

Shadow LORDS™

Mini System™
3ª Edição

MANUAL DE REGRAS



Shadow LORDS™

Mini System™

3ª Edição

Um RPG simples
criado por Horos e Rossi

Projeto gráfico: Horos

Edição e revisão: Rossi

Arte: Gustav Sokol



Edição do autor

CC-BY-NC-SA 4.0

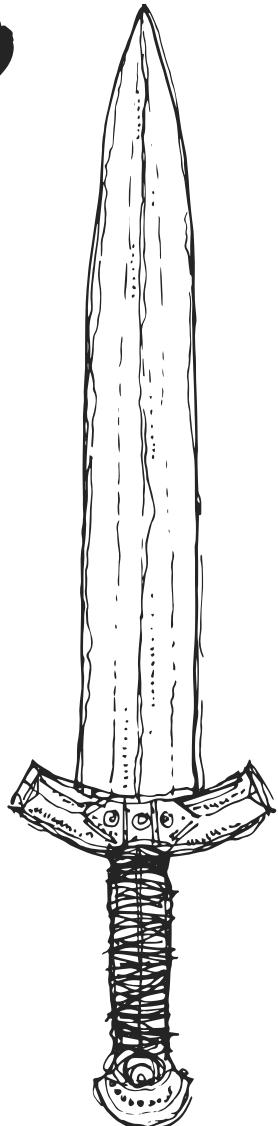
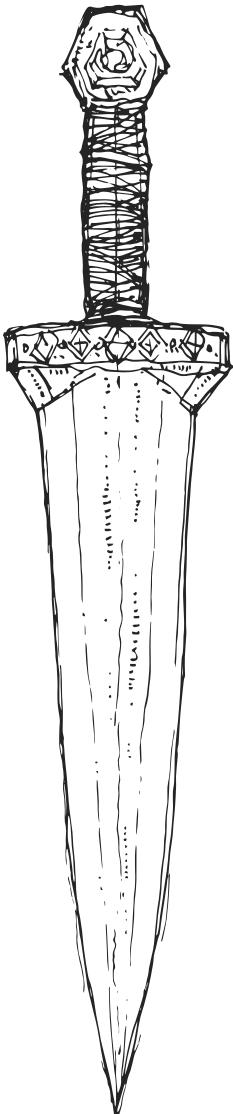
Outubro de 2023



Horoscope Zine

[Youtube.com/@HoroscopeZine](https://www.youtube.com/@HoroscopeZine)

HoroscopeZine3000@gmail.com



SUMÁRIO

Introdução

Sobre esta edição	4
Compatibilidade	5
Prefácio	7
O que é	8
Como funciona	8
Rolando dados	9
Mecânica básica	9

Cenário

As Terras Sombrias	11
Sob a sombra	13
As regiões	14
Os povos	16
Mapa	17

Personagem

Crie um Personagem	19
Conheça os Atributos	20
Role os Atributos	21
Role os Pontos de Vida	22
Recuperando Pontos de Vida	22
Anote a Defesa	23

Como Jogar

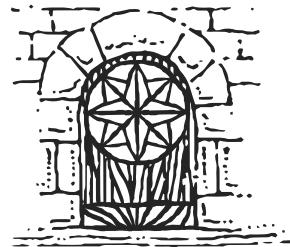
Modos de Jogo	25
Modo Guiado	26
O trabalho do Mestre	27
Modo Guiado na prática	28
Estimule a colaboração	29
Modo Solo	30
Cenas Iniciais e Rumores	31
Modo Solo na prática	32
Consulte o Oráculo	33
Modo Cooperativo	34
Cooperação na prática	35
Teste de Atributo	36
Níveis de Dificuldade	37
Use os Pontos de Vida	39
Ataque	40
Dano	41
Use sua imaginação	42
Estimule sua criatividade	42
Simplesmente improvise	43
A Regra de Ouro	43



Apêndice

Nome	45
Ocupação	46
Origem	47
Habilidade	48
Utilizando Habilidades	48
Lista de Habilidades	49
Descrição das Habilidades	50
Armas e Armaduras	52
Tabela de Armas	53
Tabela de Armaduras	54
Equipamentos	55
Feitiçaria	57
Grimório	58
Maldição	61
Pontos de Experiência	63
Bestiário	
Aberração Aracnoide	64
Animais Selvagens	65
Bestas Demoníacas	66
Demônio de Cinzas	67
Fera Ciclópica	68
Filhos de Skandir	69
Humanoides	70
Lagartos Alados	71
Mortos-Vivos	72
Povo Inseto	73
Verme Branco	74
Aventuras e Jornadas	75
Tesouros	76
Achados	77
Exploração de Ermos	78
Licença	79
Ficha de Personagem	80

Sobre esta edição



Olá! Aqui estão todas as informações que você precisa saber para experimentar a terceira edição do RPG **Shadowlords™ Mini System™**, um jogo sobre aventuras fantásticas e jornadas épicas num mundo sinistro e sombrio. Este é um RPG fácil de aprender e de jogar, inspirado nos clássicos do gênero. Recomendamos que você desenvolva suas próprias regras da casa e aproveite este jogo ao máximo. Boa viagem!

Lembre-se: este manual é apenas uma ferramenta para ajudar você a contar histórias memoráveis. Ajuste ou modifique as regras para garantir uma maior imersão durante a sessão de jogo.

Curiosidade: este jogo foi criado para celebrar o Dia Nacional do RPG, data de aniversário de Douglas Quintas Reis (1954-2017).

INTRODUÇÃO

Compatibilidade

Este jogo não é compatível com ideias fascistas, racistas, homofóbicas, transfóbicas, misóginas, sexistas, discursos antidemocráticos, discursos de ódio ou qualquer outro tipo de discriminação ou preconceito. Todo RPG é político e qualquer movimento para tornar o hobby mais inclusivo e diverso conta. Faça sua parte!



Ilustração: as colinas de Fergen



INTRODUÇÃO

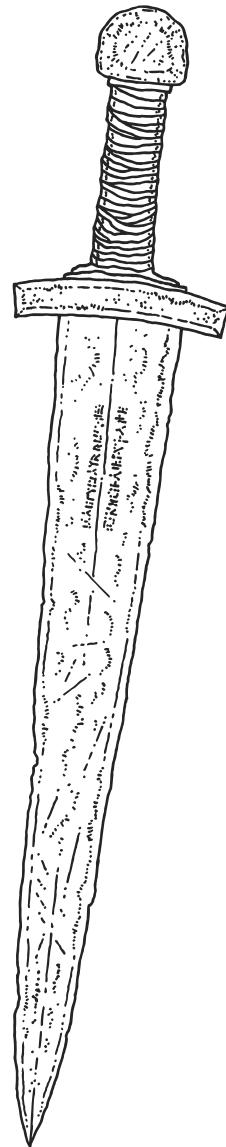
Prefácio

Acreditamos no poder educativo e transformador do RPG e por isso trabalhamos para que ele seja mais **democrático**. Compartilhamos com você este jogo, fruto de inúmeras sessões de teste, bastante esforço e muita dedicação.

Preparamos um **Apêndice** com diversos detalhes para tornar sua jogatina mais interessante. Porém, sinta-se livre para modificar ou ignorar essas informações: o uso do Apêndice é opcional.

As regras da casa cumprem um papel importante nesta terceira edição do jogo. Saiba que você possui total **liberdade** para alterar ou ajustar tudo que encontrar pela frente: crie seus próprios monstros, feitiços, objetos mágicos e artefatos de poder. Em suma: faça suas próprias aventuras e jornadas pelas Terras Sombrias como achar mais adequado.

Além disso, gostaríamos de lembrar que é fundamental apoiar **criadores independentes** como nós. Esperamos que você se divirta com este jogo e continue nos apoiando. Contamos com você!



INTRODUÇÃO

O que é

Shadowlords™ Mini System™ é um sistema de RPG descomplicado, fácil de aprender e de jogar, inspirado na **simplicidade** dos clássicos do gênero. Shadowlords™ Mini System™ é desenvolvido por Horos e Rossi do canal Horoscope Zine.

Como funciona



Acompanhe o passo a passo deste manual: você irá precisar de alguns **dados, imaginação e improviso**.

Dica: o canal Horoscope Zine no Youtube contém diversos exemplos para você aprender a jogar RPG na prática. Acompanhe em [Youtube.com/@HoroscopeZine](https://www.youtube.com/@HoroscopeZine).



INTRODUÇÃO

Rolando dados

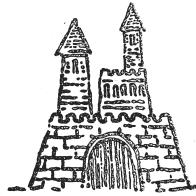


	1	2	3	4	5	6
d6						
d3						
d2						

d66 Confira as instruções na pág. 45

Shadowlords™ Mini System™ usa apenas um tipo de dado: o **d6**. Desta forma, o jogo se torna mais acessível e democrático para todos. Portanto, em Shadowlords™ Mini System™ fazemos rolagens com o mesmo dado: 1d6, 3d6, 1d3, 1d2, 1d66 etc.

Mecânica básica



A mecânica básica de Shadowlords™ Mini System™ envolve fazer rolagens onde o resultado dos dados deve superar a dificuldade de um **Teste de Atributo**. Além disso, você também pode usar **Pontos de Vida** para melhorar suas rolagens ao longo da aventura.

Ilustração: as torres de Galaris



As Terras Sombrias

Em Shadowlords™ Mini System™ você interpreta o papel de um ou mais Personagens que vivem num mundo sinistro e sombrio. Os povos livres lutam contra os terríveis **Filhos de Skandir**, lacaios decrepitos de uma poderosa força ancestral e maléfica.

Além disso, o inimigo invasor possui inúmeros aliados: **gigantes** titânicos que empregam seu vigor colossal de forma bruta e violenta, **lagartos alados** que cospem fogo pela boca ameaçando incendiar e destruir cidadelas inteiras e **abominações** sobrenaturais que aterrorizam o mundo com sua feitiçaria corrupta e necrótica.

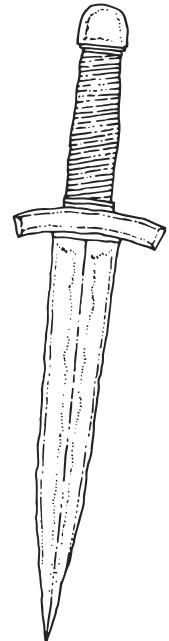


Ilustração: Izyd,
o Atormentado



Sob a sombra



O Mundo Conhecido foi tomado pelo medo e pelo desespero. Poderes sombrios esquecidos pelo tempo emergiram das profundezas do Norte Gélido para subjugar os povos livres.

Os Filhos de Skandir, hordas terríveis de criaturas maléficas, marcham em direção ao sul, sitiando e queimando as cidadelas, escravizando e dizimando aldeias inteiras. Os gigantes Voskur, antigos aliados dos povos do norte, se juntaram aos invasores. Além disso, os mortos se levantam das sepulturas para assombrar os vivos.

Esta é uma era perturbadora, onde a própria escuridão da noite parece durar mais que a fraca luz do dia.

Forças demoníacas surgem do Norte Distante, entre os maciços rochosos de Skandia, corrompendo o coração dos mais fracos e espalhando a ira e o ódio entre os homens e as mulheres.

Um temor profundo cresce nas terras que ainda não foram tocadas pelo mal. Enquanto alguns se deixam levar pelas palavras inebriantes dos invasores, outros resistem, esgotando seus recursos numa guerra sem fim.

Os bravos o suficiente para enfrentar a morte e a dor são conclamados diante de altares e tronos para lutar contra os exércitos dos senhores das sombras. Agora me diga: quando a sua hora chegar, de que lado você vai estar?

Notas encontradas entre os manuscritos de Helenida de Argentan,
Capitã da Guarda Real e Comandante das Forças Estrangeiras de Rhuran.

As regiões



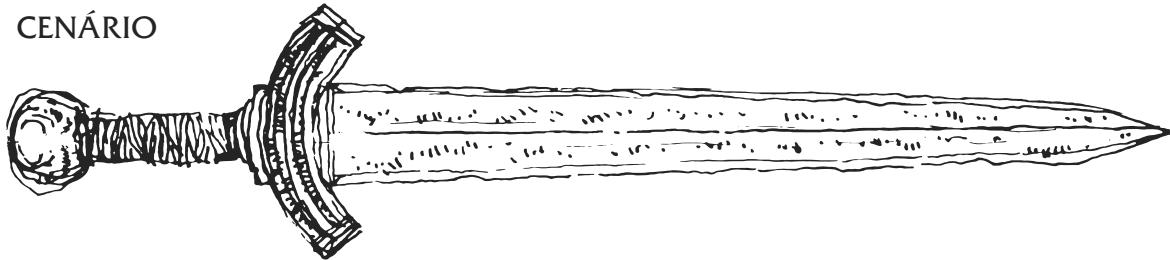
As Terras Sombrias possuem diversos povos e cada um deles habita uma determinada região. Alguns vivem protegidos em cidadelas fortificadas, outros vagam por ermos perigosos. Pouco se sabe além do que é revelado aqui, pois muitas localidades ainda aguardam por serem descobertas.

O Norte Gélido é dominado por uma cadeia de montanhas sombrias chamada Skandia. Ali, escondidos nas suas fendas profundas, vivem os Filhos de Skandir. Os gigantes Voskur também habitam seus arredores. Dizem que entre os picos gélidos de Skandia há uma fortaleza oculta cujo nome inspira medo nos povos livres: Khulan Bogyr. Este seria o temido covil de Bhaligund, um demônio perverso e traiçoeiro, o líder de uma horda repleta de monstruosidades inomináveis.

O Reino de Rhuran é considerado um lugar seguro, relativamente protegido das hordas de Filhos de Skandir que invadiram a Costa da Serpente e destruíram Tashar com a ajuda dos gigantes Voskur. Argentan é o centro de poder e comércio desta parte do mundo. Galaris, uma das cidadelas mais cosmopolitas da região, é sua joia mais preciosa. As colinas ermas de Fergen são apinhadas de salteadores.

A Costa da Serpente abriga diversas cidades independentes à beira do Mar Gélido. A mais conhecida delas, a cidadela de Tashar, foi incendiada pelos Filhos de Skandir e agora é ocupada pelo bruxo Tzu Lao e seus seguidores. A Costa da Serpente possui uma longa tradição naval de comércio marítimo. Na porção oriental desta região, as Minas de Orgorost ainda aprisionam inúmeras vítimas.

CENÁRIO



As terras de **Nimir** são férteis e acolhem diversas comunidades pacíficas devotas de Zirzan. Esta entidade celestial benevolente é venerada em amplos templos erigidos num passado distante. Tarkar, uma aldeia ao norte deste território, permanece vigilante diante do inimigo que espreita além das suas fronteiras rochosas.

Os ermos localizados ao leste da Costa da Serpente são dominados por uma vasta estepe ocupada pelos nômades de Kulgur. Cavalgando pelas **Planícies Amarelas**, eles caçam e degolam seus inimigos, os odiosos Homens das Colinas e seus terríveis mestres de escravos. Os Kulgur fazem escalpos que são amarrados nas rédeas de suas montarias. Além das planícies está Tilung, o Império do Dragão Celestial, também chamado de Leste Distante.

A cidadela de **Zimbar** é um antro de assassinos e ladrões. Suas vielas escuras são palco de inúmeras vendetas sangrentas, envolvendo guildas de mercadores corruptos, facções criminosas e até mesmo perigosos cultos secretos de entidades demoníacas.

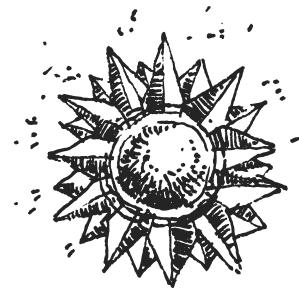
Nas águas quentes do Mar de Ossir navegam as embarcações mercantes do povo de Ossiria, os habitantes do **Sul Escaldante**. Este é um local severamente castigado pela corrupção e pela degeneração de seus cruéis vizires, os impiedosos seguidores de Oloch. Além das dunas de seus desertos de areia estão as savanas selvagens, o lar do povo Tumbu e suas tribos de bravos guerreiros. Os Darsan ocupam o extremo sul, habitando cidades de pedra cercadas por terras alagadiças.

Os povos

O norte é povoado pela gente de Nimir, Horkia e Rhuran. Os **Nimirianos** trabalham a terra, fazem colheitas e cultuam a natureza. No passado, os Nimirianos eram nômades, mas resolveram se estabelecer nas terras férteis da Costa da Serpente.

Os **Horkianos** são temidos pelos seus barcos leves, usados em temporadas de pilhagens e saques através do Mar Gélido e também rio acima em terras estrangeiras. Janya, a protetora das aldeias, Boldor, o deus trovão e Saerog, a serpente marinha, formam o panteão de Horkia. Voskur é um território congelado e inóspito, localizado no limiar setentrional de Horkia, que abriga os povos gigantes.

Os **Rhuranianos** são curiosos, valorizam o conhecimento e são devotos de Osterion, o sentinel. Alguns integram ordens religiosas.



A região do leste é ocupada pelos povos de Kulgur, Zimbar e Tilung. Os **Kulguranos** cavalgam pela estepe em seus corcéis selvagens, cruzando este vasto território para enfrentar os terríveis Homens das Colinas. As Feiticeiras Zur, detentoras de feitiços poderosos, utilizam o fogo e as forças dos elementos naturais das planícies para realizar feitos sobrenaturais.

Os habitantes de **Zimbar** se refugiam numa cidadela labiríntica, com vielas estreitas e escuras. Este lugar densamente povoado é infestado de assassinos, ladrões, criminosos, guildas corruptas, mercadores inescrupulosos e cultos secretos.

Os **Tilunganos** são amaldiçoados pela feitiçaria demoníaca dos bruxos que dominam seu povo através da brutalidade - e da violência - de seus exércitos implacáveis.

CENÁRIO

O sul é habitado pelas pessoas de Ossiria, Tumbu e Darsan.

Os Ossirianos são oprimidos pelos seus vizires degenerados e perseguidos pelos cultistas de Oloch através de desertos escaldantes e passagens nas montanhas rochosas.

Os Tumbu caçam animais selvagens e coletam plantas silvestres, sobrevivendo aos perigos que espreitam nas savanas.

Os Darsan possuem uma espiritualidade muito elevada mas ela é corrompida pelas diversas criaturas sombrias que se introduziram de maneira furtiva em suas terras através dos tempos. Pouco se sabe sobre este local distante.

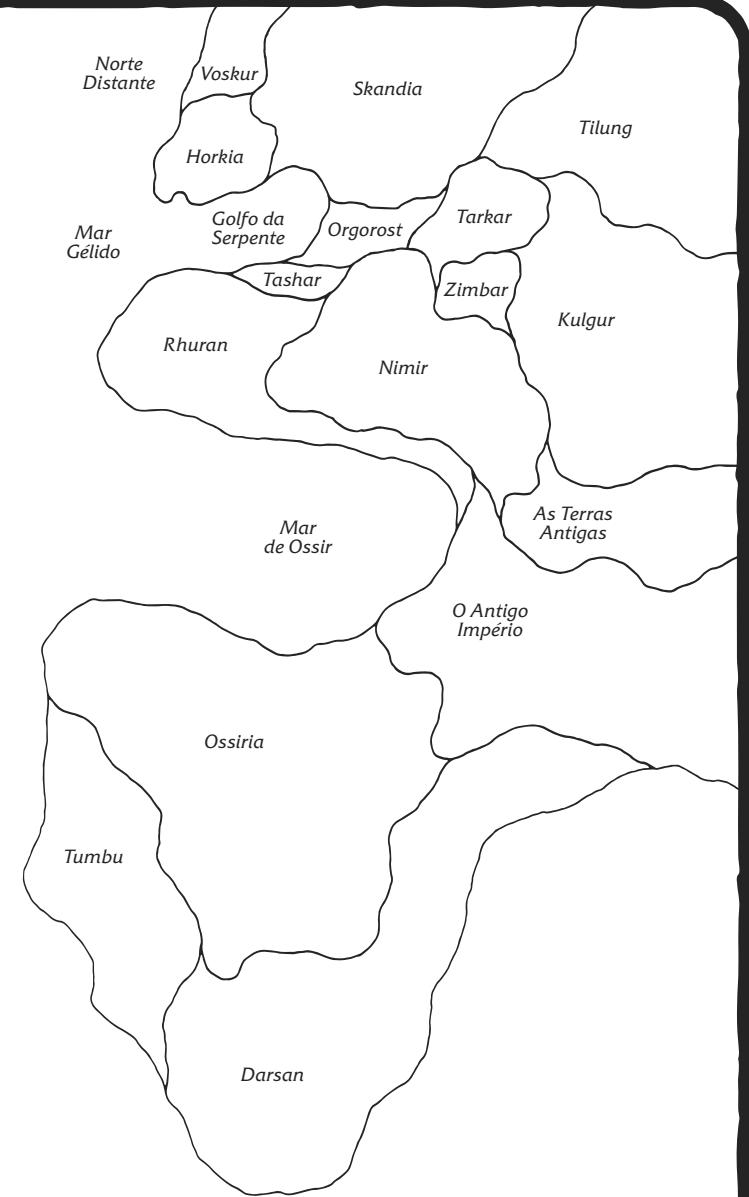


Ilustração: Helenida de Argentan



Crie um Personagem

Um Personagem é definido por 3 características.

- 1. Atributos** — Aspectos físicos e mentais
- 2. Pontos de Vida** — Energia vital
- 3. Defesa** — Capacidade de evitar dano

Importante: ao final deste manual, você encontrará diversas informações complementares para detalhar seu Personagem. Isto, no entanto, é totalmente opcional. Fique livre para manter o jogo mais simples ou tornar sua experiência mais profunda, de acordo com sua preferência ou seu estilo de jogo.



Conheça os Atributos

Aqui estão os Atributos de seu Personagem.

Força – Musculatura e poder físico

Agilidade – Coordenação, equilíbrio e reflexos

Saúde – Resistência e vigor

Inteligência – Compreensão e raciocínio

Sabedoria – Experiência de vida e memória

Personalidade – Força de vontade

Dica: Personagens com maior Força podem se tornar grandes guerreiros e guerreiras.

Ladinos e ladinas podem ter maior Agilidade, por exemplo. Feiticeiros e feiticeiras podem possuir maior Inteligência, assim como sacerdotes e sacerdotisas podem demonstrar maior Sabedoria.

Deixe que os dados revelem a vocação de seu Personagem.



Role os Atributos

Role **3d6** para cada Atributo
e anote seu **Modificador**.

3d6	Modificador
3-12*	0
13-15	+1
16-18	+2

* Caso a rolagem seja igual ou menor que 8,
simplesmente arredonde o valor do Atributo para 9.



Curiosidade: ao rolar 3d6 é muito provável que você obtenha os valores 9, 10, 11 ou 12. Por outro lado, é pouco provável que os valores 3, 4, 17 ou 18 sejam sorteados. Não tenha medo de rolar os dados pois a probabilidade está do seu lado!

Role os Pontos de Vida

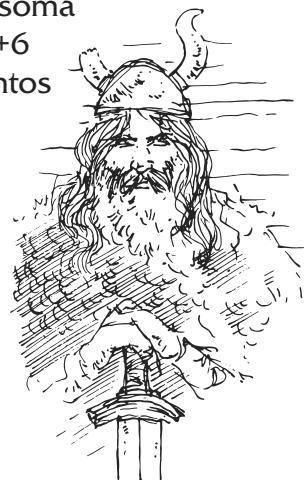
Role $1d6+6$ para definir os Pontos de Vida (PV), somando todos o Modificadores de Atributo de seu Personagem ao resultado da rolagem.



Role $1d6+6 + \text{todos os Modificadores de Atributo}$

Exemplo: seu Personagem possui Força +1, Agilidade +1, Saúde 0, Inteligência 0, Sabedoria +1 e Personalidade 0. Sendo assim, a soma de todos os Modificadores é 3 ($1+1+0+0+1+0=3$). Ao rolar $1d6+6$ você obtém 10 (4 no dado + 6). Portanto, o valor inicial dos Pontos de Vida de seu Personagem é 13 (10+3).

Recuperando Pontos de Vida: seu Personagem recupera até $1d3$ Pontos de Vida naturalmente, após um longo período de descanso ininterrupto. A recuperação, no entanto, não supera o valor de Pontos de Vida inicial de seu Personagem.



Anote a Defesa

O valor inicial da Defesa é **10**. Entretanto, o Modificador de **Agilidade** pode influenciar o valor final desta característica. Armaduras e escudos também podem alterar a Defesa de seu Personagem (veja Tabela de Armaduras na pág. 54 para mais detalhes e opções).

Exemplo: se o Modificador de Agilidade é +1, então o valor de Defesa é 11 ($10+1=11$).

Dica: mais cedo ou mais tarde seu Personagem pode acabar sendo golpeado por uma espada ou atingido por uma flecha. Armaduras e escudos garantem alguma defesa mas é preciso ser sagaz: use mesas e portas como escudos improvisados, jogue areia nos olhos do oponente para sobreviver ao combate e sempre considere a evasão como opção antes do ataque.

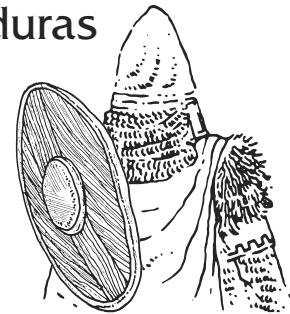
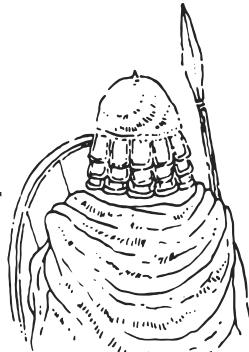
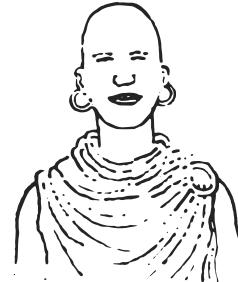
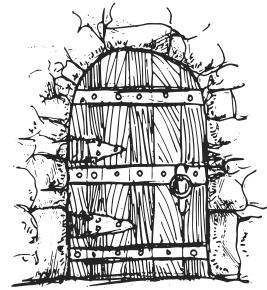


Ilustração: as Planícies Amarelas





Modos de Jogo

Você pode jogar Shadowlords™ Mini System™ da forma que preferir. Escolha um dos Modos de Jogo abaixo:

Modo Guiado – Mestre de Jogo + Jogadores

Modo Solo – Jogador + Oráculo

Modo Cooperativo – Jogadores + Oráculo

Lembre-se: em todos os Modos de Jogo é possível interpretar o papel de um ou mais Personagens. No entanto, tenha em mente que a história deles é construída ao longo de diversas aventuras. Como nem sempre elas serão fortuitas, principalmente quando a aleatoriedade e o inesperado estão em jogo, recomendamos que você crie mais de um Personagem antes de iniciar sua partida. Afinal, algo pode não sair como o planejado. No final da jornada, será possível conhecer a história de seus Personagens em detalhe e celebrar suas conquistas compartilhando seus feitos através de relatos, posts, vídeos, podcasts, quadrinhos etc.

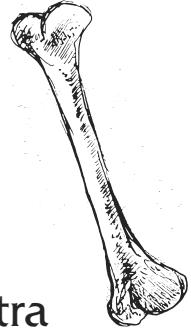
Modo Guiado



No Modo Guiado um dos Jogadores assume o papel do **Mestre de Jogo** e deve atuar como o juiz da partida, sendo imparcial nas rolagens e arbitrando quando necessário. O Mestre de Jogo interpreta todos os **Personagens Não Jogáveis** (PNJs) e descreve o **Cenário** para os demais Jogadores.

Sendo assim, o Mestre de Jogo é o meio pelo qual os Jogadores interagem com o mundo em que seus Personagens se aventuram. Um bom Mestre de Jogo utiliza recursos narrativos para guiar a sessão de forma **imersiva**, ou seja, repleta de detalhes essenciais tais como o ambiente, o contexto, a passagem do tempo, os sentidos, as sensações, as emoções etc.

O trabalho do Mestre



O trabalho do Mestre de Jogo não é jogar contra os Jogadores. Ao invés disso, ele **organiza o jogo** e coloca as narrativas individuais dos Jogadores numa **perspectiva coletiva**, compartilhada, onde a participação e a colaboração garantem a imersão de todos no mundo ficcional.

Antes da partida começar, o Mestre de Jogo deve perguntar aos Jogadores quais temas devem permanecer fora da sessão para que a mesa seja um **ambiente seguro** para todos os envolvidos.

Além disso, o Mestre de Jogo deve permitir que os Jogadores colaborem de forma aberta, ativa e livre, compartilhando **ideias** durante toda a sessão.

Modo Guiado na prática

Ana (Mestra) — Que bom que conseguimos nos reunir ao redor da mesa! Vamos todos escrever num pedaço de papel os assuntos que não queremos abordar na sessão de hoje, combinado? Ah! Aproveitem para sugerir algo sobre que tipo de aventura vamos jogar!

Renato (Jogador) — Mestre, já rolei os Personagens aqui e acho que seria legal jogar uma aventura de exploração de ermos! Que tal?

Juliana (Jogadora) — E se tiver uma masmorra por lá, hein?

Paula (Jogadora) — Mestre, quero jogar uma aventura de mistério e suspense! Será que nesses ermos aí não teria alguma aldeia onde as pessoas estão sumindo de noite?

Ana (Mestra) — Ótimas ideias! Vou colaborar também! Então é o seguinte: vocês andam pelas terras devastadas pelo inimigo enquanto corvos voam no céu nublado. Faz frio e há fumaça no horizonte. O mapa indica que a masmorra que vocês procuram deve estar por perto. O que vocês vão fazer?

Estimule a colaboração

Renato (Jogador) – *Um dos meus Personagens vai buscar rastros e o outro vai vigiar. O que estamos vendo?*

Ana (Mestra) – *Ah! Olha só que interessante: ao buscar por rastros você percebe que há pegadas por ali! O que acham que poderia ser? Me ajudem a montar uma tabela!*

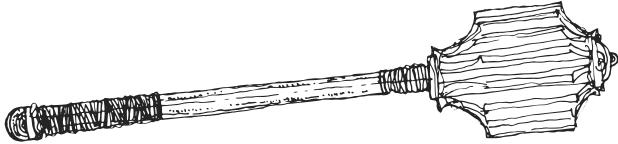
Juliana (Jogadora) – *Uma patrulha de Filhos de Skandir ou talvez alguns sobreviventes!*

Paula (Jogadora) – *Hummm! Mortos-vivos ou um lagarto gigante que cospe fogo!*

Renato (Jogador) – *Acho que podem ser lobos procurando por comida ou algum tipo de animal predador carniceiro, algo grande como um urso ou uma ave gigante!*

Ana (Mestra) – *Gente, acho que temos uma tabela: 1 para Filhos de Skandir, 2 para PNJs sobreviventes, 3 para alguns mortos-vivos, 4 para... Lagarto gigante! Hahaha! Daí 5 para lobos e 6 para o que parecem ser as garras de uma ave gigante. Quem pode rolar 1d6, por favor? Vamos ver o que vai acontecer agora! Hehehe.*

Modo Solo



No Modo Solo, você é seu próprio Mestre de Jogo, assim como no Modo Guiado. Porém, você deve consultar um **Oráculo**, ou seja, sortear o acaso através de perguntas claras e objetivas envolvendo as respostas Sim ou Não.

Role 1d6: 1-3 significa **Sim** e 4-6 significa **Não**. Faça quantas perguntas achar pertinente: mais perguntas revelam mais detalhes.

Exemplo: você reserva um tempo para sua jogatina solo e escolhe um lugar confortável e tranquilo para ficar entre seus dados e livros de RPG. Você também traz algumas miniaturas e deixa seus quadrinhos favoritos por perto, a fim de buscar inspiração para suas aventuras. Você rola os dados e anota seus Personagens numa folha de papel. Então, subitamente, a lembrança daquela série que você acabou de assistir inunda o Teatro da Mente. Seus autores e artistas preferidos também surgem para lhe fazer companhia. A jornada vai começar!

Cenas Iniciais e Rumores

Embora não haja uma única maneira ou a forma correta de se jogar RPG, criar tabelas de **cenas iniciais e rumores** pode ajudar você na sua jogatina.

Faça algumas anotações, incluindo **situações e locais**. Imagine ser o protagonista ou apenas o observador da cena em andamento. Pense no que ocorre naquele exato momento e tome nota da ação em curso. Passe para a organização das cenas iniciais que imaginou, construindo uma tabela de rolagem com 1d6 opções.

Repita o processo acima para elaborar alguns rumores. Um rumor não precisa ser algo verdadeiro ou falso: a função deste tipo de informação é simplesmente colocar a aventura em **movimento**.

Modo Solo na prática



Mateus senta na sua mesa. Ele junta um lápis, uma borracha e alguns dados emprestados de um velho jogo de tabuleiro.

Primeiro Mateus rola alguns Personagens seguindo o passo a passo deste manual. Depois, olhando para o cartaz na parede de seu quarto, ele imagina aventureiros e aventureiras lutando contra um enorme lagarto alado com escamas vermelhas reluzentes.



Então Mateus anota o seguinte:

Cenas Iniciais (1d6)

1. Taverna, fogueira, lendas
2. Ponte, viajantes e peregrinos
3. Floresta, rastro estranho
4. Castelo, guarda real
5. Cemitério, túmulo, sacerdote
6. Portão, cidadela, ataque

Ao rolar 1d6, Mateus obtém 2. Então ele imagina que seus Personagens estão cruzando uma ponte, perto de uma cidadela bem movimentada, observando viajantes e peregrinos reunidos que conversam por ali.

Consulte o Oráculo*



Mateus (Jogador Solo) –
*Oráculo, esses viajantes
estão falando sobre algum
tipo de fera alada com
escamas vermelhas?*

Ao rolar 1d6, Mateus obtém 6,
ou seja, a resposta é Não.

Mateus (Jogador Solo) –
*Oráculo, os peregrinos
parecem preocupados?*

Cai um 2: a resposta é Sim.

Mateus (Jogador Solo) –
*Hora de improvisar uma
boa tabela de rumores!*

Mateus escreve o seguinte:

Rumores (1d6)

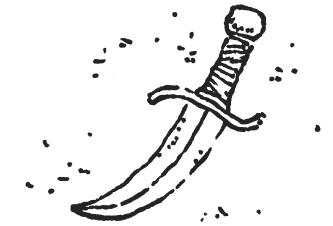
1. Bandidos, estrada
2. Guilda corrupta, cidadela
3. Peregrinação, templo
4. Festival, bazar, praça aberta
5. Lagarto, estrada, ameaça
6. Lagarto, tirano, governante

Ao rolar 1d6, Mateus obtém 5.

Mateus (Jogador Solo) – Ah!
*Então é isso! As pessoas estão
organizando uma caravana!
Estão preocupadas com um
lagarto que ameaça viajantes!*

* Você pode falar baixinho, pensar sozinho ou anotar a pergunta no papel.

Modo Cooperativo



No Modo Cooperativo, dois ou mais Jogadores criam suas aventuras consultando um **Oráculo**, assim como no Modo Solo. A dinâmica do jogo é muito parecida com a jogatina individual, porém com a diferença de que os Jogadores colaboram entre si. Todos trabalham juntos, contribuindo para a sessão.

Como você não estará sozinho e irá interagir com outras pessoas, é pertinente tornar a **mesa segura**, assim como acontece no Modo Guiado.

Além disso, a preferência por uma abordagem mais narrativa e menos mecânica pode ajudar na criação de uma experiência mais **imersiva**.

Cooperação na prática



Eliana (Jogadora) — Acho que devemos entrar no túnel que acabamos de encontrar. O que vocês acham disso?

Roberto (Jogador) — Posso procurar armadilhas no portão do túnel antes de entrarmos! Vou rolar os dados aqui...

Fernando (Jogador) — Será que podemos acender uma tocha? É a última que temos, hein! Pelo que o Oráculo respondeu, o túnel está muito escuro.

Roberto (Jogador) — Passei no teste aqui! Então, se houver alguma armadilha, vou saber!

Eliana (Jogadora) — Oráculo, tem algum tipo de armadilha no portão do túnel?

Ao rolar 1d6, Eliana obtém 4, ou seja, a resposta é Não.

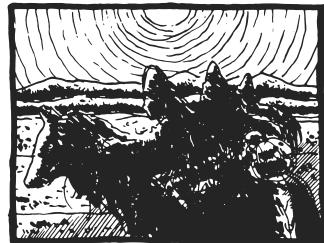
Roberto (Jogador) — Ufa!

Fernando (Jogador) — Pessoal, vou acender a tocha. Vamos fazer uma tabela de encontros ou achados bem rápido?

Eliana (Jogadora) — Sugiro 1d6 monstros e coisas, incluindo tesouros. O que acham?

Roberto (Jogador) — Boa! Vamos fazer essa tabela!

Teste de Atributo



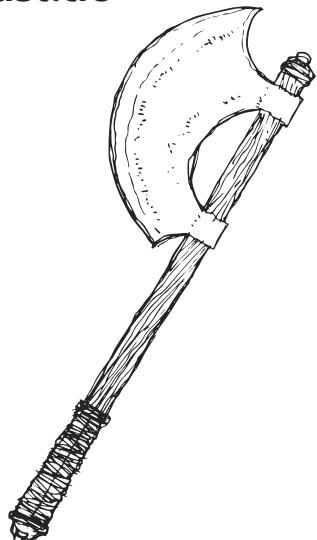
Quando seu Personagem agir de forma **desafiadora** ou tentar fazer algo cujo resultado é **incerto**, você deve rolar um Teste de Atributo.

A dificuldade para um Teste de Atributo é **13**. No entanto, o Modificador do Atributo usado pode influenciar o valor final do teste.

Role 3d6 + Modificador de Atributo

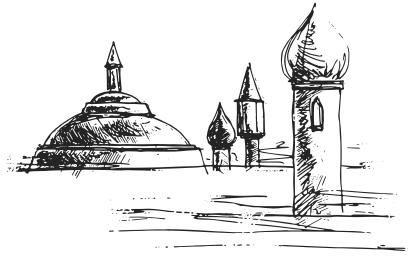
Exemplo: pular uma ponte quebrada (Dificuldade 13). Role 3d6 (10) e adicione o Modificador de Agilidade (+1). Porém, 11 (10+1) não supera o teste e a ação é um fracasso.

Dica: utilize Pontos de Vida para aumentar as chances de sucesso de seu Personagem.



Níveis de Dificuldade

Confira os Níveis de Dificuldade para os **Testes de Atributo** abaixo:



Valor	Dificuldade
13	Difícil
14	Dificuldade elevada
15	Muito difícil
16	Dificuldade muito elevada
17	Extremamente difícil
18	Dificuldade extremamente elevada

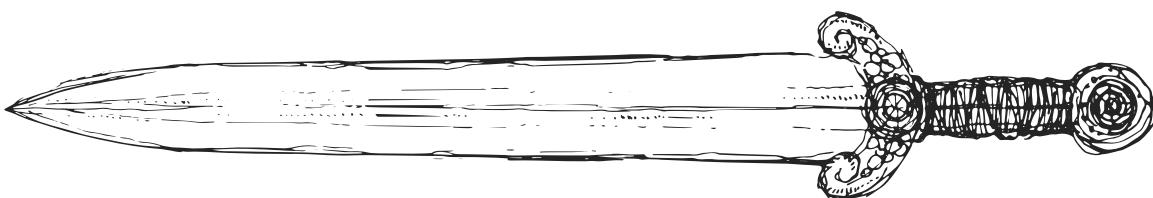




Ilustração: os Demônios de Khulan Bogyr

Use os Pontos de Vida

Algumas ações exigem um esforço fora do comum, consumindo a energia **física e mental** de seu Personagem.

Por isso, Pontos de Vida podem ser utilizados para **melhorar** uma rolagem.

Exemplo: forçar uma porta emperrada (Dificuldade 13). Role 3d6 (9), adicione o Modificador de Força (+1) e use os Pontos de Vida necessários para obter sucesso (3).

Atenção: use quantos Pontos de Vida quiser ou puder, mas cuidado para não deixar seu Personagem muito vulnerável e sujeito a golpes fatais.



Ataque*



Como qualquer tipo de ação desafiadora, um **ataque** é uma situação dramática que pode resultar em **dano**. Sendo assim, tenha em mente que um combate é uma ação arriscada, podendo ser fatal para um oponente ou até mesmo resultar na morte de seu Personagem.

O ataque é rolado contra a **Defesa** do oponente e o Modificador do Atributo utilizado pode influenciar o valor final da rolagem.

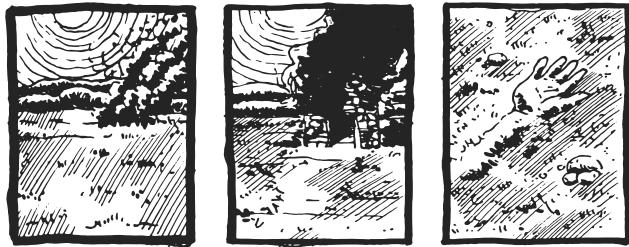


Role 3d6 + Modificador de Atributo

Exemplo: disparar uma flecha contra um oponente (Defesa 10). Role 3d6 (12) e adicione o Modificador de Agilidade (+1). Como 13 (12+1) supera a Defesa do oponente, o ataque é um sucesso e provoca dano.

* Alguns monstros podem fazer mais de um ataque por vez (veja Bestiário).

Dano



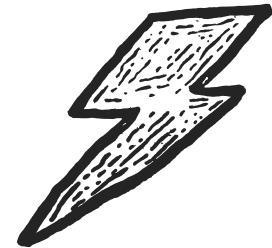
O dano é rolado de acordo com a **arma** (veja Tabela de Armas na pág. 53). O Modificador do Atributo em questão pode influenciar o valor final do dano.

Role Dano da Arma + Modificador de Atributo

Exemplo: dano com espada longa (Dano 3d6). Após um ataque com êxito, role 3d6 (9) e adicione o Modificador de Força (+1). Como 10 (9+1) supera os Pontos de Vida do oponente (8), o dano tira a vida da vítima, provocando sua morte.



Lembre-se: um ataque corpo a corpo é influenciado pela Força de seu Personagem, somando seu Modificador tanto na rolagem de ataque quanto na rolagem de dano. Já num ataque à distância, é a Agilidade que contribui, porém adicionando seu Modificador apenas na rolagem de ataque. Como opção, o Atributo Força pode alterar o dano de armas de arremesso, como dardos e machados.



Use sua imaginação

Todos nós possuímos uma ferramenta poderosa e infinita: a imaginação. Com ela somos capazes de criar mundos fantásticos e viajar através deles dentro do nosso próprio **Teatro da Mente**. Busque referências tais como arte, filmes, séries, quadrinhos, livros e música para compor seu imaginário pessoal.

Estimule sua criatividade

A criatividade está em todos nós, apenas precisamos ser estimulados para despertá-la. Ao ampliar nosso **repertório** com referências diversas, somos capazes de encontrar soluções inusitadas para nossos desafios.

Simplesmente improvise

Caso algo não seja descrito ou abordado neste manual, simplesmente improvise. As sugestões apresentadas aqui são apenas procedimentos gerais que podem ser adaptados ou modificados ao seu gosto.

A Regra de Ouro



Na dúvida, role 1d6. Cada lado de um dado de 6 faces tem a mesma chance de ser sorteado. Esta probabilidade é de aproximadamente 16,666%. Desta maneira, a chance de rolar 2 lados é 33,333% e assim por diante. Portanto, faça uma estimativa e role o dado: o resultado será a resposta.

*Ilustração: Megaros,
o Destruidor*



Nome

Role **1d66** e defina o Nome de seu Personagem.

11. Abbados

12. Ahmad

13. Akesha

14. Anush

15. Arkhan

16. Azor

21. Barak

22. Belemor

23. Belmur

24. Bhur

25. Bjornir

26. Burza

31. Chung

32. Cindar

33. Cingal

34. Darah

35. Dashan

36. Drunna

41. Elfar

42. Farid

43. Gargaros

44. Ghor

45. Grun

46. Gunna

51. Hagla

52. Helga

53. Jannur

54. Kheng

55. Khuffa

56. Lokkar

61. Mazzur

62. Mordum

63. Nazrah

64. Ostar

65. Sadda

66. Zakkor

Lembre-se: para obter 1d66, role 2d6. O primeiro resultado é a dezena e o segundo resultado é a unidade. Desta forma, ao rolar 1 e 3 você obtém o número 13.

Ocupação

Role 1d66 e defina a Ocupação de seu Personagem.

1d66	Ocupação	Arma	Habilidade
11-12	Bandido(a) de Cidadelas	Faca	Ladinagem e Luta
13-14	Arqueiro(a) de Muralhas	Arco Curto	Pontaria e Prontidão
15-16	Salteador(a) de Estradas	Besta	Furtividade e Pontaria
21-22	Sentinela de Portões	Lança	Combate e Observação
23-24	Guardião(ã) de Vilarejos	Dardo	Arremesso e Intimidação
25-26	Curandeiro(a) de Aldeias	—	Cura e Herbalismo
31-32	Saqueador(a) de Tumbas	Porrete	Exploração e Luta
33-34	Caçador(a) de Bosques	Arco Longo	Caça e Pontaria
35-36	Sacerdote(isa) de Divindades	—	Feitiçaria e Religião
41-42	Mercenário(a) de Escaramuças	Espada Curta	Ataque Duplo e Combate
43-44	Lenhador(a) de Florestas	Machado	Luta e Ofício
45-46	Andarilho(a) de Ermos	Faca	Luta e Rastreio
51-52	Adepto(a) de Cultos	—	Feitiçaria e Ocultismo
53-54	Peregrino(a) de Templos	—	Religião e Sobrevivência
55-56	Vidente de Profecias	—	Feitiçaria e Tradição
61-62	Soldado(a) de Batalhas	Dardo e Lança	Arremesso e Combate
63-64	Cavaleiro(a) de Ordens	Espada Longa	Combate e Montaria
65-66	Conjurador(a) de Feitiços	—	Erudição e Feitiçaria

Origem

Role 1d66 e descubra a Origem de seu Personagem.

1d66	Origem	Habilidades (Modificador de Sabedoria + 1)
11-12	Leste Distante	Conhecimento, Feitiçaria, Herbalismo, Idioma ou Luta
13-14	Ermos de Skandia	Caça, Escalada, Luta, Resistência ou Tradição
15-16	Minas de Orgorost	Construção, Intimidação, Luta, Ofício ou Resistência
21-22	Aldeia de Tarkar	Caça, Luta, Observação, Prontidão ou Rastreio
23-24	Cidadela de Zimbar	Furtividade, Lábia, Ladinagem, Luta ou Prontidão
25-26	Costa da Serpente	Caça, Combate, Exploração, Luta ou Navegação
31-32	Planícies Amarelas	Caça, Feitiçaria, Luta, Montaria ou Sobrevivência
33-34	Reino de Rhuran	Diplomacia, Lei, Liderança, Luta ou Negociação
35-36	Terras de Nimir	Cura, Liderança, Luta, Ofício ou Religião
41-42	Estepes de Kulgur	Arremesso, Luta, Montaria, Pontaria ou Rastreio
43-44	Cidadela de Tashar	Feitiçaria, Luta, Manha, Ocultismo ou Persuasão
45-46	Cidadela de Galaris	Erudição, Idioma, Luta, Negociação ou Ofício
51-52	Cidadela de Nuvar	Ataque Duplo, Combate, Intimidação, Luta ou Religião
53-54	Colinas de Fergen	Arremesso, Furtividade, Ladinagem, Luta ou Pontaria
55-56	Cidadela de Udhum	Feitiçaria, Luta, Ocultismo, Persuasão ou Religião
61-62	Terras de Voskur	Arremesso, Caça, Exploração, Luta ou Resistência
63-64	Norte Gélido	Caça, Luta, Navegação, Resistência ou Sobrevivência
65-66	Sul Escaldante	Feitiçaria, Luta, Persuasão, Pontaria ou Religião



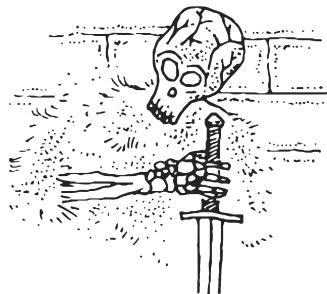
Habilidade

Ocupação e Origem definem as Habilidades iniciais de seu Personagem. De forma alternativa, escolha ou role a tabela de Habilidades a seguir.

Importante: o uso de Habilidades no jogo é completamente opcional. Por isso, sinta-se livre para ignorar este detalhe.

Utilizando Habilidades

Um Personagem adiciona **+1** à rolagem de **Teste de Atributo ou Ataque** toda vez que utiliza uma Habilidade apropriada. Na prática, isso significa que há uma maior probabilidade de sucesso quando uma Habilidade é envolvida na resolução de algum desafio.



Lista de Habilidades

Role 1d66 e conheça as Habilidades de seu Personagem.

- | | | |
|------------------|-----------------|-------------------|
| 11. Arremesso | 31. Furtividade | 51. Negociação |
| 12. Ataque Duplo | 32. Herbalismo | 52. Observação |
| 13. Caça | 33. Idioma | 53. Ocultismo |
| 14. Combate | 34. Intimidação | 54. Ofício |
| 15. Conhecimento | 35. Lábia | 55. Persuasão |
| 16. Construção | 36. Ladinagem | 56. Pontaria |
| 21. Cura | 41. Lei | 61. Prontidão |
| 22. Diplomacia | 42. Liderança | 62. Rastreio |
| 23. Erudição | 43. Luta | 63. Religião |
| 24. Escalada | 44. Manha | 64. Resistência |
| 25. Exploração | 45. Montaria | 65. Sobrevivência |
| 26. Feitiçaria | 46. Navegação | 66. Tradição |

Lembre-se: você pode criar novas Habilidades ou modificar as já existentes.

APÊNDICE

Arremesso: adicione +1 à rolagem de Ataque toda vez que tentar acertar um oponente com alguma arma do tipo Arremesso (veja pág. 53).

Ataque Duplo: faça a rolagem de Ataque duas vezes.

Caça: você pode construir armadilhas simples e preparar a caça para alimento.

Combate: adicione +1 à rolagem de Ataque toda vez que tentar acertar um oponente com alguma arma do tipo Combate (veja pág. 53).

Conhecimento: você é capaz de compreender assuntos específicos com profundidade considerável.

Construção: você sabe como planejar e executar projetos de habitações, fortificações ou excavações.

Cura: adicione +1 à rolagem de Teste de Atributo toda vez que tentar curar ferimentos. Caso obtenha sucesso, a vítima recupera até $1d3+3$ Pontos de Vida.

Diplomacia: você sabe como conduzir situações delicadas com sensatez.

Erudição: você é capaz de ler e escrever textos simples.

Escalada: você pode subir superfícies íngremes.

Exploração: adicione +1 à rolagem de Teste de Atributo toda vez que tentar encontrar algo nos ermos.

Feitiçaria: adicione +1 à rolagem de Teste de Atributo toda vez que tentar conjurar um feitiço.

Furtividade: adicione +1 à rolagem de Teste de Atributo toda vez que tentar se esconder ou mover-se silenciosamente.

Herbalismo: você sabe onde buscar ervas e preparar antídotos e remédios.

Idioma: você conhece outras línguas e pode se comunicar em outros idiomas.

Intimidação: adicione +1 à rolagem de Teste de Atributo toda vez que tentar amedrontar ou subjugar alguém.

Lábia: adicione +1 à rolagem de Teste de Atributo toda vez que tentar enganar outras pessoas.

APÊNDICE

Ladinagem: adicione +1 à rolagem de Teste de Atributo toda vez que tentar abrir fechaduras, desarmar armadilhas ou furtar alguém.

Lei: você conhece códigos penais.

Liderança: adicione +1 à rolagem de Teste de Atributo toda vez que tentar comandar outras pessoas.

Luta: adicione +1 à rolagem de Ataque toda vez que tentar acertar um oponente com alguma arma do tipo Luta (veja pág. 53).

Manha: você pode resolver embaraços através de subterfúgios ou contatos.

Montaria: você sabe conduzir animais.

Navegação: você conduz embarcações.

Negociação: adicione +1 à rolagem de Teste de Atributo toda vez que tentar barganhar.

Observação: você pode notar detalhes.

Ocultismo: você pode compreender assuntos obscuros de natureza mística.

Ofício: você é capaz de executar um trabalho específico ou especializado.

Persuasão: adicione +1 à rolagem de Teste de Atributo toda vez que tentar convencer outras pessoas.

Pontaria: adicione +1 à rolagem de Ataque toda vez que tentar acertar um oponente com alguma arma do tipo Pontaria (veja pág. 53).

Prontidão: você age primeiro no Ataque e raramente é surpreendido.

Rastreio: adicione +1 à rolagem de Teste de Atributo toda vez que tentar encontrar rastros.

Religião: você conhece ritos e crenças de natureza divina.

Resistência: adicione +1 à rolagem de Teste de Atributo toda vez que tentar resistir à um esforço fora do comum ou estiver sob ação de algum tipo de veneno ou substância tóxica.

Sobrevivência: adicione +1 à rolagem de Teste de Atributo toda vez que tentar encontrar abrigo nos ermos.

Tradição: você conhece costumes, lendas e profecias de um povo.

Armas e Armaduras

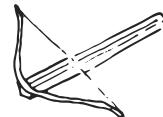
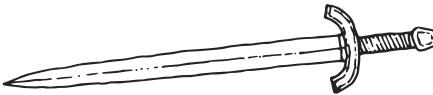
Conheça as armas que seu Personagem possui Habilidade para utilizar e confira os tipos de proteção disponíveis.



Lembre-se: não é necessário usar o Apêndice Habilidade no seu jogo (veja pág. 48). Caso prefira conduzir suas aventuras e jornadas sem este detalhe, simplesmente ignore a coluna Habilidade da Tabela de Armas a seguir.

Dica: armas, armaduras e escudos necessitam de reparos, antes que se tornem inúteis durante uma situação dramática. A qualidade do ofício ou do material envolvido pode influenciar a quantidade de vezes que uma lâmina mantém o fio, por exemplo. Da mesma forma, armaduras rasgam e escudos amassam ou partem, dependendo da condição da sua manufatura. Esse tipo de situação pode tornar o jogo mais desafiador. Este detalhe, no entanto, é opcional.

APÊNDICE



Arma	Dano	Habilidade	Tipo	Custo
Adaga	1d6	Arremesso e Luta	Cortante e Perfurante	5
Arco Curto	2d6	Pontaria	Perfurante (Flecha)	15
Arco Longo	3d6	Pontaria	Perfurante (Flecha)	25
Arma de Haste	3d6	Combate	Perfurante	20
Bastão	1d6	Luta	Contundente	2
Besta	3d6	Pontaria	Perfurante (Virote)	30
Cajado	1d6	Luta	Contundente	2
Chicote	1d6	Luta	Contundente e Cortante	5
Clava	1d6	Luta	Contundente	2
Clava Grande	2d6	Luta	Contundente	10
Clava Gigante	3d6	Luta	Contundente	20
Dardo	1d6	Arremesso e Luta	Perfurante	5
Espada Curta	2d6	Combate	Cortante e Perfurante	15
Espada Longa	3d6	Combate	Cortante e Perfurante	20
Faca	1d6	Arremesso e Luta	Cortante e Perfurante	5
Funda	1d6	Pontaria	Contundente (Pedra)	2
Lança	2d6	Combate	Perfurante	15
Lança de Montaria	3d6	Combate	Perfurante	20
Maça	1d6	Combate	Contundente	5
Machado	2d6	Arremesso e Luta	Contundente e Cortante	10
Machado de Batalha	3d6	Combate	Contundente e Cortante	20
Martelo	1d6	Arremesso e Luta	Contundente	5
Martelo de Guerra	2d6	Combate	Contundente	15
Porrete	1d6	Luta	Contundente	2
Porrete com Pontas	2d6	Luta	Contundente e Perfurante	10
Punhal	1d6	Arremesso e Luta	Cortante e Perfurante	5

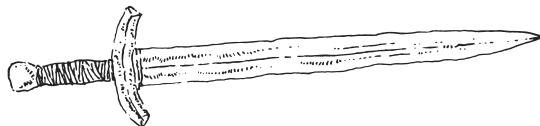
APÊNDICE

Armadura	Defesa	Proteção	Custo
Cota de Malha	+2	Reduz Dano Cortante e Perfurante em até 1d3+3 por até 1d3+3 vezes*	150
Couraça	+1	Reduz Dano Cortante em até 1d6 por até 1d3+3 vezes*	50
Escudo Grande	+1	Reduz Dano Contundente, Cortante e Perfurante em até 1d6 por até 1d3+3 vezes	60
Escudo Pequeno	+1	Reduz Dano Contundente, Cortante e Perfurante em até 1d3 por até 1d2+2 vezes	30
Peles	+1	Reduz Dano Cortante em até 1d3 por até 1d2+2 vezes*	25

* Não é capaz de reduzir Dano Contundente como Dano Cortante ou Perfurante. Role 1d6: caso obtenha 1-5, o dano ocorre normalmente. Caso contrário, aplique a redução da Proteção ao Dano.

Importante: o Dano mínimo de um ataque com êxito é 1.

Dica: o Tipo de uma arma pode influenciar o Dano causado por ela. Confira a Tabela de Armas na página anterior e a Tabela de Armaduras acima para aplicar a Proteção apropriada. Porém, sinta-se livre para ignorar este detalhe. Esta informação é opcional.



Equipamentos

Role 3d6 e defina o Tesouro inicial de seu Personagem.

Equipamento	Custo
Antídoto (para tratar venenos)	30
Bandagem (3 unidades)	2
Bolsa	2
Botas de Viagem	5
Cadeado	15
Capa	10
Cesta	1
Cinto	2
Cinzel (para esculpir pedra)	2
Comida (3 porções)	1
Corda (3 metros)	1
Corrente (1 metro)	5
Elixir (para tratar doenças)	30
Eervas	5
Espelho de Metal	10
Flauta	5
Flechas ou Virote (6 unidades)	1
Formão (para entalhar madeira)	2

Equipamento	Custo
Gancho	5
Gazuas (3 unidades)	15
Harpa	20
Lamparina de Cerâmica	2
Lanterna de Bronze	10
Machadinha	2
Martelete	2
Montaria	100
Odre	2
Óleo (frasco)	5
Pederneira	5
Pedra de Amolar	2
Pergaminho (em branco)	30
Saco	1
Símbolo Sagrado	20
Tocha (3 unidades)	1
Vela	2
Veneno (frasco)	10



Ilustração: Horos, o Feiticeiro

Feitiçaria



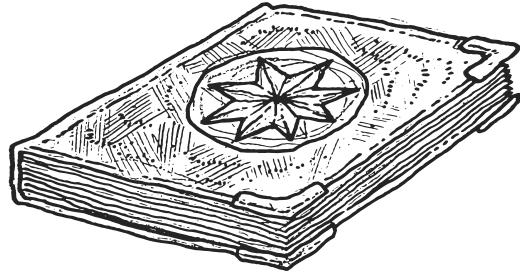
Para conjurar um **feitiço**, subtraia seu **custo** do valor atual dos **Pontos de Vida** de seu Personagem e, em seguida, role um **Teste de Atributo**.

Caso obtenha êxito, o efeito ocorre como esperado. Caso contrário, role uma **maldição** (pág. 61) para saber o destino de seu Personagem.

Exemplo: Afastar Mortos-Vivos. Role 3d6 (14) e adicione o Modificador de Sabedoria (0). Com sucesso, o Personagem expulsa as criaturas mortas-vivas da cripta. Ao rolar 1d6 e obter 3, a sensação é de que os monstros devem permanecer afastados por cerca de 3 minutos.

Lembre-se: os Modificadores de Inteligência, Sabedoria e até mesmo Personalidade podem influenciar a conjuração de um feitiço. Ao rolar o Teste, utilize o Atributo que julgar mais pertinente para a situação em questão.

Grimório



Estes são os 36 feitiços do Grimório de Absay Ashay.

Feitiço	Custo	Efeito
Afastar Mortos-Vivos	1	Afasta Mortos-Vivos por até 1d6 minutos
Banimento	3	Afasta Demônios por até 1d6 minutos
Bênção	1	Torna uma arma mágica por até 1d6 minutos
Bola de Fogo	3	3d6 Dano e vítima rola Teste para 1/2 Dano
Chave Mágica	2	Abre uma fechadura ou um cadeado
Cura	2	Restaura até 1d6+6 Pontos de Vida
Detecção	1	Detecta feitiçaria ou objetos mágicos
Encanto	1	Vítima obedece uma sugestão simples
Escudo Mágico	2	Reduz até 1d6+6 Dano por até 1d6 minutos
Estilha de Gelo	3	3d6 Dano e vítima rola Teste para 1/2 Dano
Fechadura Mágica	2	Tranca uma fechadura ou um cadeado
Flecha Mágica	1	Dispara uma flecha mágica (1d6 Dano)
Forma Animal	4	Forma de pequeno animal por até 1d6 horas
Forma Gasosa	3	Forma de névoa por até 1d6 minutos
Fúria	1	Adiciona 1d3 Dano por até 1d6 minutos
Ilusão	1	Cria um som ou uma imagem ilusória
Imunidade	3	Concede imunidade a venenos por até 1d6 horas
Invisibilidade	2	Permanece invisível por até 1d6 minutos

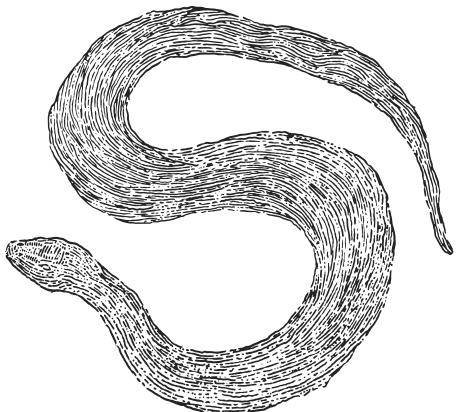
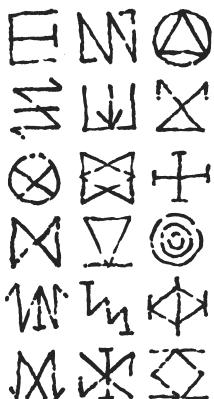
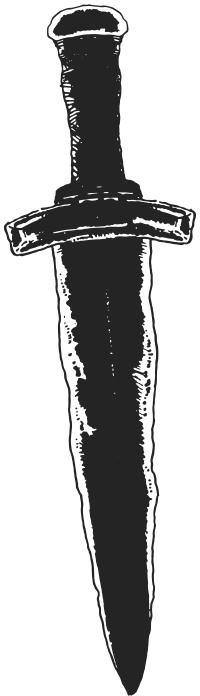
APÊNDICE

Os iniciados nas artes arcanais aprendem que o infame Grimório de Absay Ashay foi encontrado nas Planícies Amarelas por uma misteriosa vidente e trazido para Rhuran pelos nômades das estepes. O conteúdo deste antigo tomo já foi traduzido para diversos idiomas.

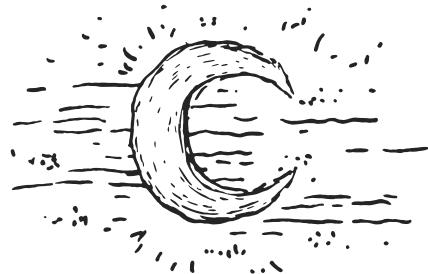


Feitiço	Custo	Efeito
Levitação	2	Levita até 1d6+6 metros acima do chão
Luz	1	Cria uma fonte de luz por até 1d6 horas
Paralisia	2	Paralisa um oponente por até 1d6 minutos
Petrificação	5	Transforma um oponente em pedra
Portal Mágico	4	Cria passagem para até 1d6 quilômetros além
Proteção	1	Reduz até 1d3+3 Dano por até 1d6 minutos
Raio da Morte	6	Provoca morte súbita rolando 1-5 em 1d6
Raio Mágico	2	Dispara até 1d2+2 raios mágicos (1d3 Dano cada)
Relâmpago	3	3d6 Dano e vítima rola Teste para 1/2 Dano
Remover Magia	3	Remove um efeito mágico
Remover Maldição	5	Remove o efeito de uma maldição
Remover Paralisia	2	Remove um efeito paralisante
Remover Veneno	2	Remove um efeito venenoso
Ressuscitar Mortos	6	Recupera vítima morta até 1d6 dias atrás
Silêncio	1	Cria área silenciosa com 1d6 metros de diâmetro
Sono	1	Provoca um sono leve na vítima
Teia Mágica	2	Cria área pegajosa com 1d6 metros de diâmetro
Telepatia	3	Comunicação telepática por até 3d6 quilômetros

Ilustração: a arte da feitiçaria



Maldição



A feitiçaria é uma arte traiçoeira: use-a com cautela.

1d66 Efeito

- | | |
|-------|--|
| 11-12 | Seu corpo apodrece lentamente, sofrendo 1d3 Dano por dia |
| 13-14 | Seus olhos se tornam turvos e leitosos, dificultando sua visão |
| 15-16 | Você é atingido por uma explosão incendiária, sofrendo 1d6 Dano |
| 21-22 | Seu paladar se torna fraco e insosso, dificultando sua alimentação |
| 23-24 | Você é transformado em (1d6): 1-3 um corvo ou 4-6 uma coruja |
| 25-26 | Um par de chifres pesados e pontiagudos surgem da sua cabeça |
| 31-32 | Seu corpo sofre uma paralisia duradoura e você é incapaz de se mover |
| 33-34 | Toque de Ashaza: seu Modificador de Inteligência é reduzido para -1 |
| 35-36 | Você é transformado em (1d6): 1-3 uma serpente ou 4-6 um lagarto |
| 41-42 | Uma cabeça demoníaca cresce lentamente do seu ombro direito |
| 43-44 | Sopro de Vartha: seu Modificador de Sabedoria é reduzido para -1 |
| 45-46 | Você fica confuso e incapaz de lançar feitiços por até 1d6 dias |
| 51-52 | Você conjura um Morto-Vivo - Sombra Dominadora (pág. 72) |
| 53-54 | Olhar de Borka: seu Modificador de Personalidade é reduzido para -1 |
| 55-56 | Você conjura uma Besta Demoníaca - Nebelor (pág. 66) |
| 61-62 | Você é transformado em (1d6): 1-2 barro, 3-4 carvão ou 5-6 pedra |
| 63-64 | Você conjura um Demônio de Cinzas (pág. 67) |
| 65-66 | Você é atingido por um raio mortal, sofrendo 2d6 Dano |

Ilustração: um morto-vivo decrepito



Pontos de Experiência

Ao final de uma aventura, cada Personagem recebe 1 Ponto de Experiência (XP). Confira a tabela abaixo:

XP	Característica
1	+1 Ponto de Vida
2	+1 Habilidade
3	+1 em Defesa
4	+1 em qualquer Atributo
5	+1 em qualquer Modificador de Atributo

Dica: aumentar um Atributo pode automaticamente incrementar seu Modificador (12 para 13 ou 15 para 16). Em outros casos, um Personagem adquire XPs o bastante para aumentar um Modificador diretamente, podendo até mesmo ultrapassar os valores indicados na tabela de rolagem de Atributos (pág. 21).

Aberração Aracnoide



Estas terríveis criaturas têm origem desconhecida mas alguns acreditam que sejam pessoas tocadas por Oloch ou Filhos de Skandir mais poderosos.

Uma Aberração Aracnoide pode ser confundida com qualquer outro indivíduo mas quando submetida à fome ou ao medo, ela pode mostrar sua verdadeira aparência e atacar suas vítimas. Nestas circunstâncias, role 1d6: caso o resultado seja 1 ou 2, a mudança é imediata.

A transformação é repugnante: a pele começa a secar e cair, enquanto pelos grossos crescem dos braços e pernas. Espinhos perfuram a carne, perfilando a espinha dorsal da nuca até a cintura. Os olhos saltam do crânio, dando lugar a uma grande bolha de pus escuro e viscoso. A mandíbula se desloca da cabeça, fazendo pinças enormes se projetarem debaixo dela.

Antes de se transformarem, as Aberrações Aracnoides demonstram fome exagerada e suas veias se tornam escuras e mais aparentes, especialmente na região da face. Algumas chegam a se contorcer de forma incomum e falar numa língua muito antiga e pouco compreensível.

A saliva espessa desta criatura possui propriedades mágicas: caso seja exposta à luz do sol, ela forma rapidamente lâminas de coloração rosada translúcida, capaz de ferir demônios e sombras como se fosse uma arma mágica. Porém, as lâminas são frágeis e podem partir facilmente após um golpe certeiro (1-4 chances em 1d6).

ABERRAÇÃO ARACNOIDE Defesa 13, Pontos de Vida 24. Ataque: 2 Garras (1d6 cada) ou 1 Mordida (2d6).

Animais Selvagens



ABUTRE GIGANTE Defesa 12, Pontos de Vida 18. Ataque: 1 Bico (3d6).

ARANHA GIGANTE Defesa 13, Pontos de Vida 12. Ataque: 1 Mordida (2d6 + Veneno). Paralisia: 1-3 em 1d6.

CÃO SELVAGEM Defesa 12, Pontos de Vida 6. Ataque: 1 Mordida (1d6 + Doença). Morte em 2d6 dias.

DORODE – Caprino com pelos curtos e chifres recurvados, considerado sagrado pelos Nimirianos e temido pelos Filhos de Skandir. Representa a perseverança das tribos nômades que cruzaram as Planícies Amarelas e se estabeleceram na Costa da Serpente. Estes animais podem ferir demônios e sombras como se fossem seres dotados de armas mágicas. Alguns podem curar ferimentos (1 chance em 1d6). **DORODE** Defesa 12, Pontos de Vida 6. Ataque: 1 Chifre (1d6).

LAGARTO GIGANTE Defesa 14, Pontos de Vida 48. Ataque: 1 Mordida (3d6).

LOBO Defesa 12, Pontos de Vida 6. Ataque: 1 Mordida (2d6).

MORCEGO GIGANTE Defesa 13, Pontos de Vida 9. Ataque: 1 Mordida (1d6 + Doença). Morte em 1d6 dias.

OPAQUE – Aves com pernas longas e asas curtas que vivem nas regiões alagadas. Seus ovos são procurados por bruxas e feiticeiras pelas suas propriedades mágicas. **OPAQUE** Defesa 12, Pontos de Vida 6. Ataque: 1 Bico (1d6).

SERPENTE GIGANTE Defesa 13, Pontos de Vida 24. Ataque: 1 Mordida (3d6 + Veneno). Morte em 1d6 horas.

URSO Defesa 12, Pontos de Vida 18. Ataque: 1 Mordida (3d6).

Bestas Demoníacas



AROQUE - Réptil alado delgado com grande envergadura, longo pescoço serpantino e peitoral forrado de penas escuras. São usados como montarias pelos Filhos de Skandir para patrulhar vastos territórios. **AROQUE** Defesa 13, Pontos de Vida 24. Ataque: 2 Garras (2d6 cada) ou 1 Mordida (3d6).

CHOSSORA - Invertebrado artrópode com bolsa cheia de olhos pequenos pendurada debaixo do ventre. Possui um par de enormes pinças afiadas. **CHOSSORA** Defesa 14, Pontos de Vida 24. Ataque: 2 Pinças (2d6 cada).

GALGUR - Demônio de pedra alado gigante com veios de lava fluida pelo corpo. Armas comuns podem derreter em contato com seu calor intenso (1-3 chances em 1d6). **GALGUR** Defesa 15, Pontos de Vida 48. Ataque: 1 Arma (Dano +3). Apenas atingidos por armas mágicas ou feitiços.

NEBELOR - Besta demoníaca bruta e violenta, com pernas alongadas e braços compridos que se arrastam pelo chão. Possui chifres longos e pontiagudos sobre um crânio de pele fina e oleosa. São os carcereiros e os torturadores de Khulan Bogyr mas também costumam ser enviados para Orgorost. **NEBELOR** Defesa 12, Pontos de Vida 18. Ataque: 1 Arma ou Toque Agonizante (Especial). Role 1d6: 1-3 pele chamuscada (1d6 PV), 4-5 pele escarificada (2d6 PV) ou 6 pele esfolada (3d6 PV).

VORTRAX - Fera predadora cuspidora de fogo. Seu hálito pestilento causa náusea e pode provocar perda de consciência (1-2 chances em 1d6). **VORTRAX** Defesa 14, Pontos de Vida 36. Ataque: 1 Mordida (2d6) ou Baforada de Fogo (3d6). Apenas atingidas por armas mágicas ou feitiços.

Demônio de Cinzas



Estas criaturas demoníacas são servos de Bhaligund, o Traiçoeiro. Sua estrutura musculosa faz deste temido escravo de Khulan Bogyr um oponente tenaz. Sua pele cinza se esfarela ao toque e seu corpo exala um cheiro fétido e amargo. O corpo do Demônio de Cinzas produz calor o suficiente para aquecer um pequeno aposento.

O sangue do Demônio de Cinzas é grosso e espesso. Algumas feiticeiras o empregam em rituais mágicos para se ocultar da visão aguçada e astuta de alguns Filhos de Skandir.

Demônios de Cinzas possuem nome. Caso ele seja proferido, a criatura é obrigada a servir seu mestre. Alguns bruxos inscrevem runas crípticas em anéis de bronze para manter o nome de seus servos em segredo.

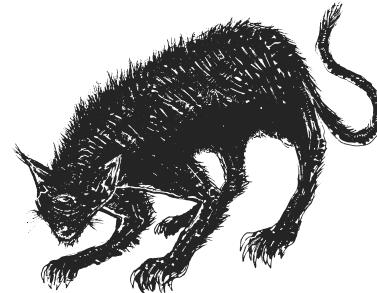
Apenas feitiços ou armas mágicas podem destruir Demônios de Cinzas definitivamente. Além disso, estas criaturas não são facilmente banidas (apenas 1 chance em 1d6).

Caso o corpo do Demônio de Cinzas seja destruído, seu espírito maléfico persiste, tentando dominar a mente de suas vítimas (1-2 chances em 1d6). Este espírito só pode ser eliminado por feitiços ou armas mágicas.

DEMÔNIO DE CINZAS Defesa 13, Pontos de Vida 36. Ataque: Toque de Brasa (3d6).

ESPÍRITO DEMONÍACO Defesa 15, Pontos de Vida 36, Ataque: Toque Calcinante (3d6).

Fera Ciclópica



Estes enormes felinos sorrateiros possuem um único grande olho de aspecto aterrorizante em suas frontes. Seus poderosos músculos permitem saltar longas distâncias e sua cauda comprida é capaz de sustentar seu próprio peso.

As Feras Ciclópicas são predadores implacáveis. Porém, a natureza destas criaturas é totalmente desconhecida: nada se sabe sobre sua origem e muito menos sobre seu propósito. Além disso, elas parecem escolher suas vítimas de forma alheia à sua própria vontade.

Alguns acreditam que as Feras Ciclópicas são instrumentos de observação de entidades sombrias, outros dizem que elas são os olhos dos Filhos de Skandir, que caçam e perseguem os povos livres.

Qualquer pessoa que dirigir seu olhar para uma Fera Ciclópica pode ficar paralisada por 1d6 minutos pela visão do seu terrível olho sinistro (1-2 chances em 1d6).

Em alguns casos, a vítima deixa o estado de paralisia agindo de forma estranha (role 1d6): algumas permanecem letárgicas por dias (1-3), outras se tornam traiçoeiras (4-5) e há aquelas que se enfurecem sem motivo com seus aliados (6).

O covil de uma Fera Ciclópica pode conter os tesouros carregados pelas suas vítimas, incluindo objetos mágicos e artefatos de poder.

FERA CICLÓPICA Defesa 15, Pontos de Vida 24. Ataque: 1 Mordida (2d6) ou 2 Garras (1d6 cada).

Filhos de Skandir



A vastidão gelada dos ermos de Skandia é ocupada por inúmeras tribos de Filhos de Skandir, criaturas malignas com ímpeto destrutivo, comandadas pelos demônios servos de Bhaligund. Filhos de Skandir temem o sol e preferem sair de seus covis e esconderijos durante a noite.

GRIME - Entre os Filhos de Skandir há os Grimes, pequenos humanoides perversos que espreitam suas vítimas de longe, utilizando dardos e flechas envenenadas. **GRIME** Defesa 11, Pontos de Vida 6. Ataque: 1 Arma.

VORDAQUE - Os Vordaques são seres altos, esguios e sorrateiros. Esses Filhos de Skandir são muito vingativos, preferindo emboscar seus oponentes com armadilhas mortais. **VORDAQUE** Defesa 12, Pontos de Vida 9. Ataque: 1 Arma (Dano +1).

VAROGUE - Muitos acreditam que os Varogues possuem o sangue do povo gigante correndo em suas veias. Esses enormes Filhos de Skandir são selvagens e violentos. Eles recorrem à força bruta para subjugar e esmagar suas vítimas. **VAROGUE** Defesa 13, Pontos de Vida 24. Ataque: 1 Arma (Dano +2).

VOSKUR - O lendário povo gigante era amigo dos povos livres. Porém, eles foram ludibriados pelos Filhos de Skandir e passaram a hostilizar seus antigos aliados. Agora, os gigantes Voskur são uma potente arma letal nas mãos de sombras e demônios. Diferente dos Varogues, o povo gigante é muito maior em estatura e mais forte que os brutos Filhos de Skandir. **VOSKUR** Defesa 13, Pontos de Vida 36. Ataque: 1 Arma (Dano +3).

Humanoides



CRIATURA SIMIESCA - Altos, fortes, musculosos e com pelagem farta recobrindo todo o corpo, podem permanecer de pé para intimidar e atacar suas vítimas. São ágeis sobre as quatro patas e podem escalar superfícies íngremes com facilidade.

CRIATURA SIMIESCA Defesa 13, Pontos de Vida 18. Ataque: 2 Garras (1d6 cada) ou 1 Mordida (2d6).

POVO ABUTRE - Bípedes necrófagos com pescoço longo e bico pesado, voam pelos desertos em busca de carcaças e tesouros. Possuem braços curtos e asas compridas mas não conseguem levantar voo do chão. Atacam se jogando dos penhascos e planando na direção de suas vítimas. São atraídos por brilhos e reflexos da luz solar. Costumam ser guardiões de tumbas e necrópoles arruinadas.

POVO ABUTRE Defesa 12, Pontos de Vida 12. Ataque: 1 Arma.

POVO CINZENTO - Seres egressos de profundezas desconhecidas, vagam pelas entradas da terra em busca de minérios incomuns. São muito inteligentes e podem praticar a telepatia entre seus pares.

POVO CINZENTO Defesa 12, Pontos de Vida 6. Ataque: 1 Arma.

REPTILIANO - Habitam amplos salões subterrâneos de ruínas já esquecidas pelos povos da superfície. Se arrastam por túneis estreitos e sinuosos, muito profundos no solo. Possuem uma resistência excepcional e não são afetados por venenos ou toxinas comuns. Afastados do barulho, praticam seus próprios ritos secretos em silêncio, venerando divindades extremamente primitivas. Os ídolos de seus deuses escamosos possuem olhos cravejados de pedras preciosas.

REPTILIANO Defesa 14, Pontos de Vida 18. Ataque: 2 Garras (1d6 cada).

Lagartos Alados



Histórias sobre enormes lagartos alados cuspidores de fogo, com suas escamas brilhantes e impenetráveis, sempre assustaram os povos livres das Terras Sombrias. No entanto, estas feras voadoras são raras e dificilmente encontradas longe de seus covis.

Arthax, Druggur, Gelruth e Zozar são bestas proeminentes, habitantes da região da Costa da Serpente. Arthax é um lagarto alado jovem, com escamas esverdeadas, adornado por uma coroa de chifres enormes sobre sua cabeça alongada. Druggur é antigo e astuto, capaz de se comunicar de forma telepática com outros seres e enfeitiçá-los com seu olhar serpentino. Gelruth é a fera de Thargos, o Titã, agora livre da sua prisão subterrânea oculta nas montanhas. Zozar é a guardiã sentinela do Norte Distante e caçadora implacável de saqueadores de tumbas.

As escamas que revestem o dorso dos lagartos alados resistem às chamas com mais facilidade: 1-4 chances em 1d6 para receber apenas metade do dano por fogo.

Além disso, um covil de lagarto alado pode conter ovos (1 chance em 1d6) e muitos tesouros (1-5 chances em 1d6).

ARTHAX Defesa 15, Pontos de Vida 54.
Ataque: 2 Garras (1d6 cada), 1 Mordida (2d6) ou 1 Chifre (3d6).

DRUGGUR Defesa 15, Pontos de Vida 60.
Ataque: 1 Feitiço, 1 Mordida (2d6) ou Baforada de Fogo (3d6).

GELRUTH Defesa 15, Pontos de Vida 72.
Ataque: 2 Garras (2d6 cada) ou 1 Mordida (3d6).

ZOZAR Defesa 15, Pontos de Vida 78.
Ataque: 2 Garras (2d6 cada), 1 Mordida (3d6) ou Baforada de Fogo (3d6).

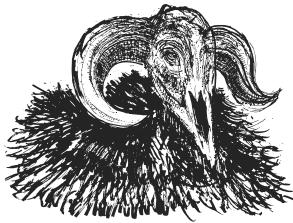
Mortos-Vivos

CADÁVER DECRÉPITO Defesa 11, Pontos de Vida 4. Ataque: 1 Arma.

CADÁVER CONGELADO Defesa 12, Pontos de Vida 6. Ataque: 1 Toque Congelante ($1d6 +$ Congelação). Paralisia: 1-3 em 1d6.

CORPO SECO Defesa 12, Pontos de Vida 12. Ataque: 1 Toque Necrótico ($1d6 +$ Doença). Morte em 2d6 dias.

CRÂNIO SENTINELA - Podem conjurar feitiços e levitar até 1 metro acima do chão. Seus olhos ostentam pedras preciosas com poderes diversos. O efeito do seu olhar pode durar até 1d6 dias. Ametista: perda de memória. Esmeralda: confusão mental. Rubi: reduz o Modificador de Força para -1. Turquesa: reduz o Modificador de Agilidade para -1.
CRÂNIO SENTINELA Defesa 13, Pontos de Vida 18. Ataque: Especial.



ESPÍRITO MALIGNO Defesa 15, Pontos de Vida 18. Ataque: 1 Toque Mortal (Especial). Role 1d6: 1-3 perda de consciência (1d6 minutos), 4-5 perda de energia (1d6 PV) ou 6 morte. Apenas atingidos por armas mágicas ou feitiços.

ESQUELETO GUERREIRO Defesa 13, Pontos de Vida 18. Ataque: 1 Arma.

SOMBRA DOMINADORA Defesa 15, Pontos de Vida 24. Ataque: 1 Toque Sombrio ($2d6 +$ Especial). Role 1d6: 1-3 mente adormecida (1d6 minutos), 4-5 mente dominada (1d6 horas) ou 6 mente possuída (permanente). Apenas atingidas por armas mágicas ou feitiços.

VULTO DE AREIA Defesa 15, Pontos de Vida 18. Ataque: 1 Toque Arenoso ($2d6$). Apenas atingidos por armas mágicas ou feitiços.

Povo Inseto



Quinutes são seres humanoides com aparência de inseto. Possuem corpo quitinoso e carapaça de placas articuladas com brilho opaco. Sua cabeça bulbosa tem olhos grandes, capazes de enxergar no escuro. Suas asas têm veias grossas e seu abdômen é coberto de cerdas longas e finas.

O povo inseto é onívoro, preferindo carne humana fresca a outras fontes de alimento. Eles caçam e escravizam pessoas antes de devorá-las.

Comunidades Quinutes habitam vastos complexos subterrâneos e suas forjas sempre estão ocupadas fazendo armas, especialmente sua típica lâmina de combate fina e pontiaguda (2d6 Dano).

Embora os guerreiros Quinutes sejam pesados demais para voar, eles lutam ferozmente para defender seu covil.

Os Quinutes comuns são chamados de zeladores pois vivem para cuidar de suas larvas. Zeladores não sabem lutar, mas suas asas grandes permitem voar para longe do perigo, buscando refúgio no teto abobadado de seus enormes salões escavados no subsolo.

Rainhas Quinutes podem comandar um enxame com até 3.000 criaturas. Elas são muito inteligentes e capazes de dominar a mente dos demais. No entanto, as poderosas rainhas do povo inseto não conseguem controlar outras criaturas com facilidade: há 1-4 chances em 1d6 de falharem se tentarem fazê-lo.

QUINUTE ZELADOR Defesa 12, Pontos de Vida 6. Ataque: 1 Mordida (1d6).

QUINUTE GUERREIRO Defesa 14, Pontos de Vida 12. Ataque: 1 Arma (Lâmina Quinute, 2d6).

Verme Branco



Estas grandes criaturas de aspecto leitoso e flácido são encontradas em cavernas e fossos escuros nas entradas da terra. Podem atingir até 12 metros de comprimento e 3 metros de diâmetro.

Apesar de se moverem lentamente, são capazes de escavar túneis muito longos, descendo até profundezas desconhecidas pelos habitantes da superfície. Não é incomum encontrar masmorras infestadas por esses vermes do subterrâneo.

Alguns feiticeiros cruéis torturam seus inimigos fazendo-os engolir uma pequena larva do Verme Branco. Ao se alimentar rapidamente das vísceras da vítima, a larva cresce o suficiente para matar seu hospedeiro em poucos dias. A morte é dolorosa e o fim da vítima é agonizante.

Larvas de Vermes Brancos podem ser encontradas em grande quantidade no covil de um espécime adulto. Porém, o local também é disputado pelos seus predadores naturais: aranhas, escorpiões e lagartos.

O esguicho ácido do Verme Branco pode cegar a vítima por 1d6 dias (1-2 chances em 1d6). Além disso, após morder sua presa, o Verme Branco pode tentar engolir a vítima completamente (1 chance em 1d6). Permanecer dentro do estômago ácido do Verme Branco causa 1 ponto de Dano por minuto.

VERME BRANCO Defesa 12, Pontos de Vida 24. Ataque: 1 Mordida (2d6) ou 1 Esguicho (Especial).

Aventuras e Jornadas



Shadowlords™ Mini System™ é um *role-playing game* de Fantasia Sombria onde Personagens mundanos viajam até os limiares do mundo para explorar **ermos desconhecidos** em busca de **tesouros perdidos** (pág. 76) e **achados inusitados** (pág. 77).

Obviamente, as ruínas do passado estão infestadas dos mais variados tipos de criaturas: **mortos-vivos** moribundos, **sombra**s traiçoeiras, **demônios** astutos e **aberrações** inomináveis. Como se isso tudo não bastasse, a própria tentativa de cruzar territórios inóspitos também é um desafio à coragem e à sobrevivência.

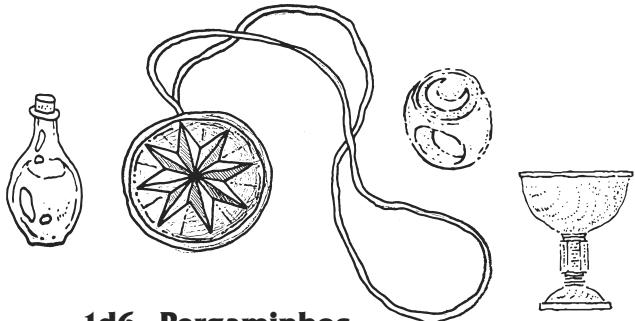
O **Bestiário** (pág. 64) traz alguns dos seres que habitam as Terras Sombrias. Além disso, você também pode criar cenas iniciais e rumores tomando como base as tabelas apresentadas em **Exploração de Ermos** (pág. 78).

Para combater as abominações que assolam as Terras Sombrias, os povos livres se lançam em jornadas épicas. Pessoas comuns procuram com afinco **objetos mágicos** que possam combater o mal e a vilania que corrompem o Mundo Conhecido.

Existem ainda **artefatos de poder**, muito cobiçados tanto pelos povos livres quanto pelo inimigo. Algumas destas relíquias foram simplesmente esquecidas ou deliberadamente guardadas nas entranhas das Terras Sombrias em túneis subterrâneos e salões abandonados.

Em Shadowlords™ Mini System™ a **feitiçaria** é uma arte oculta e restrita. Isto ocorre porque as forças arcana são extremamente perigosas: a menor distração ao tentar conjurar um feitiço pode resultar numa terrível **maldição** (saiba mais consultando a pág. 57).

Tesouros



1d6 Tipo

- | | |
|---|--------------------|
| 1 | Moedas |
| 2 | Gemas |
| 3 | Joias |
| 4 | Pergaminhos |
| 5 | Objetos Mágicos |
| 6 | Artefatos de Poder |

1d6 Moedas

- | | |
|---|---------|
| 1 | 3d6 |
| 2 | 6d6 |
| 3 | 1d6x10 |
| 4 | 3d6x10 |
| 5 | 1d6x100 |
| 6 | 3d6x100 |

1d6 Gemas

- | | |
|---|-----------|
| 1 | Opala |
| 2 | Esmeralda |
| 3 | Ametista |
| 4 | Rubi |
| 5 | Turquesa |
| 6 | Safira |

1d6 Joias

- | | |
|---|----------------------------------|
| 1 | Alfinete, Broche ou Fivela |
| 2 | Bracelete, Tornozeleira ou Cinto |
| 3 | Pulseira, Brinco ou Gargantilha |
| 4 | Anel, Colar ou Pingente |
| 5 | Amuleto, Tiara ou Diadema |
| 6 | Cetro, Coroa ou Medalhão |

1d6 Pergaminhos

- | | |
|---|-----------------------------------|
| 1 | Proteção Contra Feitiços |
| 2 | Proteção Contra Mortos-Vivos |
| 3 | Proteção Contra Filhos de Skandir |
| 4 | Proteção Contra Demônios |
| 5 | Forma Animal |
| 6 | Forma Gasosa |

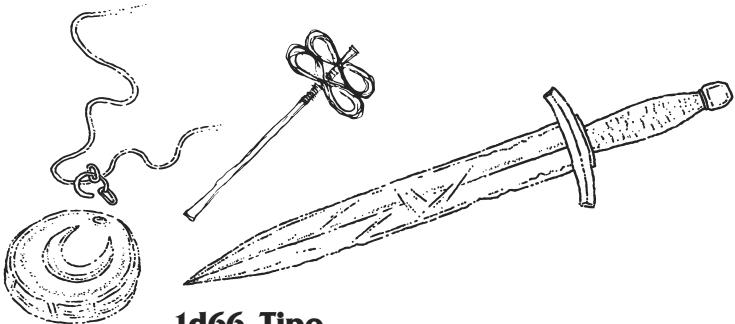
1d6 Objetos Mágicos

- | | |
|---|------------------------------|
| 1 | Poção de Cura (1d6+6 PV) |
| 2 | Poção de Invisibilidade |
| 3 | Poção de Forma Gasosa |
| 4 | Varinha de Raios Mágicos |
| 5 | Varinha de Remover Magia |
| 6 | Cajado de Ressuscitar Mortos |

1d6 Artefatos de Poder

- | | |
|---|------------------------------|
| 1 | Anel de Proteção (Defesa +2) |
| 2 | Elmo de Telepatia |
| 3 | Arma Mágica (Dano +1) |
| 4 | Escudo Mágico (Defesa +1) |
| 5 | Bracelete de Força (Dano +2) |
| 6 | Medalhão de Teletransporte |

Achados



1d66 Tipo

- 11 Dente de prata
- 12 Falange amputada
- 13 Escalpo ruivo
- 14 Crânio esmagado
- 15 Osso carbonizado
- 16 Mão decepada

- 21 Pena de corvo
- 22 Pele de coelho
- 23 Ovo de coruja
- 24 Cesta de palha
- 25 Corda de crina trançada
- 26 Martelo enferrujado

- 31 Faca sem fio
- 32 Lâmina partida
- 33 Saco rasgado
- 34 Bolsa furada
- 35 Capa empoeirada
- 36 Bota sem par

1d66 Tipo

- 41 Pele de alce
- 42 Pele de lobo
- 43 Pele de urso
- 44 Manto de lã púrpura
- 45 Estatueta de bronze antiga
- 46 Pedaço de vidro azul

- 51 Adaga de prata
- 52 Anel de ferro
- 53 Vaso de porcelana fina
- 54 Corrente de prata
- 55 Cálice de bronze
- 56 Manuscrito religioso

- 61 Pergaminho mágico
- 62 Grimório de feitiços
- 63 Símbolo sagrado antigo
- 64 Saco com joias
- 65 Baú com tesouros sortidos
- 66 Objeto amaldiçoado, role 1d66

Exploração de Ermos



1d6	Tipo	1d6	Clima	1d6	Condição do Local
1	Deserto	1	Seco	1	Completamente abandonado(a)
2	Planície	2	Quente	2	Totalmente arruinado(a)
3	Pântano	3	Frio	3	Aparentemente desabitado(a)
4	Colina	4	Nublado	4	Parcialmente destruído(a)
5	Floresta	5	Rigoroso	5	Estranhamente desolado(a)
6	Montanha	6	Amenos	6	Aparentemente habitado(a)

1d6	Avistamentos	1d6	Situação Principal
1	Aves carniceiras no céu	1	Clima muda abruptamente
2	Animais de rebanho no local	2	Sons ecoam pelos arredores
3	Enxames de insetos no ar	3	Sangue encontrado no local
4	Estranhos brilhos reluzentes	4	Cheiro fétido trazido pelo vento
5	Sinais de fumaça nos arredores	5	Ossos espalhados pelo lugar
6	Marcas de incêndio recente	6	Tremores são sentidos na região

1d6	Vestígios	1d6	Marcos	1d6	Situação Complementar
1	Buracos	1	Torre	1	Estrondo grave e abafado
2	Pedras	2	Minarete	2	Relâmpago de brilho ofuscante
3	Menires	3	Forte	3	Grito súbito e estridente
4	Dólmens	4	Templo	4	Estalo leve e incessante
5	Túmulos	5	Aldeia	5	Rastro úmido e pegajoso
6	Sepulturas	6	Cemitério	6	Excremento e urina

Licença

Atribuição: você deve dar o crédito apropriado aos autores deste jogo, bem como os artistas envolvidos neste projeto, além de indicar o link para a licença CC-BY-NC-SA 4.0 e informar se mudanças foram feitas neste material. Você deve fazer isso em qualquer circunstância razoável, mas de nenhuma forma deve sugerir que os autores apoiam você ou que aprovam o uso que você faz deste jogo.

Não Comercial: você não pode usar este material para fins comerciais.

Compartilha Igual: se você criar algo a partir deste material, deve distribuir o que criou sob estas mesmas condições, ou seja, a própria licença CC-BY-NC-SA 4.0.



Shadowlords™ Mini System™ 3ª Edição é um RPG criado por Horos e Rossi.
Compartilhado sob a licença CC-BY-NC-SA 4.0 em Outubro de 2023.
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.pt_BR

Shadow LORDS™

Mini System™

Nome	Ocupação	Origem
<input type="checkbox"/> FOR <input type="checkbox"/>	Defesa	Pontos de Vida
<input type="checkbox"/> AGI <input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> SAÚ <input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> INT <input type="checkbox"/>	Habilidades	
<input type="checkbox"/> SAB <input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> PER <input type="checkbox"/>		
Equipamentos		Tesouros