

Tabela de tesouro aleatório 1

Rolagem	Humanóide	Monstro	Morto Vivo	Outros
2	Nada	Nada	Nada	Nada
3-5	Moedas de Prata	Nada	Nada	Nada
6-8	Moedas de Ouro	Moedas de Prata	Nada	Nada
9-10	Gemas	Moedas de Ouro	Moedas de Prata	Nada
11	Joalheria	Gemas	Moedas de Ouro	Moedas de Prata
12	Item Mágico	Joalheria	Gemas	Moedas de Ouro

Tabela de tesouro aleatório 2 – Moedas de Prata

Rolagem	Humanóide	Monstro	Morto Vivo	Outro
2	Nada	Nada	Nada	Nada
3	1D6 MP*	Nada	Nada	Nada
4-5	2D6 MP*	1D6 MP*	Nada	Nada
6-7	3D6 MP*	1D6 MP*	1D6 MP*	Nada
8-9	4D6 MP*	2D6 MP*	1D6 MP*	1D6 MP*
10-11	5D6 MP*	4D6 MP*	2D6 MP*	1D6 MP*
12	6D6 MP*	6D6 MP*	4D6 MP*	1D6 MP*

* - Moedas de Prata

Tabela de tesouro aleatório 3 – Moedas de Ouro

Rolagem	Humanóide	Monstro	Morto Vivo	Outros
2	Nada	Nada	Nada	Nada
3	1D6 MO*	Nada	Nada	Nada
4-5	2D6 MO	1D6 MO*	Nada	Nada
6-7	3D6 MO*	1D6 MO*	1D6 MO*	Nada
8-9	4D6 MO*	2D6 MO*	1D6 MO*	1D6 MO*
10-11	5D6 MO*	4D6 MO*	2D6 MO*	1D6 MO*
12	6D6 MO*	6D6 MO*	4D6 MO*	1D6 MO*

* - Moedas de Ouro

Tabela de tesouro aleatório 4 – Gemas

Rolagem	Humanóide	Monstro	Morto Vivo	Outro
2	Nada	Nada	Nada	Nada
3-5	Ornamental	Nada	Nada	Nada
6-8	Semi-Prec	Ornamental	Nada	Nada
9-10	Adornada	Semi-Prec	Ornamental	Nada
11	Preciosa	Adornada	Semi-Prec	Ornamental
12	Especial	Preciosa	Adornada	Semi-Prec

Ornamental - vale 1D6+6 MO cada

Semipreciosa - vale 2D6+12 MO cada

Adornada - vale 1D6*25 MO cada (* multiplique o valor da rolagem por 25)

Preciosa - vale 1D6*50 MO cada (*multiplique o valor da rolagem por 50)

Especial - vale 1D6*100 MO cada (*multiplique o valor da rolagem por 100)

(Tipos de gemas possíveis: turquesa, quartzo, hematita, turmalina, quartzo-rosa, obsidiana, rubi, ágata, jaspe, ametista, cornalina)

Tabela de tesouro aleatório 4 – Joalheria

Rolagem	Humanóide	Monstro	Morto Vivo	Outros
2	Anel**	Nada	Nada	Nada
3-5	Bracelete**	Anel**	Nada	Nada
6-8	Gargantilha**	Bracelete**	Anel**	Nada
9-10	Amuleto**	Gargantilha**	Bracelete**	Anel**
12	Coroa**	Amuleto**	Gargantilha**	Bracelete**

** - Role dois dados para determinar o tipo de joalheria na tabela seguinte (Joalheria II).

Tabela de tesouro aleatório 4 – Joalheria II

Rolagem	Anel	Bracelete	Gargantilha	Amuleto	Coroa
2	Cobre*	Cobre*	Cobre*	Cobre*	Cobre*
3-5	Ferro**	Ferro**	Ferro**	Ferro**	Ferro**
6-8	Prata***	Prata***	Prata***	Prata***	Prata***
9-10	Ouro****	Ouro****	Ouro****	Ouro****	Ouro****
12	Cristal*****	Cristal*****	Cristal*****	Cristal*****	Cristal*****

*Bijuteria - vale 5MO cada

**Ornamental - vale 10MO cada

***Ricamente ornado - vale 50 MO cada

****Antigo - vale 100 MO cada

*****Raro - valw 250 MO cada

Tabela de tesouro aleatório 5 – Objetos mágicos

Rolagem	Humanóide	Monstro	Morto Vivo	Outros
2	Miscelânea	Nada	Nada	Nada
3-5	Arma	Miscelânea	Nada	Nada
6-8	Armadura	Arma	Miscelânea	Nada
9-10	Especial	Armadura	Arma	Miscelânea
11-12	Anel	Especial	Armadura	Arma

Tabela de tesouro aleatório 6 MISCELÂNEA

Role 2 dados

2 – um frasco contendo um líquido azulado, com uma fragrância adocicada: aquele que o respirar, sofrerá uma queda imediata de todos os cabelos e pêlos do corpo (que voltarão a crescer em alguns dias).

3 – uma garrafinha contendo um líquido esverdeado, com aroma um tanto cítrico e doce, que provoca um bem-estar mágico: o aspirador irá recuperar 2 pontos de Habilidade, 6 pontos de Energia e 2 em Sorte.

4 – um frasco contendo um líquido verde-escuro, inodoro. Aquele que o beber, descobrirá que seu cabelo e pêlos do corpo começarão a crescer numa velocidade de 10 cm por segundo. O efeito da poção é de 5 minutos, após o qual os pêlos voltarão rapidamente ao normal.

5 – uma capa densa feita de pêlos de urso, com um fecho de ouro. Quem o vestir, prendendo-o ao pescoço, deve adicionar 2 pontos ao *valor inicial* de Sorte. A capa também protege contra o frio extremo.

6 – Um par de raras botas élficas, que permitem que o usuário caminhe sem provocar som algum (+3 na Habilidade Especial *Esgueirar-se*). O usuário também restaura 1 ponto de Sorte ao encontrar este item.

7 – Um amuleto pequeno representando um sol feito de ouro. Este é um símbolo sagrado de Glantanka, deusa do Sol. O usuário deve adicionar 1 ponto ao *valor inicial* de Sorte.

8 – Três garrafinhas com um líquido verde-brilhante. São poções de cura, cada um deles permite uma única dose, restaurando 6 pontos de Energia cada.

9 – Um colar de prata e pequenas pérolas, feito por um devoto da deusa Libra. O usuário recupera 2 pontos de Sorte e, se ele for um fiel seguidor da divindade, ganhará um bônus de +1 em todas jogadas para *Testar a sorte*.

10 – Um frasco contendo um líquido incolor e inodoro. Quem o beber, será envenenado, perdendo 4 pontos de Energia e 1 ponto de Sorte pelo infortúnio.

11 – Uma garrafinha com um líquido que rodopia lentamente, emitindo uma fraca luz. É uma poção do desajeitado: aquele que o beber, deve jogar um dado em seus futuros combates. Se o resultado for 1, deixará cair as armas e perderá o primeiro ataque.

12 – Um broche cintilante, com uma esmeralda cercada por diminutas pedras-da-lua. O usuário deve recuperar automaticamente, 1 ponto de Energia depois de cada combate.

Tabela de tesouro aleatório 7

ARMAS

Role 2 dados

2 – Uma Espada Longa de prata, com entalhes elaborados, emitindo uma pálida luminescência azulada e de superfície fria ao toque. A espada está ornada com o selo oficial de Gar-Goldoran que você reconhece como tendo o significado de “Come-Gelo”. Adicione 1 ponto à *Força de Ataque* quando estiver enfrentando criaturas de fogo.

3 – Uma Espada Longa que irradia um incomum brilho esverdeado. Esta lâmina mágica concede 2 pontos à *Força de Ataque* em combates.

4 – Um Machado de Batalha feito de um estranho metal muito bem polido. Algumas runas do povo Anão rodeiam a lâmina, e ele parece emitir algum tipo de força mágica. Infelizmente, o machado é amaldiçoado e absorverá 1 ponto de ENERGIA do usuário em cada batalha bem-sucedida. Perca 1 ponto de Sorte.

5 – Um cajado de marfim incrivelmente entalhado na forma de um longo dragão. O cajado não tem mais poder algum, pois seu encantamento foi exaurido após séculos de uso. No entanto, ele pode ser vendido por um bom preço a um Mago. Adicione 1 ponto à sua Sorte.

6 – Uma pequena adaga de bronze, mantida num estojo antigo. É amaldiçoada: reduza sua HABILIDADE em 1 ponto enquanto estiver em posse dela.

7 – Um arco feito de vidoeiro. Em combate, a arma causará dano a qualquer tipo de Morto-Vivo, mesmo que seja necessário usar armas mágicas para afetá-los.

8 – Uma Espada Bastarda, maravilhosamente trabalhada. Ela é ágil e leve. Adicione 1 ponto à sua HABILIDADE.

9 – Uma Espada Longa de prata, com um encantamento defeituoso: reduza 1 ponto de Sorte, mas adicione 1 ponto à sua Habilidade.

10 – Uma machadinha de arremesso feito de prata sólida, encantada para retornar ao seu dono sempre que for arremessada. A machadinha provoca 3 pontos de dano, embora que cause um redutor de -1 em Habilidade por ser um tanto desajeitada.

11 – Uma bela Montante que faísca energia mística em forma de pequenas chamas avermelhadas ao redor da lâmina. Ela é bem equilibrada e sua empunhadura é cravejada de uma série de pedras-da-lua. Esta Montante concede um bônus de +1 na *Força de Ataque* em todos os combates, mas se for utilizada contra mortos-vivos, este bônus aumenta para +3. Adicione 1 ponto à sua Sorte.

12 – Um sabre de coloração avermelhada na empunhadura, com pequenas inscrições em élfico na lâmina que dizem “Língua-de-Fogo”. Adicione 2 pontos à sua *Força de Ataque* quando usar o Sabre contra criaturas de gelo.

Tabela de tesouro aleatório 8

ARMADURAS

Role 2 dados

1 – Um elmo amaldiçoado: quem usá-lo, não poderá removê-lo. Ele é feito de ouro, bastante confortável e ajusta-se bem. Ele é chamado de Elmo da Velhice: em questão de meses, o usuário envelhecerá cerca de 30 anos, e, dependendo da idade em que se encontra no momento, pode ficar bastante enfraquecido. Perca 1 ponto de Sorte. Se o personagem ultrapassou a casa dos 50 anos com a maldição do elmo, perca 5 pontos de Energia e 2 de Habilidade.

2 – Uma placa de peito feita de prata. Ela concede um bônus de 1 ponto em Habilidade ao usuário. No entanto, esta peça pertenceu a um cavaleiro caótico que foi derrotado na antiga batalha de Carsepolis, o que de certa maneira também amaldiçoou a armadura: perca 3 pontos de Sorte.

3 – Um Amuleto da Força. Concede um bônus de +2 à *Força de Ataque* ao usuário quando combater criaturas ostensivamente malignas.

4 – Um anel feito de osso, com um ornamento intrincado e cravejado com diminutas esmeraldas. Todo ser que entrar em confronto com o usuário do anel, sofrerá uma penalidade de -3 em sua *Força de Ataque*. Se o usuário for atingido duas vezes seguidas num combate, o anel desintegrará.

5 – Um escudo mágico: quando usado em combate, role um dado. Se o resultado for 4, 5 ou 6, reduza o dano recebido em 1 ponto.

6 – Um escudo com uma gravura da velha Allansia em sua superfície. Usado em combate, reduz a *Força de Ataque* do adversário em 1 ponto.

8 – Um esplêndido Elmo ornamentado com uma águia bem polida com suas asas abertas sobre as laterais. Assim que colocado na cabeça, o elmo prende-se com firmeza, impossibilitando sua retirada. É um Elmo da Covardia. A cada vez que o usuário entrar em combate, role dois dados. Se o resultado for igual ou menor que sua HABILIDADE, o usuário conseguirá reunir coragem o bastante para lutar. Se o resultado for maior, uma covardia repentina dominará o personagem, fazendo com que o adversário acerte automaticamente o primeiro ataque. Usar um Elmo da Covardia também provoca a perda de 2 pontos de Sorte.

9 – Nada de valor.

10 – Uma peça de uma armadura negra e polida, adornada com espinhos e cravejada com símbolos da morte. A armadura é equivalente a uma Couraça, e, além dos benefícios normais, o usuário pode reduzir 1 ponto de qualquer tipo de dano em ataques feitos contra si. O entanto, a armadura é um tanto pesada, provocando um redutor de -1 em Habilidades Especiais como *Nadar*, *Escalar*, *Saltar*, *Esconder-se* e *Esgueirar-se*.

11 – Um par de braceletes feitos de prata, capazes de recuperar toda a ENERGIA do usuário, na primeira vez em que forem utilizados. A partir daí, os braceletes funcionarão mais 3 vezes, recuperando 4 pontos de ENERGIA em cada uma delas, após algum combate. Depois disso, eles tornam-se inúteis.

12 – Uma antiga espada mágica, conhecida como “Flagelo Infernal”, manufaturada por um infame necromante chamado Hellmoon. A espada está imbuída com encantamentos vis para macular os seres vivos. Assim que é adquirida, a espada lentamente sussurra pensamentos malignos na mente do usuário, começando a alterar seu comportamento. No entanto, o personagem não se dará conta disso, apenas saberá que ela causa mais estrago que o normal: a *Força de Ataque* ganha um bônus de +1, e a Rolagem de Dano será baseada nas estatísticas de uma Espada Longa com um acréscimo de 1 ponto. Dentro de algum tempo de uso (definido pelo Mestre de Jogo), o usuário de Flagelo Infernal tomar-se-á um tanto agressivo e violento, executando golpes mortais em adversários, e mesmo desnecessariamente, acabará matando a maioria dos oponentes em combates. O uso desta espada também causa a perda de 2 pontos de Sorte.

Tabela de tesouro aleatório 9

ESPECIAL

Role 2 dados

1 – Uma Varinha dos Relâmpagos: este poderoso artefato causa de 1 a 6 pontos de dano a um alvo atingido com sucesso em combate. Utilize as regras do feitiço *Raio de Energia*. A Varinha tem seis cargas.

2 – Um Cajado das Chamas: este cajado de carvalho foi produzido a partir da madeira da floresta de Yore. Pode ser utilizado duas vezes durante uma aventura. O cajado emite uma labareda de fogo em qualquer direção desejada, provocando 1 dado de dano.

3 – Um Bastão Congelante. O bastão é feito de marfim, com pequenas plumas brancas em sua extremidade. O usuário pode provocar 3 pontos de dano por frio a um alvo atingido com sucesso em combate. Utilize as regras para ataques à distância, com os parâmetros para arcos curtos. O bastão tem seis cargas.

4 – Uma Corneta do Medo: este leve chifre extraído de um Dragão Negro, quando soprado, provoca uma onda de medo em todas as criaturas vivas. Isso se traduz num redutor de -2 na *Força de Ataque* dos oponentes, durante 2 Séries de Ataques. A corneta pode ser usada apenas uma vez em cada batalha, e tem 4 cargas.

5 – Nada de valor.