Mestre deve lançar em segredo*

*1d6 e montar a visão de resposta de acordo com o resultado:*

- ◆ **1:** A entidade se sente ultrajada e revela uma visão falsa com informações falsas e desconexas.
- ◆ **2:** A entidade se sente desrespeitada com a frivolidade da questão e ignora o conjurador.
- ◆ **3-5:** A entidade se mostra indiferente, mas envia uma visão menor e interpretativa.
- ◆ **6:** A entidade se sente compelida a ajudar e envia uma visão reveladora.

## Visão da Verdade

*Arcana 6, Divina 5*

**Alcance:** pessoal

**Duração:** 1d4 turnos + 1/nível

**Jogada de Proteção:** nenhuma

*Esta magia permite ao conjurador ver dentro de um raio de 36 metros as coisas como elas realmente são. O conjurador fica imune a ilusões, escuridões mágicas ou normais; enxerga criaturas e objetos invisíveis como se fossem visíveis e também portas secretas ou camufladas; visualiza a forma verdadeira de criaturas modificadas ou transformadas.*

*Uma Visão da Verdade também pode ser usada para enxergar os alinhamentos reais das criaturas e objetos, além de dar uma noção aproximada do poder das criaturas dentro da área de efeito.*

## Voo

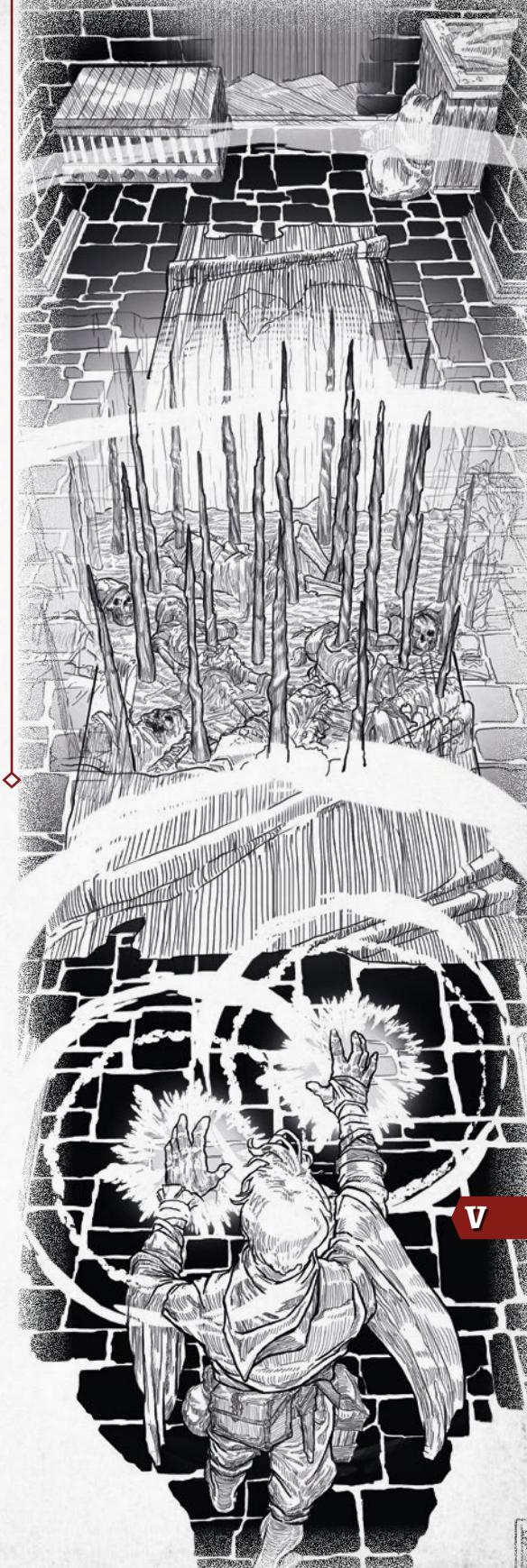
*Arcana 3*

**Alcance:** toque

**Duração:** 1d6 turnos + 1/nível

**Jogada de Proteção:** nenhuma

*Esta magia dá ao alvo tocado pelo conjurador o poder de voar com movimento 18 enquanto a magia durar. O movimento de voo é livre, podendo o alvo se mover em qualquer direção, subir ou descer, assim como levitar ou pairar.*





---

CAPÍTULO IX

---

# • MESTRANDO •

---

**E**ste capítulo é voltado para jogadores que desejam se tornar Mestre de aventuras de Old Dragon. Se nos capítulos anteriores tratamos de construir personagens e aprender as regras do jogo, daqui em diante trataremos de construir aventuras e campanhas para seus jogadores.

Isso não significa que os materiais deste capítulo sejam **EXCLUSIVOS** para Mestres.

No entanto, recomendamos que Jogadores fiquem distantes destas páginas, mesmo sabendo que os jogadores fariam um bom proveito para o jogo se entenderem as coisas

escritas aqui, ainda que não devam “decorar” este capítulo.

Em alguns aspectos este capítulo traz apenas pinceladas breves e resumos de temas a serem desenvolvidos em outros livros do sistema Old Dragon.

Falaremos um pouco da criação de masmorras, incluindo portas, salas e armadilhas, de como criar personagens do Mestre, de como evoluir personagens de jogadores e, claro, de tesouros!

Se você já é ou está tentando ser o Mestre do seu grupo, seja bem-vindo. Apostamos que a leitura deste capítulo facilitará, e muito, o seu trabalho!

# MESTRANDO OLD DRAGON

Na introdução deste livro explicamos para todos o que vem a ser o *tal do Old School*. A leitura daquela seção do livro é importante para você, como jogador, entender a ideologia por trás deste tipo de jogo.

Mas e para um Mestre, como funciona um jogo Old School?

## Old School é diferente

É diferente porque é retrato de uma época na qual o jogo era pensado de uma forma... diferente. Se você simplesmente jogar Old Dragon como se joga outros RPG mais modernos, a experiência pode não ser a ideal.

Você chegará à conclusão de que o sistema é falho, faltam regras e nada funciona da maneira que deveria funcionar ou ainda mais grave... faltam opções, mas acalme-se. Isso não é um defeito, é uma vantagem.

Esqueça tudo o que sabe sobre RPG modernos e liberte sua cabeça de conceitos já formados. Acredite, isso vai mudar a forma como você encara um jogo de RPG. Por mais errado que isso possa parecer.

Dê uma chance ao diferente. Trate isso como se você estivesse aprendendo algo novo.

Dispõe-se do preconceito. Sua vida como Mestre está prestes a mudar. Prometemos!

## Bom Senso como mantra

Ao longo deste livro, por diversas vezes, você esbarrou com a expressão “bom senso”, e isso não é à toa.

Durante boa parte do jogo, você será chamado para preencher lacunas no meio das regras.

Situações propositalmente não cobertas para que você, durante o seu jogo analisando o cenário e a história, preencha essas lacunas com base no seu bom senso.

Um jogador pode pedir para realizar uma ação e você, ao folhear este e os outros livros do sistema Old Dragon, simplesmente não encontra como proceder.

Eis a solução: decida com base no seu bom senso.

Se for possível, diga que funciona. Se não for possível, explique o porquê de não funcionar.

Não importa como você decida resolver o impasse.

Se seus jogadores entenderem como você decide com base no senso comum e na justiça tudo ficará bem.

Bom senso não é só regra. É mantra.

## O Jogador joga, não o Personagem...

Isso pode parecer óbvio, quem está jogando é o jogador, e o jogo se desenvolve ao redor de personagens que atuam como avatares dos jogadores dentro do mundo de jogo.

Nem sempre essa afirmação é tão simples de entender.

Personagens possuem limites e atribuições em forma de regras que jogadores não possuem.

Personagens (ao menos no Old Dragon) não conhecem nada do mundo moderno, personagens sabem (ou ao menos deveriam saber) como matar dragões com espadadas e como usar magias, mas os jogadores não.

No Old Dragon queremos que o jogador jogue por meio do personagem e não o contrário. A percepção, o raciocínio, as ideias, os blefes, as sacadas geniais são frutos da mente perspicaz de um jogador, e não de uma estatística na ficha de personagem.

Se seu jogador quer convencer o carcereiro de que é inocente, faça-o convencê-lo.

Peça que ele converse com o carcereiro. Que interprete, argumente, fale, peça, implore, que seja o seu personagem.

Não deixe nunca o personagem ser o jogador. Não deixe que as estatísticas do personagem sejam as únicas formas de decidir os acontecimentos de uma aventura.

Elas estão ali e são importantes, mas deixe o jogador jogar: isso é das mais importantes e sábias atitudes que você tomará.

### O que tiver de ser... será

Pedimos bom senso e dizemos: jogadores jogam, e agora explicamos. Seja imparcial.

Comumente uma mesa de RPG cai no perigo do *mestre vs jogadores*. Não caia nessa besteira.

Seu jogo como Mestre é contar uma história. Você é o diretor de uma história, deus de um mundo de jogo e um juiz imparcial.

Se tiver de chover, que chova. Se tiver de atacar, que ataque. Se tiver de correr, que corra. Se tiver de matar um personagem, que mate.

Não aja como um grande pai/mãe que precisa mimar a todo momento seus jogadores. Faça o que é preciso e nem sempre o que é pedido. Se agir com base naquele famoso bom senso, as chances de você ser compreendido serão muitas.

Há todo um mundo lá fora, construído para ser como o mundo lá fora.

Não foi construído para ser adequado a você, assim como o mundo de aventuras não foi feito para se adequar ao poder e as habilidades dos personagens.

Se um encontro é muito mais forte do que os personagens, *c'est la vie*, eles que entendam que nem todo dia é dia do caçador. Correr e salvar suas vidas é tão ou mais importante do que saber derrotar monstros. Se você não ganha XP ao fugir de um monstro, tão pouco ganha quando é morto por ele.

### Equilíbrio desbalanceado

Old Dragon não leva o equilíbrio como base fundamental das suas regras. As dificuldades não são ajustadas exatamente para aquele grupo de aventureiros. As coisas simplesmente

estão lá, podendo ser mais fácil ou difícil. Depende do poder do grupo.

Não existe a intenção ou a obrigação de que tudo esteja a contento dos personagens, e isso não é uma falha do sistema. Essa falta de ajuste existe porque o sistema QUER um desafio a mais para os jogadores.

Quando um corredor é cruzado, o jogador não pode ter a certeza de que encontrará desafios aos quais ele possa vencer.

Ao ter dúvida sobre isso, ele com certeza temerá pela vida do seu personagem e, com o medo, o envolvimento na história fica mais amplo e facilitado.

### Administrando e Sobrevivendo

Old Dragon é sobre administração. Tempo, alimentos, equipamentos, poções, itens mágicos, feitiços... enfim, muita coisa dentro de um jogo de Old Dragon faz parte do elemento *administração de recursos*.

Fazê-la bem-feita pode resultar em sucesso ou em falha. Assim como ocorre na nossa vida.

Ficar por semanas no meio de uma floresta sem comida, bebida e nenhum equipamento. Como sobreviver? A falta de certeza é um dos pilares do jogo Old School e algo estimulado pelo Old Dragon.

Cuidar dos recursos e cobrar as consequências de sua escassez ou de um planejamento malfeito é imensamente desejável. Cria uma camada extra de dificuldades. Um elemento a mais para tirar a certeza dos jogadores, criando ainda senso de urgência que, por sua vez, traz como consequência o temor, esse sentimento chave para gerar a imersão.

Tome apenas o cuidado para não transformar a administração em algo central nos seus jogos.

Você quer que eles tenham medo de ficar trancados no fundo de uma caverna sem nenhuma tocha, mas não quer que tudo vá por terra controlando quantos ovos sobraram após o desjejum do grupo. Mais uma vez repetimos o mantra... tenha bom senso!

## Sobrevivência vs Superpotência

Sendo direto, Old Dragon é sobre mim, sobre você, sobre caras como nós dois, transformando-se em heróis após uma carreira longa e repleta de percalços e dificuldades.

Aqui não tratamos sobre super-heróis que se transformam em deuses, porque a escala usada para parametrizar o jogo é a escala humana.

Isso fica bem evidente no início do jogo, quando os aventureiros, em começo de carreira, são gente comum, se metendo em lugares perigosos nos quais gente comum, normalmente, não deveria se meter.

Sobreviver no Old Dragon é quase como um pequeno milagre. É a massa que escapa dessa grande máquina de viúvas(os) chamada Jogo Old School em níveis baixos.

NOTA DE DESIGN #13

### DICAS PARA MESTRES DE PRIMEIRA VIAGEM



Não vamos conseguir te ensinar a mestrar apenas por este livro. Esta é uma verdade dura! Mestrar é um processo que leva tempo para se desenvolver e é ao mesmo tempo desafiador e prazeroso.

Nossa principal dica é que informação vale mais que ouro!

Leia! A internet é sua aliada. Procure sites, blogs, participe dos grupos oficiais do Old Dragon nas redes sociais. Assista *lives* e *streamings* com outros jogadores mestrando.

Minha geração conseguiu sobreviver à escuridão de informação e chegamos até aqui. Aproveite que hoje a informação está ao alcance de todos. É acessível, barata e multimídia. Faça disso uma vantagem.



Old Dragon é a felicidade após as dificuldades. É o passar raspando, o tirar fino, o quase morrer e mesmo assim conseguir o que queria. É a dificuldade e o sucesso. A glória após o sufoco. A vitória no último minuto da prorrogação.

Com todo sangue, suor e lágrimas que isso possa representar, Old Dragon é sobre sobrevivência e não sobre superpotência.

### Checklist de Competências

Expandimos as dicas e explicações (respeitando o jeitinho Old School de mostrá-las) apresentando um checklist de outros pontos também importantes para mestres:

**☒ CONTADOR DE HISTÓRIAS:** você como Mestre está contando uma história. Seja o diretor desta peça. Os jogadores são seus atores. Seus escritos são um roteiro aberto e não linear, podendo ser alterado ao bel prazer dos jogadores. Tenha isso sempre em mente. Uma história precisa ser contada e isso precisa ser divertido para os jogadores e para você.

**☒ ORGANIZAÇÃO:** conheci ótimos Mestres totalmente desorganizados e que, mesmo na mais completa ausência de ordem, conseguiam desempenhar seus papéis maravilhosamente bem. Isso pode acontecer com você, óbvio, mas tenho certeza de que, para quem está começando, ser organizado com suas anotações, mapas, fichas, monstros etc. fará seu trabalho fluir melhor.

**☒ PERSPICÁCIA:** esteja preparado para mudar tudo na última hora. Mesmo tendo um roteiro preestabelecido, as escolhas dos seus jogadores podem mudar tudo em questão de minutos. Ao escrever suas aventuras, pense e antevêja que seus jogadores podem nunca abrir aquela porta. Nunca procurar naquela gaveta ou simplesmente teimar em não fazer o óbvio. Esteja atento!

**☒ MÉTODO:** falamos muito disso nas linhas acima, mas não custa destacar. Em alguns momentos, este livro te deixará sozinho. Não se desespere. Crie um método para sair de enrascadas e preencher as lacunas das regras com saídas mecânicas claras e objetivas. Esteja preparado e procure ser justo. Uma ótima dica é: *vou jogar este 1d6. Se tirar até x vocês conseguem.*



▣ **ARROJO:** existe chance de dar errado?

Isso é divertido. Existe chance de piorar? Isso é divertido. Existe chance de matar? Cuidado! Mas isso também é divertido. Pense na diversão e não se esqueça de como a aleatoriedade pode ser arriscada. Merda acontece! Nunca abuse da sorte.

▣ **ARBITRAGEM:** constantemente algum jogador precisará da sua arbitragem para resolver um tema qualquer. Cabe a você dar uma resposta sobre essas dúvidas. Seja imparcial, seja claro, tenha bom senso (sigo o mantra!), seja justo e lembre-se de que Old Dragon não é uma competição entre você e seus jogadores.

▣ **OLHOS, OUVIDOS E NARIZ:** você é o responsável por informar e passar aos jogadores tudo o que eles estão vendo, ouvindo e sentindo. Descreva sensações, seja detalhista, mas sem exageros. Lembre-se: tudo o que eles sabem (ou acreditam saber) é o que foi passado a eles por você.

▣ **ADJETIVOS SIM, NÚMEROS NÃO:** nunca descreva estatísticas de jogo. Use adjetivos. Não é um Orc com Força 18, e sim um Orc mais musculoso. Não é uma espada +3, e sim uma espada claramente mais poderosa. Adjetivos são palavras poderosas, use-os.

▣ **OBSCUREÇA OS FATOS:** não dê o peixe de mão beijada. Faça-os sofrer e clamar por mais informações. Não passe o nome dos monstros; descreva como são os bichões que agora atacam os personagens. Não reduza um item mágico a uma palavra; diga como se parece, como pesa, qual a sensação ao toque. Passe aos jogadores o que você quer que eles saibam, mesmo que nem sempre isso signifique 100% da verdade.

▣ **METAJOGO:** o que jogadores sabem, nem sempre os personagens sabem. Cuide para que estas informações off game não atrapalhem o andamento do jogo. Se um jogador sabe que um guarda é corrupto, o seu personagem não deve tratá-lo de modo diferente até que o seu próprio personagem descubra. O metajogo tem poder de atrapalhar muito uma história. Cuide disso de perto.

▣ **EQUILIBRE O DESAFIO:** procure equilibrar o querer e o conseguir. Limitar muito o acesso a dinheiro, itens mágicos, magias etc. pode ser tão chato quanto o excesso. Deve haver equilíbrio entre o que se deseja e o que se consegue. Nem pra mais e nem pra menos.

**☒ ANTÍDOTO DE PODER:** não há problema em se corrigir a dose de uma medida previamente adotada. Deu muito tesouro? Talvez salteadores roubem o excesso ou um cobrador de impostos apareça. Um item mágico desequilibrou seu jogo? Faça o item perder o poder por alguma causa desconhecida. Pra tudo nesta vida, e no seu jogo, há um jeito.

### Temas Prontos para Aventuras

Existe espaço para todo o tipo de aventura de fantasia medieval em Old Dragon e, como Mestre, um dos seus primeiros passos é determinar o gancho, o tema e o tipo de aventura desejada para seus jogadores.

Elencamos alguns dos mais comuns e simples para quem está começando:

**Combater a tirania** é a mais básica das aventuras. Combater um mal maior, um nobre injusto, um dragão que aterroriza as trilhas de comércio do norte, ou uma vila assombrada por zumbis. Buscar derrotar esse mal maior é simples, mas funciona.

**Exploração de lugares** antigos, perdidos ou esquecidos é o tema central das aventuras para Old Dragon. Masmorras recém-descobertas, cavernas com fama de atrair aventureiros em busca de tesouros, ou um castelo há muito abandonado, mas repleto de má fama. Explorar é a maior parte do DNA de um aventureiro.

**Resolver problemas** faz parte da rotina de muitos aventureiros. Mandar uma criatura de outro plano de volta ao seu plano original, mesmo que ela insista em viver entre nós; encontrar a cura de uma doença; escoltar uma caravana para um lugar distante... são tantos problemas para serem resolvidos e tão poucos capazes de ajudar...

**Fugir e consertar** alguma situação a qual coloque os personagens em risco. Livrar-se de um crime falsamente imputado a eles enquanto fogem de um nobre local; ou simplesmente fugir de uma masmorra qualquer; ou ainda caçar algum item perdido para se livrar de uma dívida.

**Acumular** dinheiro, poder, glória, fama, enfim, aventurar-se por um motivo mais mundano. Pode ser egoísta, mas não há nada de errado em trabalhar pelo aquilo que se deseja acumular.

**Proteger indefesos** é outro tema bastante comum. Uma princesa ou príncipe necessita ser resgatado, uma testemunha deve ser protegida para um crime ser resolvido, um sacerdote precisa ser mantido em segurança antes que os cultistas o sacrificiem em homenagem ao seu deus macabro.

**Guerra!** Sim, guerra! Reinos estão a um passo de se agredirem. Exércitos estão sendo preparados, provisões acumuladas, máquinas de guerra construídas e espiões enviados para detrás das linhas inimigas. Com tanto caos e coisas acontecendo ao mesmo tempo, guerras são ótimos cenários para aventuras.

**Colonizar** regiões remotas a mando de algum nobre ou simplesmente para estabelecer seu povo. Andar pelo desconhecido, enfrentar perigos nunca antes vistos, mapear regiões jamais exploradas. Muitas aventuras podem ser criadas com o simples intuito de explorar regiões desconhecidas.

## MESTRANDO EM MASMORRAS

A coisa mais importante para determinar antes de começar a desenvolver sua própria masmorra é escolher o motivo da exploração. Por que aventureiros entrariam nesses túneis? O que eles escondem? Quem os habita? Existem tesouros perdidos ali? Saber as respostas destas perguntas facilitará a resposta das perguntas que surgirão.

### Gerando Masmorras

Criar uma masmorra é um processo divertido, mas pode ser maçante, complicado e até demorado. Para ajudar, o Old Dragon apresenta o método da **Super Tabela** para criações aleatórias de masmorras.

Basicamente, uma Super Tabela é uma grande tabela e é preciso lançar 2d6 em cada uma das suas colunas. Como as probabilidades de 2d6 não são lineares, os resultados mais especiais estão mais próximos dos números 2 e 12, garantindo que os resultados mais comuns sejam de fato mais comuns, mas sempre mantendo grande a chance de masmorras únicas serem criadas.

No final do processo indicado pela tabela 9-1, você terá uma masmorra gerada aleatoriamente, totalmente coerente e, com um pouco de imaginação, uma aventura quase pronta para ser jogada sem nenhum esforço.

**Escolhendo Resultados:** você pode abrir mão da parte divertida de lançar os dados para cada coluna e simplesmente escolher os resultados preferidos por você.

## GERANDO MASMORRAS

TABELA 9.1

2D6	COLUNA 1 TIPOS DE MASMORRA	COLUNA 2 CONSTRUÍDO(A)/HABITADO(A) POR	COLUNA 3 QUE ESTÃO
2-3	Construção Perdida	Desconhecido	Amaldiçoados
4-5	Labirinto Artificial	Cultistas	Extintos
6-7	Cavernas Naturais	Civilização	Ancestrais
8-9	Covil Desabitado	Anões	Desaparecidos
10-11	Fortaleza Abandonada	Magos	Perdidos
12	Mina Desativada	Gigantes	Em outro local

2D6	COLUNA 4 OBJETIVO DA CONSTRUÇÃO	COLUNA 5 UM/UMA	COLUNA 6 QUE ESTÁ
2-3	Defender	artefato	sendo procurado
4-5	Esconder	livro	destruído
6-7	Proteger	espada	desaparecido
8-9	Guardar	gema	roubado
10-11	Vigiar	elmo	intacto
12	Isolar	tesouro	soterrado

<b>2D6</b>	<b>COLUNA 7 LOCALIZAÇÃO</b>	<b>COLUNA 8 ENTRADA DA MASMORRA</b>	<b>COLUNA 9 SALAS/CÂMARAS</b>
2-3	Deserto Escaldante	Atrás de uma Cachoeira	Grande – 3d6+4
4-5	Sob uma Cidade	Túnel Secreto	Média – 2d6+4
6-7	Montanha Gelada	Pequena Gruta	Pequena – 1d6+4
8-9	Floresta Selvagem	Fissura numa Rocha	Pequena – 1d6+6
<b>10-11</b>	Pântano Fétido	Covil de um Monstro	Média – 2d6+6
<b>12</b>	Ilha Isolada	Boca de um Vulcão	Grande – 3d6+6
<b>2D6</b>	<b>COLUNA 10 OCUPANTE1</b>	<b>COLUNA 11 OCUPANTE2</b>	<b>COLUNA 12 LIDERADOS POR UM/UMA</b>
2-3	Trolls	Kobolds	Hobgoblin
4-5	Orcs	Limo Cinzento	Cubo Gelatinoso
6-7	Esqueletos	Zumbis	Cultista
8-9	Goblins	Ratos Gigantes	Sombra
<b>10-11</b>	Bugbears	Fungos Pigmeu	Necromante
<b>12</b>	Ogros	Homens Lagartos	Dragão
<b>2D6</b>	<b>COLUNA 13 RUMOR1—QUEM</b>	<b>COLUNA 14 RUMOR2—QUE</b>	<b>COLUNA 15 RUMOR3—ONDE</b>
2-3	Um/uma [coluna 11] decapitada/o	foi visto próximo a	festival religioso do outono
4-5	Um camponês bêbado	foi capturado na/no	vila no ano passado durante o eclipse
6-7	Um/uma [coluna 10]	deixou rastros na/no	fazenda quando uma ovelha sumiu
8-9	Um estrangeiro muito rico	procurou o sacerdote na/no	aldeia vizinha próxima
<b>10-11</b>	Um místico cego	foi morto por um lobisomem na/no	caravana de comércio da primavera
<b>12</b>	[coluna 12]	amaldiçoou a/o	nevasca do inverno há 3 anos

Após lançar para cada uma das colunas, você terá resultados que juntos darão respostas aos principais temas envolvidos na criação de uma masmorra. Para simplificar, vamos supor que os resultados, em ordem, de uma geração completamente aleatória foram:

- ◆ **1<sup>a</sup> Coluna:** [7] Cavernas Naturais
- ◆ **2<sup>a</sup> Coluna:** [9] Anões
- ◆ **3<sup>a</sup> Coluna:** [12] Em outro local
- ◆ **4<sup>a</sup> Coluna:** [4] Esconder
- ◆ **5<sup>a</sup> Coluna:** [5] Livro
- ◆ **6<sup>a</sup> Coluna:** [6] Desaparecido
- ◆ **7<sup>a</sup> Coluna:** [7] Montanha Gelada
- ◆ **8<sup>a</sup> Coluna:** [6] Pequena Gruta
- ◆ **9<sup>a</sup> Coluna:** [9] Pequena 1d6+6 (9 salas)
- ◆ **10<sup>a</sup> Coluna:** [10] Bugbears
- ◆ **11<sup>a</sup> Coluna:** [2] Kobolds
- ◆ **12<sup>a</sup> Coluna:** [11] Necromante
- ◆ **13<sup>a</sup> Coluna:** [12] [coluna 12] [10] = Necromante
- ◆ **14<sup>a</sup> Coluna:** [8] Procurou o sacerdote na/no
- ◆ **15<sup>a</sup> Coluna:** [10] Caravana de Comércio da Primavera

Organizando estes itens, temos uma aventura pronta com uma masmorra de pano de fundo:

**Exemplo:** estas *cavernas naturais* foram ocupadas por *anões* que migraram de lá há séculos e hoje habitam *em outro local*. Originalmente ocupadas para *esconder* um *livro* que, segundo as lendas, hoje está *desaparecido*. As cavernas ficam localizadas sob uma *montanha gelada*. A entrada é por meio de uma *pequena gruta*.

Apesar de pequena, possui *nove* salas e câmaras, hoje habitadas por *bugbears* e *kobolds* liderados por um *Necromante*, um poderoso Mago que invadiu o local fazendo os anões fugirem dali.

Inclusive, dizem à boca pequena na taverna que o *Necromante procurou o sacerdote* durante a chegada da *Caravana de Comércio da Primavera*, mas o porquê... ninguém sabe ao certo.

## Povoando Masmorras

Todos os monstros usados na tabela 9-1 foram escolhidos do pequeno bestário que acompanha este livro no Apêndice 2, mas sinta-se à vontade para substituí-los.

O LB3 inclusive traz uma variedade grande de monstros e tabelas de encontro para masmorras separadas por nível, podendo ser um bom ponto de partida para incrementar os habitantes da sua masmorra.

## Criando Mapas

A Coluna 9 da tabela 9-1 indica uma boa base de salas e câmaras, podendo ser usada por você na hora de criar seus próprios mapas.

No nosso exemplo, a masmorra possui 9 salas. Em uma folha de papel, criamos então estas 9 salas de maneira aleatória e as interligamos com túneis ou corredores.

Uma boa forma de fazer isso é lançar 9 dados diferentes sobre a folha de papel e circular os 9 dados. Estas são as suas 9 salas, e agora é só criar os corredores entre elas.

**Salas Principais:** com seu desenho pronto, destaque as salas principais. Duas são bem fundamentais, a entrada e a sala principal, sendo esta última o possível local de encontro entre os personagens e o líder sorteado na coluna 12.

**Corredores:** escolha sabiamente como interligar as salas com corredores e túneis. Evite colocar um caminho curto da entrada até a sala principal, e separe alguns corredores para atividades especiais como encontros e armadilhas.

**Numerando as Salas:** numere todas as salas (no nosso exemplo de 1 a 9) para poder descrevê-las em detalhes usando os resultados da tabela 9-2. Numere também os corredores com atividades especiais para identificá-los rapidamente.

Para facilitar o entendimento das tabelas a seguir, simulamos um sorteio das salas da nossa Masmorra na página 147.

## SALAS E CÂMARAS DE MASMORRAS

TABELA 9.2

<b>2D6</b>	<b>COLUNA 1 TIPO DE SALA</b>	<b>COLUNA 2 CORRENTES DE AR</b>	<b>COLUNA 3 ODORES SENTIDOS</b>
2-3	Sala Especial ( <i>coluna 8</i> )	corrente de ar quente	cheiro de carne podre
4-5	Armadilha ( <i>coluna 11</i> )	leve brisa quente	cheiro de umidade e mofo
6-7	Sala Comum ( <i>coluna 7</i> )	sem corrente de ar	sem cheiro especial
8-9	Monstro ( <i>coluna 10</i> )	leve brisa fria	cheiro de terra
10-11	Sala Comum ( <i>coluna 7</i> )	corrente de ar fria	cheiro de fumaça
12	Sala Armadilha Especial ( <i>coluna 12</i> )	vento forte e gelado	cheiro de fezes e urina
<b>2D6</b>	<b>COLUNA 4 BARULHOS OUVIDOS</b>	<b>COLUNA 5 ITENS ENCONTRADOS</b>	<b>COLUNA 6 ITENS ENCONTRADOS ESPECIAL</b>
2-3	arranhado metálico	completamente vazia	carcaças de monstros
4-5	gotejar ritmado	poeira, sujeira e teias	papéis velhos e rasgados
6-7	nenhum som especial	móveis velhos	ossadas empilhadas
8-9	vento soprando	itens encontrados especial...	restos de tecidos sujos
10-11	passos ao longe	restos de comida e lixo	caixas, sacos e baús vazios
12	sussurros e gemidos	roupas sujas e fétidas	caixas, sacos e baús cheios
<b>2D6</b>	<b>COLUNA 7 SALA COMUM</b>	<b>COLUNA 8 ...ESPECIAL</b>	<b>COLUNA 9 ...ESPECIAL 2</b>
2-3	dormitório	sala de treinamento	câmara de tortura
4-5	depósito geral	refeitório	câmara de rituais
6-7	especial...	completamente vazia	laboratório mágico
8-9	completamente vazia	especial 2...	biblioteca
10-11	despensa de comida	altar religioso	cripta
12	cela de prisão	civil abandonado	arsenal

## SALAS E CÂMARAS DE MASMORRAS (CONTINUAÇÃO)

TABELA 9.2

<b>2D6</b>	<b>COLUNA 10 MONSTROS</b>	<b>COLUNA 11 ARMADILHA</b>	<b>COLUNA 12 ARMADILHA ESPECIAL</b>
<b>2-3</b>	Novo Monstro + Ocupante I	Guilhotina Oculta	Poço de Água
<b>4-5</b>	Ocupante I + Ocupante II	Fosso	Desmoronamento
<b>6-7</b>	Ocupante I	Dardos Envenenados	Teto Retrátil
<b>8-9</b>	Ocupante II	Armadilha Especial...	Porta Secreta
<b>10-11</b>	Novo Monstro	Bloco que Cai	Alarme
<b>12</b>	Novo Monstro + Ocupante II	Spray Ácido	Portal Dimensional
<b>2D6*</b>	<b>COLUNA 13 TESOURO*</b>	<b>COLUNA 14 TESOURO ESPECIAL*</b>	<b>COLUNA 15 ITEM MÁGICO*</b>
<b>2-3</b>	Nenhum Tesouro	Jogue Novamente + Item Mágico	1 Qualquer
<b>4-5</b>	Nenhum Tesouro	$1d6 \times 100$ PP + $1d6 \times 10$ PO + $1d4$ Gemas	1 Qualquer não Arma
<b>6-7</b>	$1d6 \times 100$ PP + $1d6 \times 10$ PO	$1d10 \times 100$ PP + $1d6 \times 100$ PO + $1d4$ Gemas	1 Poção
<b>8-9</b>	$1d6 \times 10$ PO + $1d4$ Gemas	$1d6 \times 1.000$ PP + $1d6 \times 200$ PO + $1d6$ Gemas + $1d4$ Objetos de Valor	1 Pergaminho
<b>10-11</b>	Tesouro Especial...	$1d6 \times 1.000$ PP + $1d6 \times 200$ PO + $1d6$ Gemas + Item Mágico	1 Arma
<b>12-14</b>	Item Mágico	Jogue Novamente + Item Mágico	2 Qualquer

OBS: jogue 2d6 na Coluna 1 para determinar o tipo da sala e depois jogue nas colunas 2 a 6 para sua descrição.  
Jogue nas colunas 7 a 12 de acordo com o tipo de sala e, por fim, nas colunas 13 a 15 para determinar seus tesouros.

\* Para determinar seus tesouros, some +1 para salas de armadilhas e +2 para salas de monstros.

... resultados terminados em... devem ser completados com o resultado de outra coluna.



## Sala Aleatória

- ◆ **1<sup>a</sup> Coluna:** [4] armadilha
- ◆ **2<sup>a</sup> Coluna:** [8] leve brisa fria
- ◆ **3<sup>a</sup> Coluna:** [8] cheiro de terra
- ◆ **4<sup>a</sup> Coluna:** [6] nenhum som especial
- ◆ **5<sup>a</sup> Coluna:** [8] itens encontrados especial
- ◆ **6<sup>a</sup> Coluna:** [9] restos de tecidos sujos
- ◆ **7<sup>a</sup> Coluna:** [-] -
- ◆ **8<sup>a</sup> Coluna:** [-] -
- ◆ **9<sup>a</sup> Coluna:** [-] -
- ◆ **10<sup>a</sup> Coluna:** [-] -
- ◆ **11<sup>a</sup> Coluna:** [9] Armadilha Especial...
- ◆ **12<sup>a</sup> Coluna:** [7] Teto Retrátil
- ◆ **13<sup>a</sup> Coluna:** [5+1=6] 1d6 x 100 PP + 1d6 x 10 PO
- ◆ **14<sup>a</sup> Coluna:** [-] -
- ◆ **15<sup>a</sup> Coluna:** [-] -

**Exemplo:** começamos determinando o tipo de sala na coluna 1 e... Damos de cara com uma **sala de armadilha!**

Sentimos uma leve **brisa fria** e **cheiro de terra**, mas não há **nenhum som** digno de nota. A única coisa a ser encontrada aqui (além da armadilha, é claro) são uns **restos de tecidos sujos** num canto da sala. Talvez venha daí o cheiro de terra molhada.

Não é preciso rolar nas colunas 7 a 10, pois elas tratam de salas de monstros e salas comuns, o que não é o nosso caso.

Na coluna 11 começam os desdobramentos das salas de armadilha e, logo de cara, temos um resultado **especial**, obrigando-nos a jogar também na coluna 12, que por sua vez nos deu o resultado **teto retrátil**.

Talvez fuçar aqueles trapos velhos não seja uma boa ideia, ou talvez eles escondam o mecanismo que vai parar o teto retrátil, vai saber...

Por fim, a sala possui algum tesouro escondido. Talvez vocês encontrem 200 PP e 30 PO numa laje solta do piso ou atrás de um tijolo falso da parede.

## Coluna 10: Monstros

A coluna de monstros traz alguns resultados chamados Ocupante I e II. Esses ocupantes são os determinados pelas colunas 10 e 11 da tabela 9-1, usada para criar a masmorra.

Quando um novo monstro for pedido, escolha um de acordo com o nível e poder de sua aventura.

## Coluna 11-12: Armadilhas

Uma breve explicação sobre as armadilhas da tabela 9-2.

- ◆ **Alarme** dispara sinetas escondidas e amarradas com cordões por toda a extensão da sala, alertando a todos num raio de 50 metros e impedindo que todos nesta área sejam surpreendidos pelos personagens.
- ◆ **Bloco que Cai** do teto da masmorra. Causa 1d10 de dano aos atingidos.
- ◆ **Dardos Envenenados** 1d6 dardos são expelidos por buracos nas paredes e causam 1d4 pontos de dano cada. Você determina o efeito do veneno.
- ◆ **Desmoronamento** de pedras soltas causou a interrupção do caminho atual. Ou os jogadores decidem remover todas as pedras do caminho (levando 3d6+10 turnos) ou simplesmente dão meia volta e tentam outro caminho para explorar.
- ◆ **Fosso** é um buraco no chão que se abre revelando a armadilha, formada por estacas afiadas causando 2d6 de dano a todos que caírem dentro do fosso. Há 1-2 chances em 1d6 de não haver estacas, e sim uma passagem levando quem caiu a um nível inferior da masmorra.
- ◆ **Guilhotina Oculta** corta com uma rápida lâmina escondida. Causa 1d8 pontos de dano.
- ◆ **Poço de Água** suspeita no centro da sala, jorrando inexplicavelmente. Pode ser desde uma fonte inofensiva de água potável a até mesmo água profana, benta ou envenenada.
- ◆ **Porta Secreta** escondida em algum ponto da sala. Só revele este resultado caso algum

personagem descubra a existência da porta. Caso contrário, aja como se a sala estivesse vazia.

- ◆ **Portal Dimensional** pode levar os personagens para outras salas aleatórias da mesma masmorra, acabando de vez com os planos de mapear corretamente o ambiente.
- ◆ **Spray Ácido** atinge todos até 6 m da armadilha. Causa 1d4 de dano ácido aos atingidos.
- ◆ **Teto Retrátil** faz o teto da sala descer até esmagar todos dentro da mesma. Um Desarmar Armadilhas precisa ser realizado por um Ladrão ou todos morrerão em até 1d8 turnos.

## Coluna 13-15: Tesouros

Alguns itens das colunas de tesouros (Colunas 13 e 14) podem ser determinados pelas tabelas de tesouro deste mesmo capítulo (ver adiante).

Objetos de Valor, Gemas e Itens Mágicos (Coluna 15) possuem tabelas próprias para seus valores serem determinados de forma rápida e também aleatória.

**Equilibrando Tesouros:** se você precisar conceder tesouros de acordo com o nível dos personagens, a solução é adotar um padrão de equivalência como a apresentada na tabela 9-3.

Com isso, os tesouros ficarão relativamente proporcionais aos níveis dos personagens, evitando assim o excesso de riqueza e, consequentemente, de experiência recebidos pelos personagens.

## EVOLUINDO PERSONAGENS

Um personagem de Old Dragon começa sua carreira ainda inexperiente e, com o passar das aventuras, vai acumulando conhecimento e evoluindo as habilidades profissionais de sua classe.

# TESOUROS ALEATÓRIOS DE MASMORRAS

TABELA 9.3

NÍVEL	PEÇAS DE OURO (PO)	PEÇAS DE PRATA (PP)	GEMAS	OBJETOS DE VALOR	ITENS MÁGICOS
1º	1-3 em 1d6 1d6 x 10	1d6 x 100	1 em 1d6 1d3	1 em 1d6 1	—
2º-3º	1-3 em 1d6 1d6 x 10	2d6 x 100	1 em 1d6 1d4	1 em 1d6 1d2	—
4º-5º	1d6 x 200	1d6 x 1.000	1 em 1d6 1d6	1 em 1d6 1d4	1 em 1d6 1 item mágico
6º-7º	1d6 x 500	1d6 x 2.000	1-2 em 1d6 1d6	1 em 1d6 1d6	1 em 1d6 1 item mágico
8º-9º	1d6 x 1.000	1d6 x 3.000	1-2 em 1d6 1d10	1-2 em 1d6 1d10	1 em 1d6 1 item mágico
10º ou mais	1d6 x 2.000	1d6 x 5.000	1-3 em 1d6 1d12	1-2 em 1d6 1d12	1 em 1d6 1 item mágico

Essa evolução se dá com o acúmulo de pontos de experiência, ou simplesmente, XP. Estes pontos de experiência são recebidos de três formas: por monstros derrotados, por tesouros adquiridos em aventuras, e como bônus por ideias inteligentes.

## Tesouros

Tesouros amealhados concedem 1 Ponto de Experiência (XP) a cada peça de ouro em tesouro conquistada em aventuras que seja levada em segurança de volta à civilização.

Outras formas de obter ouro (como venda de itens, bolsos furtados, impostos recebidos ou qualquer outra forma de ganhar dinheiro que não seja de um tesouro obtido em aventura) não concedem XP.

**Exemplo:** ao derrotarem monstros dentro de uma masmorra, os personagens recolheram 15 PO, 100 PP (equivalente a 10 PO) e uma gema no valor de 240 PO, totalizando 265 XP (240 + 15 + 10) pelo tesouro conquistado nesta aventura.

As 15 PP furtadas pelo Ladrão do bolso de um transeunte dentro da taverna e os 3 PO ganhos pelo anão na famigerada aposta de quem bebe mais, não entram na conta e não concedem pontos de experiência.

## Monstros

Derrotados (mortos, aprisionados, afugentados, rendidos, etc.) concedem XP de acordo com o nível de poder do monstro.

Monstros mais poderosos e desafiadores concedem mais XP. Monstros menos poderosos concedem menos XP.

O cálculo de XP concedido por monstros é dado pela tabela 9-4 e leva em consideração os Dados de Vida dos monstros e a quantidade de habilidades especiais que a criatura possui.

**Exemplo:** na mesma aventura, um monstro com 2 dados de vida (35 XP) e 2 habilidades especiais (15 XP + 15 XP) foi derrotado, portanto os aventureiros recebem, em adicional ao XP por tesouros, outros 65 XP para distribuir.

## EXPERIÊNCIA POR DADO DE VIDA

TABELA 9.4

DV	EXPERIÊNCIA BASE	ADICIONAL POR HABILIDADE ESPECIAL
menos de 1	5	5
1	15	10
2	35	15
3	75	20
4	125	25
5	175	30
6	270	35
7	420	40
8	650	45
9	925	50
10 ou mais	1250 + 350 por DV adicional	75

**Mais de 10 DV:** monstros com mais de dez dados de vida devem somar um bônus de 350 XP por dado de vida adicional. Um monstro com 12 DV concede em caso de derrota 1950 XP ( $1250 + 350 + 350$ ).

Se esse monstro tiver 3 habilidades especiais, soma-se 3 vezes o bônus de 75 XP, totalizando 2175 XP ( $1950 + 75 + 75 + 75$ ).

**Personagens do Mestre:** inimigos que não sejam monstros concedem XP como se fossem monstros usando seus dados de vida como níveis.

Se este personagem do mestre tiver capacidade de lançar magias, divinas ou arcana, considere-as como uma habilidade especial. Assim, um Mago de 5º nível concede 205 XP, e um Ladrão de 5º nível 175 XP.

### Ideias

Uma boa dica é premiar os seus jogadores quando tiverem boas ideias e apresentarem soluções criativas, isso com certeza irá estimular-lós. Conceda um bônus de 100 XP por nível do personagem quando este solucionar um problema de forma esperta e inteligente.

**Exemplo:** o grupo está prestes a ser dizimado, mas um Mago de 3º nível descobre uma forma criativa de livrar todos da armadilha, uma ideia que nem o Mestre tinha pensado! O Mestre deve conceder um bônus de 300 XP ao Mago no final da aventura como forma de premiar a boa ideia.

**Aviso:** apenas atente-se para não abusar desta forma de premiação. Jogadores podem ficar viciados em lançar ideias ao vento esperando capturar sua atenção e ganhar alguma experiência extra.

Controle o ritmo de premiação e conceda estes XP extras apenas quando a ideia realmente lhe impressionar. Tente premiar apenas as ideias que resolvam de forma diferente algo já previsto por você na criação da aventura.

## Distribuindo XP

Todo o XP adquirido na sessão de jogo deve ser dividido igualmente entre todos os personagens aventureiros participantes da aventura.

**Personagens mortos** devem ser considerados para a divisão da experiência, mas não recebem sua parte da divisão.

**Exemplo:** ao acumular 30 PO em tesouros e ao derrotar um monstro com 3 dados de vida (75 XP) e dois monstros com 2 dados de vida (35 XP cada), o grupo terá um total de 175 XP para distribuir entre os 4 aventureiros, concedendo 43 XP para cada personagem.

Três dos quatro aventureiros sobreviveram à aventura e anotam os 43 XP nas suas fichas junto do XP que já tinham antes. O Ladrão, derrotado no meio do caminho, também faz parte da divisão do XP, mas não anota o valor na sua ficha, mesmo ao ser revivido pelos seus companheiros.

**Aprendizes** se aventurando com os heróis também participam da divisão dos pontos de experiência. O grupo inteiro de Aprendizes deve ser considerado como um personagem adicional na hora da divisão.

Mesmo que não recebam o XP, são um custo adicional aos personagens que os contrataram. Uma forma mecânica de tratar a passagem de conhecimento de um mestre para um aprendiz.

**Exemplo:** se os 4 aventureiros do exemplo anterior estiverem na companhia de 3 ajudantes, os 175 XP devem ser divididos como se fossem 5 personagens (3 heróis vivos + 1 herói morto + 1 grupo de ajudantes).

Neste exemplo, cada personagem receberia 35 XP, e o grupo de ajudantes não recebe nenhum ponto de experiência (mas participa da divisão assim como o personagem morto), pois só evoluirão ao 1º nível quando o Mestre assim desejar.

## NOTA DE DESIGN #14 ACELERANDO A EVOLUÇÃO DE PERSONAGENS



Alguns Mestres possuem visões diferentes sobre o ritmo de evolução de personagens, achando o sistema de XP e evolução muito rígido. Assim, escolhem seus próprios métodos.

Não há problema em acelerar ou atrasar o ritmo de novos níveis alcançados pelos seus personagens, desde que você esteja preparado. Não se esqueça de que manter o interesse dos jogadores nas suas aventuras depende bastante do desafio.

Se suas aventuras são fáceis demais, o interesse dos seus jogadores pode não se manter, ou você pode se frustrar. Cuide para isso não acontecer.



## Adquirindo Níveis

Quando um personagem atingir a quantidade de XP suficiente para alcançar um novo nível, sua ficha de personagem deve ser atualizada:

**Dados de Vida** indicados pela classe devem ser lançados e somados aos pontos de vida totais (e atuais) do personagem modificados pela Constituição.

**Base de Ataque** pode ser aumentada conforme o indicado pela classe do personagem. Nem todas as classes evoluem a BA em todos os níveis.

**Jogada de Proteção** deve ser atualizada caso o novo nível indique uma evolução segundo a classe do personagem. Nem todas as classes evoluem a JP em todos os níveis.

**Habilidades** podem ser recebidas por algumas classes ao atingirem determinados níveis. Habilidades especiais como a capacidade de memorizar magias extras, novos pontos para evoluir talentos de Ladrão ou ainda novos ataques. Confira se sua classe concede alguma coisa no nível recém-adquirido.

## Um Nível Por Vez

Não importa o que aconteça, nem a quantidade de monstros, de ouro ou de ideias, absolutamente nada pode fazer um personagem evoluir mais de um nível por sessão de jogo.

**XP a mais:** todo XP recebido não utilizado numa sessão deve ser descartado, a não ser o suficiente para deixá-lo na metade do caminho para o próximo nível. Todo o resto é perdido.

**Exemplo:** se um Ladrão de 2º nível, com 1.100 XP recebe numa única sessão 4.000 XP, ficando com 5.100 XP, o suficiente para chegar até o 4º nível, mesmo assim ele NÃO evolui para o 4º nível.

Como o limite de evolução é apenas um nível por sessão, ele deve evoluir até o 3º nível (2.000 XP) e abrir mão da experiência adicional, ficando apenas com o suficiente para estar ao meio do caminho do próximo nível (o 4º nível).

Dessa forma, em vez de 5.100 XP, o Ladrão termina a aventura no 3º nível e com 3.000 XP, que é o meio do caminho entre o 3º nível e o 4º nível, atingido ao acumular 4.000 XP.

**Gemas:** pedras preciosas lapidadas ou não. Podem ser de grande valor devido sua imensa raridade. São uma ótima forma de carregar grandes somas de dinheiro com pouco peso e volume. Como não possuem tanta liquidez, precisam ser trocadas por moedas constantemente, muito embora grandes comerciantes as usem como um modo mais seguro de transportar riquezas.

**Equipamentos:** itens comuns, encontrados em qualquer lugar podendo estar na posse de alguns monstros, provavelmente vindo de outros aventureiros derrotados anteriormente pelos próprios monstros. Apesar de pouco valiosos, podem salvar as peles dos aventureiros, principalmente em locais muito remotos.

**Objetos de Valor:** itens variados, antigos, raros e de luxo. São muito valiosos, mas difíceis de serem negociados porque precisam de comprador certo, disponíveis apenas em cidades grandes ou metrópoles com grande concentração de pessoas.

**Itens Mágicos:** de longe os mais valiosos, e também os mais complicados, itens para conversão em moedas. Não possuem valor de mercado, dificultando sua avaliação. Podem valer muito para uns e pouco para outros, o que torna encontrar um comprador certo quase uma missão à parte, inclusive porque é raro achar um portador de item mágico que deseje vender seu item. Normalmente são tratados com as partes mais valiosas, ricas e raras de qualquer tesouro.

## Carregado ou Covil

Os tesouros também se diferenciam pelo lugar onde são encontrados. O Old Dragon usa códigos de letras para os tesouros de **A** até **V**. Os tesouros de Covil são identificados pelas letras de **A** até **O** e os tesouros Carregados de **P** até **V**.

**A-O Tesouros de Covil:** são encontrados apenas se o covil dos monstros for descoberto, o que nem sempre acontece. Representam o acumulado de uma vida inteira, são volumosos, grandes e pesados para serem carregados na maioria das vezes.

## TESOUROS

Alguns aventureiros iniciam suas carreiras com objetivos bem claros. Combater inimigos, propagar as palavras do seu deus, obter fama, glória, poder ou simplesmente acumular riquezas. Esta seção trata exatamente dessa importante parte do jogo, fundamental para os personagens evoluírem em experiência, construírem um vultoso patrimônio e, claro, adquirirem poderes inimagináveis com os itens mágicos!

### Tipos de Tesouros

Old Dragon trabalha com cinco tipos de tesouros diferentes, cada um com suas particularidades e funcionamento:

**Moedas:** moedas cunhadas com metais preciosos, ouro, prata e cobre. São a base do sistema monetário do jogo, possuem muita liquidez e, por isso, podem ser facilmente trocadas e usadas para pagar qualquer coisa, desde serviços a equipamentos.



Apesar de representarem toda a riqueza acumulada pelos monstros, os tesouros de covil também são calculados pelo número de indivíduos encontrados no grupo de inimigos.

Se a quantidade de indivíduos for baixa, talvez seja ideal reduzir significativamente o valor do tesouro.

**Exemplo:** orcs possuem tesouro de covil calculado para dezenas de indivíduos. O Mestre, ao criar uma masmorra com 4 orcs e decidir que ali é o covil deles, reduz significativamente o tesouro desse covil para apenas 5% do original, por uma questão de coerência e para não premiar excessivamente seus jogadores com um tesouro muito grande por terem enfrentado um grupo muito pequeno de inimigos.

**P-V Tesouros Carregados:** são encontrados com qualquer monstro inteligente capaz de ter o discernimento de deixar seus tesouros escondidos em seu covil e portar apenas uma pequena fração consigo.

Obviamente nem todos os monstros possuem tesouros carregados. Um Urso não anda com 1d6 moedas nos bolsos, aliás Ursos nem possuem bolsos.

Os tesouros carregados são individuais. Ao encontrar 3 orcs com tesouro R, cada orc portará um tesouro R consigo.

### **Gerando Tesouros**

Há duas formas de gerar tesouros para seus covis ou encontros: escolhendo dentre as possibilidades do seu monstro ou gerando de forma aleatória.

As duas formas possuem vantagens ou desvantagens e devem ser consideradas pelo Mestre de acordo com o nível dos personagens e a escala de poder proposto pelo seu jogo.

A Tabela 9.5 apresenta os tipos, quantidades e porcentagens de tesouros possíveis de serem encontrados em covis ou junto dos monstros derrotados.

# TESOUROS

TABELA 9.5

## TESOUROS DE COVIL

TIPO	TESOURO RÁPIDO	PEÇAS DE OURO (PO)	PEÇAS DE PRATA (PP)	PEÇAS DE COBRE (PC)	GEMAS	OBJETOS DE VALOR	ITENS MÁGICOS
A	12.000 PO	1-2 em 1d6 2d6 x 1.000	1-2 em 1d6 1d6 x 1.000	1 em 1d6 6d6 x 1.000	1-3 em 1d6 6d6	1-3 em 1d6 6d6	1-2 em 1d6 3 Qualquer
B	1.400 PO	1 em 1d6 1d3 x 1.000	1 em 1d6 1d6 x 1.000	1-3 em 1d6 1d8 x 1.000	1 em 1d6 1d6	1 em 1d6 1d6	1 em 1d6 1 Arma
C	650 PO	—	1-2 em 1d6 1d4 x 1.000	1-2 em 1d6 1d12 x 1.000	1 em 1d6 1d4	1 em 1d6 1d4	1 em 1d6 2 Qualquer
D	3.400 PO	1-3 em 1d6 1d6 x 1.000	1 em 1d6 1d12 x 1.000	1 em 1d6 1d8 x 1.000	1-2 em 1d6 1d8	1-2 em 1d6 1d8	1 em 1d6 2 Qualquer 1 Poção
E	1.800 PO	1 em 1d6 1d8 x 1.000	1-2 em 1d6 1d12 x 1.000	1 em 1d6 1d10 x 1.000	1 em 1d6 1d10	1 em 1d6 1d10	1 em 1d6 3 Qualquer 1 Pergaminho
F	4.000 PO	1-2 em 1d6 1d12 x 1.000	1 em 1d6 2d10 x 1.000	—	1 em 1d6 2d12	1 em 1d6 1d12	1-2 em 1d6 3 Não Armas 1 Poção 1 Pergaminho
G	14.000 PO	1-3 em 1d6 10d4 x 1.000	—	—	1 em 1d6 3d6	1 em 1d6 1d10	1-2 em 1d6 4 Qualquer 1 Pergaminho
H	27.000 PO	1-3 em 1d6 10d6 x 1.000	1-3 em 1d6 1d10 x 1.000	1 em 1d6 3d8 x 1.000	1-3 em 1d6 1d10	1-3 em 1d6 10d4	1 em 1d6 4 Qualquer 1 Poção 1 Pergaminho
I	2.800 PO	—	—	—	1-3 em 1d6 2d6	1-3 em 1d6 2d6	1 em 1d6 1 Qualquer
J	25 PO	—	1 em 1d6 1d3 x 1.000	1 em 1d6 1d4 x 1.000	—	—	—
K	15 PO	—	1 em 1d6 1d2 x 1.000	—	—	—	—
L	200 PO	—	—	—	1-3 em 1d6 1d4	—	—
M	40.000 PO	1-5 em 1d6 8d10 x 1.000	1-3 em 1d6 10d6 x 1.000	—	1-3 em 1d6 5d4	1-2 em 1d6 2d6	—
N	—	—	—	—	—	—	1-2 em 1d6 2d4 Poções
O	—	—	—	—	—	—	1-3 em 1d6 1d4 Poções

# TESOUROS (CONTINUAÇÃO)

TABELA 9.5

## TESOUROS INDIVIDUAIS

TIPO	TESOURO RÁPIDO	PEÇAS DE OURO (PO)	PEÇAS DE PRATA (PP)	PEÇAS DE COBRE (PC)	EQUIPAMENTOS	OBJETOS DE VALOR	ITENS MÁGICOS
P	1 PP	—	—	3d8	—	—	—
Q	1 PO	—	3d6	—	—	—	—
R	3 PO	1d6	—	—	1-2 em 1d6 1	—	—
S	5 PO	2d4	—	—	1-2 em 1d6 1	—	—
T	17 PO	1d6 × 5	—	—	1-2 em 1d6 2	—	—
U	90 PO	1 em 1d6 1d10	1 em 1d6 1d10	1 em 1d6 1d10	1 em 1d6 1d4	1 em 1d6 1 objeto	1 em 1d6 Qualquer
V	175 PO	1-2 em 1d6 1d10	1-2 em 1d6 1d10	—	1 em 1d6 1d6	1 em 1d6 1d4	1-2 em 1d6 Qualquer

**Tesouro Rápido:** a coluna Tesouro Rápido da Tabela 9-5 mostra um valor de tesouro próximo da média, normalmente em peças de ouro, que o Mestre pode escolher rapidamente para premiar seus jogadores. Além disso, é uma ótima medida para que o Mestre compare o tesouro sorteado por ele com uma média.

A tabela leva em consideração o valor médio de um tesouro sorteado 100 vezes.

O tesouro rápido não inclui no cálculo itens mágicos por esses itens não possuírem valor de mercado.

Se o Mestre optar por controlar os recursos dos jogadores e, consequentemente, a evolução dos personagens, o valor do tesouro rápido pode ser reduzido em até 50%.

Para determinar um tesouro aleatoriamente, basta ver se o tipo de recompensa está disponível para aquele tipo de tesouro. O tipo de tesouro C não possui peças de ouro, por exemplo.

**Chance de Existência:** se estiver previsto, poderá haver uma chance de existência. Jogue 1d6 para ver se o item faz ou não parte do tesouro. O tipo de tesouro A tem 1-2 chances em 1d6 de possuir peças de ouro.

Se não houver uma indicação de chance em 1d6 é porque o item faz parte do tesouro. Peças de prata, por exemplo, fazem parte do tesouro Q.

**Nenhum tesouro:** se todas as jogadas de chance falharem, nenhum tesouro é encontrado. O monstro pode ter escondido seu tesouro em outro lugar, ou alguém pode ter chegado antes dos aventureiros.

**Quantidade:** jogue os dados e determine a quantidade do item presente no tesouro. O tesouro S, por exemplo, possui 2d4 peças de ouro.

**Gemas, Objetos de Valor e Itens mágicos** têm sua quantidade determinada nesta tabela, já seus tipos e valores serão determinados em tabelas próprias.

# EQUIPAMENTOS EM TESOUROS

TABELA 9.6

2D6	TIPO	COMUM	INCOMUM	RARO
2	Raro	Símbolo Divino	Aljava (1d6 flechas)	Porta Mapas
3	Raro	Saco de Dormir	Martelo	Pena e Tinta
4	Incomum	Ração de Viagem (1d4)	Óleo	Corrente
5	Incomum	Pederneira	Água Benta	Algema
6	Comum	Corda de Câñhamo (15m)	Pá ou Picareta	Giz
7	Comum	Tochas (1d4)	Arpéu	Caixa Pequena
8	Comum	Mochila	Lamparina	Coberta de Inverno
9	Comum	Odre	Vela (1d4)	Espelho
10	Incomum	Saco de Estopa	Cravos ou Ganchos (1d4)	Cadeado
11	Incomum	Traje de Exploração	Traje de Inverno	Traje Nobre
12	Raro	Ferramenta de Ladrão	Lanterna Furta-Fogo	Rede

OBS: jogue 2d6 na Coluna 1 para determinar o tipo de equipamento e depois jogue 2d6 na coluna correspondente ao tipo para encontrar o equipamento exato encontrado no tesouro.

## Equipamentos

Este tipo de tesouro é encontrado na posse de monstros em tesouros carregados. O mestre pode simplesmente escolhê-los na tabela 5-3 Itens Gerais ou fazer o sorteio diretamente na tabela 9-6 Equipamentos em Tesouros

carregá-los. Os itens sem marcação são leves e sua carga deve ser desprezada.

**Valor:** cada objeto de valor está cotado em 2d6 x 100 PO, mas nunca revele essa informação aos jogadores até o objeto ser avaliado por um avaliador competente (e confiável).

## Objetos de Valor

Alguns tesouros possuem itens valiosos, mas nem sempre possuem compradores dispostos a pagar o valor que realmente valem. Quanto você arrecadaria por uma estatueta de marfim, no meio de uma pobre e distante vila rural?

**Carga:** esse tipo de tesouro costuma ser pesado e difícil de ser carregado. Objetos marcados com um \* ao lado do nome representam objetos que acrescentam 1 a carga do personagem ao

## Itens Mágicos

Este livro traz uma lista de itens mágicos restrita em relação às quase infinitas possibilidades de itens existentes. Demos prioridade a itens mais básicos voltados para personagens de nível baixo e médio, mas já indicamos que o LB2 traz uma lista insuperável de itens mágicos para o seu jogo.

Os Itens mágicos estão descritos no apêndice 1 deste livro.

# OBJETOS DE VALOR

TABELA 9.7

2D6	TIPO	MERCADORIA	LOUÇAS	UTENSÍLIOS	OBRAS DE ARTE	JOIAS
2-3	Obras de Arte	Peles de Animais Raros *	Objetos de Vidro Soprado	Religiosos de Cobre	Móveis com Marchetaria *	Cordão de Prata
4-5	Utensílios	Objetos de Marfim	Copos de Vidro e com Prata	Talheres de Prata	Tapeçaria Fina *	Brincos de Pérola
6-7	Mercadoria	Sacas de Especiaria *	Baixelas de Louça	Candelabros de Prata	Livro Raro	Bracelete de Prata
8-9	Mercadoria	Sacas de Incenso *	Baixelas de Porcelana com ouro	Cutelaria Fina	Escultura *	Pingente de Pedraria
10-11	Louças	Tecidos Nobres *	Vaso de Porcelana	Cálices de Ouro	Tela Pintada *	Camafeu de Ouro
12	Joias	Metros de Fina Seda *	Cálices de Vidro com pedraria	Religiosos de Ouro	Estatueta em Bronze *	Tiara com Pedraria

OBS: jogue 2d6 na Coluna Tipo para determinar o tipo de objeto de valor. Depois, jogue 2d6 na coluna correspondente para encontrá-lo exato no tesouro.

## Gemas

Gemas são pedras lapidadas e polidas valiosas pela sua raridade e beleza. São especiais em um tesouro por terem muito valor agregado em objetos que normalmente são pequenos e fáceis de carregar.

**Lapidada:** gemas possuem parte do seu valor devido ao trabalho de lapidação sofrido. Assim, gemas em estado bruto, ainda não lapidadas, perdem 25% do seu valor. Há uma chance de 1-2 em 1d6 de uma gema não estar lapidada.

**Danificada:** gemas trincadas, lascadas ou danificadas perdem bastante o seu valor, ficando com apenas 50% do seu valor de mercado. Há uma chance de 1 em 1d6 de uma gema estar danificada.

## GEMAS

TABELA 9.8

2D6	CATEGORIA DA GEMA	VALOR DA GEMA
2-3	Preciosa	500 PO
4-5	Ornamental	50 PO
6-7	Decorativa	10 PO
8-9	Decorativa	10 PO
10-11	Semipreciosa	100 PO
12	Joia	1.000 PO

# • ITENS MÁGICOS •

---

**I**tens mágicos são objetos imbuídos de poder mágico, capazes de feitos maravilhosos e envoltos em mistério e perigo.

São, acima de tudo, um reflexo do modo de vida de seu criador.

Se forjados por Magos ordeiros, serão estáveis e seguros, comportando-se como seu criador.

Se forjados por Magos neutros, poderão ser instáveis ou não, dependendo de como o Mago está se sentindo no momento. Mas, se criados por Magos caóticos, além de instáveis trarão a incerteza e o caos a seus portadores.

Na prática, um item mágico caótico possui efeitos diversos para cada tipo de item. Alguns escondem efeitos indesejáveis, outros possuem funcionamento intermitente e alguns podem, simplesmente, desencantar-se magicamente a qualquer momento.

**ATENÇÃO!** *Este apêndice deve ser encarado como um kit de sobrevivência para Itens Mágicos quando o Mestre não estiver de posse da lista completa de Itens Mágicos disponibilizado no LB2. Em caso de conflito, toda a informação publicada lá se sobrepõe e substitui a informação publicada aqui.*

## Restrição de Alinhamento

Itens mágicos caóticos não estão restritos a personagens caóticos, assim como itens mágicos ordeiros não estão restritos aos ordeiros.

Essa classificação apenas indica os efeitos de acordo com o alinhamento do criador do item.

Um Clérigo possui restrição quanto ao alinhamento do item apenas por conta do alinhamento da sua divindade, a ordem. Um Clérigo que beber uma poção caótica e fizer proveito dos seus efeitos, ferindo os preceitos do alinhamento da sua religião, certamente terá algum custo em penitências futuras.

**Clérigos especialistas**, os quais seguem outras divindades de outros alinhamentos, podem não sofrer nenhuma penalidade de acordo com seus deuses.

## Restrições por Classe

Alguns tipos de itens mágicos possuem restrições de uso de acordo com a classe do personagem, outros trarão a restrição em suas descrições, mas, de modo geral, as classes se comportam da seguinte maneira quanto o uso de itens mágicos:

**Clérigo** é capaz de usar todos os tipos de itens mágicos desde que esses itens sejam ordeiros.

**Guerreiro** não pode usar cajados, varinhas e pergaminhos mágicos com exceção dos pergaminhos de proteção.

**Ladrão** não pode usar cajados, varinhas e pergaminhos mágicos com exceção dos pergaminhos de proteção.

**Mago** pode usar todos os tipos de itens mágicos.

## Tipos de Itens Mágicos

Os itens mágicos são divididos em oito grandes grupos:

**Espadas:** encantadas com poderes que melhoram os ataques e danos, além de, em alguns casos, possuírem poderes mágicos extras.

**Outras Armas:** assim como as espadas, mas para outros tipos de armas menos comuns.

**Armaduras:** inclui escudos. São encantados com efeitos que ampliam o poder de defesa destes itens, além de, em alguns casos, possuírem poderes mágicos extras.

**Poções:** bebidas para ingestão armazenadas em frascos. Desencadeiam efeitos quando ingeridas.

**Pergaminhos:** folhas soltas normalmente enroladas nas quais fórmulas de magias são escritas. Outras informações como mapas ou documentos valiosos podem estar escritos em pergaminhos.

**Anéis:** joias com poderes mágicos que normalmente atingem o usuário do anel enquanto estiver sendo usado pelo seu portador.

**Hastes Mágicas:** varinhas (para efeitos contra alvos a distância), bastões (para efeitos contra alvos mais próximos) ou cajados (para efeitos em larga escala) que possuem efeitos diversos e consomem cargas mágicas.

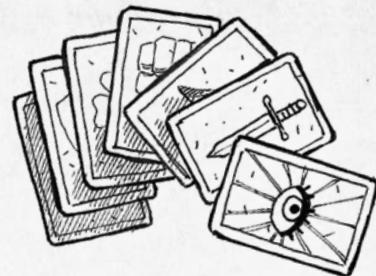
**Outros itens:** itens gerais que não se encaixam nas outras categorias. Normalmente peças de vestuário ou objetos de uso geral.

### Descobrindo Efeitos

Itens mágicos são envoltos em mistério e perigo, especialmente para grupos inexperientes, pois nem mesmo Magos poderosos são capazes de identificar devidamente os poderes de um item.

A melhor forma para um personagem iniciante tentar descobrir o efeito de um item, é operar na base da tentativa e erro. Beber uma poção, vestir uma armadura e empunhar em combate uma arma.

**Especialistas:** alguns tipos de personagens podem identificar a natureza geral de um item mágico, e, apesar de isso ser uma boa pista, normalmente não revela precisamente os efeitos deles.



## GERANDO ITENS MÁGICOS

Existem duas formas de escolher um item mágico: selecionando-o numa lista ou gerando aleatoriamente por meio da tabela A1-1.

### Selecionando

Você pode usar a tabela A1-1 como uma espécie de lista, selecionando os itens de acordo com a situação, nível de poder dos personagens e tipo de efeito necessários.

Tenha cuidado com itens muito poderosos na mão de monstros ou inimigos que podem ser derrotados pelos personagens. Indiretamente, todo item escolhido para um monstro pode ser herdado pelo grupo de personagens.

### Aleatoriamente

Para gerar os itens mágicos de forma aleatória, identifique antes o **tesouro** que concede o item mágico aos heróis, na tabela 9-5 Tesouros.

O **Tesouro A** concede acesso a 3 itens mágicos quaisquer, basta lançar o d100 três vezes e comparar o resultado com a coluna “Todos”.

O d100 do **Tesouro F** age de forma diferente, devendo ser comparado com a coluna “Não Arma”.

Tesouros com acesso apenas a armas, como o **Tesouro B**, devem ter o seu d100 comparado com a coluna “Armas”.

Se o tesouro concede apenas poções e/ou pergaminhos, como o **Tesouro G** ou **N**, você pode usar a coluna “Tipo” para sortear apenas as categorias específicas de cada tipo de item. Todas sempre usando 1d100.

**Caóticos:** use a coluna “Caóticos” se precisar sortear aleatoriamente um item mágico caótico.

# ITENS MÁGICOS

TABELA A1.1

TODOS	NÃO ARMA	ARMAS	TIPO	CAÓTICOS	ITEM
<b>1-3</b>	—	1-10	1-15	1-19	Espada Longa -1 Amaldiçoada (Caótica)
<b>4-7</b>	—	11-30	16-35	—	Espada Longa +1
<b>8-11</b>	—	31-40	36-55	—	Espada Longa +1/+2 contra licantropos
<b>12-15</b>	—	41-50	56-75	—	Espada Longa +1/+2 contra orcs
<b>16-19</b>	—	51-60	76-95	—	Espada Longa +1/+2 contra mortos-vivos
<b>20</b>	—	61-65	96-00	—	Espada Longa +2
<b>21-22</b>	—	66-75	1-20	20-31	Arma -1 Amaldiçoada (Caótica)
<b>23</b>	—	76-81	21-30	—	Flechas +1 (10 unidades)
<b>24-25</b>	—	82-87	31-50	—	Machado de Batalha +1
<b>26-27</b>	—	88-93	51-70	—	Martelo de Batalha +1
<b>28-29</b>	—	94-98	71-90	—	Adaga +1
<b>30</b>	—	99-00	91-00	—	Adaga +2
<b>31-32</b>	1-3	—	1-20	32-44	Armadura -1 Amaldiçoada (Caótica)
<b>33-34</b>	4-6	—	21-40	—	Armadura Acolchoada +1
<b>35-36</b>	5-6	—	41-60	—	Armadura de Couro +1
<b>37</b>	7-8	—	61-70	—	Armadura de Couro Batido +1
<b>38</b>	9-10	—	71-80	—	Cota de Malha +1
<b>39-40</b>	11-14	—	81-90	—	Escudo +1
<b>41-44</b>	15-20	—	1-16	45-69	Poção Amaldiçoada (Caótica)
<b>45-60</b>	21-30	—	17-85	—	Poção de Cura
<b>61</b>	31-35	—	86-88	—	Poção da Diminuição
<b>62</b>	36-40	—	89-91	—	Poção da Forma Gasosa
<b>63</b>	41-45	—	92-94	—	Poção da Força Gigante

## ITENS MÁGICOS (CONTINUAÇÃO)

TABELA A1.1

TODOS	NÃO ARMA	ARMAS	TIPO	CAÓTICOS	ITEM
<b>64-65</b>	46-50	—	95-00	—	Venenos
<b>66-67</b>	51-54	—	1-10	70-81	Pergaminho Amaldiçoado (Caótico)
<b>68-77</b>	55-73	—	11-65	—	Pergaminho Arcano
<b>78-81</b>	74-79	—	66-85	—	Pergaminho Divino
<b>82-83</b>	80-81	—	86-95	—	Pergaminho de Proteção
<b>84</b>	82-84	—	96-00	—	Mapa de Tesouro
<b>85</b>	85	—	1-20	82-88	Anel (Caótico)
<b>86</b>	86	—	21-40	—	Anel de Proteção +1
<b>87</b>	87	—	41-60	—	Anel do Controle de Animais
<b>88</b>	88	—	61-80	—	Anel da Regeneração
<b>89</b>	89	—	81-00	—	Anel da Invisibilidade
<b>90</b>	90	—	1-17	89-94	Haste Caótica (Caótico)
<b>91</b>	91	—	18-33	—	Varinha de Paralisão
<b>92</b>	92	—	34-50	—	Varinha de Bolas de Fogo
<b>93</b>	93	—	51-66	—	Cajado da Cura
<b>94</b>	94	—	67-83	—	Cajado de Ataque
<b>95</b>	95	—	84-00	—	Bastão do Cancelamento
<b>96</b>	96	—	1-20	95-00	Sacola Devoradora (Caótico)
<b>97</b>	97	—	21-40	—	Bola de Cristal
<b>98</b>	98	—	41-60	—	Manto Élfico
<b>99</b>	99	—	61-80	—	Botas Élficas
<b>00</b>	00	—	81-00	—	Manoplas da Força do Ogro

## ESPADAS MÁGICAS

São espadas longas imbuídas de poderes mágicos e habilidades extraordinárias.

A eficiência do poder de uma espada mágica é medida por meio do bônus de ataque e dano. Uma espada +1 recebe um modificador de +1 no teste de ataque e um bônus de +1 no dano.

Espadas mágicas podem conter outras habilidades além dos modificadores de ataque e de dano.

**Espadas Contra Inimigos Específicos** possuem poderes ampliados contra um tipo de inimigo em especial. Uma espada +1/+2 contra orcs é uma espada mágica +1 no ataque e no dano contra todos os inimigos, mas ganha poderes especiais de +2 no ataque e dano quando usada contra um orc.

**Espadas Caóticas** são o resultado da mente caótica de um Mago. Espadas amaldiçoadas podem ter sido corrompidas por forças caóticas ou serem o fruto de um processo de encantamento malsucedido. Todos que usam uma espada amaldiçoadas em combate, ao menos uma vez, recebem da arma uma maldição na forma de uma penalidade de 1 ou 2 (dependendo da espada) nos ataques e danos.

Livrando-se da espada não elimina a maldição do personagem, que sempre o acompanhará, mesmo usando outras armas, até que a maldição sobre ele seja removida com a magia Remover Maldição.

## ARMAS MÁGICAS

Qualquer arma (que não seja uma espada) pode ser encantada e se tornar uma arma mágica, imbuída de poderes e habilidades extraordinárias.

A eficiência do poder de uma arma mágica é medida por meio do bônus de ataque e dano. Uma arma mágica +1 recebe um modificador de +1 no teste de ataque e um bônus de +1 no dano.

Armas Mágicas podem ainda conter habilidades extraordinárias que, além de mais eficientes em ataque e dano, possuem outras habilidades específicas.

**Armas Caóticas** são o resultado da mente caótica de um Mago. Armas amaldiçoadas podem ter sido corrompidas por forças caóticas ou serem o fruto de um processo de encantamento malsucedido. Todos que usam uma arma amaldiçoadas em combate, ao menos uma vez, recebem da arma uma maldição na forma de uma penalidade de 1 ou 2 (dependendo da arma) nos ataques e danos.

Livrando-se da arma não elimina a maldição do personagem, que sempre o acompanhará, mesmo usando outras armas, até que a maldição sobre ele seja removida com a magia Remover Maldição.

## ARMADURAS MÁGICAS

Armaduras e Escudos mágicos são forjados com a intenção de conferir melhor proteção e reduzir o impacto do uso dos usuários.

O bônus de melhoria pode variar de +1 a +3. Além disso, uma armadura mágica possui redutor de uma categoria na carga, ou seja, uma armadura pesada mágica conta como uma armadura média para efeitos de carga.

Armaduras Mágicas podem ainda conter outras habilidades extraordinárias.

**Armaduras Caóticas** são resultado da mente caótica de um Mago. Foram corrompidas por forças caóticas ou ainda o fruto de um processo de encantamento malsucedido e amaldiçoam todos que vestem uma armadura caótica ou empunham um escudo caótico em combate ao menos uma única vez. A estes ela causa uma penalidade de 1 ou 2 (dependendo da armadura) na Classe de Armadura.

Livrando-se da armadura não elimina a maldição que, por sua vez, só pode ser removida com a magia Remover Maldição.

# Poções Mágicas

São encontradas em frascos de vidro de diversas cores e formatos com rolhas ou tampas que as vedam.

**Identificar** uma poção sem o uso de magia é uma tarefa difícil. Há uma chance de 1 em 6 de um personagem conseguir identificar uma poção, caso já tenha ingerido uma igual anteriormente.

Como não há um método único para criação de poções, mesmo poções com os mesmos efeitos possuem cores e sabores diferentes.

**Duração** dos efeitos das poções é sempre 1d6+6 turnos, a não ser que a poção estipule o contrário. Recomendamos que a real duração seja conhecida apenas pelo Mestre.

**Fracionar os efeitos** de uma poção, seja tomando goles ou porções menores que o frasco inteiro, não é possível. A poção precisa ser ingerida por completo para causar algum efeito.

**Misturar poções** ou tomar uma poção sem que o efeito da anterior tenha acabado pode adoecer o personagem, o qual não conseguirá fazer nada além de se contorcer com cólicas intestinais por até 1d3 turnos.

**Poções Caóticas** são totalmente imprevisíveis. Qualquer tentativa não mágica de identificar uma poção sempre resultará num engano. O Mestre deve escolher aleatoriamente o efeito de uma poção caótica após esta ser tomada.

## Poção de Cura

Cura 1d8+1 pontos de vida perdidos como na magia divina de 1º círculo Curar Ferimentos.

## Poção da

### Diminuição

Ao bebê-la, o indivíduo fica imediatamente diminuto, com apenas 15 cm de altura.



Com este tamanho, o indivíduo não consegue atacar nenhuma criatura pequena ou maior, mas pode passar por frestas ou entrar em tocas de ratos.

Possui uma chance de 1-5 em 6 de não ser percebido se ficar imóvel.

Uma poção de diminuição anula os efeitos de uma Poção de Crescimento (ver LB2).

## Poção da Forma Gasosa

Ao bebê-la, o indivíduo se torna uma imensa nuvem de gás.

Todos os pertences, roupas, equipamento, etc. caem no chão imediatamente, mesmo se o personagem continuar mantendo controle sobre seu corpo.

Na forma gasosa, o personagem é capaz de passar por pequenos buracos na parede, penetrar em fechaduras ou passar por debaixo de portas, mas não é capaz de atacar um alvo. Porém, pode ser atacado com um ataque muito difícil.

## Poção da Força Gigante

Ao bebê-la, o indivíduo recebe a Força extraordinária dos gigantes.

Qualquer ataque com uma arma neste estado causa dano dobrado.

Um personagem sob o efeito desta poção pode realizar um disparo em área com pequenas pedras, causando 3d6 de dano.

## Veneno

**Venenos** são substâncias mortais e perigosas que se passam perfeitamente por poções.

Se qualquer gole desta substância for ingerido (até mesmo os pequenos goles que visam identificar uma poção), quem a ingeriu precisará de um sucesso numa JPC ou morrerá

# PERGAMINHOS

Pergaminhos são folhas de papel ou papiro podendo conter documentos, mapas, escritas mágicas ou de proteção.

Mapas ou pergaminhos de proteção podem ser lidos por qualquer personagem alfabetizado. Já os pergaminhos arcânicos podem ser usados apenas por Magos. Os pergaminhos divinos, por sua vez, apenas por Clérigos.

Assim como qualquer material escrito, precisa-se de alguma fonte de luz para que um pergaminho seja usado, assim como é necessário pergaminhos com magias serem lidos em voz alta pelo Mago ou Clérigo.

**Uso Único:** pergaminhos de proteção ou de Magias (arcanas ou divinas), só podem ser usados uma única vez. Quando lidos, seu poder é ativado e a escrita desaparece do papel.

**Pergaminhos Caóticos:** amaldiçoam todos os que tentam lê-los. Apenas tentativas mágicas de identificar o conteúdo do pergaminho são suficientemente seguras para evitar seus efeitos caóticos.

Apenas uma magia Remover Maldição pode remover os efeitos de um pergaminho amaldiçoado.

Os efeitos das maldições de um pergaminho caótico são variados e os mesmos descritos na magia Amaldiçoar. Jogue 1d6:

- ◆ **1-2. Vulnerabilidade do Corpo:** o alvo perde 2 pontos na sua Classe de Armadura.
- ◆ **3. Fluidez da Memória:** conjuradores possuem 1-2 chances em 1d6 de se esquecer de qualquer magia que forem conjurar antes desta ser conjurada.
- ◆ **4. Fraqueza da Alma:** o alvo perde metade dos seus pontos de Constituição e dos possíveis pontos de vida extras que um alto valor de Constituição pode conceder.
- ◆ **5-6. Ineficiência da Precisão:** todo ataque do alvo é um teste difícil.

## Pergaminho

### Arcano

Um pergaminho Arcano pode conter até 1d3 círculos de magias distribuídos da forma determinada pelo Mestre. Um pergaminho com 3 círculos de magia pode conter ou três magias de 1º círculo, ou uma magia de 1º círculo e outra de 2º círculo, ou uma única magia de 3º círculo.



## Pergaminho

### Divino

Um pergaminho Divino pode conter até 1d3 círculos de magias distribuídos da forma determinada pelo Mestre. Um pergaminho com 3 círculos de magia pode conter ou três magias de 1º círculo, ou uma magia de 1º círculo e outra de 2º círculo, ou uma única magia de 3º círculo.

## Pergaminho de Proteção

Qualquer personagem alfabetizado é capaz de usar um pergaminho de Proteção, que, ao ser lido e ativado, cria um círculo de proteção de 3 metros de raio ao redor do leitor do pergaminho. O círculo de proteção acompanhará o leitor caso este se desloque.

As criaturas alvo do círculo de proteção estão impedidas de adentrar na área do círculo, mas não de realizarem ataques à distância ou de conjurarem magias contra a área de proteção ou a alvos dentro dele.

Caso o protegido pela área de proteção ataque uma criatura fora do círculo num ataque corpo a corpo, o círculo de proteção é extinto.

Alvos do Círculo podem ser escolhidos pelo Mestre ou sorteados. Jogue 1d6:

1. Mortos-vivos;
2. Magia;
3. Licantropos;
4. Caos;
5. Ordem;
6. Elementais.

## Mapa do Tesouro

Um mapa indicando um tesouro com um valor significativo que chame a atenção dos personagens.

Normalmente os tesouros são guardados em masmorras protegidas por armadilhas, magias ou mesmo guardiões poderosos.

Um mapa do tesouro nunca é uma garantia da real existência do tesouro ou de que este esteja intocado em seu lugar de origem.

O Mestre pode usar a tabela 9-5 como base para determinar um valor dos tesouros mais adequado ao nível dos personagens.

## ANÉIS MÁGICOS

Anéis são itens mágicos que ativam seus poderes ao serem inseridos em um dos dedos do usuário, permanecendo ativos enquanto usados.

Apenas um único anel pode ser usado em cada uma das mãos ao mesmo tempo.

Se mais de um anel for usado na mesma mão, ambos não surtirão efeito e se anularão mutuamente.

**Anéis Caóticos** amaldiçoam seus usuários, impossibilitando-os de acumularem pontos de experiência enquanto amaldiçoados. Monstros derrotados ou tesouros acumulados não acrescentarão nenhum XP à sua experiência.

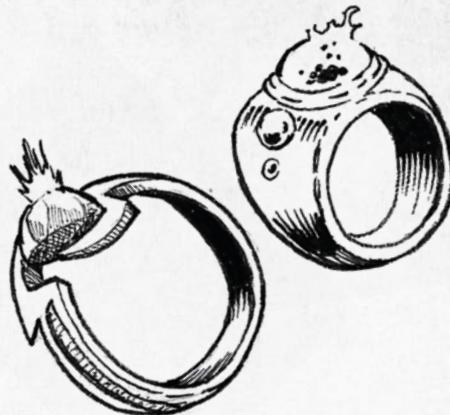
Livrarse do anel não elimina a maldição que, por sua vez, só pode ser removida com a magia Remover Maldição.

### Anel de Proteção

Este anel melhora a CA do usuário em 1 ponto e concede um bônus de 1 nas suas Jogadas de Proteção.

### Anel do Controle de Animais

Este anel permite ao usuário usá-lo uma vez por turno para controlar até 1d6 animais ou até um animal gigante (sempre limitado a 6 dados de vida) o qual esteja fazendo contato visual com o usuário.



O controle dura enquanto o usuário do anel estiver concentrado naquele animal. O usuário não pode se mover ou atacar.

Quando o controle é encerrado, os animais ficam livres para fazer o que desejarem, sem nenhum elo empático com o usuário.

### Anel da Regeneração

O usuário deste anel é capaz de regenerar 1 ponto de vida a cada rodada desde que o dano regenerado não tenha sido causado por fogo ou ácido, e desde que o dano não tenha levado o usuário a zero ou menos pontos de vida.

Membros decepados podem ser regenerados, mas em um ritmo lento (uma perna ou braço por mês).

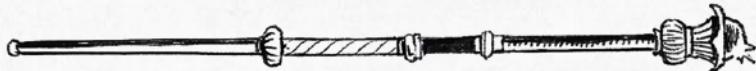
### Anel da Invisibilidade

O usuário fica invisível enquanto mantiver o anel no dedo ou até atacar, lançar magias ou interagir fisicamente com outra pessoa. Só é possível usar este anel uma única vez por turno.

## HASTES MÁGICAS

Uma Haste Mágica é uma forma de agrupar, em um mesmo conjunto, três tipos de itens mágicos: varinhas, bastões e cajados.

**Varinhas** são finas, com aproximadamente 45cm de comprimento, e ao serem encontradas possuem **2d10 cargas** de magia. Quando essas cargas se esgotam, a varinha vira um item inútil para fins mágicos. Varinhas só podem ser usadas por conjuradores de magias arcana.



**Bastões** costumam ser mais compridos, com até 90cm de uma ponta a outra, e ao serem encontrados possuem até **1d10 cargas** de magia.

Quando essas cargas se esgotam, o bastão vira um item inútil para fins mágicos. Bastões podem ser usados por todas as classes, desde que não haja uma restrição em sua descrição.

**Cajados** são os mais longos, com até 1,5m de comprimento, e ao serem encontrados possuem **3d10 cargas** de magia.

Quando essas cargas se esgotam, o cajado vira um item inútil para fins mágicos.

Cajados podem ser usados por conjuradores de magias arcana ou divinas. Esta informação é dada na descrição de cada cajado.

Cajados Mágicos podem ser usados em combate como uma arma da mesma forma que um cajado comum.

**Hastes Caóticas** são imprevisíveis em relação a quantidade de cargas possuídas. Após o uso, há uma chance de 1-2 em 1d6 de se descarregar totalmente e perder todas as suas cargas.

Mesmo hastes que normalmente não possuem cargas, como um cajado de cura, podem ser descarregadas desta maneira.

Recomendamos aos Mestres a nunca indicarem aos personagens a natureza caótica de uma haste. Fazê-los acreditar que uma haste possui uma quantidade de cargas, sem que eles saibam que estas cargas podem desaparecer, é o intuito original dos criadores das hastes mágicas caóticas.

### Varinha de Detecção de Magia

Quando uma carga é usada, a varinha faz todos os objetos mágicos, itens ou pessoas sob efeito de uma magia brilharem dentro de uma área de 6 metros. Se o item não estiver visível, o brilho não será visto.

### Varinha de Paralisação

Quando uma carga é usada, a varinha emite um raio em formato de cone com 18 metros de comprimento e 9 metros de largura na extremidade.

Qualquer criatura pega pelo raio deve ser bem-sucedida numa JPC ou ficará paralisada por 6 turnos.

### Varinha de Bola de Fogo

Quando uma carga é usada, a varinha dispara uma bola de fogo do tamanho de uma esfera que explode ao chegar ao alvo.

A explosão de 6 metros de raio causa  $6d6$  de dano a todos na área. Um sucesso numa JPD reduz o dano pela metade.

### Cajado da Cura

Este cajado cura  $1d8+1$  de pontos de vida do alvo tocado.

Um Cajado de Cura não possui cargas, mas só pode ser usado uma única vez por dia em cada pessoa, ainda que possa ser usado em várias pessoas por dia. Só pode ser usado por Clérigos.

### Cajado de Ataque

Ao ser usado como arma, num ataque bem-sucedido causando dano ao alvo, este cajado gasta uma carga e causa um dano adicional de  $2d6$ . Apenas uma carga pode ser usada por ataque. Só pode ser usado por Clérigos e Magos.



## Bastão do Cancelamento

Este bastão pode ser utilizado por qualquer classe. Ele funciona drenando o poder mágico de outro item mágico, transformando este num item comum para sempre.

Caso o alvo tente evitar o toque do Bastão do Cancelamento, use as regras para ataques de toque.

Um Bastão do Cancelamento possui uma única carga.

## ITENS MÁGICOS GERAIS

Aqui estão agrupados os itens mágicos que não se enquadram em nenhuma das outras categorias anteriores de Itens Mágicos.

Normalmente são atrelados a forma como são usados e costumam ser peças de vestuário e itens de uso geral.

**Itens Gerais Caóticos:** pela sua característica diversa, não existem itens mágicos gerais caóticos, e sim alguns itens mágicos que, pela sua natureza, são essencialmente caóticos. Estes itens são identificados em sua descrição.

## Sacola Devoradora (Caótico)

Esta sacola de pano aparentemente normal devora, literalmente, os itens não vivos inseridos dentro do saco em até  $1d6+6$  turnos, fazendo-os desaparecer para sempre.

Até os itens serem totalmente devorados, é possível enfiar as mãos dentro dela e retirá-los de lá normalmente, como numa sacola comum.

## Bola de Cristal

O usuário de uma Bola de Cristal pode olhar dentro dela e enxergar qualquer lugar, pessoa ou objeto por ele desejado.

Uma Bola de Cristal funciona até três vezes por dia, e qualquer imagem dura no máximo 1 turno.

Quanto mais conhecido for o objeto, o lugar ou a pessoa, mais claras serão as imagens. Só pode ser usada por Magos.

## Manto Élfico

Este manto formado por uma elegante malha mágica élfica concede ao usuário uma chance de 1-5 em 1d6 de ficar invisível até atacar ou conjurar uma magia.

Após sair de seu efeito, o Manto Élfico precisa de 1 turno inteiro para ser recarregado e tornar o alvo invisível novamente.

## Botas Élficas

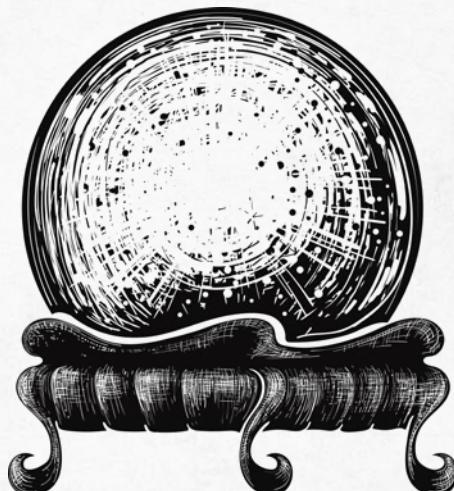
Botas de tecido macio e solado amortecedor fazendo o usuário se mover em silêncio, como se fosse um Ladrão, em qualquer ambiente.

Mesmo em pisos barulhentos (como chão forrado de palha, gravetos secos ou tábuas que rangem), estas botas concedem uma chance de 1-5 em 1d6 de andar sem ser ouvido, ou uma chance de 1-6 em 1d6 caso o piso seja limpo e não ruidoso.

## Manoplas da Força do Ogro

Estas manoplas aumentam a Força do alvo imediatamente para 18. O personagem, então, recebe todos os efeitos de possuir uma Força deste valor.

Se atacar usando apenas a manopla (sem nenhuma outra arma), o ataque receberá um bônus de +3 para acertar e causará  $1d4+3$  de dano.



# • MONSTROS •

---

**M**onstros são criaturas habitando o mesmo mundo que os personagens. Montam seus covis em cavernas, florestas e outros tantos locais. Alguns guardam grandes tesouros, que atraem a atenção de aventureiros sempre dispostos a se arriscarem em busca de um bom retorno financeiro.

Monstros podem estar amistosos ou serem hostis aos personagens, e, apesar do nome, também podem ser animais, criaturas pré-históricas e até mesmo humanos ou semi-humanos.

Este apêndice traz uma lista bem resumida de monstros. Demos prioridades a monstros básicos voltados para combater personagens de nível baixo e médio, e também a monstros clássicos que são oponentes formidáveis para personagens mais avançados.

**ATENÇÃO!** *Este apêndice deve ser encarado como um kit de sobrevivência contra monstros para quando o Mestre não estiver com a lista completa disponibilizada no LB3. Em caso de conflito, toda a informação publicada lá (LB3) se sobrepõe e substitui a informação publicada aqui.*

## AS ESTATÍSTICAS

Cada ficha de monstro traz alguns itens e elementos sobre seus comportamentos, atividades e suas estatísticas de mecânicas e de combate.

Para entendê-las melhor, explicaremos a seguir cada uma delas de forma resumida.

### Nome

O modo pelo qual ele é chamado e conhecido nos mundos de fantasia, porém alguns podem variar de cenário para cenário e até de região para região.

### Conceito

Uma forma de agrupar os monstros de acordo com o seu tipo físico, origem ou poder.

O conceito é também uma forma de determinar os efeitos de algumas regras de jogo. Por exemplo, morto-vivo é um conceito e apenas este tipo de monstro é afetado por um Afastar Mortos-Vivos de um Clérigo. Também é uma forma de determinar um efeito de magia. Por exemplo, uma magia que afeta animais indica que apenas os monstros do conceito animal serão atingidos.

### Tamanho

Indica o tamanho geral, quase sempre a altura, de exemplares medianos e comuns daquele tipo de monstro.

Em alguns casos, o tamanho leva em consideração, não apenas o tamanho, mas o volume da criatura.

Monstros muito longilíneos, mas baixos, podem ter tamanhos maiores até mesmo que monstros mais altos.

### Alinhamento

Assim como personagens, é o alinhamento básico da criatura no eixo ordem-neutralidade-caos. É um indicativo da personalidade e do modo de agir daquele monstro.

## Tesouro (TS)

Indica o tipo de tesouro existente no covil da criatura.

Se existir algum Tesouro Carregado, seus valores estarão expostos dentro de [x], quando os indivíduos estiverem fora de seus covis.

## Moral (MO)

O valor do Moral do monstro, usado para os testes de moral durante os combates.

Todo monstro possui um valor de Moral que vai de 2 (nunca luta a não ser quando obrigado) a 12 (só para de lutar quando morto).

## Movimento (MV)

O valor base de movimento do monstro para determinar a velocidade dos seus deslocamentos.

Quando um monstro tiver uma forma de deslocamento diferente – como nadar (N), escalar (E), cavar (C) ou voar (V) – indicaremos neste campo, ao lado da letra, o valor correspondente ao tipo de deslocamento diferente.

## Experiência (XP)

A quantidade de XP, Pontos de Experiência, concedida pelo monstro caso seja derrotado.

O valor apresentado leva em consideração uma criatura mediana daquele tipo. Versões mais fortes ou mais fracas podem possuir valores diferentes de XP.

## Classe de Armadura (CA)

O valor base que um ataque precisa superar para causar dano à criatura.

Caso haja alguma armadura presente no cálculo da CA, esta estará descrita entre parêntesis após o valor inteiro da CA.

## Dado de Vida (DV)

É a medida equivalente ao nível, mas para monstros. Cada dado de vida equivale a um nível de personagem.

Representam também a quantidade de dados de vida que aquele monstro possui.

No Old Dragon, o dado de vida de um monstro é o d8 e seu valor médio é 5.

## Pontos de Vida (PV)

É a conversão em pontos de vida da sua quantidade de dados de vida.

Um monstro com 4 dados de vida, por exemplo, possui 20 pontos de vida.

Já um monstro com 2+2 dados de vida, possui 2 dados de vida (10 pontos de vida) mais um bônus de 2, ou seja, 12 pontos de vida no total.

Diferentemente de um personagem de jogador, monstros morrem ao atingir zero pontos de vida e não tem direito a tentativa de agonizar.

## Jogada de Proteção (JP)

Determina a resistência do monstro para se defender de efeitos que não são barrados pelo uso de armaduras ou por uma pele grossa.

Diferente de personagens, monstros não desdobram suas jogadas de proteção em três testes diferentes (JPC, JPD, JPS).

Monstros possuem um valor único que deve ser usado para todos os seus testes.

Se um texto pedir uma JPC, JPD ou JPS e você estiver tratando de um monstro, apenas realize uma JP normal.

## Ataques

Esta parte da ficha traz todas as informações relevantes para os ataques dos monstros:

---

2 × MORDIDA + 3 (1D6+1+VENENO)

---

Um monstro com estas informações teria:

### Dois ataques de mordida.

Cada ataque possui um BA de +3 nos testes para acertar. Em caso de acerto, o dano é de 1d6+1 e ele ainda possui os efeitos de veneno na sua mordida.

Se um monstro tiver dois ou mais tipos de ataques diferentes, como um monstro que ataca com mordida e também com a sua cauda, o Mestre deve escolher um tipo de ataque por rodada para usar. A não ser que seja especificado na descrição do monstro, apenas um único tipo de ataque pode ser usado por rodada.

Um monstro com o seguinte desritivo:

**2 × GARRAS + 1 (1D6+1)**  
**1 × ARMA + 3 (ARMA+1)**

Pode atacar duas vezes com as garras **OU** uma vez com a sua arma, mas nunca pode atacar 3 vezes na mesma rodada e nem combinar estes dois tipos de ataque, usando a arma ou a garra na mesma rodada.

## Descrições e Habilidades

Após as estatísticas, um pequeno texto descritivo do monstro e das suas habilidades apresentará suas principais informações, características e, no final, suas habilidades especiais (identificadas pelas entradas em negrito).

## ANIMAIS

Animais são as criaturas não mágicas e naturais do ambiente, encontradas no nosso mundo.

### JAVALI

P - N [75 XP]

**DV 3**    **CA 13**    **JP 6**    **MV 10**    **MO 9**

**1 × PRESA + 4 (2D4)**

Estes porcos selvagens e ferozes vivem nas florestas e planícies. Atacam ao menor sinal de perigo.

**Investida:** se ainda não engajado em combate, pode usar a manobra de investida para causar o dobro de dano com suas presas.

### JUMENTO/MULA

M - N [15 XP]

**DV 1**    **CA 14**    **JP 5**    **MV 9**    **MO 7**

**1 × COICE + 1 (1D4)**

Resultado do cruzamento entre burro e cavalo. É semelhante a um cavalo leve, mas um pouco mais rústico.

**FIRME:** pode ser levado ao interior de masmorras.

**TEIMOSO:** uma vez ao dia, há 1 chance em 1d6 de empacar por 1 turno sem sair do lugar.

**CARGA:** carrega ou puxa até 2.000 moedas ou 1.000 moedas e um montador.

### CAVALO DE MONTARIA

G - N [35 XP]

**DV 2**    **CA 13**    **JP 5**    **MV 15**    **MO 7**

**1 × COICE + 2 (1D4)**

Domesticados e treinados para carregar cavaleiros por terrenos acidentados por longas distâncias.

### CAVALO DE GUERRA

G - N [35 XP]

**DV 2**    **CA 13**    **JP 5**    **MV 15**    **MO 9**

**1 × COICE + 3 (1D6)**

Domesticados e treinados para carregar cavaleiros em combates.

### COBRA CONSTRITORA

P - N [75 XP]

**DV 3**    **CA 14**    **JP 6**    **MV 9**    **MO 8**

**1 × MORDIDA + 4 (1D4+CONSTRIÇÃO)**

Típica dos pântanos, a Cobra Constritora é forte e perigosa.

**CONSTRIÇÃO:** quando um ataque de mordida é bem-sucedido, a Cobra Constritora agarra a vítima causando 2d4 de dano por rodada. Um teste de força bem-sucedido se livra da constrição.

### LOBO

P - N [35 XP]

**DV 2+2**    **CA 13**    **JP 5**    **MV 12**    **MO 6**

**1 × MORDIDA + 2 (1D6)**

Canídeos habitando geleiras, montanhas e florestas geladas. Vivem em grupos e fazem disso sua principal força de combate.

O **MORAL** de um Lobo é 8 se estiver em grupos de **4 OU MAIS.**

### URSO PARDO

G - N [75 XP]

**DV 5**    **CA 14**    **JP 5**    **MV 12**    **MO 6**

**2 × GARRAS + 6 (1D4)**

**1 × MORDIDA + 6 (1D8)**

O mais agressivo dos ursos, vivem em florestas e montanhas e se alimentam principalmente de carne.

**ABRAÇO:** o Urso conseguirá agarrar seu alvo se acertar os dois ataques com suas garras, causando 2d8 de dano enquanto estiver agarrando o alvo.

## • BUGBEAR •

HUMANOIDE GRANDE E CAÓTICO

*Parentes dos Goblins, mas maiores e perigosos. Atacam de surpresa.*



**ENCONTRO** 2D4 (5D4)

**TESOURO** Sx2 (F)

**DV [PV]**  
3+1 [16]

**CA**  
13/15

**EXPERIÊNCIA** 75XP

**MOVIMENTO** 9

**JP**  
6

**MO**  
9

**1 × ARMA + 4 (ARMA +1)**

## • CUBO GELATINOSO •

GOSMA GRANDE E NEUTRO

*Cubo transparente de gelatina ácida, absorvendo e dissolvendo tudo o que consegue fagocitar.*



**ENCONTRO** 1 (0)

**TESOURO** V

**DV [PV]**  
4 [20]

**CA**  
12

**EXPERIÊNCIA** 150XP

**MOVIMENTO** 9

**JP**  
6

**MO**  
12

**1 × TOQUE + 4 (2D4 + PARALISIA)**

**Infravisão:** 18 metros.

**Emboscas:** surpreende seus inimigos com um resultado de 1-3 em 1d6, recebendo bônus de +2 no ataque contra inimigos surpreendidos.

**Classe de Armadura:** Bugbears possuem CA 13 ou 15 quando usam armadura de couro.

**Surpresa:** surpreende seus inimigos com um resultado de 1-4 em 1d6.

**Paralisia:** o alvo deve ser bem-sucedido numa JPC ou ficará paralisado por 2d4 turnos.

**Imunidades:** imune aos efeitos do frio e da eletricidade.

## • DRAGÃO VERMELHO •

DRAGÃO IMENSO E CAÓTICO



**ENCONTRO** 1D4 (1D4)

**TESOURO** (H)

**EXPERIÊNCIA** 1.475XP

**MOVIMENTO** 9, 18V

**DV [PV]**  
10+10 [60]

**CA**

21

**JP**

12

**MO**

10

2 × **GARRAS** + 11 (1D8+6)

1 × **MORDIDA** +8 (4D8)

## • ESQUELETO •

MORTO-VIVO MÉDIO E CAÓTICO



**ENCONTRO** 3D4 (3D10)

**TESOURO** -

**EXPERIÊNCIA** 15XP

**MOVIMENTO** 9

**DV [PV]**  
1[5]

**CA**

13

**JP**

6

**MO**

7

1 × **ARMA** + 2 (ARMA + 0)

**Baforada:** o dragão vermelho pode, 3 vezes ao dia, abdicar dos seus ataques físicos para liberar uma baforada de fogo com a forma de cone com 9 metros de largura e 27 metros de distância. O dano de uma baforada é igual ao número de seus dados de vida em d10, ou seja, um Dragão Vermelho causa 10d10 de dano em todos na área de efeito da baforada. Um teste de JPD pode reduzir o dano pela metade.

**Imunidade:** um dragão vermelho é imune a qualquer efeito de fogo.

**Magias:** um dragão vermelho pode conjurar magias como se fosse um Mago de 7º nível.

**Silencioso:** não produz som algum ao movimentar-se e se mantém silencioso até atacar.

**Morto-vivo:** imune a magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.

**Inabalável:** mortos-vivos não fazem testes de moral a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

**Corpo de Osso:** armas impactantes lhes causam o dobro de dano, mas, em contrapartida, armas perfurantes causam metade do dano.

## • FUNGO PIGMEU •

PLANTA PEQUENO E NEUTRO



**ENCONTRO** 1d12 (3d10x10) **EXPERIÊNCIA** 25XP

**TESOURO** (K)

**MOVIMENTO** 6

DV [PV]	CA	JP	MO
1+1 [6]	13	5	8

1 × **ARMA** + 3 (ARMA + 0)

**Mesclar:** podem se mesclar à vontade em áreas cobertas com fungos, tornando-se praticamente invisíveis. São detectados apenas com 1 chance em 1d6.

**Esporos:** ao morrerem, explodem numa nuvem de esporos atingindo 9 metros de raio. Alvos devem ser bem-sucedidos numa JPC ou ficarão com muita tosse, impedidos de agir por 1d4 rodadas.

**Inflamáveis:** fogo causa dano dobrado nestas criaturas.

## • GHOUL •

MORTO-VIVO MÉDIO E CAÓTICO



**ENCONTRO** 1d6 (2d8)

**TESOURO** (B)

**EXPERIÊNCIA** 95XP

**MOVIMENTO** 9

DV [PV]	CA	JP	MO
3[15]	14	7	8

2 × **GARRAS** + 3 (1d4 + PARALISIA)

1 × **MORDIDA** + 3 (1d3 + PARALISIA)

**Silencioso:** não produz som algum ao movimentar-se e se mantém silencioso até atacar.

**Morto-vivo:** imune a magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.

**Inabalável:** mortos-vivos não fazem testes de moral a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

**Paralisia:** alvo atingido por um ghoul deve ser bem-sucedido numa JPC ou ficará paralisado por até 1d6 turnos. Elfos são imunes à habilidade de Paralisia de um ghoul.

## • GIGANTE DA COLINA •

GIGANTE IMENSO E CAÓTICO

Aterrorizam comunidades vizinhas com seus ataques em grupos invasores.



**ENCONTRO** 1d4 (2d4)

**TESOURO** Rx4 (F)

**EXPERIÊNCIA** 1.600XP

**MOVIMENTO** 12

**DV [PV]**  
11+6 [61]

**CA**  
16/17

**JP**  
13

**MO**  
10

1 × **ARMA** + 11 (ARMA + 6)

1 × **PEDRADA** + 11 (2d8)

## • GOBLINS •

HUMANOIDE PEQUENO E CAÓTICO

Contam com força dos números para sobrepujar os adversários.



**ENCONTRO** 2d4 (6d10)

**TESOURO** Q(B)

**EXPERIÊNCIA** 15XP

**MOVIMENTO** 6

**DV [PV]**  
1-1 [4]

**CA**  
11/13

**JP**  
5

**MO**  
7

1 × **ARMA** + 2 (ARMA+0)

**Golpe Potente:** se conseguir causar, com uma pancada ou arma, uma quantidade de dano superior a força do alvo, este é arremessado 1d6 metros para trás.

**Classe de Armadura:** gigantes da colina possuem CA 16 ou 17 quando usam armadura acolchoada.

**Infravisão:** 18 metros.

**Classe de Armadura:** goblins possuem CA 11 ou 13 quando usam armadura de couro.

## • HOBGOBLIN •

HUMANOIDE MÉDIO E CAÓTICO

*Extremamente militarizados, os hobgoblins usam táticas avançadas de guerrilha.*



**ENCONTRO** 1D6 (4D6)

**TESOURO** S (E)

**DV [PV]**  
1+1 [6]

**CA**  
11/16

**EXPERIÊNCIA** 15XP

**MOVIMENTO** 9

**JP**  
5

**MO**  
9

**1 × ARMA + 3 (1D8 + 1)**

**Infravisão:** 18 metros.

**Classe de Armadura:** hobglobins possuem CA 11 ou 16 quando usam cota de malha e escudo.

## • HOMEM LAGARTO •

HUMANOIDE MÉDIO E CAÓTICO

*Selvagens reptilianos. Atacam de forma desordenada, devastando povoados.*



**ENCONTRO** 2D4 (6D6)

**TESOURO** P (J)

**DV [PV]**  
2+1 [11]

**CA**  
15

**EXPERIÊNCIA** 35XP

**MOVIMENTO** 9,6N

**JP**  
5

**MO**  
8

**1 × GARRA + 2 (1D4)**

**1 × ARMA + 2 (ARMA)**

**Lutar até morrer:** quando encurralados, recebem +1 no ataque e dano até o fim do combate.

## ♦ KOBOLDS ♦

HUMANOIDE PEQUENO E CAÓTICO

## ♦ OGRO ♦

GIGANTE GRANDE E CAÓTICO

*Humanoides covardes. Usam armadilhas para surpreenderem seus adversários.*

*São gananciosos e impressionáveis com riquezas, servindo a quem puder pagar seu preço.*



**ENCONTRO** 4d4 (6d10)

**TESOURO** P (C)

**EXPERIÊNCIA** 5XP

**MOVIMENTO** 6

**2 × MORDIDAS + 1 (1D4)**

**1 × ARMA + 0 (ARMA)**

DV [PV]	CA	JP	MO
1/2 [2]	12	4	5

**ENCONTRO** 1d6 (2d6)

**TESOURO** Tx2 (D)

**EXPERIÊNCIA** 125XP

**MOVIMENTO** 9

DV [PV]	CA	JP	MO
4+4 [24]	15	7	10

**1 × PANCADA + 4 (1D6 + 4)**

**1 × ARMA + 5 (ARMA + 6)**

**Infravisão:** 18 metros.

**Golpe Potente:** se conseguir causar, com uma pancada ou arma, uma quantidade de dano superior a força do alvo, este é arremessado 1d4 metros para trás.

## • ORC •

HUMANOIDE MÉDIO E CAÓTICO

## • RATO GIGANTE •

ANIMAL PEQUENO E NEUTRO

*Selvagens e brutais, visam a expansão de seus territórios por meio de invasões e ataques.*



**ENCONTRO** 2D4 (1D6x10)    **EXPERIÊNCIA** 15XP  
**TESOURO** S (B+C)    **MOVIMENTO** 9

DV [PV]	CA	JP	MO
1 + 1 [6]	11/14	5	9

1 × ARMA + 3 (ARMA + 0)

*Ratos enormes com quase 1 metro de comprimento, muito mais perigosos do que um rato comum.*



**ENCONTRO** 3D6 (3D10)    **EXPERIÊNCIA** 10XP  
**TESOURO** (C)    **MOVIMENTO** 9, 6N

DV [PV]	CA	JP	MO
1/2 [2]	13	4	8

1 × MORDIDA + 1 (1D3 + DOENÇA)

**Infravisão:** 15 metros.

**Classe de Armadura:** orcs possuem CA 11 ou 14 quando usam armadura de couro e escudo.

**Doença:** um rato possui 1 chance em 1d6 de transmitir Febre do Esgoto a um alvo mordido. Um alvo mordido que falhe em uma JPC, fica doente com valor de força igual a 1 por 1d6 dias.

**Medo de fogo:** na presença de fogo, um teste de moral deve ser feito para determinar se os ratos gigantes fogem ou não do combate.

## • SOMBRA •

BESTA MÉDIO E CAÓTICO



**ENCONTRO** 1d8 (1d12)

**TESOURO** -

**DV [PV]**  
2+2 [12]

**EXPERIÊNCIA** 50XP

**MOVIMENTO** 6

**CA**  
13  
**JP**  
6  
**MO**  
12

**1 × TOQUE + 3 (1d4 + DRENO)**

**Dreno:** seu ataque drena 1 ponto de Força temporariamente. Um personagem reduzido a zero ou menos pontos de Força morre imediatamente. Um ponto de Força drenado é recuperado após 8 turnos.

**Surpreesa:** surpreende o grupo em 1-5 em 1d6, caso não esteja num ambiente totalmente iluminado e sem nenhuma sombra.

**Imunidades:** as sombras são imunes aos efeitos de encantamentos ou de uma magia Sono, e a todo dano causado por armas não mágicas.

## • TROLL •

GIGANTE GRANDE E CAÓTICO

*Horrendos e extremamente fortes, com membros longos e capacidade de regeneração.*



**ENCONTRO** 1d8 (1d8)

**TESOURO** (D)

**DV [PV]**  
6+5 [35]

**EXPERIÊNCIA** 305XP

**MOVIMENTO** 9

**CA**  
16  
**JP**  
9  
**MO**  
10

**2 × GARRAS + 6 (1d4 + 4)**

**1 × MORDIDA + 6 (2d6 + 4)**

**Regeneração:** um troll é capaz de regenerar 1 ponto de vida a cada rodada. Esta regeneração é capaz de reconstituir até mesmo membros amputados em até 1d6 dias. Um troll não é capaz de regenerar dano causado por fogo ou ácido.

**Falsa Morte:** trolls reduzidos a 0 pontos de vida retornam a vida em 2d6 rodadas a não ser que seus restos sejam queimados com fogo ou destruídos com ácido.

**Medo de fogo e ácido:** na presença de fogo ou ácido, o valor do Moral de um troll é 8.

## • URSO-CORUJA •

BESTA GRANDE E NEUTRO

*Corpo forte de um urso e cabeça com o ameaçador bico de uma coruja.*



ENCONTRO 1D4 (1D4)

TESOURO Q

DV [PV]	CA	JP	MO
5 [25]	15	8	12

2 × GARRAS + 6 (1D8)

1 × MORDIDA + 6 (1D8)

EXPERIÊNCIA 175XP

MOVIMENTO 9

## • ZUMBIS •

MORTO-VIVO MÉDIO E CAÓTICO

*Morto-vivo sem inteligência. Avança para cima de suas vítimas com o único intuito de destroçá-las.*



ENCONTRO 2D4 (4D6)

TESOURO -

DV [PV]	CA	JP	MO
2+0 [10]	13	7	7

1 × MORDIDA + 2 (1D4 + 1 + INFECÇÃO)

1 × GARRA + 2 (1D6 + 2)

EXPERIÊNCIA 35XP

MOVIMENTO 6

**Abraço:** o Urso-Coruja conseguirá agarrar seu alvo se acertar os dois ataques com suas garras, causando 2d8 de dano enquanto estiver agarrando o alvo.

**Silencioso:** mantém silencioso até atacar.

**Morto-vivo:** imune a magias mentais, controle ou ilusão. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.

**Inabalável:** não faz teste de moral a não ser quando sofre o efeito de um *Afastar Mortos-Vivos*.

**Lento:** sempre perde a Iniciativa num combate. Um zumbi sempre ataca por último.

**Infecção:** personagens mordidos devem passar em uma JPC ou se tornarão zumbis em 1d4 dias, a não ser que uma magia de *Curar Doenças* seja usada.

# GLOSSÁRIO REMISSIVO

## REGRAS BÁSICAS E EXPANDIDAS

As entradas deste glossário estão divididas entre *entradas pretas* (itens encontrados no LB1) e *entradas vermelhas* (itens encontrados no LB2), e devem reduzir o tempo de sua consulta e auxiliá-lo a encontrar as informações necessárias mais rapidamente.

**Acampamento (LB2 Pág 79)**: regras para verificar a segurança de um acampamento montado por personagens.

**Ação (LB1 págs 81)**: toda e qualquer forma de agir em combate que envolva um ataque ou uma ameaça a um oponente.

**Acerto Crítico (LB1 págs 92)**: resultado de um 20 rolado no dado de ataque e que sempre acerta o inimigo independentemente de sua Classe de Armadura.

**Acerto Crítico (Matriz) (LB2 págs 97)**: ampliação da regra básica com uso de tabela de efeitos detalhados de acertos críticos com descrição de ferimentos e efeitos diversos.

**Ácido (LB1 págs 94, 148, 165)**: substância que causa dano regressivo por contato.

**Afastar Mortos-Vivos (LB1 págs 33, 85)**: habilidade de Clérigos e alguns Sacerdotes de usar sua fé para afastar ou destruir mortos-vivos

**Agonizar/Agonizando (LB1 págs 96, 31, 69, 83, 86)**: última rodada de vida de um personagem morrendo antes da sua morte definitiva.

**Ajustes (LB1 págs 16, 50, 87)**: alteram a dificuldade de um teste de atributo (LB1 página 16), Jogada de Proteção (LB1 página 50) ou Ataques (LB1 página 87), somando ou subtraindo modificadores de acordo com a situação.

**Alcance de Magia (LB1 págs 101)**: limite espacial dos efeitos de uma magia.

**Alinhamento (LB1 págs 51)**: parâmetro geral das ações e do pensamento de uma criatura. Divide-se entre Ordeiro, Neutro e Caótico.

**Anão (LB1 págs 22)**: raça de personagens jogadores.

**Aparência (LB1 págs 52)**: a forma como um personagem é descrito, unindo suas características físicas, roupas, equipamentos e pertences.

**Aposentadoria (LB2 págs 75)**: período de jogo de personagens de 15º nível que se tornam personagens do Mestre, passando a integrar o mundo de jogo.

**Aprendiz (LB1 págs 77, 151)**: personagens não jogadores cujo treinamento em uma classe ainda não está totalmente concluído. Estão à disposição de contratação por parte dos personagens.

**Aríete (LB2 pág 52, 51, 56, 91)**: máquina de cerco usada para destruir muros, paredes e portões e proporcionar oportunidades de invasão. Também podem ser instaladas na proa de uma embarcação para combates navais entre embarcações.

**Armadilha (LB1 pág. 74, 38, 148)**: apetrechos e engenhos ofensivos, às vezes mortais, normalmente instalados em masmorras para manter intrusos afastados ou para proteger algum local.

**Armas Naturais (LB1 pág 83)**: ataques usando partes naturais de um monstro ou criatura como garras, tentáculos, presas, caudas etc. São considerados ataques corpo a corpo normais.

**Ataque à Distância (LB1 pág 84)**: ações realizadas com armas de arremesso ou disparo contra alvos a 3 metros ou mais de distância.

**Ataque Corpo a Corpo (LB1 pág 83, 29, 48, 57, 92)**: ações realizadas com armas para atacar alvos a até 3 metros de distância.

**Ataque Desarmado (LB1 pág 83, 88, 90, 92)**: ações realizadas para atacar um alvo sem o uso de armas, usando apenas as mãos nuas ou outras partes do corpo.

**Ataque em Área (LB1 pág 84)**: ações realizadas com armas de arremesso ou disparo contra uma área (e não contra um alvo) a pelo menos 3 metros ou mais de distância.

**Ativação (LB1 pág 85)**: ações de combate realizadas para ativar habilidades de classe, conjurar magias ou usar itens mágicos.

**Atributos (LB1 pág 11)**: são as principais características de um personagem, representando suas habilidades físicas, intelectuais e sociais.

**Atributos (teste cooperativo) (LB2 pág 12)**: regra para realizar testes cooperativos de atributos.

**Atributos (teste resistido) (LB2 pág 12)**: regra para realizar testes resistidos de atributos.

**BA - Base de Ataque (LB1 pág 48)**: representa a chance inicial, básica, de conseguir acertar um golpe em um alvo. Desdobra-se em Base de Ataque Corpo a corpo (BAC) para ataques com armas de corpo a corpo ou Base de Ataque à Distância (BAD) para ataques com armas de disparo ou de arremesso.

**Balestra (LB2 pág 52, 51, 91)**: máquina de guerra semelhante a uma enorme besta que arremessa projéteis em forma de grandes flechas de metal, podendo ser instalada em construções, embarcações ou usadas para atacar criaturas voadoras.

**Caos - Caótico (LB1 pág 51)**: alinhamento de personagens que rejeitam as convenções da sociedade e acreditam que a lei e a ordem foram criadas para serem quebradas.

**Carga (LB1 pág 66, 50, 56)**: quantidade de peso carregada por um personagem sem ficar sobrecarregado.

**CAR - Carisma (LB1 pág 13)**: atributo que determina o quanto um personagem é socialmente atrativo e amigável.

**Castelo (LB2 pág 70)**: construção fortificada usada para instalação da sede de um Domínio.

**CA - Classe de Armadura (LB1 pág 48)**: é a capacidade de uma criatura ou personagem de evitar e defender ataques.

**Catapulta (LB2 pág 53, 51, 56, 91)**: máquina de cerco que arremessa projéteis contra construções. Pode ser instalada em grandes embarcações.

**Clérigo (LB1 pág 32, 77)**: classe de personagem que lança magias divinas, conferidas por uma divindade.

**Clérigo de Nível Alto (LB2 pág 24)**: classe de personagem que lança magias divinas, conferidas por uma divindade.

**Combate Aéreo (LB2 pág 89)**: regras e adaptações nas regras para combates usando montarias voadoras ou contra criaturas voadoras que utilizam ataques de bombardeio ou ataques rasantes.

**Combate Entre Exércitos (LB2 pág 93)**: regras e adaptações nas regras para combates entre dois ou mais exércitos usando unidades táticas de combate em campo de batalha.

**Combate Naval (LB2 pág 91)**: regras e adaptações nas regras para combates entre embarcações ou entre embarcações e grandes bestas marinhas.

**Combate Subaquático (LB2 pág 89)**: regras e adaptações nas regras para combates ocorridos totalmente debaixo da água.

**CON - Constituição (LB1 pág 12)**: atributo que refere-se ao vigor e à saúde do personagem.

**Construções (LB2 pág 47, 49, 60, 70)**: estruturas físicas como castelos, fortões, templos, casas etc.

**Correr (LB1 pág 68, 82)**: deslocamento onde o personagem corre o dobro do seu movimento, ou movimento de combate capaz de levar o personagem a qualquer local do campo de batalha.

**Cosmologia Planar (LB2 pág 145)**: forma de definição e explicação de como estão organizados os diferentes planos da cosmologia de Old Dragon.

**Cura (LB1 pág 96, 31, 33)**: recuperação, natural ou não, de pontos de vida perdidos.

**Dano (LB1 pág 92, 48, 56, )**: resultado de situações que causam a perda de pontos de vida de um personagem.

**Descansar (LB1 pág 73, 67)**: período de respiro e parada que os personagens realizam para se recuperar ou para evitar uma Exaustão.

**Desengajado (LB1 pág 81, 82)**: combatente que não está engajado em combate, ou seja, não está em luta corpo a corpo a menos de 3 metros do oponente.

**Deslocamento (LB1 pág 68, 73)**: as diferentes formas de se locomover. As principais são correr, nadar e escalar. Dentro de uma masmorra também podem ocorrer na forma normal ou de exploração.

**DES - Destreza (LB1 pág 12)**: atributo que representa agilidade, a mira e a coordenação.

**Desidratação/Inanição (LB2 Pág 78)**: condição de falta de comida e água que afetam personagens durante viagens nos ermos ou em locais sem recursos.

**Despesas Triviais (LB2 pág 46)**: gastos do personagem ocorrido no tempo entre aventuras

**Desvio (LB1 pág 85)**: forma de definir o local afetado por um ataque em área que erra seu alvo inicial.

**Distância de Encontro (LB2 Pág 84)**: modo de definir a qual distância dois ou mais grupos estarão quando ocorrer um encontro na masmorra, nos ermos, nas ruas de uma cidade ou mesmo um encontro aquático.

**Distração (LB2 pág 86)**: estratégias criadas por um grupo perseguido para confundir seus perseguidores.

**Doenças (LB2 pág 99)**: condição de saúde prejudicada por pragas, sejam mundanas ou mágicas.

**Domínios (LB2 pág 130):** pedaço de terra mantido pelo personagem em seu domínio onde ele deve ser o responsável pelo bem estar dos que ali vivem, seja pela administração, proteção e governo. É o local onde castelos, fortés, cidades e outras construções são erguidas.

**Dreno de Energia (LB2 pág 100):** tipo de ataque notável de alguns mortos-vivos ou outras criaturas que afetam diretamente níveis, atributos ou outras estatísticas de jogo.

**Duração de Magia (LB1 pág 101):** limite temporal dos efeitos de uma magia.

**Elfo (LB1 pág 20):** raça de personagens jogadores.

**Encontro sem Combate (LB2 Pág 83):** encontros onde existe uma chance de negociação apoiada pela diplomacia antes que as vias de fato sejam empregadas.

**Engajado (LB1 pág 81, 90):** combatente que esteja em combate contra outro combatente usando uma arma de corpo a corpo a no máximo 3 metros dele.

**Engenheiro (LB2 pág 50):** especialista necessário para construções grandes com custo superior a 100.000 PO.

**Erro Crítico (LB1 pág 92):** resultado de um 1 roulado no dado de ataque e que sempre erra o inimigo, independentemente de sua Classe de Armadura.

**Esconder (LB1 pág 69, 39):** ação para tentar ocultar a si ou a algum objeto da percepção de terceiros.

**Escuridão Total (LB1 pág 71):** condição necessária com absoluta falta de luz para o uso da habilidade de infravisão.

**Especialização (LB1 pág 27, 29, 33, 39, 43, 46):** espécie de subclasse com foco em uma ou mais atividades ou nichos específicos de uma classe.

**Especialistas (LB1 pág 74):** personagens não jogadores e não voltados para o combate que possuem proficiência em algum campo técnico ou teórico, e que estão à disposição de contratação por parte dos personagens.

**Estilo (LB1 pág 14):** forma de rolamento de atributos de um personagem.

**Estilo (LB2 pág 10):** forma de rolamento de atributos de um personagem.

**Estruturas (LB2 pág 49):** partes que compõem uma construção como muros, torres, portões etc.

**Exaustão (LB1 pág 67, 73):** personagens cansados, esgotados e sem eficiência física ou mental.

**Evasão (LB2 Pág 85):** ocorre quando um grupo foge de um encontro antes de ocorrer um combate, tendo havido alguma negociação ou não e que pode resultar em uma perseguição.

**Exploração (LB1 pág 73, 72):** forma de deslocamento de masmorras com foco em vasculhar todos os locais atrás de passagens, armadilhas ou tesouros.

**Exenuado (LB1 pág 67):** personagens que acumulem duas ou mais condições de exaustão.

**Feiras/Mercados (LB2 pág 82, 144):** locais de comércio em agrupamentos urbanos onde é possível adquirir equipamentos, trocar mercadorias ou vender tesouros.

**Ferido (LB1 pág 95):** personagem com menos pontos de vida que o seu total, mas com pelo menos 1 ponto de vida.

**Fogo (LB1 pág 93, 71):** tipo de dano causado por fontes flamejantes ou incandescentes.

**FOR - Força (LB1 págs 12)**: define a sua potência muscular e física.

**Fugir (LB1 págs 82)**: movimento de combate em que o personagem se desloca sem se proteger, desengajando-se do combate e sofrendo um contra-ataque do oponente. Um personagem que foge não pode ser alcançado na próxima rodada pelo mesmo oponente.

**Gnomo (LB2 págs 16)**: raça de personagens jogadores.

**Grimório (LB1 págs 98, 43)**: livro de magias arcana, usadas para que o Mago estude e prepare as suas magias diariamente.

**Grimório (ampliando) (LB2 págs 102)**: regras para ampliação das magias conhecidas por um conjurador arcano por meio de pesquisa ou uso de mentor por meio da cópia para o grimório.

**Guerreiro (LB1 págs 28, 77)**: classe de personagem especializada em combate.

**Guerreiro de Nível Alto (LB2 págs 20)**: classe de personagem especializada em combate.

**Halfling (LB1 págs 24)**: raça de personagens jogadores

**Herdeiro (LB2 págs 72, 60)**: sucessor do personagem para aventuras futuras e que receberá parte (ou todos) os bens quando o personagem atual morrer no Modo Legado de Jogo.

**Humano (LB1 págs 18)**: raça de personagens jogadores

**Histórico (LB2 págs 42, 44)**: micro resumo da vida pregressa de um personagem com foco principal em antes dele se tornar um aventureiro.

**Idioma (LB1 págs 50)**: uma língua dentro do cenário de jogo.

**Impostos (LB2 págs 82, 46, 70, 132)**: taxas pagas ao poder consolidado para financiar o funcionamento do governo.

**Inanição/Desidratação (LB2 págs 78)**: condição de falta de comida e água que afetam personagens durante viagens nos ermos ou em locais sem recursos.

**Incêndio (LB1 págs 93)**: condição de fogo alastrado causado por fontes de fogo médias ou maiores.

**Indefeso (LB1 págs 93)**: ocorre quando um personagem está paralisado, amarrado, desacordado, atordoado, congelado ou rendido, sem que possa se defender de nenhuma forma.

**Infravisão (LB1 págs 71, 90)**: espécie de forma de visão de calor especial possuída por algumas raças como elfos, anões e alguns monstros a qual lhes permite enxergar na completa escuridão.

**Iniciativa (LB1 págs 81, 29)**: ordem de ação dentro de uma rodada de combate.

**Iniciativa (alternativas) (LB2 págs 88)**: regras alternativas para iniciativas individuais, de grupo ou usando velocidade de armas e ações.

**INT - Inteligência (LB1 págs 13)**: atributo que representa a capacidade de aprendizagem e de usar conhecimento.

**Interrupção de Magias (LB1 págs 101)**: causa ou efeito que podem interromper uma conjuração ou o efeito de uma magia já conjurada.

**Item Mágico (LB1 págs 158, 29, 30, 35, 85, 152)**: objetos imbuídos de poder mágico e capazes de feitos maravilhosos.

**Item Mágico (LB2 págs 103)**: objetos imbuídos de poder mágico e capazes de feitos maravilhosos.

**Itens Raciais (LB1 págs 57, 23)**: objetos, armas ou armaduras criadas por artífices de uma raça diferente da humana.

**JP - Jogada de proteção (LB1 págs 49, 101)**: utilizada para medir a resistência a efeitos que ofendem um personagem. Desdobram-se em Jogada de Proteção de Destreza (JPD) que visa anular efeitos por meio da esquiva; Jogada de Proteção de Constituição (JPC) que visa evitar os efeitos por meio do vigor do corpo; e Jogada de Proteção de Sabedoria (JPS) que visa negar efeitos mentais por meio da força de vontade.

**JP - Jogada de proteção de Materiais (LB2 págs 53)**: utilizada para medir a resistência a efeitos que ofendem um determinado tipo de material como madeira, vidro, papel, couro, ferro etc.

**Ladrão (LB1 págs 36, 77)**: classe de personagem que se dedica às atividades furtivas e especializadas.

**Ladrão de Nível Alto (LB2 págs 28)**: classe de personagem que se dedica às atividades furtivas e especializadas.

**Lealdade (LB1 págs 78)**: medida da capacidade de ajudantes serem confiáveis a seus patrões.

**Linha de visão (LB2 págs 86)**: capacidade fundamental de continuação de perseguição.

**Magia arcana (LB1 págs 98, 42)**: criadas por Magos, após anos de estudo e dedicação.

**Magia divina (LB1 págs 98, 32)**: concedidas por uma entidade a um Clérigo.

**Magia exclusiva (LB1 págs 101, 44, 45)**: magias restritas a um tipo único de especialização e não disponível para aprendizado por outros personagens conjuradores.

**Magia extra (LB1 págs 99, 15)**: magias adicionais por dia que um conjurador possui devido a um elevado valor no atributo Inteligência (para magias arcana) ou Sabedoria (para magias divinas).

**Magia por dia/Magias diárias (LB1 págs 99, 44, 45)**: capacidade diária de conjurar magias que um conjurador possui.

**Magia reversa (LB1 págs 98)**: magias que possuem versões alternativas, com efeitos adicionais ou invertidos.

**Mago (LB1 págs 42, 77)**: classe de personagem que lança magias arcana, provenientes de estudos e pesquisas.

**Mago de Nível Alto (LB2 págs 32)**: classe de personagem que lança magias divinas, conferidas por uma divindade.

**Manobra (LB1 págs 83, 60)**: tipo de movimento de combate que não envolve deslocamento, como preparar armas, buscar coisas na mochila, recarregar ou usar talentos de Ladrão.

**Máquinas de Cercos (LB2 págs 51, 52, 56, 93)**: armas de uso próprio para atacar construções, embarcações e até mesmo criaturas; catapultas, balestras etc.

**Marcha (LB2 págs 77)**: movimento forçado e em ritmo acelerado que amplia a movimentação de viagem em 50%.

**Meio-Elfo (LB2 págs 14)**: raça de personagens jogadores.

**Memorizar Magias (LB1 págs 98, 15, 33, 42, 44, 45, 99, 100, 151)**: ato de preparar magias para serem usadas naquele dia.

**Mercado/Feiras (LB2 págs 82, 145)**: locais de comércio em agrupamentos urbanos onde é possível adquirir equipamentos, trocar mercadorias ou vender tesouros.

**Mercenários (LB1 pág 76)**: personagens não jogadores e soldados profissionais que estão à disposição de contratação por parte dos personagens.

**Modo Legado (LB2 pág 58, 60, 74, 134, 137)**: campanhas de personagens de 11º a 15º níveis onde o foco do personagem passa a se dar na administração da história do seu personagem dentro do cenário e não apenas na exploração de riquezas e no acúmulo de poder.

**Montarias Voadoras (LB2 pág 89)**: animais voadores que permitem serem montados para transporte ou batalhas.

**Moral (LB1 pág 86, 33, 78)**: autopreservação de um monstro ou personagem do Mestre que faz com que uma criatura fuja, se renda ou evite continuar lutando para não morrer.

**Morrendo (LB1 pág 96)**: personagem com zero ou menos pontos de vida.

**Morte/Mortos (LB1 pág 95, 48, 86)**: condição de personagem que estão irremediavelmente mortos, fora do jogo e sem nenhuma chance de serem socorridos ou curados.

**Movimento (LB1 pág 50, 67, 73, 81, 82)**: representa a taxa de deslocamento de um personagem em metros.

**Movimento de Viagem (LB2 pág 76)**: regra de deslocamento durante viagens pelos ermos como florestas, montanhas, desertos etc, seja em trilhas, estradas ou não.

**Negócios (LB2 pág 47, 72, 82, 137)**: empreendimentos que personagens podem obter ou desenvolver para aplicar suas riquezas.

**Neutro - Neutralidade (LB1 pág 51)**: alinhamento de personagens que creem que leis são importantes, mas deve-se estar atento para a forma como são aplicadas.

**Nocauta (LB1 pág 92)**: tipo de dano que não subtrai pontos de vida do alvo, mas tenta deixá-lo desacordado.

**Nome (LB2 pág 38)**: forma como seu personagem é chamado e reconhecido

**Ordeiro - Ordem (LB1 pág 51)**: alinhamento de personagens que possuem códigos morais a serem seguidos, acreditando na ordem e que as leis foram criadas para serem cumpridas à risca, não importando a situação.

**Ordem de Marcha (LB1 pág 66)**: ordem em que os personagens estão percorrendo um espaço, um corredor ou andando numa trilha.

**Ouvir Ruídos (LB1 pág 69, 37)**: ação para tentar identificar a existência ou a natureza de sons longínquos.

**Perdendo-se/Perdido (LB2 pág 77)**: regra para determinar se personagens se perdem durante uma viagem.

**Perguntas para Sábios (LB1 pág 76)**: pesquisas específicas que podem ser encomendadas a sábios especialistas para obter algum tipo de conhecimento.

**Perseguição (LB2 Pág 85)**: ocorre quando um grupo persegue um outro grupo fugitivo após uma evasão.

**Personalidade (LB1 pág 52)**: maneirismos e traços de um personagem que ajudam a explicar suas ações e forma de pensar

**Pontos de Experiência - XP (LB1 pág 148, 19, 74)**: medida de acúmulo de experiências para evolução dos níveis do personagem.

**PV - Pontos de vida (LB1 pág 48, 87, 95, 96)**: representam o quanto saudável e longe da morte um personagem ou criatura está.

**Ponto de Vitória (LB2 pág 134)**: método de objetivo de conclusão de aventuras do Modo Legado de Jogo.

**Prisão (LB2 Pág 83)**: regras para determinação de crimes, penas e sua aplicação.

**Procurar (LB1 pág 70)**: ação para tentar encontrar locais, objetos ou pessoas escondidas.

**Queda (LB1 pág 94, 39, 69)**: situação que causa dano a personagens que caem de uma altura de 3 metros ou superior.

**Recuar (LB1 pág 82)**: movimento de combate em que o personagem se desloca cuidadosamente, desengajando-se do combate e sem sofrer um contra-ataque do oponente. Um personagem que recua ainda pode ser alcançado na próxima rodada pelo mesmo oponente.

**Renda Inicial (LB1 pág 56)**: peças de ouro que um personagem recebe ao ser criado para adquirir suas armas, armaduras e equipamentos.

**Reputação (LB2 pág 58, 20, 24, 28, 32, 72)**: fama ou infâmia que interfere na relação com outros personagens em testes de reação.

**Rodada (LB1 pág 66, 38, 81, 86)**: medida de tempo igual a 6 segundos, existindo então 10 rodadas por minuto.

**SAB - Sabedoria (LB1 pág 13)**: atributo que mede o senso comum e discernimento do personagem.

**Seguidor (LB2 pág 61, 60, 135)**: pessoas atraídas pelo personagem devido sua fama e poder.

**Sobrecarga (LB1 pág 67)**: quantidade de peso acima da capacidade de carga do personagem.

**Surpresa (LB1 pág 80, 30, 69, 87)**: chance de algum grupo ser encontrado despreparado antes de um combate.

**Talentos de Ladrão (LB1 pág 37)**: habilidades específicas de Ladrões e algumas especializações focadas em atividades inerentes à sua classe.

**Tempo de Construção (LB2 pág 50)**: prazo de uma construção ser erguida.

**Tesouro (LB1 pág 152, 40, 77, 149, 159, 165)**: recompensas encontradas em masmorras, com monstros ou acumuladas em seus covis.

**Teste de governo (LB2 pág 133)**: realizado ao fim de cada ano para medir as ações do governante, e a prosperidade de um domínios.

**Título (LB2 pág 73, 60)**: nomes adicionais agregados ao nome do personagem que conferem honra e valorizam os feitos da carreira.

**Transporte Aquático (LB2 pág 54, 80)**: transportes usados para o deslocamento na água.

**Trebuchet (LB2 pág 53, 91)**: máquina de cerco que arremessa projéteis contra estruturas.

**Turno (LB1 pág 66, 35, 38, 72)**: medida de tempo igual a 10 min, existindo então 6 turnos por hora.

**Turno de Legado (LB2 pág 74, 134, 137)**: tempo de jogo onde acontecimentos pessoais ou ligados ao Modo Legado de Jogo ocorrem.

**Veneno (LB1 pág 94, 163)**: substâncias tóxicas que podem ser usadas por contato, inoculação ou ingestão para causar dano ou matar oponentes.

**Veneno (Tipos) (LB2 pág 99)**: paralisantes, não mortais, soníferos, alucinógenos e deformantes.

**Viagens Aquáticas (LB2 Pág 79)**: regras de viagens realizadas em oceanos, rios ou lagos.

**XP - Pontos de Experiência (LB1 pág 148, 19, 74)**: medida de acúmulo de experiências para evolução dos níveis do personagem.



## **FICHA DE PERSONAGEM**

---

**NOME**

NÍVEL

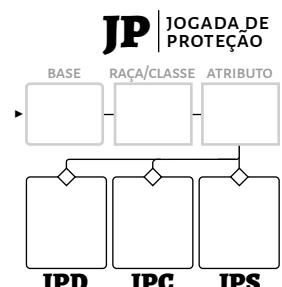
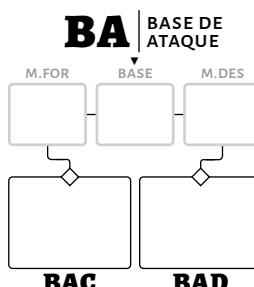
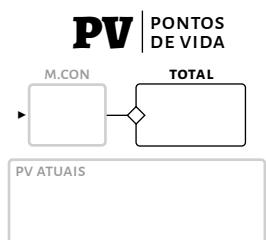
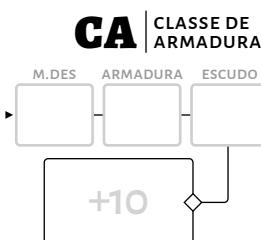
---

CLASSE & ESPECIALIZAÇÃO

---

RACA

ORDEIRO  NEUTRO  CAÓTICO  
**ALINHAMENTO**



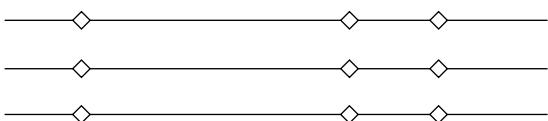
## **EQUIPAMENTOS**

**PO**      **PP**      **PC**

## EQUIPAMENTO GERAL

## **ATAQUES & HABILIDADES**

ATO ARMA BA PANO



RACA:

## IDIOMAS:

## CARGA

MOVIMENTO

**MÁXIMA ATUAL**

#### **MOVIMENTO BASE ATUAL**

#### **PONTOS DE EXPERIÊNCIA**

ATUAL

**EXPERIENCIA  
PRÓXIMO NÍVEL**

1º NÍVEL:

3º NÍVEL

6

158