

Basic Fantasy

Role-Playing Game **4th**ed

Guia Básico



Copyright © 2011-2014, 2017, 2019, 2023 Tom Hoyt
Todos os Direitos Reservados. Veja a próxima página para
informações de licença.

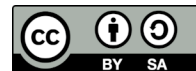
www.basicfantasy.org

Guia Básico de Basic Fantasy Role-Playing Game

4ª Edição, Versão 17

Copyright © 2011-2014, 2017, 2019, 2023 Tom Hoyt – Todos os Direitos Reservados

Todos os materiais textuais neste documento, assim como todos os mapas, plantas baixas, diagramas, gráficos e formulários aqui incluídos, são distribuídos sob os termos da **licença Creative Commons Atribuição-Compartilhual 4.0 Internacional**. A maioria das outras obras de arte apresentadas são propriedade do artista original e são usadas com permissão. Observe que você não pode publicar ou distribuir este trabalho como está sem a permissão dos artistas originais; é necessário remover todas as obras de arte não licenciadas antes de fazê-lo.



A licença completa pode ser vista em:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Revisão: Barry Gergel, GreatTheAlfred, James Lemon, Matthew Ozor, Pytheas, Matt Sluis, e Daniel Collins

Arte: Zaozabob

Tradução: NathanRdS

INTRODUÇÃO

O *Guia Básico* contém as informações essenciais que jogadores iniciantes necessitam para começar a jogar e criar rapidamente personagens de primeiro nível em um RPG de Fantasia Tradicional. Este livreto *não* traz todas as informações necessárias para iniciar uma aventura ou campanha de Basic Fantasy. O Mestre do Jogo (MJ) deve ter uma cópia do **Basic Fantasy Role-Playing Game Core Rules**, que contém as regras completas. O livro de regras pode ser baixado gratuitamente em basicfantasy.org. Assim que os personagens alcançarem o segundo nível, os jogadores precisarão de uma cópia das regras completas também. Adicionalmente, o suplemento *BFRPG Charts and Tables* de Simone Felli é bastante útil e também está disponível gratuitamente no site do Basic Fantasy.

CONTEÚDO

Criando um Personagem.....	1
Equipamentos.....	4
Combate.....	6
Magias.....	9

CRIANDO UM PERSONAGEM

Primeiramente, você precisará de um lápis, alguns dados de jogo, e algo onde possa anotar as informações do seu personagem. Você pode simplesmente usar uma folha de papel em branco ou uma Ficha de Personagem para o Basic Fantasy. Diferentes Fichas de Personagem podem ser baixadas e impressas no site do Basic Fantasy. Para seu primeiro jogo, a *BFRPG Standard Character Record Sheet* de Chris Gonnerman é um bom início

Passos Para Criação do Personagem

1. Role 3d6 para cada habilidade.
2. Anote o bônus / penalidade para cada valor.
3. Escolha uma raça & anote as habilidades especiais.
4. Escolha uma classe & anote as habilidades especiais.
5. Anote a experiência necessária para avançar para o segundo nível.
6. Para os Pontos de Vida, role os dados de vida da sua classe e adicione seu bônus/penalidade de Constituição.
7. Anote seu Bônus de Ataque de +1 (todos os personagens têm +1 no primeiro nível).
8. Anote os valores dos Testes de Resistência (faça os ajustes de acordo com a sua raça).
9. Role as riquezas iniciais (3d6 x 10 peças de ouro).
10. Compre equipamentos para seu personagem (verifique as restrições para arma e armadura de sua raça e classe).
11. Anote sua Classe de Armadura, adicionando seu bônus/penalidade de Destreza
12. Finalize seu personagem com um nome e uma

história .

Habilidades (3d6)

Habilidade	Bônus
Força (FOR)	<ul style="list-style-type: none"> • Adiciona-se às jogadas de ataque corpo-a-corpo • Adiciona-se às jogadas de dano quando usar arma branca ou arma de arremesso (incluindo fundas)
Destreza (DES)	<ul style="list-style-type: none"> • Adiciona-se à jogadas de ataque à distância (arcos, bestas, machados de arremesso) • Classe de Armadura (CA) • Jogadas de Iniciativa
Constituição (CON)	<ul style="list-style-type: none"> • Adiciona-se a cada Dado de Vida • Teste de Resistência vs. Venenos
Inteligência (INT)	<ul style="list-style-type: none"> • Número de idiomas conhecidos • Teste de Resistência vs. Ilusões • Pode ser útil para memorizar magias e pesquisas
Sabedoria (SAB)	<ul style="list-style-type: none"> • Alguns testes de resistência vs. ataques mágicos
Carisma (CAR)	<ul style="list-style-type: none"> • Jogadas de reação • Número de ajudantes que o personagem pode contratar.

Bônus/Penalidade de Habilidades

Pontos de Habilidade	Bônus / Penalidade
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18	+3



Raças

Anões

Requerimentos de Habilidade	CON 9 ou mais, CAR 17 ou menos
Classes	Clérigo, Guerreiro, Ladrão
Dados de Vida	Todos
Armas	Armas grandes requerem duas mãos. Não usa espadas de duas mãos, armas de haste ou arcos longos
Especial	<ul style="list-style-type: none"> • Visão Noturna 18 m • Detecta novas construções, paredes móveis, passagens em declives, armadilhas com 1-2 no d6
Bônus de Resistência	<ul style="list-style-type: none"> • +4 vs. Raio da Morte ou Veneno. • +4 vs. Varinhas Mágicas • +4 vs. Paralisia ou Petrificação • +3 vs. Sopro de Dragão • +4 vs. Magias
Idiomas	<ul style="list-style-type: none"> • Comun, Anão • +1 / ponto de bônus em INT
Descrição	Typically about 4' tall, stocky, lifespan of 300-400 years. Thick hair and beards.

Elfos

Requerimentos de Habilidade	INT 9 ou mais, CON 17 ou menos.
Classes	Todas + Guerreiro/Mago e Ladrão/Mago
Dados de Vida	Máximo d6
Armas	Armas grandes requerem duas mãos
Especial	<ul style="list-style-type: none"> • Visão Noturna 18 m • Detecta portas secretas (1-2 no 1d6; 1 no 1d6 com um olhar superficial). • Imune ao ataque paralisante dos Carniçais. • Redução de um para Testes de Surpresa (ver Teste de Surpresa abaixo)
Bônus de Resistência	<ul style="list-style-type: none"> • +2 vs. Varinhas Mágicas • +1 vs. Paralisia ou Petrificação • +2 vs. Magias
Idiomas	<ul style="list-style-type: none"> • Comum, Elfo • +1 / ponto de bônus em INT
Descrição	Geralmente com 1,50 m de altura, esbelto, 58 kg. Vivem cerca de 1200 anos ou mais. Pálidos com cabelos escuros, orelhas pontudas, pouca ou quase nenhuma barba

Halflings

Requerimentos de Habilidade	DES 9 ou mais, FOR 17 ou meno
Classes	Clérigo, Guerreiro, Ladrão.
Dados de Vida	Máximo d6
Armas	Deve usar armas médias com duas mãos. Não pode usar armas grandes.
Especial	<ul style="list-style-type: none"> • +1 BA com armas de ataque à distância • +2 de bônus na CA quando atacado corpo-a-corpo por criaturas maiores que humanos. • +1 para jogadas de Iniciativa. • Esconder-se (10% de chance de ser detectado em área aberta, 30% de chance de ser detectado em área coberta)
Bônus de Resistência	<ul style="list-style-type: none"> • +4 vs. Raio da Morte ou Veneno • +4 vs. Varinhas Mágicas • +4 vs. Paralisia ou Petrificação • +3 vs. Sopro de Dragão • +4 vs. Magias
Idiomas	<ul style="list-style-type: none"> • Comun, Halfling • +1 / ponto de bônus em INT
Descrição	Geralmente com menos de 1 m de altura, 20 kg, com cabelos crespos, sem barbas, vivem cerca de 100 anos

Humanos

Requerimentos de Habilidade	Sem requerimentos de habilidade
Classes	Todas
Dados de Vida	Todos
Armas	Armas grandes requerem duas mãos
Especial	+10% para toda experiência ganha
Bônus de Resistência	Nenhum
Idiomas	<ul style="list-style-type: none"> • Comun • +1 / ponto de bônus em INT
Descrição	Mediano do sexo masculino geralmente com 1,80 m de altura, 79 kg, vivem cerca de 75 anos

Idiomas Extras

O Mestre do Jogo terá uma lista com os idiomas disponíveis em sua campanha. Não é necessário que os Jogadores escolham seus idiomas extras quando o personagem é criado. Eles podem escolher em algum momento futuro

Classes de Personagens

Clérigo

Requisito	SAB 9 ou mais.
Dado de Vida	D6
Armas	Somente armas de contusão (clava, maça, marreta, bordão, estilingue, martelo de guerra).
Armaduras	Todas, inclusive escudos
XP para Nível 2	1,500
Magias	Nenhuma no Nível 1
Especial	Afastar Mortos-Vivos (ver abaixo)
Testes de Resistência Nível 1	<ul style="list-style-type: none"> • Raio da Morte ou Veneno: 11 • Varinhas Mágicas: 12 • Paralisia ou Petrificação: 14 • Sopro de Dragão: 16 • Magias: 15

Afastar Mortos-Vivos

Clérigos podem afastar mortos vivos ou expelir monstros mortos-vivos apenas com sua fé. O Clérigo brande seu símbolo sagrado e clama pelos poderes de sua divindade. O jogador rola 1d20 e diz ao MJ o resultado.



Guerreiro

Requisito	FOR 9 ou mais
Dado de Vida	d8
Armas	Todas
Armaduras	Todas, inclusive escudos
XP para Nível 2	2,000
Magias	Nenhuma
Especial	Nenhuma
Testes de Resistência Nível 1	<ul style="list-style-type: none"> • Raio da Morte ou Veneno: 12 • Varinhas Mágicas: 13 • Paralisia ou Petrificação: 14 • Sopro de Dragão: 15 • Magias: 17

Mago

Requisito	INT 9 ou mais.
Dado de Vida	d4
Armas	Clava, adaga, cajado
Armaduras	Nenhuma
XP para Nível 2	2,500
Magias	1 magia de 1º nível (ver Magias abaixo)
Especial	Nenhum
Testes de Resistência Nível 1	<ul style="list-style-type: none"> • Raio da Morte ou Veneno: 13 • Varinhas Mágicas: 14 • Paralisia ou Petrificação: 13 • Sopro de Dragão: 16 • Magias: 15

Ladrão

Requisito	DES 9 ou mais.
Dado de Vida	d4
Armas	Todas
Armaduras	Couro, escudos não permitidos
XP para Nível 2	1,250
Magias	Nenhuma
Especial	<ul style="list-style-type: none"> • Ataque Furtivo (ver abaixo) • Veja Habilidades de Ladrão abaixo)
Testes de Resistência Nível 1	<ul style="list-style-type: none"> • Raio da Morte ou Veneno: 13 • Varinhas Mágicas: 14 • Paralisia ou Petrificação: 13 • Sopro de Dragão: 16 • Magias: 15

Ataque Furtivo

- +4 bônus de ataque e causa dano dobrado, se atingir. O ataque precisa ser surpresa (pode requerer uma jogada de Furtividade e/ou Esconder-se).
- Não pode ser feito contra o mesmo oponente mais de uma vez em qualquer combate.
- Também pode ser feito desarmado e com a “parte chata da lâmina” (+0 bônus de ataque e causa dano normal). Em ambos os casos se causa dano não letal

Habilidade de Ladrão no 1º Nível

Abrir Fechaduras	25%	Escalar Paredes	80%
Desarmar Armadilha	20%	Esconder-se*	10%
Roubar de Bolso	30%	Escutar	30%
Mover em Silêncio	25%		

*Halflings devem usar sua habilidade especial para esconder-se, o que lhes dá apenas 10% de chance de ser detectado em terreno aberto e 30% em qualquer outro lugar

GUIA BÁSICO

EQUIPAMENTOS

Valores Monetários

1 peça de platina (pp)	=	5 peças de ouro (po)
1 peça de ouro (po)	=	10 peças de prata (pp)
1 peça de eletro (pe)	=	5 peças de prata (pp)
1 peça de prata (pp)	=	10 peças de cobre (pc)

Para propósitos de jogo, assumo que uma peça de ouro pesa 20 gramas.

Equipamento Básico

Item	Preço	Peso
Água benta, um preparo	10 po	*
Alforje, Par	4 po	3,5
Algibeira	1 po	*
Aljava	1 po	0,5
Apito	1 po	*
Barraca Grande (10 pessoas)	25 po	10
Barraca Pequena (1 pessoa)	5 po	0,5
Cabresto e freio	15 pp	1,5
Cadeado (com 2 chaves)	12 po	0,5
Caixa de pergaminho	1 po	*
Capa	2 po	0,5
Corda, cânhamo (15 m)	1 po	2,5
Corda, Seda (15 m)	10 po	1
Escada 3 m	1 po	10
Espelho, metal pequeno	7 po	*
Faca Pena	1 po	*
Ferraduras	1 po	5
Ferramentas de Ladrão	25 po	0,5
Gancho de escalada	2 po	2
Garrafa	1 po	*
Giz de Calcário	2 po	*
Grilhões (sem cadeado)	6 po	2
Lanterna	5 po	1
Lanterna coberta	8 po	1
Lanterna Sinaleira	14 po	1,5
Livro Para Magias (128 pag)	25 po	0,5
Manta de Inverno	1 po	1,5
Mochila	4 po	*
Odre	1 po	1
Óleo (por frasco)	1 po	0,5
Papiro (folha)	1 po	**
Pederneira e Pavio	3 po	0,5
Pedra de Amolar	1 po	*
Pena	1 pp	**
Pinos de ferro, 12	1 po	0,5
Ração, seca, uma semana	10 po	7
Saco Grande	1 po	*
Saco Pequeno	5 pp	*

BASIC FANTASY

Item	Preço	Peso
Sela de Bagagem	5 po	7,5
Sela de Montaria	10 po	17,5
Símbolo sagrado	25 po	*
Tinta, frasco	8 po	*
Tochas, 6	1 po	0,5
Vela, 12 (unidades)	1 po	*
Vestuário Comum	4 po	0,5

* 10 desses itens pesam 0,50 kg.

** Não deve ser considerado como sobrecarga a não ser que sejam carregados em centenas.

Note: O primeiro grimório de um Mago é concedido por seu mestre.

Armadura e Escudos

Tipo de Armadura	Preço	Peso (kg)	CA
Sem Armadura	0 po	0	11
Armadura Couro	20 po	15	13
Cota de Malha	60 po	40	15
Armadura de Placa	300 po	50	17
Escudo	7 po	5	+1

Pinos e Arreios

Item	Preço	Peso
Alforje, par	4 po	3,50
Freio e Rédeas	15 pp	1,50
Ferraduras	1 po	5
Sela de Carga	5 po	7,50
Sela de Montaria	10 po	17,50

Bestas de Carga

Animal	Mv	DV	CA	Teste como	Ataques	Carga (Lev/Pes)	Preço
Camelo	15m	2	13	G2	1 mordida, 1 casco, 1, 1d4	180/360	75 po
Burro	12m		2 13	G2	1 mordida, 1d2	30/60	40 po
Cavalo, Carga	18m	3	13	G3	2 cascos, 1d4 cada	175/350	120 po
Cavalo, Guerra	18m	3	13	G3	2 cascos, 1d6 cada	175/350	200 po
Cavalo, Montaria	24m	2	13	G2	2 cascos, 1d4 cada	125/250	75 po
Mula	12m	2	13	G2	1 chute ou 1 mordida, 1d4 ou 1d2	135/270	40 po
Pônei*	12m	1	13	G1	1 mordida, 1d4	135/275	40 po
Pônei, Guerra*	12m	1	13	G1	1 mordida, 1d4	135/275	80 po

*Pelo seu tamanho reduzido, Anões e Halflings costumam usar pôneis ao invés de cavalos.

Carga

Força	Anão, Elfo, Humano		Halfling	
	Leve (kg)	Pesada (kg)	Leve (kg)	Pesada (kg)
3	12,5	30	10	20
4-5	17,5	45	15	30
6-8	25	60	20	40
9-12	30	75	25	50
13-15	32,5	82,5	27,5	55
16-17	35	90	30	60
18	40	97,5	32,5	65

Movimento e Sobrecarga

Tipo de Armadura	Carga Leve	Carga Pesada
Sem Armadura ou Couro Mágico	12 m	9 m
Couro ou Metal Mágico	9 m	6 m
Armadura de Metal	6 m	3 m

Armas

Armas	Preço	Tam	Peso	Dano
Adagas				
Adaga	2 po	P	0,5	1d4
Adaga de Prata**	25 po	P	0,5	1d4
Arcos				
Arco Curo	25 po	M	1	
Flecha Curta Comum	1 pp		*	1d6
Flecha Curto Prata†	2 po		*	1d6
Arco Longo	60 po	G	1,5	
Flecha Longa	2 pp		*	1d8
Flecha Longa Prata†	4 po		*	1d8
Besta Leve	30 po	M	3,5	
Virote Leve	2 pp		*	1d6
Virote Leve Prata†	5 pp		*	1d6
Besta Pesada	50 po	G	7	
Virote Pesado	4 pp		*	1d8
Virote Pesado Prata†	10 po		*	1d8
Virote Pesado Prata†	10 po		*	1d8
Armas				
Adagas				
Adaga	2 po	P	0,5	1d4
Espadas				
Espada Curta	6 po	P	1,5	1d6
Espada Longa/Cimitarra	10 po	M	2	1d8
Espada de Duas Mãos	18 po	G	5	1d10
Machados				
Machado de Arremesso	4 po	P	2,5	1d6
Machado de Batalha	7 po	M	3,5	1d8
Machado Grande	14 po	G	7,5	1d10

Armas	Custo Tam.	Peso	Dano
Outras Armas			
Arma de Haste	9 po G	7,5	1d10
Bordão	2 po G	2	1d6
Clava/Cajado	2 pp M	0,5	1d4
Estilingue	1 po P	*	
Bala	1 pp	*	1d4
Pedra	-	*	1d3
Lança	5 po M	2,5	
Arremesso (1 mão)			1d6
Corpo-a-corpo (1 mão)			1d6
Corpo-a-corpo (2 mãos)			1d8

* Ponta ou lâmina de prata, para licantropos.

Alcance das Armas de Ataque à Distância

Arma	Curto (+1)	Médio (0)	Longo (-2)
Adaga	3	6	9
Arco Curto	15	30	45
Arco Longo	21	42	63
Besta Leve	18	36	54
Besta Pesada	24	48	72
Funda	6	12	18
Lança	3	6	9
Machado de Mão	3	6	9
Martelo	3	6	9
Óleo / Água Benta	3	9	15

* Valores dados em metros para áreas cobertas. Para áreas abertas multiplique por 3.

Movimento em Áreas Abertas

Movimento em áreas abertas está diretamente relacionado ao movimento em combate. Veja a tabela :

Movimento em Combate (Metros por Rodada)	Movimento em Áreas Abertas (Quilômetros por Dia)
3	9
6	18
9	27
12	36
15	45
18	54
21	63
24	72

Naturalmente, qualquer grupo viajando junto se move na velocidade do membro mais lento

O tipo de terreno poderá afetar um pouco o movimento, como mostrado na tabela:

Terreno	Ajuste
Montanha, Pântano, Selva	x1/3
Colina, Deserto, Floresta	x2/3
Planície, Trilha	x1
Estrada (Pavimentada)	x1 1/3

Esses valores são para 8 horas de viagem. Os personagens podem optar por uma marcha forçada, viajando 12 horas por dia. Se isso for feito, adicione 50% na distância percorrida. Cada dia de marcha forçada depois do primeiro causa 1d6 pontos de dano nos personagens (e em seus animais, se houver). Um teste de resistência contra Raio da Morte aplicando bônus de Constituição é permitido para evitar esse dano, mas caso falhe uma vez, não é permitido rolar novamente para aquele personagem ou criatura. Um dia de descanso “reinicia” a progressão

Sobrevivência Cotidiana

Personagens normais precisam consumir um dia completo de rações (ou comida equivalente) e um mínimo de um quarto de água por dia. Não comer o suficiente não afeta significativamente o personagem nos primeiros dois dias, mas depois disso se perde 1 ponto de vida por dia. Além disso, o personagem perde a capacidade de curar ferimentos normalmente, mas magia ainda funcionará. Alimentar-se o suficiente por um dia (no decorrer de um dia, não tudo de uma vez) recupera a capacidade de curar pontos de vida normalmente.

Água insuficiente afeta os personagens mais rapidamente; após apenas um dia sem água, o personagem perde 1d4 pontos de vida, e perderá 1d4 pontos de vida adicionais subsequentemente por dia. A capacidade de curar-se é perdida quando o primeiro dado de dano é rolado.

Personagens comuns precisam de 6 horas de sono a cada 24. Subtraia o bônus de Constituição do personagem disso; então um personagem com 18 de Constituição precisa de apenas 3 horas de sono por noite (e um personagem com 3 de Constituição precisa de 9 horas). Esses exemplos são mínimos; a maioria dos personagens preferirá dormir por duas ou mais horas a mais.

Personagens que dormirem menos que o necessário sofrerão uma penalidade de -1 em todas as jogadas de ataque e testes de resistência (assim como não recuperarão pontos de vida). Para cada noite adicional de horas de sono insuficientes, a penalidade aumenta em um ponto. Não importa quanto tempo o personagem ficou sem dormir o necessário, a quantia normal de horas de sono removerá essas penalidades.

COMBATE

Quando o grupo encontra prováveis inimigos, a escala de tempo passa de turnos de 10 minutos para rodadas de combate de 10 segundos. As fases do combate são::

1. Verificar surpresa (opção do MJ)
2. Verificar reação dos monstros (opção do MJ)
3. Ciclo de Combate

Verificar Surpresa (opção do MJ)

Se aplicável, role 1d6. Geralmente os personagens são surpreendidos com 1-2, ou no caso de uma emboscada bem planejada com 1-4. Personagens ensurdecidos são surpreendidos com 1-3, e cegados com 1-4. Elfos geralmente são surpreendidos com 1, 1-2 se ensurdecido, e 1-3 se cegado ou em emboscadas. Personagens surpreendidos não podem agir na primeira rodada do combate, embora possam se defender, com CA normal.

(Neste ponto, o MJ pode jogar a reação dos monstros ao grupo também. Veja as **Regras Completas de Basic Fantasy RPG** para mais detalhes.)

Ciclo de Combate

1. Role Iniciativa. Role 1d6 e adicione quaisquer bônus ou penalidades, incluindo bônus de DES, -1 se estiver surdo, e -2 se cegado.
2. Aja por ordem de iniciativa. Personagens com o mesmo número de iniciativa agem simultaneamente. Um personagem pode atrasar sua ação até outro personagem agir, agindo simultaneamente..

Em seus turnos, indivíduos podem se mover e então atacar (nesta ordem), apenas se mover, ou apenas atacar. Um ataque termina o turno de um personagem. Em combate, lançar uma magia geralmente demora o mesmo que realizar um ataque. Se um conjurador for atacado no número de Iniciativa em que estava lançando uma magia, a magia se desfaz e é perdida.

Continue este ciclo até o combate for resolvido.

Um personagem usando uma arma de longo alcance (lanças, por exemplo) pode escolher atacar um oponente próximo em sua vez, agindo assim simultaneamente com ele, mesmo se o atacante rolar um resultado de iniciativa inferior.

Movimento em Combate

(Ver também as seções **Correr**, **Investida**, e **Preparar Armas Contra Investida** abaixo

Oponentes a mais de 1,5 m de distância podem se mover livremente, mas uma vez que dois indivíduos estão opostos em 1,5 m entre si, estão “engajados” e precisam seguir as regras de Movimento Defensivo, a seguir. Em alguns casos dois oponentes que estão a 1,5 m entre si podem não se perceber, como quando um personagem consegue aproximar-se furtivamente atrás do outro. Nesse caso, não estão engajados.

e um lado desejar escapar do outro, jogue a fuga e perseguição como ações de combate. Cartografia, é claro, é impossível enquanto se foge ou persegue. Quando um personagem precisar passar por uma porta, fazer uma curva difícil, o MJ pode solicitar um teste de resistência vs. Raio da Morte (utilizando bônus de Destreza); se o teste falhar, o personagem cai e não se movimenta mais naquela rodada; pode se levantar e continuar o movimento em sua Iniciativa na próxima rodada

Se em algum momento os perseguidores estiverem a 1,5 m (corpo-a-corpo) no início da rodada, eles podem se atacar; os personagens em fuga estarão sujeitos a “ataques de oportunidade” se continuarem a fugir mesmo com os perseguidores em distância de combate corpo-a-corpo.

Se os personagens ou criaturas em fuga conseguirem despistar os perseguidores por uma rodada completa, eles escapam... Os perseguidores os perderam.

Toda vez que um personagem der as costas a um oponente adjacente (que tiver uma arma empunhada) e começar a se deslocar, aquele oponente pode dar um “ataque de oportunidade” com +2 bônus no ataque, mesmo se já tiver atacado na rodada. Oponentes com rotinas de ataque podem escolher um modo de ataque; por exemplo, um tigre com uma rotina garra/garra/mordida pode arranhar ou morder uma vez.

Alternativamente, o personagem pode começar a recuar (até metade de seu deslocamento) enquanto continua a lutar (se o oponente permanecer no alcance, ou seja, seguir o personagem). Isso é denominado **retirada em luta**. O personagem ainda precisa se mover primeiro.

Correndo

Um personagem correndo normalmente não pode atacar (mas veja **Investida** abaixo). Personagens correndo podem se mover ao dobro da velocidade de encontro por um número de rodadas igual ao dobro de sua Constituição, depois disso fica exausto e só pode andar (na taxa normal de encontro). Para monstros

sem valor de Constituição, permita correrem por 24 rodadas. Criaturas ou personagens exaustos precisam descansar um turno antes de correr novamente.

Investida

Em certas situações, personagens ou criaturas podem atacar após uma corrida, o que é chamado de uma **investida**. Algumas limitações se aplicam: o atacante deve se mover pelo menos 3 m, podendo percorrer até o dobro de seu deslocamento normal. O movimento deve ser em linha reta em direção ao alvo, com o caminho relativamente desimpedido. Além disso, o atacante deve utilizar uma arma apropriada para investidas, como lança, lança de cavalo ou alabarda. Certas criaturas, especialmente aquelas com chifres, podem usar ataques naturais durante uma investida. Caso o atacante não tenha linha de visão do alvo no início do movimento, a investida não é permitida.

O ataque feito após uma investida é feito com um bônus de +2 na jogada de ataque, mas o atacante sofre uma penalidade de -2 na Classe de Armadura até o final do turno. Se o ataque for bem-sucedido, o dano é dobrado.

Arma Contra Investida: Lanças, alabardas e outras armas perfurantes causam dano dobrado se estiverem “colocadas” (fincadas no chão) ao receber uma investida. Para isso, o defensor deve ter Iniciativa igual ou superior ao atacante. Ambos agem ao mesmo tempo, pois o defensor está “segurando a ação”: tanto atacante quanto defensor agem no número de iniciativa do atacando, logo agem simultaneamente.

Ações Comuns

Ataque padrão	Mover-se (deslocamento) + ataque corpo-a-corpo ou à distância
Correr	Mover-se (2 x deslocamento)
Investida*	Mover-se (2 x deslocamento) + ataque (+2 bônus)
Ataque de Oportunidade	Ataque livre (+2 bônus) vs. oponentes recuando
Retirada em Luta	Recuar (metade do deslocamento) + ataque corpo-a-corpo

* Penalidade de -2 na Classe de Armadura na rodada.

Ataque e Defesa

O atacante rola um d20 “para acertar” e adiciona modificadores, incluindo o +1 no Bônus de Ataque. Se o resultado for igual ou superior à classe de armadura do alvo (CA) o ataque acerta e joga-se o dano. Um “1” natural na jogada de dados é sempre uma falha. Um “20” natural é sempre um acerto, se o oponente puder ser atingido de forma alguma (ex., monstros que

podem ser atingidos apenas por armas mágicas ou de prata não podem ser atingidos por armas comuns, então um “20” natural também falhará).

Bônus / Penalidade de Ataque

Ataque pelas costas	+2 (não acumula com a habilidade Ataque Furtivo)
Ataque com a parte chata da lâmina	-4 (causa metade de dano não letal)
Soco	+0 (1d3, dano de concussão)
Chute	-2 (1d4, dano de concussão)
Atacante/Defensor invisível	+4 / -4
Atacante/Defensor cegado	-4 / +4
Defensor preso	+4

Ataque à Distância

Distância do alvo	Bônus/penalidade de ataque
1,5 m ou menos	-5*
Até curto alcance	+1
Até médio alcance	+0
Até longo alcance	-2
Além de longo alcance	Não pode ser atingido

* Se o atacante está atrás da criatura alvo sem ser notado, ou aquela criatura está distraída aplique +1 bônus (+3 bônus total se atacando pelas costas).

Penalidades de Cobertura e Ocultação

Alvo está	Coberto	Oculto
25%	-2	-1
50%	-4	-2
75%	-6	-3
90%	-8	-4

Tabela de Erros dos Projéteis de Área

(costas)		
	0	
7	8	9
5	Alvo	6
2	3	4
	1	
(frente)		

Role 1d10, e consulte o diagrama para determinar onde o ataque acertou. Cada número representa um quadrado com 1,5 m².

Projéteis de Área com Óleo

- Dano direto: 1d8 pontos de dano de fogo, mais 1d8 de dano adicional na próxima rodada, a não ser que o

personagem gaste seu turno apagando as chamas.

- Dano de explosão: 1d6 pontos de dano de fogo em torno de 3 m do ponto de impacto. Um teste de resistência vs. Raio da Morte é permitido para evitar o dano.
- Uma poça de óleo fervente tem efeito por 10 rodadas. Aqueles que tentarem passar pelo óleo fervente tomarão 1d6 pontos de dano de fogo em toda rodada que estiverem sobre ele.

Água Benta vs. Mortos-vivos

- Não pode ser jogado em mortos-vivos incorpóreos; deve ser derramado em mortos-vivos incorpóreos.
- Dano direto: 1d8 pontos de dano.
- Dano de explosão: 1d6 pontos de dano de fogo em torno de 3 m do ponto de impacto.
- Efetivo por 1 rodada.

Projéteis que Erram

Exceto projéteis de área, ataques com armas de ataque à distância que erram seu alvo normalmente são considerados perdas. Entretanto, se houver aliados ao redor do alvo inatingido, o ataque pode atingir uma das criaturas. O MJ pode decidir quais aliados podem ser atingidos, e rolar ataques contra cada um até que algum seja atingido ou falhe em todos os alvos possíveis. Essas jogadas de ataque são feitas com o bônus de ataque normal, como tivesse a intenção de atingir a criatura aliada. Porém, o MJ deve fazer essas jogadas, não o jogador.

Dano

Ise um ataque acerta, o atacante roda o dano dado para a arma. Ataques corpo-a-corpo aplicam o bônus ou penalidade de Força ao dado de dano assim como armas arremessadas como adagas ou lanças. Normalmente, ataques com arcos ou bestas não ganham o bônus de Força, mas fundas ganham.

Além disso, armas mágicas somam seus bônus ao dano (e armas amaldiçoadas aplicam suas penalidades). Perceba que, não se importando com qualquer penalidade ao dano, um acerto fará pelo menos um ponto de dano. Como explicado afrente, uma criatura ou personagem reduzido à 0 pontos de vida morre.

Dano Não Letal

Ataques feitos com a “parte chata da lâmina” para danos não letais são feitos com uma penalidade de -4 no ataque e causam metade do dano. A maioria das armas podem ser usadas dessa forma; apenas aquelas com penetração ou corte em todos os lados não.

Morte, Ferimentos e Cura

Qualquer um que atinja 0 pontos de vida está (provavelmente) morto. A critério do MJ, é possível que um Clérigo de alto nível ressuscite o personagem, se seus amigos estiverem dispostos a carregar seu corpo, e se o Clérigo estiver apto. Geralmente uma taxa generosa ou alguma forma de serviço será requerida.

Se um personagem que tomou algum dano não letal atingir 0 pontos de vida, estará inconsciente ao invés de morto. (Qualquer dano não letal subsequente será considerado dano letal, sendo possível levar à morte) Um personagem abatido dessa forma, que não for morto, acordará com 1 ponto de vida após 1d4 turnos, ou poderá ser acordado (com 1 ponto de vida) por alguém depois de 2d10 rodadas.

Personagens feridos recuperam 1 ponto de vida por dia, se descansarem suas horas de sono normais (6 horas de sono por dia, mais/menos bônus de Constituição). Personagens que escolherem dormir além do habitual recuperam 1 ponto de vida adicional.

Brigas

Quando um personagem ataca sem arma, atingindo com os punhos ou pés, isso é chamado de briga. Personagens comuns causam 1d3 pontos de dano de concussão com um soco, 1d4 com um chute; chutes são feitos com uma penalidade de -2 no ataque. Um personagem sem armadura ou com corselete de couro não pode atingir um personagem em armadura de metal com socos e chutes, de fato, se isso acontecer, o dano é aplicado no atacante ao invés do defensor. O MJ precisa decidir quais monstros podem ser atingidos dessa forma. Todos os personagens podem se engajar em brigas; não há restrição de “armas” nesse caso.

Magias

Clérigos

Clérigos não possuem magias no primeiro nível.

Magos

Magos lançam magias através do exercício do conhecimento e da vontade. Eles preparam magias pelo estudo em seus grimórios; cada Mago tem seu próprio grimório, contendo as fórmulas mágicas para cada magia aprendida, escritas em uma caligrafia mágica que só pode ser lida pelo Mago que as escreveu, ou através de uma magia de primeiro nível especial: **ler magias**. Todos os Magos começam o jogo com **ler magias** como sua primeira magia, e por ser tão conhecida o Mago pode prepará-la sem um

grimório. **Ler magias** tem um alcance de “toque” e é permanente no que diz respeito a qualquer trabalho mágico (grimório ou pergaminho).

Magos podem aprender magias diretamente com outro Mago, ou estudando o grimório de outro Mago. Se for ensinada, uma magia pode ser aprendida em um único dia; estudar o grimório de outro Mago leva um dia por nível da magia. De qualquer forma, a magia aprendida precisa ser transcrita no grimório do Mago, com um custo de 500 po por nível de magia transcrita. Um Mago iniciante começa com um grimório contendo **ler magias** e pelo menos mais uma magia de primeiro nível, como for determinado pelo MJ, sem custo.

A cada dia, geralmente pela manhã, o Mago precisa estudar seu grimório para preparar magias e substituir as que foram usadas. Magias preparadas e não usadas permanecem para o próximo dia; apenas as que forem usadas podem ser substituídas. Um Mago sempre pode destituir uma magia preparada (sem lançá-la) para poder preparar uma nova magia daquele nível.

Magos precisam de pelo menos uma mão livre, e serem capazes de falar, para lançarem magias; assim, amarrar e amordaçar um Mago é uma forma eficaz de evitar que ele lance magias. Em combate, lançar uma magia geralmente toma o mesmo tempo que um ataque. Se um Mago é atacado no número de iniciativa que ele ou ela estiver lançando uma magia, a magia é dissipada e perdida. Como uma exceção específica, dois conjuradores lançando suas magias contra si no mesmo número de Iniciativa irão ambos conseguir em suas conjurações; um conjurador pode perturbar outro com uma magia apenas se tiver uma Iniciativa melhor, e escolhe atrasar a conjuração logo antes do outro conjurador.

Algumas magias são reversivas; tais magias possuem um asterisco (*) depois do nome.

Magias de Primeiro Nível de Mago

1	Armadura Arcana
2	Boca Encantada
3	Cerrar Portas
4	Compreender Idiomas
5	Detectar Magias
6	Disco Flutuante
7	Enfeitiçar Pessoas
8	Luz*
9	Misseis Mágicos
10	Proteção contra o Mal*
11	Sono
12	Ventriloquismo

Descrições das Magias

Armadura Arcana Alcance: você
Mago 1 Duração: 5 rodadas+1/nível

Armadura Arcana cria um disco de força protetor móvel, invisível, que flutua na frente do conjurador. Anula **mísseis mágicos** direcionados ao conjurador, e melhora sua Classe de Armadura em +3 vs. ataques corpo-a-corpo e +6 vs. ataques à distância. Os benefícios na Classe de Armadura não se aplicam em ataques pelas costas, mas **mísseis mágicos** são defendidos em todas as direções.

Boca Encantada Alcance: 9 m
Mago 1 Duração: especial

Esta magia coloca uma forma simples de uma ilusão programada em um objeto inanimado no alcance. Quando acionada, a magia cria a ilusão de uma boca no objeto e uma mensagem é falada. O encantamento pode permanecer no local indefinitivamente, mas é gasto quando ativado (ou seja, a mensagem normalmente é entregue apenas uma vez).

A mensagem dita pode ter até três palavras por nível de conjurador. O conjurador pode inserir pausas na mensagem, mas a mensagem inteira deve ser dita em um período menor que um turno. A voz da magia pode ser feita em qualquer volume possível para um Humano comum. Parecerá o suficiente com a voz do conjurador para ser reconhecida por um conhecido, mas não idêntica.

A boca ilusória se move como se realmente falasse a mensagem sendo entregue, e continua visível durante pausas. Se colocada em uma representação artística com uma boca (como uma pintura ou estátua), a magia pode ser feita para parecer animar a boca do sujeito.

Essa magia não pode ser usada para ativar itens mágicos com palavras de comando, nem ativar quaisquer outros efeitos mágicos.

O conjurador deve escolher as condições de ativação da magia. As condições podem ser tão complicadas ou simples como desejado, mas devem depender apenas de visão ou audição; a magia não tem outras capacidades sensoriais. A magia também não tem nenhuma inteligência particular, e pode ser enganada por disfarces ou ilusões. A magia tem a capacidade de ver efetivamente em escuridão normal, mas não em qualquer escuridão mágica, e não pode identificar criaturas invisíveis nem ver por portas, paredes, ou até cortinas opacas. Do mesmo jeito, furtividade ou silêncio mágico são efetivos para evitar gatilhos audíveis.

Finalmente, a magia não pode detectar a classe, nível, pontos de habilidade ou qualquer outro item não óbvio para um PNJ comum de um personagem.

Acionamentos tem um alcance sensorial efetivo de 3 m por nível de conjurador; sons, visões ou ações fora desse alcance nunca irão ativar a magia.

Cerrar Portas Alcance: 30 m+3 m/nível
Mago 1 Duração: 1 rodada/nível

Esta magia mantém uma porta, portão, janela ou comporta de madeira, metal ou pedra fechada magicamente. A magia afeta a porta como se ela estivesse seguramente fechada normalmente. Uma magia **arrombar** ou um acerto em **dissipar magia** pode anular uma magia cerrar portas (o que pode requerer mais tempo do que a duração da magia permite).

Compreender Idiomas Alcance: 0
Mago 1 Duração: especial

Esta magia concede ao conjurador a habilidade de ler praticamente qualquer linguagem escrita. Ela pode ser conjurada em um dos três modos:

No primeiro modo, a magia permite ao conjurador ler qualquer quantia de trabalhos escritos em vários idiomas. Este modo dura 1 turno por nível do conjurador

No segundo modo, a magia permite ao conjurador ler um livro ou tomo qualquer; este modo dura 3 horas por nível do conjurador.

No terceiro modo, a magia permite ao conjurador ler um pergaminho qualquer (que não seja um pergaminho de magias; por exemplo, um pergaminho de proteção ou mapa de tesouro); este modo é permanente.

Esta magia não funciona com qualquer tipo de texto mágico, como pergaminhos de magia ou tomos; veja **ler magia**, abaixo, para a magia correta para tais casos.

A magia garante a habilidade de ler textos, mas de nenhuma forma aumenta a velocidade de leitura ou garante o entendimento de conceitos que o conjurador não entenda. Ainda, para essa magia funcionar, é necessário que haja ao menos uma criatura viva em algum lugar no mesmo plano capaz de compreender o idioma no mesmo plano. O conhecimento não é copiado para a mente daquela criatura, mas é a existência do conhecimento que faz a magia funcionar.

Detectar Magias

Clérigo 1, Mago 1

Alcance: 18 m

Duração: 2 turnos

O conjurador dessa magia é capaz de detectar objetos ou criaturas enfeitiçados ou encantados dentro do alcance de visão da magia, percebendo uma pálida luz brilhando em volta deles. Somente o conjurador vê o brilho. Criaturas ou objetos invisíveis não são detectados por essa magia, mas emanções da magia de invisibilidade poderão ser vistas como uma névoa amorfa brilhante, possivelmente possibilitando ao conjurador (somente) atacar a criatura invisível com -2 de penalidade no ataque.

Disco Flutuante

Mago 1

Alcance: 0

Duração: 5 turnos +1/nível

A conjuração dessa magia cria uma plataforma invisível de força mágica. Possui quase o tamanho de um escudo, com quase 1m de diâmetro e 2,5 cm de profundidade no centro. Suporta no máximo 225 kg de peso. (Note que a água pesa cerca de 3,5 kg por galão)

O disco flutua próximo ao chão, quase na altura da cintura do conjurador. Permanece parado quando a 3 m do conjurador, e segue seu deslocamento se ele ou ela se distanciar. O disco flutuante pode ser empurrado para a posição desejada, mas será dissipado se for movido a mais de 3 m do conjurador. Quando a duração da magia expira, o disco desaparece e deixa cair na superfície abaixo o que estiver carregando.

O disco deve ser carregado de uma maneira que itens colocados sobre ele são suportados corretamente, ou irão (claro), cair. Por exemplo o disco pode suportar cerca de 280 l de água, mas a água deve estar em um barril ou outro recipiente razoável que pode ser colocado sobre o disco. Similarmente, uma pilha de moedas soltas tenderá a escorregar e deslizar, e algumas cairão a cada passo que o conjurador der; mas um grande saco cheio de moedas, devidamente amarrado, permanecerá estável.

Enfeitiçar Pessoas

Mago 1

Alcance: 9 m

Duração: especial

Essa magia causa um humanoide(incluindo todas as raças assim como criaturas como orcs, goblins, gnolls, etc.) de 4 dados de vida ou menos perceber o conjurador como um amigo próximo, interesse amoroso, ou pelo menos aliado confiável. Personagens comuns (PJ ou PNJ) podem ser afetados não importando o nível de habilidade.

Um teste de resistência vs. Magias irá negar o efeito. Se criaturas hostis já se sentirem ameaçadas pelo conjurador, recebem um bônus de +5 em seu teste de resistência.

O conjurador não tem controle direto do alvo; ordens devem ser dadas verbalmente, em escrita, ou por gestos. Obviamente, ordens verbais só funcionarão se o alvo e conjurador compartilham um idioma, e a mesma limitação se aplica à ordens escritas. Também percebe que a percepção exata do conjurador pelo indivíduo afetado não está sob controle do conjurador; o MJ deve decidir como o alvo percebe sua relação com o conjurador.

Comandos que vão contra a natureza básica do alvo ou pedem para atacar os próprios aliados permitem um novo teste de resistência com um bônus de +5. Mesmo se o alvo falhar ainda pode escolher fazer algo diferente quando comandado à fazer uma ação indesejada. Claro, se o conjurador for atacado, a criatura encantada irá proteger seu “amigo” (mas isso poderia significar atacar seus próprios aliados, o que pode fazer o alvo tentar levar o conjurador para um local “seguro”).

O alvo faz um novo teste de resistência a cada dia se tem uma Inteligência de 13 ou mais, toda semana se a Inteligência for 9-12, ou a cada mês se for menor que 8; o MJ deve decidir a inteligência equivalente de monstros humanóides.

Ler Magias

Mago 1

Alcance: 0

Duração: permanente

Quando conjurada sobre qualquer texto mágico, como um grimório ou um pergaminho de magias de mago, Ler Magias permite ao conjurador ler aquele texto. Conjurando essa magia em um texto amaldiçoado geralmente vai ativar a maldição. Todos os Magos começam o jogo sabendo essa magia, e pode ser preparada mesmo se o Mago perde acesso ao seu grimório.

Luz*

Clérigo 1, Mago 1

Alcance: 36 m

Duração: 6 turnos + 1/nível

Esta magia cria uma luz igual a luz de tochas que ilumina uma área de 9 m² (e proporciona luz difusa em um adicional de 6 m) ao redor do local ou objeto alvo. O efeito é imóvel se conjurado em uma área, mas pode ser conjurado em um objeto, ou até em uma criatura.

Revertida, **luz** se torna **escuridão**, criando uma área de escuridão como descrita acima. Esta escuridão bloqueia Visão Noturna e anula fontes de luz comuns. Quando

ambas as magias se encontram, elas se cancelam, sobrando apenas iluminação natural na área de encontro.

Uma magia luz pode ser conjurada para contornar e dissipar a magia escuridão de um conjurador de nível igual ou inferior (e vice versa); da mesma maneira, uma magia de escuridão pode cancelar a magia de luz de um conjurador de nível igual ou menor.

Ambas versões dessa magia podem ser usadas para cegar um oponente se for conjurada em seus órgãos oculares. É permitido ao alvo um teste de resistência vs. Raio da Morte para evitar o efeito, e se a resistência suceder, a magia não tem nenhum efeito. Uma magia **luz** ou **escuridão** conjurada para cegar não tem a área de efeito (ou seja, nenhuma luz ou escuridão é criada ao redor).

Mísseis Mágicos Alcance: 30 m + 3 m /nível
Mago 1 Duração: instantâneo

Esta magia gera um projétil de energia mágica que sai da ponta do dedo do conjurador e atinge seu alvo, causando 1d6+1 pontos de dano. O míssil atinge infalivelmente, mesmo se o alvo estiver em combate corpo-a-corpo ou tiver cobertura parcial ou ocultação total. Partes específicas da criatura não podem ser miradas. Objetos inanimados não são danificados pela magia.

Para cada três níveis do conjurador além do 1º, um míssil adicional é atirado – dois no 4º nível, três no 7º, quatro no 10º, e o máximo de cinco mísseis no 13º nível ou superior. Se o conjurador atirar vários mísseis, ele ou ela pode mirar uma ou várias criaturas. Um único míssil pode atingir apenas uma criatura. Os alvos precisam ser designados antes de rolar o dano.

Proteção Contra o Mal*

Clérigo 1, Mago 1 Alcance: toque
Duração: 1 turno/nível

Esta magia protege o conjurador ou uma criatura tocada pelo conjurador (o "sujeito") do mal; especificamente, a magia protege contra criaturas invocadas, com intenções significativamente malignas, e criaturas extraplanares de natureza maligna. Uma barreira mágica com um raio de apenas 30 cm é criada em volta do sujeito. A barreira se move com o sujeito, e provê três formas específicas de proteção contra ataque ou outros efeitos tentados por criaturas afetadas.

Primeiro, o indivíduo ganha +2 bônus na CA e +2 bônus em testes de resistência.

Segundo, a barreira bloqueia todas as tentativas de **encantar** ou controlar o sujeito, possuir o sujeito (como com **recipiente arcano**). Tais tentativas simplesmente vão falhar durante a duração da magia. Perceba que a criatura que recebe essa proteção após ser possuída não é curada da possessão.

Terceiro, todas as criaturas invocadas e extraplanares de natureza má não podem fisicamente tocar o sujeito. Ataques por tais criaturas usando suas armas naturais simplesmente falham. Este efeito é cancelado se o sujeito faz qualquer forma de ataque físico (até com uma arma de longo alcance) em qualquer criatura afetada, mas as outras características da magia continuam em vigor.

Revertida, essa magia se torna **proteção contra o bem**. Ela funciona de todas as maneiras descritas acima, porém são criaturas "boas" que são bloqueadas.

Sono Alcance: 27 m
Mago 1 Duração: 5 rodadas/nível

Esta magia coloca várias criaturas com 3 ou menos dados de vida em um sono mágico. Criaturas com 4 ou mais dados de vida não são afetadas. O conjurador escolhe um ponto de origem da magia (dentro do alcance permitido, é claro), e as criaturas dentro de 9 m do ponto escolhido podem ser afetadas. É permitido um teste de resistência vs. Magias para cada criatura na área de efeito.

Vítimas desta magia sempre podem ser atingidas se atacadas. Ferir tal criatura fará com que ela desperte e ela poderá começar a revidar ou se defender na próxima rodada. Bater ou sacudir a criatura irá despertá-la em 1d4 rodadas, mas ruídos normais não irão despertar ninguém. Sono não afeta criaturas inconscientes, construtos, ou mortos-vivos.

Quando a duração terminar, criaturas dormindo normalmente acordam imediatamente; porém, se estiverem muito confortáveis e os arredores silenciosos, as criaturas afetadas podem continuar dormindo normalmente à escolha do MJ.

Ventriloquismo Alcance: 18 m
Mago 1 Duração: 1 turno/nível

Esta magia permite ao conjurador fazer com que sua voz soe de algum lugar dentro do alcance, por exemplo, de uma alcova escura ou uma estátua. O conjurador pode escolher um local novo a cada rodada se desejar, e pode reduzir temporariamente a magia sem encerrá-la e então continuar a qualquer momento da duração dada.