

Basic Fantasy

Role-Playing Game



Copyright © 2006-2024 Chris Gonnerman
Todos os Direitos Reservados. Veja a próxima página para
informações de licença.

www.basicfantasy.org

**Dedicado à Gary Gygax, Dave Arneson, Tom Moldvay, David Cook, and Stephen Marsh
e à minha filha Taylor, minha primeira e melhor**

Basic Fantasy Role-Playing Game

4^a Edição, Versão 139

Copyright © 2006-2024 Chris Gonnerman – 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-Compartilhamento 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/>

Alguns textos usados no desenvolvimento deste documento foi retirado da Wikipedia, e foi originalmente licenciado sob a licença Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0.

Contribuidores: Ray Allen, William D. Smith, Jr., Nick Bogan, Evan Moore, Stuart Marshall, Emiliano Marchetti, Antonio Eleuteri, Luigi Castellani, Michael Hensley, Nazim N. Karaca, Arthur Reyes, Todd Roe, Jim Bobb, R. Kevin Smoot, Rachel Ghoul, Tom Hoyt, James Michael Spahn, Matt Sluis, Russ Westbrook, Martin Serena, Joe Ludlum, Aaron G. Motta, Gabe Fua, and Eric C. Medders

Arte de Capa: Erik Wilson

Arte: Erik Wilson, Steve Zieser, Matt Finch, Dan Dalton, Luigi Castellani, Nick Bogan, Mike Hill, Kevin Cook, Sean Stone, Brian "Glad" Thomas, Tomas Arfert, Andy "ATOM" Taylor, Jason Braun, Martin "Wulfgarn" Siesto, Brian DeClercq, Martin Serena, Cory "Shonuff" Gelnnett, Alexander Cook, Bruce Ripple, Gabe Fua, John Simcoe, LuckyCrafts, Jeremy Putnam, Francisco Chavez, William Henry Dvorak, Tony Grant Gittoes, Jose Kercado, Jody Claunch, Terance Crosby, S. Ender Thiel, Colin Richards, John Fredericks, Piotr Klimkowicz, Evan Griffiths, Hadrien Riel-Salvatore, and Benedikt Noir

Revisão: Tonya Allen, Daryl Burns, James Roberts, Serge Petitclerc, Benedict Wolf, Onno Tasler, Peter Cook, Derrick "Omote" Landwehr, Wes Brown, Troy Gravil, Garrett Rooney, K. David Ladage, James Lemon, Martin Serena, Joe Carruthers, Jonathan Nichol, Alister Fa, Joel Davis, Hadrien Riel-Salvatore, Mark Mealman, Alan Vetter, Jim Michnowicz, Timothy P. Fox, Piotr Klimkowicz, Daniel Collins, Thorin Schmidt, feveredmonk, Gregory S. Lowery, Nathan Bailey, Sean Wellington, Al Derby, Alaric, and chickeneater456

Testadores: Taylor Gonnerman, Alan Jett, Mike Brantner, Steve Zieser, Allan Zieser, Jonathon Foster, Adam Young, Michael Young, Jason Schmidt, Doug Wilson, Jessica Abramson, Tonya Allen, Bryan Christian, Chuck Schoonover, Natalie Schoonover, Brianna Schoonover, Jason Brentlinger, Chris Wolfmeyer, Josh Eaton, Audra Brentlinger, Tim McAfee, Ike Borden, Cody Drebendstedt, Joseph BierFauble, Emily Drebendstedt, John Lopez, Pedro Pablo Miron Pozo, Robert Odom, Sergio I. Nemirovsky, Will E. Sanders, Brian Scalise, Timothy J. Kuhn, and Jeanne Mayer Mitchell

Tradução: NathanRdS

4th ed

SUMÁRIO

PARTE 1: INTRODUÇÃO.....	1	Iniciativa.....	50
O que é Isso?.....	1	Combate.....	50
O que é RPG (Role-Playing Game)?.....	1	Manuseabilidade.....	50
O Que Eu Preciso Para Jogar?.....	2	Escalando e Mergulhando.....	51
Usando os Dados.....	2	Investida.....	51
PARTE 2: PERSONAGENS.....	3	Evasão e Perseguição.....	51
Como Criar um Personagem.....	3	Como Atacar.....	52
Habilidades dos Personagens.....	4	Tabela de Bônus de Ataque.....	52
Pontos de Vida e Dados de Vida.....	4	Atacando por Trás.....	52
Línguas.....	4	Homens Normais.....	52
Raças de Personagens.....	5	Bônus de Ataque de Monstros.....	52
Anões.....	5	Combate Corpo a Corpo.....	53
Elfos.....	5	Ataque de Projétil.....	53
Halflings.....	6	Cobertura e Ocultação.....	53
Humano.....	6	Cadêncie de Armas de Projétil.....	53
Classes de Combinação.....	6	Projéteis que Erram.....	53
Clérigo.....	7	Óleo.....	54
Guerreiro.....	7	Dano.....	54
Mago.....	8	Dano Não Letal.....	54
Ladrão.....	8	Brigas.....	54
Custo de Armas e Equipamentos.....	10	Moral.....	55
Dinheiro.....	10	Dreno de Energia.....	56
Equipamento.....	10	Cura e Descanso.....	57
Alcance de Armas de Longo Alcance.....	11	Dano de Queda.....	58
Armaduras e Escudos.....	11	Surdez e Cegueira.....	58
Descrição dos Equipamentos.....	12	Atacando um Veículo.....	58
Veículos.....	13	Reparando um Veículo.....	58
Armas de Cercos.....	14	Testes de Resistência.....	58
PARTE 3: MAGIAS.....	15	PARTE 6: MONSTROS.....	61
PARTE 4: A AVENTURA.....	41	PARTE 7: TESOURO.....	162
Tempo e Escala.....	41	Tipos de Tesouro.....	163
Aventuras em Masmorras.....	41	Geração de Itens Mágicos.....	165
Capacidade de Carga.....	41	Explicação de Itens Mágicos.....	168
Movimento e Carga.....	41	PARTE 8: INFORMAÇÃO DO MESTRE DO JOGO.....	179
Mapeando.....	42	Monstros Errantes.....	179
Luz.....	42	Criando um Grupo de NPCs.....	183
Visão no Escuro.....	42	Lidando com Jogadores.....	185
Portas.....	42	Opções de Criação de Personagens.....	185
Armadilhas.....	42	Personagens Sem Esperança.....	185
Portas Secretas.....	43	Aquisição de Magias.....	186
Sobrevivência.....	43	Restrições de Armas e Armaduras.....	186
Aventuras em Áreas Abertas.....	44	Julgando Desejos.....	187
Taxa de Movimento em Áreas Abertas.....	44	Veneno "Resistir ou Morrer".....	188
Viagens por Terra.....	44	Roladas de Habilidade.....	188
Se Perdendo.....	44	Opção Experiência Bônus de Humano.....	189
Viagens por Água.....	44	Habilidade de Ladrão.....	189
Viagens por Ar.....	44	Preparando Magias da Memória.....	189
Empregados, Especialistas e Mercenários.....	45	Criando uma Aventura de Masmorra.....	194
Avanço de Personagem.....	48	Armadilhas.....	196
Pontos de Experiência.....	48	Criando uma Aventura Selvagem.....	197
PARTE 5: O ENCONTRO.....	49	Fortalezas.....	198
Ordem de Jogo.....	49	ÍNDICE ALFABÉTICO.....	201
Surpresa.....	49		
Reação de Monstros.....	49		

Ray Allen Tonya Allen
Liz Castellan Daryl Burns
James Roberts
Marshall 
W.D. Smith Jr. 
Emilene Monbetta
N/  Jim Ba
San O'Donnell 
BRIAN "EAD" THOMAS Erin C. Medders
~~McSerena~~  Alan Jim Jr.
Jael D.  Vicki Hadley
gabefua  Jim Michnowicz
Chris Sonnenman

PARTE 1: INTRODUÇÃO

Era nossa terceira incursão nas masmorras sob a antiga fortaleza no meio do rio. Estávamos no segundo andar abaixo das ruínas, diante das grandes portas de bronze, além das quais acreditávamos estar o túmulo de um antigo chefe bárbaro. Eu não tinha acreditado nas histórias do velho bêbado na taverna de Morgansfort, mas por alguma razão Apoquis, o Clérigo, acreditava nele. Acabou que suas histórias eram verdadeiras... a maior parte, de qualquer maneira.

Eu segurei uma tocha pro Barthal, o Ladrão, enquanto ele tentava brevemente abrir a fechadura. Ele se virou e disse: "Deve estar trancada por mágica. A fechadura nem se mexe."

Morningstar, a elfa, sorriu. "Eu tenho a coisa certa", disse ela, tirando da mochila o pergaminho que pegamos dos Goblins. Ela desenrolou e começou a ler, e embora eu não pudesse entender suas palavras, puder ver os símbolos queimando enquanto ela os lia, pequenos fios de fumaça como de uma vela saindo de cada um. Vendo que ela estava quase terminando, voltei minha atenção para a fechadura. Eu não tenho certeza do que estava esperando, mas a pequena nuvem de poeira que saiu de lá quando ela terminou não parecia nada demais. Ela se virou para Barthal e disse: "Tente de novo".

Fico tentado a dizer que Barthal se abaixou para a fechadura, mas ele é um Halfling; com pouco mais de um metro e meio de altura, ele podia olhar direto para a fechadura sem se abaixar. Devo ter parecido impaciente, quando Apoquis se inclinou para mim e disse: "Relaxa Darion, ele vai acabar em um momento ou dois."

Então ouvi um forte clique e Barthal se virou para mim com um sorriso. "Está aberta, meu amigo. Depois de você!" Entreguei-lhe a tocha, depois fui até a porta, espada desembainhada, e Morningstar juntou-se a mim também pronta. Me preparei e abri a porta...

Além havia um sarcófago de pedra, repousada sobre uma plataforma elevada. Apoquis fez um sinal com a mão que eu não reconheci; depois entramos com cuidado, tentando não tropeçar nos ossos. Notei entre os ossos várias espadas de bronze, cobertas de verdete. Fui ao sarcófago. "A tampa provavelmente é muito pesada", eu disse. "Venha, Morningstar, em vez de levantar, vamos empurrar para ver quais tesouros estão aqui."

Morningstar falou "Espere!" mas já era tarde demais... eu já tinha tocado no sarcófago. Os ossos no chão começaram a tremer, então ergueram-se e juntaram-se num escârnio à vida. Sem pestanejar pegaram as espadas do chão e vieram nos atacar. Eu teria que esperar até depois para chutar a mim mesmo, pensei, enquanto dava as costas ao sarcófago e começava a combatê-los...

O que é Isso?

O Basic Fantasy RPG é um sistema de jogo de regras leves baseado no SRD v3.5, mas reescrito com inspiração dos primeiros jogos de RPG. É projetado para fãs de mecânicas "old-school". Basic fantasy RPG é simples o suficiente para crianças entre a segunda e a terceira série, mas ainda profundo o bastante para adultos.

O que é RPG (Role-Playing Game)?

Dentro dos quase 50 anos desde o primeiro RPG, muita coisa mudou. Muitas pessoas, pelo menos, ouviram os nomes de um ou dois desses jogos, e muitos os jogaram. Ainda assim, existem aqueles que nunca jogaram RPG; se você é uma dessas pessoas, essa parte é para você.

Jogos de interpretação (role-playing games) são jogados com alguns jogadores e um Mestre do Jogo ou MJ. Cada jogador geralmente joga com um



personagem, enquanto que o Mestre é responsável por cuidar do mundo, criando e manejando as vilas, nações, ruínas, personagens não jogadores (ou NPCs, non-player-characters), monstros, tesouros e todas as coisas que desafiam os jogadores. Dados são usados para determinar o sucesso ou falha das ações que acontecem no jogo; Basic Fantasy RPG usa dados poliédricos, descritos abaixo, para isso.

Na prática, jogos de RPG são jogos em que adultos brincam de faz de conta. Se você se lembra de quando brincava de faz de conta, vai ver que tinha dificuldade de decidir quais ideias ganhavam a brincadeira... se uma criança brincava como cavaleiro, e outra como dragão, quem vencia? Com certeza o cavaleiro não vencia todas as vezes. RPGs tem as regras para determinar essas coisas. Essas regras podem variar desde formatos mais livres e simples até muito complexas e detalhadas.

Este jogo tenta ser o meio entre o simples e o complexo, liberdade e detalhe. Muitos detalhes e complexidade atrasam o jogo. Poucas regras e resoluções simples demandam mais agilidade mental dos participantes e são mais dependentes do julgamento do Mestre para manter o equilíbrio. Basic Fantasy RPG fica entre esses dois extremos, tendo regras para a maioria das atividades comuns e guias para ajudar o Mestre do Jogo julgar o inesperado.

O Que Eu Preciso Para Jogar?

Se você vai ser um jogador, você deve ter um lápis, algum papel para anotações, e um conjunto de dados. Alguém no seu grupo de jogadores provavelmente precisará de papel quadriculado para desenhar mapas. Você pode usar folhas de personagem impressas (como aquelas disponíveis no site de Basic Fantasy RPG) se desejar, papel comum é o suficiente.

Se você é o Mestre do Jogo, você precisa de tudo acima. Se essa é sua primeira vez como o MJ, ou você tem pouco tempo para se preparar, você pode querer usar uma aventura pronta (chamada módulo) ao invés de criar uma você mesmo. Vários módulos são distribuídos gratuitamente no site basicfantasy.org; vários dos módulos disponíveis são especificamente escritos para serem usados com um grupo de novos jogadores. Módulos de aventuras escritos para outros sistemas de jogo de RPG também podem ser usados, mas o Mestre do Jogo pode precisar de algum tempo convertendo algumas regras antes de começar o jogo.

Usando os Dados

O dado de 20 lados, ou d20, é usado para jogadas de ataque, jogadas de proteção (conceitos que serão explicados em breve). Em geral o dado é jogado, modificadores adicionados ou subtraídos, e se o resultado total for igual ou maior do que o número alvo a jogada é um sucesso; caso contrário é uma falha.



O dado de 10 lados, ou d10, é usado para gerar números de 1 a 10; os números do dado são de 0 a 9, mas um resultado 0 conta como 10. Um par de d10 são usados para gerar números de 1 a 100, onde uma jogada 00 conta como 100. Os dois dados devem ter cores diferentes, e o jogador precisa declarar qual o dado da dezena e qual o dado da unidade antes de jogar! (Ou pode-se usar um dado com os números de dezena ou até jogar o mesmo d10 duas vezes, a primeira para a dezena, a segunda para unidade). Por exemplo, se um Ladrão quiser usar uma habilidade (descrita em breve), com uma chance de 30%, qualquer resultado entre 1 e 30 é considerado sucesso.



O dado de 4 lados, ou d4, é um caso especial. Ele é jogado e o número que estiver na ponta de cima é o resultado da jogada. Note que os dados d4 tem dois diferentes tipos como mostrado; independente de qual formato você tenha, o resultado da jogada é o número que estiver visível por todos os lados.



Os outros dados normalmente usados são os de 6, 8 e 12 lados, também chamados de d6, d8 e d12.

Quando múltiplos dados tiverem de ser jogados e somados é indicado: 2d6 (jogue dois dados de 6 lados e some os resultados), ou 3d4 (jogue três dados de 4 lados, e some os resultados). Um modificador pode ser indicado com um sinal de “mais”, como 2d8+2 (jogue dois dados de 8 lados, some os resultados e adicione mais 2 ao total).



PARTE 2: PERSONAGENS

Como Criar um Personagem

Primeiro, você precisará de um pedaço de papel para escrever as características do personagem. Você pode usar uma ficha pronta se estiver disponível, ou simplesmente usar um pedaço de papel. Um exemplo de personagem é mostrado abaixo. Você deve usar um lápis escrever todas as informações pois as estatísticas que podem mudar durante o jogo.

Role 3d6 para cada valor de habilidade, como descrito na seção **Habilidades**, e escreva os resultados depois do nome das habilidades.. Escreva as habilidades na ordem em que forem roladas; se você não estiver feliz com esses valores, pergunte ao Mestre, pois ele pode permitir troca de pontos.

Escreva também o valor bônus de habilidade (ou penalidade) para cada habilidade ao lado dela, como mostrado na tabela na próxima página.

Escolha uma raça e classe para seu personagem. Seu personagem deve ter os Requisitos Principais mínimos para uma classe, como descrito na seção **Classes de Personagens** na página 7, para ser um membro dessa classe. Note também que existem requisitos mínimos (e máximos) de habilidades para várias raças, como descrito na seção **Raças de Personagem** na página 5.

Escreva as habilidades especiais de sua raça e classe, como descrito abaixo. Se você escolheu jogar com um Mago, pergunte ao Mestre do Jogo que magia ou

Darion			
Humano Guerreiro	Nível 1	0 XP (2000)	
FOR: 16 +2	Classe de Armadura: 17		
INT: 9			
SAB: 8 -1	Pontos de Vida: 6		
DES: 13 +1			
CON: 13 +1	Bonus de Ataque: +1		
CAR: 11			
Equipamento:	Dinheiro: 12 po		
Cota de Malha			
Escudo	Testes de Resistência:		
Espada	R. da Morte ou Veneno 12		
Mochila	Varinhas Mágicas 13		
Ração - 7 dias	Paral. ou Petrificação 14		
Cantil	Sopro de Dragão 15		
Pederneira	Magias 17		
15 metros de Corda			

magias seu personagem conhece; cabe ao MJ decidir isso, mas ele pode permitir que você escolha um ou mais magias.

Marque na sua ficha que seu personagem tem zero (0) pontos de experiência (ou XP); você também pode querer anotar o número necessário para avançar para o nível 2, como mostrado nas tabelas das quatro classes.

Role o dado de vida apropriado para a sua classe, adicione seu bônus ou penalidade de Constituição e anote o resultado como seus pontos de vida na sua ficha de personagem. Note que mesmo que seu personagem tenha um valor de penalidade de constituição, isso não deixará seus pontos de vida menores do que 1 (então se seu personagem tem -2 de penalidade de constituição, e você obtém um 2, o total é ajustado para 1).

Role para o seu dinheiro inicial. Geralmente seu personagem começará com 3d6 vezes 10 peças de ouro, mas pergunte ao Mestre antes de jogar.

Agora, compre os equipamentos para seu personagem conforme mostrado na seção **Custo de Armas e Equipamentos** na página Erro: Origem da referência não encontrada. Escreva o que comprou na ficha de personagem e a quantia de dinheiro restante. Atente-se para as restrições de armas e armaduras da sua classe e raça antes de comprar seus equipamentos.

Já que você agora sabe qual tipo de armadura seu personagem usa, anote sua Classe de Armadura na sua ficha de personagem. Não se esqueça de adicionar o bônus ou penalidade de Destreza ao total.

Cheque o bônus de ataque do seu personagem (da tabela na página 53 na seção de **Encontros**) e anote na sua ficha de personagem. Não adicione seus bônus (ou penalidades) a esse valor, pois isso dependerá de diferentes bônus (Força ou Destreza) dependendo de que tipo de arma você usará em combate (i.e corpo a corpo ou à distância)

Olhe também seus testes de resistência (encontrados na página 61) e anote-os na sua ficha de personagem. Ajuste seus testes de resistência baseado na sua raça se seu personagem não for humano (de novo, ver **Raças**, na página 5). Perceba que os bônus de teste de resistência das outras raças são apresentados como valores a serem somado à rolada; por conveniência simplesmente subtraia o valor na sua ficha.

Finalmente, se você ainda não fez isso dê um nome ao seu personagem. Isso geralmente leva mais tempo do que todos os outros passos juntos.

Habilidades dos Personagens

Cada personagem terá um valor entre 3 e 18 em cada habilidade. Um bônus ou penalidade é associado a cada valor, mostrado na tabela abaixo. Cada classe tem um **Requisito Principal** de habilidade, que deve ser no mínimo 9 para que o personagem possa ser daquela classe; também há valores mínimos e máximos para cada raça de personagem que não sejam humanos como descrito na seção **Raças**, na página 5.

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

Força: Como o nome diz, essa habilidade mede a força bruta do personagem. Força é o requisito principal para Guerreiros. Aplica-se o bônus ou penalidade de Força a todas as jogadas de ataque e dano de combate corpo a corpo. Uma penalidade aqui não reduzirá o dano de um ataque bem-sucedido abaixo de um ponto (veja **Como Atacar** na página 52 e **Dano** na página 54, ambos na seção de **Combate** para detalhes).

Inteligência: Esta é a habilidade de aprender e aplicar conhecimento. Inteligência é o requisito principal para Magos. O bônus de habilidade de Inteligência é adicionado ao número de linguagens que o personagem pode aprender a ler e a escrever; se o personagem tem uma penalidade de Inteligência, ele ou ela não pode ler mais de uma palavra ou duas, e conhecerá apenas a sua língua nativa.

Sabedoria: Uma combinação de intuição, força de vontade e senso comum. Sabedoria é o requisito principal para Clérigos. O bônus ou penalidade de Sabedoria é somado a alguns testes de resistência vs. Magias que afetem a vontade do alvo.

Destreza: Esta habilidade mede a rapidez e equilíbrio assim como aptidão com ferramentas. Destreza é o requisito principal para Ladrões. O bônus ou penalidade de Destreza é aplicado a toda jogada de ataque à distância, à Classe de Armadura, e à jogada de Iniciativa.

Constituição: Uma combinação de vitalidade e saúde. Aplique o bônus ou penalidade de Constituição a cada

dado de vida jogado pelo jogador. Uma penalidade aqui não reduzirá o dado de vida a menos de 1 ponto.

Carisma: Esta é a habilidade de influenciar ou liderar pessoas; aqueles com Carisma alto são queridos ou, pelo menos, bem respeitados. Aplique o bônus ou penalidade de Carisma as jogadas de reação. Também o número de empregados que um personagem pode contratar, e a lealdade desses empregados são afetados pelo Carisma.

Pontos de Vida e Dados de Vida

Quando um personagem é ferido, se perde pontos de vida de seu total atual. Isso não altera o valor jogador, mas reduz o valor momentâneo; cura restaurará os pontos de vida até o máximo jogado na criação do personagem e avanço de nível.

Quando os pontos de vida vão a 0, seu personagem pode estar morto. Isso pode não ser o fim do personagem, não rasgue a ficha de personagem.

Personagens de nível 1 começam com apenas um dado de vida, mais o bônus ou penalidade de Constituição, com o mínimo de 1 ponto. Cada vez que um personagem ganha um nível, o jogador deve jogar outro dado de vida e adicionar o bônus ou penalidade de Constituição, com o resultado novamente sendo no mínimo 1 ponto. Adicione esse número ao máximo de pontos de vida do personagem. Note que depois do 9º nível, personagens recebem um valor fixo de pontos de vida a cada nível, como mostrado na tabela de evolução de classe, e não mais adiciona o bônus ou penalidade de Constituição.

Línguas

Todos os personagens começam o jogo sabendo suas línguas nativas. Na maioria dos mundos, todos os Humanos falam a mesma língua. Geralmente chamada “Comum.” Membros de raças semi-humanas começam a jogar sabendo falar tanto sua língua quando a língua Comum (ou a língua humana local).

Personagens com Inteligência 13 sabem mais línguas além das dadas acima; o número de línguas adicionais que podem ser aprendidas é igual ao bônus de Inteligência (+1, +2, ou +3). Personagens podem escolher saber línguas não-humanas incluindo criaturas como Orcs, Goblins, etc. O MJ decide qual língua humanoide pode ser aprendida. Jogadores podem escolher deixar um ou mais línguas disponíveis para serem aprendidas durante o jogo.

Raças de Personagens

Anões



Descrição: Anões são uma raça baixa e atarracada; machos e fêmeas anões medem aproximadamente 1,2 m e pesam em torno de 55 kgs. Seus longos cabelos e grossas barbas são castanho escuro, brancos ou pretos. São orgulhosos de suas barbas, as vezes as bifurcam e fazem tranças nelas. Anões tem estruturas robustas e corpos fortes e musculosos. São rústicos e resilientes, com capacidade de resistirem a duros trabalhos. Anões são tipicamente práticos, teimosos e valentes. Eles podem ser introspectivos, desconfiados e possessivos. Vivem em torno de três ou quatro séculos.

Restrições: Anões podem se tornar Clérigos, Guerreiros ou Ladrões. Devem possuir um valor mínimo de 9 Constituição. Devido as suas aparências rudimentares, não podem ter o Carisma maior do que 17. Não podem usar armas maiores do que 1,2 m (especificamente: espada de duas mãos, armas de haste e arcos longos).

Habilidades Especiais: Todos os Anões tem Visão no escuro (veja a página 42) com alcance de 18m, e são capazes de detectar passagens secretas, armadilhas, paredes móveis e novas construções numa rolada de 1-2 em um 1d6; uma busca precisa ser feita antes da rolada.

Testes de Resistência: Anões tem um bônus de +4 vs. Raio da Morte ou Veneno, Varinhas Mágicas, Paralisia ou Petrificação, e Magias, e +3 vs. Sopro de Dragão.

Elfos



Descrição: Elfos são uma raça esbelta, com ambos os sexos medindo cerca de um metro e meio de altura e pesando cerca de 57 kgs. A maioria tem cabelos escuros, com pouco ou nenhum pelo no corpo ou pelos faciais. Tem peles pálidas e orelhas pontudas e traços delicados. Os elfos são ágeis e graciosos. Têm visão e audição aguçadas e são tipicamente curiosos, dedicados, seguros de si e às vezes arrogantes. Sua vida pode chegar a algumas dúzias de séculos ou mais.

Restrições: Elfos podem se tornar Clérigos, Guerreiros, Magos ou Ladrões; eles também podem combinar as classes Guerreiro e Mago, e Ladrão e Mago (ver **Combinando Classes** abaixo). Tem como requisito ter Inteligência mínima 9. Devido a sua natureza frágil, não podem ter Constituição maior que 17. Elfos nunca rolam dados de vida maiores do que d6 para pontos de vida.

Habilidades Especiais: Elfos têm Visão no Escuro (veja a página 42) com alcance de 18m. Eles encontram portas secretas com 1-2 num d6 ao invés de 1 num d6. Um Elfo é tão atento que tem uma chance de 1, num d6, de encontrar uma passagem secreta com uma olhada superficial. Elfos são imunes aos ataques paralisantes de carniçais. Também são menos sujeitos a serem surpreendidos, reduzindo a chance de surpresa em 1 num d6.

Testes de Resistência: Elfos têm um Bônus de +1 vs. Paralisia ou Petrificação, and +2 vs. Varinhas Mágicas e Magias.

Halflings

Descrição: Halflings são pequenos, levemente atarracados, que medem cerca 90 cm e pesam cerca de 27 kgs. Eles têm cabelos castanhos encaracolados na cabeça e nos pés, mas raramente têm barba ou bigode. Geralmente têm pele clara com bochechas rosadas. Halflings são extremamente resistentes por seu tamanho pequeno. São ágeis e habilidosos, capazes de mover silenciosamente. São tipicamente extrovertidos, desprestensiosos e de boa índole. Vivem cerca de cem anos.

Restrições: Halflings podem ser Clérigos, Guerreiros e Ladrões. Devem ter no mínimo Destreza de 9. Por causa de sua estatura pequena não podem ter Força maior que 17. Dados de vida máximos d6 para pontos de vida independente da classe. Halflings não podem usar armas grandes e precisa usar armas médias com duas mãos.

Habilidades Especiais: Halflings são estranhamente precisos e ganham um bônus de +1 no ataque quando as utilizam armas de longo alcance. Quando atacados por criaturas maiores do que de tamanho humano, Halflings ganham um bônus de +2 em sua Classe de Armadura. +1 de bônus em sua iniciativa. Em terrenos abertos são capazes de se esconder com eficiência, quando não se movem há apenas 10% de chance de serem detectados. Em lugares fechados e que não sejam florestas, são capazes de permanecerem escondidos com apenas 30% de chance de serem detectados. Note que um Halfling Ladrão jogará apenas uma vez para se esconder com a habilidade de Ladrão ou a Habilidade Especial, o que for melhor.

Testes de Resistência: Halflings têm um bônus de +4 vs. Raio da Morte ou Veneno, Varinhas Mágicas, Paralisia ou Petrificação, e Magias, e +3 vs. Sopro de Dragão.

Humano

Descrição: Humanos têm uma grande variedade de formas e tamanhos.; o Mestre do Jogo deve decidir que tipos de Humanos vivem no mundo do jogo. Um homem médio com boa saúde mede aproximadamente 1,8 m, e pesa cerca de 80 kgs vivendo cerca de 75 anos.

Restrições: Humanos podem pertencer a qualquer classe. Não tem requisitos de atributos mínimos ou máximos.

Habilidades Especiais: Humanos aprendem estranhamente rápido, ganhando um bônus de 10% em todos os pontos de experiência..

Testes de Resistência: Humanos são o “padrão”, e portanto não possuem bônus de teste de resistência.

Classes de Combinação

Para ser uma classe de combinação, um personagem deve atender os requisitos de ambas as classes. Combinação de classes. Personagens com classes combinadas usam seu melhor bônus de ataque e as melhores jogadas de proteção das duas classes, mas devem ganhar experiência igual ao valor combinado de ambas as classes para avançar o nível. Elfos são os únicos personagens elegíveis a ser membros de uma dessas combinações de classes:

Guerreiro/Mago: Esses personagens podem lutar quanto lançar magias; são ainda capazes de lançar magias usando armaduras. Esses Personagens jogam dados d6 para pontos de vida.

Mago/Ladrão: Membros dessa combinação podem lançar magias e lançar magias enquanto usam armaduras de couro, e podem usar qualquer arma. Esses personagens jogam d4 para pontos de vida.

Classes de Personagens

Clérigo

Nível	Pontos de Exp.	Dados de Vida	Magias					
			1	2	3	4	5	6
1	0	1d6	-	-	-	-	-	-
2	1,500	2d6	1	-	-	-	-	-
3	3,000	3d6	2	-	-	-	-	-
4	6,000	4d6	2	1	-	-	-	-
5	12,000	5d6	2	2	-	-	-	-
6	24,000	6d6	2	2	1	-	-	-
7	48,000	7d6	3	2	2	-	-	-
8	90,000	8d6	3	2	2	1	-	-
9	180,000	9d6	3	3	2	2	-	-
10	270,000	9d6+1	3	3	2	2	1	-
11	360,000	9d6+2	4	3	3	2	2	-
12	450,000	9d6+3	4	4	3	2	2	1
13	540,000	9d6+4	4	4	3	3	2	2
14	630,000	9d6+5	4	4	4	3	2	2
15	720,000	9d6+6	4	4	4	3	3	2
16	810,000	9d6+7	5	4	4	3	3	2
17	900,000	9d6+8	5	5	4	3	3	2
18	990,000	9d6+9	5	5	4	4	3	3
19	1,080,000	9d6+10	6	5	4	4	3	3
20	1,170,000	9d6+11	6	5	5	4	3	3

Clérigos são aqueles que devotam suas vidas a uma divindade, panteão ou outro sistema de crenças. A maioria dos clérigos usa seu tempo em forma de serviços como orações e pregações em um templo; mas há aqueles que são chamados a ir além de seus templos e servir a sua divindade de uma forma mais direta, destruindo monstros monstros-vivos ajudando nas batalhas contra o mal e o caos. Clérigos geralmente ocupam a retaguarda dos grupos.

Clérigos lutam tão bem quanto Ladrões, mas não tão bem quanto Guerreiros. São mais resistentes do que Ladrões, pelo menos em níveis mais baixos, pois acostumados a serviços físicos que Ladrões certamente evitam. Clérigos podem lançar magias de natureza divina a partir do nível 2, e têm o poder de Afastar Mortos-vivos, isto é, repelir monstros mortos-vivos apenas usando sua fé (veja a página Erro: Origem da referência não encontrada na seção de **Encontros** para detalhes).

O Requisito Principal para Clérigos é a Sabedoria; um personagem deve ter um valor mínimo de 9 para se tornar um clérigo. Eles podem usar qualquer armadura, mas só podem usar armas sem corte (especificamente

incluindo martelos de guerra, maças, marretas clavas, bastões, e fundas).

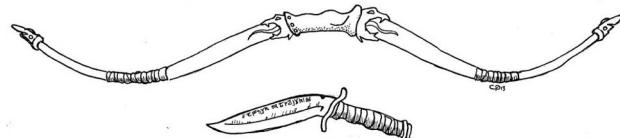
Guerreiro

Nível	Pontos de Exp.	Dados de Vida					
		1	2	3	4	5	6
1	0	1d8					
2	2,000	2d8					
3	4,000	3d8					
4	8,000	4d8					
5	16,000	5d8					
6	32,000	6d8					
7	64,000	7d8					
8	120,000	8d8					
9	240,000	9d8					
10	360,000	9d8+2					
11	480,000	9d8+4					
12	600,000	9d8+6					
13	720,000	9d8+8					
14	840,000	9d8+10					
15	960,000	9d8+12					
16	1,080,000	9d8+14					
17	1,200,000	9d8+16					
18	1,320,000	9d8+18					
19	1,440,000	9d8+20					
20	1,560,000	9d8+22					

Guerreiros incluem soldados, guardas, guerreiros bárbaros e qualquer um para o qual lutar é um meio de vida. São treinados em combate e geralmente resolvem os problemas com armas em punho.

Não surpreendentemente Guerreiros são os melhores lutadores entre as classes. Também são os mais resistentes e resistem mais ferimentos que as outras classes. Ainda que eles não sejam muito aptos em coisas mágicas, Guerreiros podem mesmo assim usar muitos itens mágicos, incluindo, mas não limitado a armas e armaduras mágicas.

O Requisito Principal para Guerreiros é a Força; um personagem deve ter um valor de Força de 9 ou mais para se tornar Guerreiro. Membros da classe podem usar qualquer tipo de armas e armaduras.



Magos

Nível	Pontos de Exp.	Dados de Vida	Magias					
			1	2	3	4	5	6
1	0	1d4	1	-	-	-	-	-
2	2,500	2d4	2	-	-	-	-	-
3	5,000	3d4	2	1	-	-	-	-
4	10,000	4d4	2	2	-	-	-	-
5	20,000	5d4	2	2	1	-	-	-
6	40,000	6d4	3	2	2	-	-	-
7	80,000	7d4	3	2	2	1	-	-
8	150,000	8d4	3	3	2	2	-	-
9	300,000	9d4	3	3	2	2	1	-
10	450,000	9d4+1	4	3	3	2	2	-
11	600,000	9d4+2	4	4	3	2	2	1
12	750,000	9d4+3	4	4	3	3	2	2
13	900,000	9d4+4	4	4	4	3	2	2
14	1,050,000	9d4+5	4	4	4	3	3	2
15	1,200,000	9d4+6	5	4	4	3	3	2
16	1,350,000	9d4+7	5	5	4	3	3	2
17	1,500,000	9d4+8	5	5	4	4	3	3
18	1,650,000	9d4+9	6	5	4	4	3	3
19	1,800,000	9d4+10	6	5	5	4	3	3
20	1,950,000	9d4+11	6	5	5	4	4	3

Magos são aqueles que buscam e usam o conhecimento arcano. Eles conjuram magias não como um Clérigo, pela fé em um grande pode, mas através da introspecção e compreensão.

Magos são os piores de todas as classes em lutar; horas estudando tomos mágicos massivos não permitem ao personagem tornar-se forte ou adepto com armas. São os menos resistentes, igual Ladrões em níveis iniciais, mas rapidamente ficando pra trás.

O Requisito Principal para Magos é a Inteligencia; o personagem deve ter um valor de Inteligência de 9 ou mais para se tornar um mago. As únicas armas que um mago sabe manejear são adaga e cajado. Magos não podem usar armaduras de qualquer tipo nem usar escudos pois essas coisas interferem com a realização das magias.

Um mago de primeiro nível começo o jogo conhecendo **ler magia** e outra magia de primeiro nível. Essas magias são escritas em um livro de magias dado a ele por seu tutor ou tutora. O MJ pode rolar um dado para determinar a magia ou deixar o jogador escolher a que preferir. Veja a seção **Magias** para mais detalhes.

Ladrão

Nível	Pontos de Exp.	Dados de Vida	Magias					
			1	2	3	4	5	6
1	0	1d4	-	-	-	-	-	-
2	1,250	2d4	-	-	-	-	-	-
3	2,500	3d4	-	-	-	-	-	-
4	5,000	4d4	-	-	-	-	-	-
5	10,000	5d4	-	-	-	-	-	-
6	20,000	6d4	-	-	-	-	-	-
7	40,000	7d4	-	-	-	-	-	-
8	75,000	8d4	-	-	-	-	-	-
9	150,000	9d4	-	-	-	-	-	-
10	225,000	9d4+1	-	-	-	-	-	-
11	300,000	9d4+2	-	-	-	-	-	-
12	375,000	9d4+3	-	-	-	-	-	-
13	450,000	9d4+4	-	-	-	-	-	-
14	525,000	9d4+5	-	-	-	-	-	-
15	600,000	9d4+6	-	-	-	-	-	-
16	675,000	9d4+7	-	-	-	-	-	-
17	750,000	9d4+8	-	-	-	-	-	-
18	825,000	9d4+9	-	-	-	-	-	-
19	900,000	9d4+10	-	-	-	-	-	-
20	975,000	9d4+11	-	-	-	-	-	-

Ladrões são aqueles que pegam o que querem ou precisam pela furtividade, desarmam armadinhos e abrem fechaduras para pegar ouro dos cofres; bem embaixo do nariz deles sem que elas sequer notem. Ladrões lutam melhor do que Magos, mas não tão bem como os Guerreiros. Evitar trabalho honesto os deixa menos resistentes do que outras classes, ainda que eles superem os Magos em níveis mais altos.

O Requisito Principal para ladrões é Destreza; um personagem precisa ter um valor maior do que 9 ou maior para se tornar um Ladrão. Podem usar qualquer arma, mas não podem usar armaduras de metal pois interferem com atividades sorrateiras, e não podem usar escudos. Armaduras de couro, porém, são aceitáveis.

Ladrões têm um número de habilidades especiais descritas abaixo. Geralmente elas demoram um turno para serem usadas ainda que o MJ possa alterar do jeito que preferir. O MJ pode fazer os testes dessas habilidades no lugar do jogador para manter a incerteza na situação. Note também que o MJ pode aplicar ajustes situacionais (mais ou menos pontos percentuais). Por exemplo, é obviamente mais difícil escalar um muro liso escorregadio do que um seco, então o MJ pode aplicar um redutor de 20% para o muro escorregadio.

Habilidades de Ladrão

Nível de Ladrão	Abrir Fechaduras	Desarmar Armadilhas	Roubar de Bolso	Mover em Silêncio	Escalar Paredes	Esconder-se	Escutar
1	25	20	30	25	80	10	30
2	30	25	35	30	81	15	34
3	35	30	40	35	82	20	38
4	40	35	45	40	83	25	42
5	45	40	50	45	84	30	46
6	50	45	55	50	85	35	50
7	55	50	60	55	86	40	54
8	60	55	65	60	87	45	58
9	65	60	70	65	88	50	62
10	68	63	74	68	89	53	65
11	71	66	78	71	90	56	68
12	74	69	82	74	91	59	71
13	77	72	86	77	92	62	74
14	80	75	90	80	93	65	77
15	83	78	94	83	94	68	80
16	84	79	95	85	95	69	83
17	85	80	96	87	96	70	86
18	86	81	97	89	97	71	89
19	87	82	98	91	98	72	92
20	88	83	99	93	99	73	95

Os números acima são porcentagens, instruções para essas roladas estão em **Usando os Dados** na página 2.

Abrir Fechaduras permite o Ladrão abrir fechaduras sem as chaves. Só pode ser tentado uma vez por fechadura. Se falhar, o Ladrão deve esperar até ganhar outro nível para fazer outra tentativa.

Desarmar Armadilhas geralmente é jogado duas vezes: uma para detectar a armadilha e outra para desarmá-la. O MJ fará estas jogadas pois o jogador não terá certeza se o personagem teve sucesso até alguém testar a área.

Roubar de Bolso Permite o Ladrão bater a carteira, pegar a bolsa, etc. sem ser notado. Se falhar, o Ladrão não consegue o que queria; mas a vítima (ou um observador) perceberá a tentativa se a jogada falhar por mais de duas vezes o número alvo (ou se o resultado for 00).

Mover em Silêncio Como Desarmar Armadilhas, é sempre rolado pelo MJ. O Ladrão normalmente acredita que está se movendo em silêncio independentemente do resultado do dado, mas aqueles que está tentando evitar ouvirão o Ladrão se a rolada falhar.

Escalar Paredes permite ao Ladrão escalar superfícies lisas com poucas ou apoios não visíveis. O MJ pode pedir várias jogadas se a altura for maior do que 30 m. Veja **Dano de Queda** na pág. 58 para consequências de falha.

Esconder-se permite ao Ladrão se esconder em uma área pouco iluminada grande o bastante para caber seu corpo.

Assim como Mover em Silêncio, o Ladrão sempre acredita ser bem-sucedido, e o MJ faz a rolada. Um Ladrão escondido nas sombras deve permanecer lá para a habilidade funcionar.

Escutar geralmente é usado para ouvir através de uma porta, ou para tentar ouvir sons à distância. O MJ precisa decidir que ruído o Ladrão pode ouvir; um sucesso na jogada apenas diz que algo poderia ser ouvido. O MJ deve sempre fazer essa jogada para o jogador. Note que o jogador e seu grupo precisam permanecer quietos para que o Ladrão possa usar essa habilidade.

Por fim, o Ladrões podem fazer um **Ataque Furtivo** a qualquer momento quando atrás de um oponente em combate corpo a corpo, e se é razoável supor que o oponente não saiba que o Ladrão está ali. O MJ pode solicitar uma rolada de Mover em Silêncio ou Esconder-se para decidir isso. O bônus de Ataque Furtivo é +4 e causa o dobro de dano se obtiver sucesso. Um Ladrão geralmente não pode fazer um Ataque Furtivo no mesmo oponente duas vezes no mesmo combate.

O Ataque Furtivo pode ser feito com qualquer arma corpo a corpo ou sem armas (neste caso **dano não letal** é causado, como explicado na página 54). Ataque furtivo também pode ser executado com a “a parte plana da lâmina”; o bônus e penalidade é descartado e o ataque tem um bônus de +0, e causa dano normalmente; o dano causado neste caso é não letal.

Custo de Armas e Equipamentos

Dinheiro

Valores geralmente são expressos em peças de ouro. Também existem moedas feitas de platinum, prata, electrum (uma liga de ouro e prata) e cobre. Elas são usados da seguinte forma:

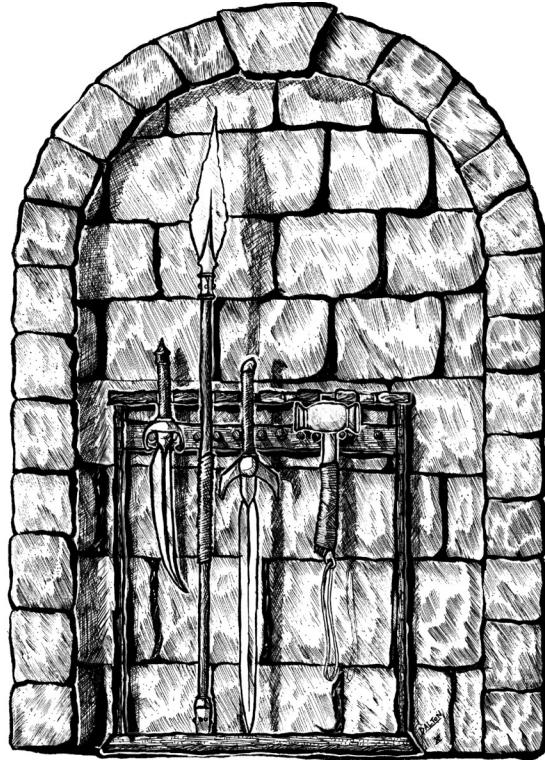
- 1 peça de platina = 5 peças de ouro(po)
- 1 peça de ouro (po) = 10 peças de prata (pp)
- 1 peça de electrum (pe) = 5 peças de prata
- 1 peça de prata (pp) = 10 peças de cobres (pc)

Para propósitos de jogo, considere que uma peça de ouro pesa 50 gramas, e que 5 moedas ocuparão um espaço de 1,5 cm cúbico (isso não é completamente preciso mas funciona bem o bastante quando aplicado a uma baixa ou baú), Dinheiro inicial é $3d6 \times 10$ po.

Equipamento

Preços e disponibilidade podem variar. Pesos são expressos em quilos. Itens marcados com * pesam pouquíssimo; dez desses itens pesam 0,5 kg. Itens marcados com ** quase não têm peso e normalmente não devem ser contados.

Item	Preço	Peso
Água benta, um preparo	10 po	*
Algibeira	1 po	*
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
Escada 3 m	1 po	10
Espelho, metal pequeno	7 po	*
Ferraduras	1 po	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
Mochila	4 po	*
Óleo (por frasco)	1 po	0,5
Pinos de ferro, 12	1 po	0,5
Símbolo sagrado	25 po	*
Tinta, frasco	8 po	*
Vela, 12 (unidades)	1 po	*
Vestuário Comum	4 po	0,5



Item	Preço	Peso
Alforje, Par	4 po	3,5
Aljava	1 po	0,5
Apito	1 po	*
Barraca Grande (10 pessoas)	25 po	10
Barraca Pequena (1 pessoa)	5 po	0,5
Corda, cânhamo (15 m)	1 po	2,5
Corda, Seda (15 m)	10 po	1
Faca Pena	1 po	*
Ferramentas de Ladrão	25 po	0,5
Livro Para Magias (128 pag)	25 po	0,5
Manta de Inverno	1 po	1,5
Odre	1 po	1
Papiro (folha)	1 po	**
Pederneira e Pavio	3 po	0,5
Pedra de Amolar	1 po	*
Pena	1 pp	**
Ração, seca, uma semana	10 po	7
Saco grande	1 po	*
Saco Pequeno	5 pp	*
Sela de Bagagem	5 po	7,5
Sela de Montaria	10 po	17,5
Tochas, 6	1 po	0,5
Vara, 3 metros	1 po	5

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				
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
Outras Armas				
Clava/Cajado	2 pp	M	0,5	1d4
Bordão	2 po	G	2	1d6
Arma de Haste	9 po	G	7,5	1d10
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

* 10 desses itens pesam 0,5kg

† Ponta ou lâmina de prata, para licantropos.

Tamanho de Armas

Humanos e Elfos devem usar armas grandes com duas mãos, mas Pequenas e Médias com uma. Halflings não podem usar armas Grandes, e devem usar armas Médias com ambas as mãos. Anões, por sua robustez e força,

podem usar armas Médias com uma mão e algumas armas Grandes em duas mãos, mas armas Grandes maiores que 1,2 m são proibidas (especificamente espadas de duas mãos, armas de haste e arcos longos). Algumas armas são feitas para serem usadas com ambas as mãos (como arcos e bestas) mas o limite de tamanho máximo ainda é aplicado.

O MJ deve usar limitações parecidas para monstros armados; como kobolds e goblins têm tamanhos parecidos com Halflings, e limitações parecidas.

Alcance de Armas de Longo Alcance

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

Valores em metros, áreas cobertas. Para áreas abertas multiplique por o valor por 3. Se o alvo estiver mais perto do que o valor Curto, o atacante recebe um bônus de +1 ao ataque. Se o alvo estiver mais longe que o alcance Médio, mas não além do alcance Longo, o atacante recebe uma penalidade de -2 ao ataque.

Armaduras e Escudos

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

Animais de Carga

Note: Estatísticas para os animais abaixo estão na página 62.

Animal	Preço
Cavalo de tração	120 po
Cavalo de guerra	200 po
Cavalo de montaria	75 po
Pônei*	40 po
Pônei de Guerra*	80 po

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

Descrição dos Equipamentos

Uma **Mochila** suporta até 18 quilos ou 0,3 metro cúbico. Alguns itens podem ser pendurados do lado de fora contando para o peso máximo. Halflings suportam até 14 kg de peso e até 0,5 metro cúbico de volume, mas custam o mesmo que uma mochila comum.

Uma **Vela** ilumina um raio de 1,5 m e mais 1,5 m com luz fraca. Uma vela comum queimarã totalmente em mais ou menos 3 turnos a cada 2,5 cm de tamanho.

Giz é útil pára riscar uma trilha através de uma masmorra ou ruína.

Água Benta é explicada na seção Combate.

Pinos de Ferro são úteis para travar portas e podem ser usados como pitões em associações apropriadas.

Uma **Lanterna** iluminará uma área de 9 m, com uma luz que estende por mais 6 m com luz mais fraca. Consome um frasco de óleo em $18+1d6$ turnos. A **Lanterna Coberta** permite tampar a luz ou revelá-la; de resto é uma lanterna comum. Uma **Lanterna Sinalreira** projeta luz em cone com 9 m de comprimento com 9 m no ponto mais largo, com uma luz mais fraca se estendendo 6 m além desse ponto. Este tipo de lanterna geralmente é coberta.

Uma **Caixa de Pergaminho** é um tubo de couro endurecido usado para armazenar mapas, papiros ou outros papéis. A caixa tem resistência a água (mas não é a prova d'água), com uma tampa que desliza sobre a extremidade e um laço para pendurar o estojo em um cinto ou bandoleira. Uma caixa de pergaminho padrão pode armazenar até 10 páginas de papiro ou um único pergaminho com até 7 Magias.

Um **Espelho** é útil em um ambiente de masmorra por inúmeras razões; por exemplo, é o único jeito de olhar para uma Medusa sem ser transformado em pedra. Também podem ser úteis para olhar através de cantos, e podem ser usados para enviar sinais refletindo a luz do sol.

Uma **Aljava** é um compartimento aberto para armazenar flechas. Uma **Caixa de Virote** é um compartimento similar para virote de besta. Em todo o caso, a capacidade máxima é 20 munições. O tamanho da aljava ou caixa de virote deve ser o mesmo do tipo de munição a ser usado; portanto existem aljavas para flechas curtas e longas, e caixas de virote de virote pesado e leve. O preço é o mesmo para ambos os tipos.

Rações Secas podem ser compostas de pão seco, queijo duro, frutas secas, feijões, carne seca ou qualquer outra comida que não estragam em menos de um mês mais ou menos (senão mais). Rações secas são geralmente vendidas em quantidades suficientes para uma pessoa por uma semana, e são embaladas em panos impermeabilizados por cera ou óleo.

Equipamentos

Corda de Cânhamo possui aproximadamente 1cm de diâmetro e aguenta 725 kg. A carga de trabalho segura para uma corda é normalmente um quarto da resistência à ruptura. Um ou mais nós em uma corda cortam a força de ruptura pela metade. Isso não afeta a carga de trabalho segura, porque os nós são calculados na relação de um quarto listada.

Corda de Seda tem aproximadamente 0,9 cm de diâmetro e aguenta 725 kg, embora pese bem menos do que a corda de cânhamo. Dados sobre a resistência da corda fornecida acima, aplica-se aqui também.

Um **Saco Grande** acomoda 40 quilos ou 0,1 metro cúbico de coisas.

Um **Saco Pequeno** acomoda 10 quilos ou 0,05 metro cúbico de coisas.

Um par de **Alforjes** armazena 4,5 kg ou 28 litros divididos entre as duas bolsas.

Ferramentas de Ladrão são necessárias para usar as habilidades de ladrão como abrir fendas e remover armadilhas. Essas habilidades não podem ser usadas sem as ferramentas, ou com penalidades por opção do Mestre.

Uma **Pederneira** geralmente é feita de **sílex** e **aço**; o sílex, uma peça de pedra dura, é raspada vigorosamente contra uma peça em "C" de aço de alto carbono. Quando feito corretamente, faíscas sairão em direção ao pavio, tentando ascender fogo. Os melhores pavios são peças secas com fungo-pavio, carregado numa caixa com a pederneira para ficar seca; roupas, corda de cânhamo e até grama bem seca pode substituir fungo-pavio em caso de necessidade. O tempo necessário para fazer fogo deve ser determinado de acordo com o Mestre, de acordo com as condições atuais; em condições ideais fazer fogo com pederneira e pavio e lenha leva um turno.

Uma **Tocha** ilumina um raio de 9 m, com a luz mais fraca atingindo até 6 m além, e queima durante $1d4+4$ turnos. Obviamente também serve para botar fogo em materiais inflamáveis (como teias de aranha e óleo).

Uma **Pedra de Amolar** é usada para manter o fio de corte de armas como espadas, adagas e machados.

Um **cantil** é um recipiente para beber água ou vinho; embora geralmente a água seja levada para uma masmorra ou ambiente selvagem. O cantil padrão contém um litro, que é a quantidade mínima exigida por um personagem em um dia. Se estiver se aventurando no deserto ou em outras áreas quentes e secas, um personagem pode precisar de até dez vezes essa quantidade. Note que o peso de 0,9 kg fornecido é para o cantil cheio; vazio tem peso desprezível.

Veículos

As seguintes tabelas dão detalhes sobre vários veículos terrestres e marinhos. O Mestre deve sentir-se livre para criar seus próprios veículos, usando a tabela como referência. Algumas estatísticas abaixo são explicadas em detalhes depois.

Transporte Terrestre

Veículo	Comp. x Largura *	Peso	Capacidade	Deslocamento	Dureza / PV	Custo
Charrete	4,6 m x 1,8 m	136 kg	340 kg	18 (3) m	10 / 10	400 po
Carroça	9 x 2,4 m	454 kg	907 kg	12 (4,5) m	6 / 12	1,500 po
Carruagem	10,5 m x 2,4 m	408 kg	907 kg	6 (4,5) m	6 / 16	500 po

* *Incluso montarias engatadas

Transporte Aquático

Veículo	Comp. x Largura	Capac.	Tripul.	Movimento	Milhas/Dia	Dureza / PV	Custo
Canoa	4,5 x 1,2 m	½ ton	1	12 m (1,5 m)	30	4 / 4	50 po
Caravela	17 x 4,5 m	75 tons	10	6 m (6 m)	42	8 / 75	10,000 po
Nau	18 x 6 m	135 tons	20	9 m (9 m)	48	10 / 120	20,000 po
Galera, Pequ.	30 x 4,5 m	210 tons	90	6 m (6 m)	36 / 24	8 / 75	15,000 po
Galera, Grande	36 x 6 m	375 tons	160	9 m (7,5 m)	42 / 24	10 / 120	30,000 po
Dracar	33 x 4,5 m	10 tons	70	9 m (7,5 m)	42 / 24	9 / 110	25,000 po
Jangada/Barca	Por 3 x 3 m	1 ton	2	12 m (3 m)	18	6 / 12	100 po
Barco	15 x 6 m	50 tons	10	6 m (6 m)	30	8 / 30	3,500 po
Barco a Remo	4,5 x 1,8m	1 ton	1	9 m (3 m)	24	6 / 8	60 po
Veleiro	12 x 2,5 m	5 tons	1	12 m (4,5 m)	36	7 / 20	2,000 po

Notas Sobre Veículos

A **Tripulação** é o mínimo de pessoas necessárias para operar a embarcação. Oficiais não são contados nesse número.

Carga Cada passageiro requer um espaço equivalente a 1 tonelada de carga; adicionalmente, para um homem por um mês ocupar 1/10 de tonelada de espaço.

Movimento é dado separadamente em metros (veja **Tempo e Escala** na página 41 para explicações). A velocidade dos veículos em combate não é diretamente relacionado a viagens de longa distância, pois a tripulação trabalhará duro para que a embarcação se mova rápido em combate, e esse nível de esforço não pode ser mantido dia e noite.

O valor em parênteses representa a **Manuseabilidade**; explicada na seção **Encontro** na página 50.

Veja **Atacando um Veículo** na página 58 na seção **Encontro**, para detalhes das estatísticas **Dureza e PV**.

Uma **charrete** requer um cavalo, geralmente de guerra, para puxá-la. **Carroças** e **carruagens** precisam de, pelo menos, dois cavalos de carga para puxar.

Uma **caravela** é um veleiro altamente manobrável com dois ou três mastros. Embora superficialmente semelhante a uma nau, caravelas são capazes de navegar rio acima, uma tarefa para a qual embarcações maiores não são adequadas.

Uma **nau** é um grande navio oceânico, um veleiro com três ou quatro mastros.

Galeras são equipadas tanto com velas quanto com remos; o segundo movimento indicado na tabela é a velocidade a remo. Uma galera pequena terá aproximadamente 20 fileiras de remos, com cada remo movido por dois homens (num total de 80 remadores) enquanto que uma galera grande terá aproximadamente 35 fileiras de remos (num total de 140 remadores). Galeras geralmente são muito mais manobráveis do que embarcações como uma caravela ou nau, e pode ser feita com aríetes.

Os **dracares** são muito usados por assaltantes do norte e são parecidos com galeras maiores. No entanto, enquanto nações mais civilizadas têm remadores e marinheiros especializados, a tripulação de um dracar tende a ser qualificada para todas essas tarefas.

Armas de Cerco

Aqui estão armas usadas para atacar fortalezas, ou as vezes embarcações. Seu custo pode chegar ao dobro em um lugar remoto. Uma arma de cerco que lança projéteis (uma balista, catapulta ou trabuco) deve ter um artilheiro treinado para usá-la; esse personagem faz a jogada de ataque para a arma. Armas de lançamento de projéteis têm penalidades de ataque, detalhado abaixo. Nota: armas de cerco geralmente não são usadas contra indivíduos ou monstros; o MJ pode fazer exceções para monstros muito grandes como gigantes ou dragões. Veja as regras na seção de **Fortalezas** na página 198 para detalhes sobre atacar estruturas como castelos, torres, fortalezas e assim por diante.

Arma	Custo	Taxa de Tiro	Penalidade de Ataque	Dano	Curto (+1)	Médio (+0)	Longo (-2)
Balista	100 po	1/4	-3	2d8	15 m	30 m	45 m
Aríete	200 po	1/3	+0	2d8	N/A	N/A	N/A
Catapulta	300 po	1/6	-6	2d12	30 m	60 m	90 m
Parafuso	200 po	N/A	N/A	1d8	N/A	N/A	N/A
Porca	100 po	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Trabuco	400 po	1/10	-8	3d10	N/A	90 m	120 m

Balista: Na prática é uma besta gigante que lança um virote de tamanho proporcional, ou uma grande pedra. Normalmente é montada em um tripé ou numa carroça, mas também pode ser montada numa embarcação. Viroses não danificam pedras. Requer três homens para operar.

Aríete: Montado sob uma cobertura ou teto, requer um grupo de oito pessoas ou mais para ser usado.

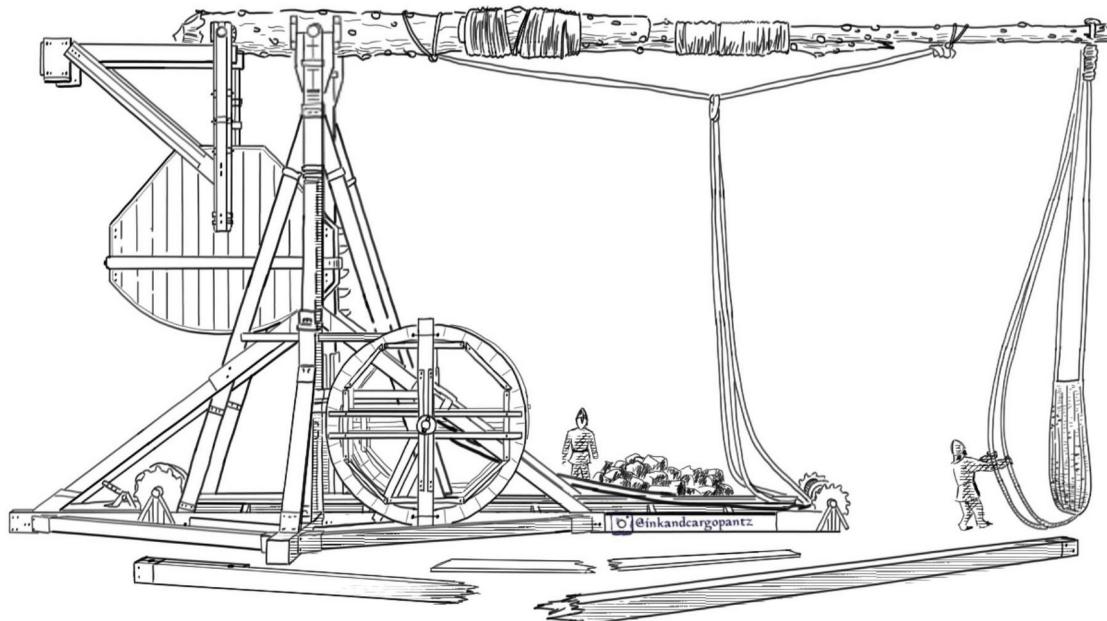
Parafuso: Pode ser usado para atacar uma fortaleza, perfurando as paredes. Uma tripulação de pelo menos oito pessoas é necessária para operá-lo. É usado apenas na base de uma parede e geralmente é operado sob uma **porca**.

Porca: Este é um tipo de telhado portátil, usado para proteção durante ataques mais lentos a um edifício

fortificado. Aqueles sob uma porca serão mais difíceis de atingir, recebendo pelo menos +6 de bônus na Classe de Armadura contra ataques à distância enquanto se protegem sob ela. A porca em si tem dureza de 9 e 50 pontos de vida.

Catapulta: Esta arma lança uma rocha com uma trajetória quase reta. Requer um grupo de quatro pessoas para operação.

Trabuco: Essa poderosa arma usa um contrapeso para lançar uma rocha numa trajetória alta e arqueada. Não pode atirar em alvos a menos de 180 m. Se mirar em um alvo que está a mais de 6 m de altura do que o trabuco, o ataque sofre uma penalidade de -2. Requer um grupo de oito para operação.



PARTE 3: MAGIAS

O número de magias de cada nível que um Clérigo ou Mago pode conjurar por dia é mostrado na tabela apropriada na seção de **Personagens** começando na página 3. A cada dia conjuradores preparam magias para repor as que usaram. Clérigos oram, enquanto Magos devem estudar seus tomos. Magias preparadas não usadas persistem; apenas as lançadas devem ser repostas. Um conjurador pode descartar magias preparadas (sem lançá-las) para preparar magias desse nível.

Conjuradores devem ter pelo menos uma mão livre, e poderem falar, para lançar magias; então amarrar e calar um conjurador é uma maneira efetiva de impedir que lancem magias. Em combate, lançar uma magia geralmente leva o mesmo tempo que fazer um ataque. Se um conjurador é atacado (ainda que não acertado) ou precisar fazer uma jogada de proteção (com sucesso ou não) num valor de Iniciativa em que esteja conjurando uma magia, a magia é gasta e perdida. Uma exceção específica, dois conjuradores lançando suas magias um contra o outro no mesmo valor de iniciativa terão ambos sucesso na conjuração; um conjurador pode interromper o outro com uma magia apenas se ele ou ela tiver uma iniciativa melhor, e escolher atrasar a conjuração até *exatamente antes* do outro conjurador.

Magias de Clérigo

Clérigos recebem suas magias por fé e oração. A cada dia, geralmente de manhã, um Clérigo deve orar por pelo menos três turnos para preparar magias. Claro, o Clérigo pode precisar orar mais do que isso para continuar agradando à sua divindade. Porque ganham suas magias por oração, um Clérigo pode preparar qualquer magia de qualquer nível que podem lançar. Em alguns casos, a divindade do Clérigo pode limitar a disponibilidade de certas magias; por exemplo, uma divindade devota em curar pode negar à conceder magias reversas de cura.

Magias de Clérigo de Primeiro Nível

1	Curar Ferimentos Leves*
2	Detectar o Mal*
3	Detectar Magia
4	Luz*
5	Proteção contra o Mal*
6	Purificar Comida e Água
7	Remover Medo*
8	Resistir ao Frio

Magias de Clérigo de Segundo Nível

1	Bênção*
2	Cativar Animal
3	Encontrar Armadilhas
4	Segurar
5	Resistir ao Fogo
6	Silêncio raio de 4,5 m
7	Falar com Animais
8	Martelo Espiritual

Magias de Clérigo de Terceiro Nível

1	Luz Contínua*
2	Curar Cegueira
3	Cure Doença*
4	Crescimento de Animais
5	Localizar Objetos
6	Remover Maldição*
7	Falar com Mortos
8	Golpeamento

Magias de Clérigo de Quarto Nível

1	Animar Morto
2	Criar Água
3	Curar Ferimentos Graves*
4	Dispersar Magia
5	Neutralizar Veneno*
6	Proteção Contra o Mal raio de 3m*
7	Falar com Plantas
8	Gravetos para Serpentes

Magias de Clérigo de Quinto Nível

1	Comunhão
2	Criar Alimento
3	Dissipar o Mal
4	Praga de Insetos
5	Missão*
6	Erguer Mortos*
7	Visão Verdadeira
8	Muro de Fogo

Magias de Clérigo de Sexto Nível

1	Animar Objetos
2	Barreira de Lâminas
3	Encontrar Caminho
4	Cura*
5	Regeneração
6	Restauração
7	Falar com Monstros
8	Palavra de Recordação

Magias de Mago

Magos lançam Magias pelo exercício do conhecimento e vontade. Eles preparam Magias pelo estudo de seus grimórios; cada Mago tem seu grimório com as fórmulas mágicas para cada magia que aprendeu. Grimórios são escritos em uma escrita mágica que só pode ser lida por quem escreveu, ou pela magia **ler magia**. Todos os Magos começam sabendo **ler magia**, e está tão enraizado que não precisa estar no grimório.

Um mago só pode preparar magias após descansar (uma boa noite de sono), e precisa de um turno para cada três níveis de magia (arredondado para cima). Magias preparadas mas não usadas no dia passado não são perdidas. Por exemplo, um Mago de nível 3 preparando todos os três de suas magias disponíveis (duas magias de nível 1 e uma de nível 2) está preparando um total de 4 níveis de magias, então precisa de 2 turnos (4 dividido por 3 arredondando para cima).

Regras para adquirir novas magias estão na seção de Mestre do Jogo na página 186.

Magias de Mago de Primeiro Nível

1	Encantar Pessoa
2	Detectar Magia
3	Disco Flutuante
4	Segurar Portal
5	Luz*
6	Míssil Mágico
7	Boca Encantada
8	Proteção contra o Mal*
9	Ler Línguas
10	Armadura Arcana
11	Sono
12	Ventriloquismo

Magias de Mago de Segundo Nível

1	Luz Contínua*
2	Detectar o Mal*
3	Detectar o Invisível
4	Ler Mentes
5	Invisibilidade
6	Bater
7	Levitar
8	Localizar Objeto
9	Imagem Espelhada
10	Força Fantasmagórica
11	Teia
12	Trava do Feiticeiro

Magias de Mago de Terceiro Nível

1	Clarividência
2	Visão no Escuro
3	Anular Magia
4	Bola de Fogo
5	Voar
6	Acelerar*
7	Segurar
8	Invisibilidade raio de 3 m
9	Relâmpago
10	Proteção contra o Mal raio de 3m*
11	Proteção Contra Disparos
12	Respirar na Água

Magias de Mago de Quarto Nível

1	Cativar Monstro
2	Confusão
3	Portal Dimensional
4	Crescimento de Plantas*
5	Terreno Ilusório
6	Tempestade de Gelo
7	Disfarce em Massa
8	Transformar Outro
9	Transformar-se
10	Remover Maldição*
11	Muro de fogo
12	Olho Arcano

Magias de Mago de Quinto Nível

1	Animar Morto
2	Nuvem Mortal
3	Conjurar Elemental
4	Mente Fraca*
5	Prender Monstro
6	Jarro Mágico
7	Criar Passagens
8	Telecinesia
9	Teletransporte
10	Muro de Pedra

Magias de Mago de Sexto Nível

1	Escudo Anti-Magia
2	Feitiço Mortal
3	Desintegrar
4	Carne em Pedra*
5	Obrigação*
6	Predador Invisível
7	Baixar Águas
8	Projetar Imagem
9	Reencarnação
10	Muro de Ferro

Todas as Magias, em Ordem Alfabética

+Animar Morto

Clérigo 4, Mago 5

Alcance: 9 m

Duração: especial

O lançamento desta magia faz com que os restos mortais de uma ou mais criaturas falecidas se levantem como esqueletos ou zumbis animados. Esses monstros morto-vivos persistem até serem destruídos e obedecem aos comandos verbais do conjurador.

Um único lançamento dessa magia pode animar um número de dados de vida de mortos-vivos igual ao dobro do nível de habilidade do conjurador, e não mais do que isso. Esqueletos animados têm dados de vida equivalentes ao número que a criatura tinha em vida; para esqueletos de raças de personagens jogadores, isso significa um dado de vida, independentemente do nível de personagem do falecido. Zumbis têm um dado de vida a mais do que a criatura tinha em vida.

O tipo de monstros criados depende da condição dos restos mortais. Um cadáver razoavelmente intacto pode se levantar apenas como um zumbi, enquanto ossos igualmente intactos podem ser animados apenas como um esqueleto. O conjurador escolhe quais restos são animados ao lançar a magia, no caso de haver mais corpos do que o conjurador pode animar.

Nenhum personagem pode normalmente controlar mais dados de vida de mortos-vivos do que 4 vezes seu nível, independentemente de quantas vezes essa magia seja lançada.

Animar Objetos

Clérigo 6

Alcance: 30 m+3 m/nível

Duração: 1 rodada/nível

Esta magia permite ao conjurador animar objetos que normalmente são inanimados, de modo que possam se mover e até parecerem vivos. Os objetos a serem animados não podem estar na posse (vestidos ou carregados) de qualquer criatura e devem ser de natureza não mágica. O conjurador pode animar um objeto por nível, até um máximo de 25 kg por nível do conjurador (ou seja, 300 kg no nível 12, 325 kg no nível 13, e assim por diante).

Esses objetos são normalmente usados para atacar os inimigos do conjurador, e o MJ deve determinar sua eficácia em combate. Em geral, objetos animados atacam usando o mesmo bônus de ataque do conjurador. Objetos pequenos ou leves causam no máximo 1d4 de dano por golpe, enquanto objetos maiores e/ou mais pesados causam 1d6 ou 1d8 (a critério do MJ). Como caso especial, armas que são animadas causam dano usando o dado normal para o

tipo de arma, mas apenas até um máximo de 1d8. Objetos animados têm uma taxa de movimento de 3 m, e geralmente devem se mover em contato com o chão (caminhando, pulando, rastejando ou quicando, conforme parecer mais apropriado ao MJ).

Escudo Anti-Magia

Clérigo 6

Alcance: 3 m raio

Duração: 1 turno/nível

Em um raio de 3 m ao redor do conjurador toda magia é anulada pela duração da magia. Ataques mágicos não afetarão o conjurador, itens mágicos e magias dentro do raio são suprimidos, e o conjurador não pode realizar outra magia até a magia terminar.

Barreira de Lâmina

Clérigo 6

Alcance: 27 m

Duração: 1 rodada/nível

Esta magia cria uma barreira de lâminas voadoras, giratórias e brilhantes. O conjurador pode escolher uma barreira com até 6 m de altura que se estenda por até 6 m de comprimento por nível do conjurador, ou uma barreira em forma de anel com até 6 m de altura e um raio de até 1,5 m por cada dois níveis completos do conjurador (ou seja, 9 m no nível 12 ou 13, 10,5 m no nível 14 ou 15, e assim por diante).

Se qualquer criatura passar pela parede, ela sofre 1d6 pontos de dano por nível do conjurador, com um dano máximo de 15d6. Um Teste de Resistência Vs. Raio da Morte reduz o dano pela metade.

O conjurador pode optar por conjurar a parede em uma área onde já estão localizadas criaturas; se isso for feito, todas essas criaturas são feridas como se tivessem passado pela parede, mas um Teste de Resistência Vs. Raio da Morte nesse caso indica que a criatura evitou todo o dano, pulando para um lado ou para o outro da parede, conforme escolhido pela criatura.

Qualquer ataque à distância que passe através de uma barreira de lâminas sofre uma penalidade de -4 na jogada de ataque.

Bênção*

Clérigo 2

Alcance: 15 m raio

Duração: 1 minuto/nível

Esta magia concede ao conjurador e seus aliados dentro de um raio de 15 m um bônus de +1 em todos os ataques, testes de moral (para monstros ou NPCs aliados) e testes de resistência contra qualquer tipo de

medo mágico. Conjuradores de nível 7 ou superior concedem +2 em ataques e testes de resistência vs. medo, mas o bônus de moral continua +1.

O reverso de **benção** é chamado de **maldição**. Os inimigos do conjurador dentro de um raio de 15 m tornam-se temerosos e inseguros, sofrendo uma penalidade de -1 nas jogadas de ataque, testes de moral e testes de resistência contra qualquer tipo de **medo** mágico. Conjuradores de nível 7 ou superior aplicam uma penalidade de -2 em ataques e testes de resistência vs. medo, mas a penalidade de moral permanece -1.

Encantar Animal Alcance: 18 m
Clérigo 2 Duração: nível+1d4 rodada

Esta magia permite ao conjurador encantar um ou mais animais, como **encantar pessoa**, a uma taxa de 1 dado de vida por nível do conjurador. O conjurador pode escolher quais animais de um grupo misto serão afetados primeiro; dados de vida em excesso são ignorados. Animais normais ou gigantes não fazem teste de resistência, mas criaturas mais fantásticas (a critério do MJ) têm direito a um Teste de Resistência vs. Magias. Quando a duração expira, os animais retomam suas atividades normais imediatamente.

Esta magia não concede ao conjurador nenhum meio especial de comunicação com os animais afetados; se combinada com **falar com animais**, a magia se torna significativamente mais útil.

Encantar Monstro Alcance: 9 m
Mago 4 Duração: especial

Esta magia tem efeito similar a **encantar pessoa**, mas pode afetar criaturas vivas de qualquer tamanho ou tipo. Monstros mortos-vivos, construtos como golens e criaturas sem mente (como geléias) não são afetados. Esta magia pode afetar 3d6 dados de vida de criaturas com 3 ou menos dados de vida, ou uma criatura com mais de 3 dados de vida. Testes de resistência são feitos da mesma forma que para **encantar pessoa**.

Encantar Pessoa Range: 9 m
Mago 1 Duração: especial

Esta magia causa um humanoide (incluindo raças de personagens assim como orcs, goblins, gnolls, e assim por diante) com 4 dados de vida ou menos a perceber o conjurador como um amigo próximo, interesse amoroso, ou pelo menos um aliado confiável. Personagens normais (PJ ou NPC) podem ser afetados não importando o nível de habilidade.



Um teste de resistência vs. Magias pode anular o efeito. Se hostilidades já começaram ou o alvo se sentir ameaçado pelo conjurador, ele recebe um bônus de +5 no teste de resistência.

O conjurador não controla diretamente o alvo; as ordens devem ser dadas verbalmente, por escrito ou por gestos. Obviamente, ordens verbais só funcionarão se o alvo e o conjurador compartilharem um idioma falado, e o mesmo se aplica a ordens escritas. Note também 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.

Ordens que vão contra a natureza básica do alvo ou que o forçam a atacar seus próprios aliados ou amigos concedem um novo teste de resistência com um bônus de +5. Mesmo se falhar neste teste, o alvo ainda pode escolher fazer outra coisa ao ser comandado a realizar uma ação indesejada. Claro, se o conjurador for atacado, a criatura encantada agirá para proteger seu "amigo" (o que pode significar atacar seus próprios aliados, levando o alvo a tentar levar o conjurador para um lugar "seguro").

O alvo recebe um novo teste de resistência a cada dia se tiver Inteligência 13 ou maior, a cada semana se tiver Inteligência entre 9-12, ou a cada mês se tiver Inteligência 8 ou menor; o MJ deve decidir.

Clarividência

Mago 3 Duração: 12 turnos

Esta magia permite ao conjurador ver outra área através dos olhos de uma criatura viva nessa área. O conjurador deve especificar a direção e a distância aproximada, até um máximo de 18 m. Se não houver uma criatura apropriada na área, a magia falha. Não é permitido teste de resistência, e a criatura alvo não está ciente de que está sendo usada dessa forma. O conjurador pode escolher outra criatura depois de pelo menos um turno, permitindo visualizar vários locais. Se a criatura alvo sair do alcance, o contato é perdido, mas o conjurador possa escolher outro alvo nesse caso.

Nuvem Mortal

Mago 5 Duracão: 6 rodadas/nível

Esta magia cria uma nuvem de gás venenoso de 6 m por 6 m por 6 m, que se move a uma velocidade de 3 m por turno sob o controle do conjurador (enquanto ele se concentrar). O gás mata instantaneamente qualquer criatura com 3 ou menos dados de vida ou níveis que entrar em contato; criaturas com 4 ou mais dados de vida ou níveis devem fazer um teste de resistência vs. Veneno ou morrer. A nuvem persiste por toda a duração, mesmo se o conjurador deixar de se concentrar nela.

Comunhão

Clérigo 5 Duracão: 1 rodada/nível

Esta magia coloca o conjurador em contato com sua divindade patrona ou um servo extraplanar desta, que responde a uma pergunta de sim ou não por nível do conjurador. O ritual para lançar esta magia leva 1 turno para ser completado. O ser contatado pode ou não ser onisciente e, além disso, embora tecnicamente aliado do conjurador, pode não responder claramente ou completamente às perguntas. Esses detalhes ficam a critério do MJ.

Confusão

Mago 4 Duracão: 2 rodadas + 1/nível

Esta magia faz com que até 3d6 criaturas vivas em um raio de 9 m se tornem incapazes de pensar claramente, tornando suas ações imprevisíveis. É permitido um teste de resistência vs. Magias para resistir ao efeito. Role na tabela a seguir no número de Iniciativa de cada sujeito a cada rodada para ver o que o sujeito faz.

Alcance: 85m+3m/ nível

Duração: 2 rodadas + 1/nível

d10 Atitude

1	Age normalmente.
2	Move para o conjurador, e ataca se possível.
3-5	Não tomar ação exceto balbuciar.
6-7	Mover rapidamente para longe do conjurador.
8-10	Atacar a criatura mais próxima, sem se importar se for aliado ou inimigo.

Se o alvo não puder realizar a ação indicada, o MJ deve descer na tabela (voltando ao topo se a tabela acabar) até encontrar uma ação que o alvo possa realizar. Se uma criatura confusa for atacada, ela revidará o ataque no seu próximo número de iniciativa (mais tarde nesta rodada ou na próxima rodada se já tiver agido), independentemente do que for rolado na tabela.

Conjurar Elemental

Mago 5 Duração: especial

Um portal para um dos Planos Elementais é aberto, permitindo que o Mago convoque um elemental desse plano. Consulte a entrada de **Elemental** na seção de **Monstros** na página 87 para detalhes sobre os tipos disponíveis e suas estatísticas. No máximo, um elemental de cada tipo pode ser convocado pelo conjurador em um dado dia. Uma vez que o elemental aparece, ele serve ao conjurador indefinidamente, desde que o Mago concentre-se exclusivamente em controlar a criatura; lançar magias, entrar em combate ou se mover mais de metade da velocidade normal resulta em perda de concentração. O conjurador, enquanto estiver no controle de um elemental, pode dispensá-lo para seu plano nativo à vontade (fazendo isso na sua Iniciativa se estiver em combate). Se o Mago perder a concentração, o controle do elemental convocado é perdido e não pode ser recuperado. A criatura então procura atacar o conjurador e todos os outros em seu caminho. Apenas **dissipar magia** ou **dissipar o mal** irão banir o elemental uma vez que o controle tenha sido perdido. Um elemental pode, é claro, escolher retornar ao seu plano de origem por conta própria; tais criaturas não escolherão permanecer no plano material por muito tempo.

Luz Contínua*

Clérigo 3, Mago 2

Essa magia cria uma região esférica de luz, tão brilhante quanto a luz do dia, com um raio de até 9 m, e com luz de menor intensidade até um raio de 18 m. Luz contínua pode ser lançada em um objeto, no ar ou em uma criatura, assim como a magia **luz**, até um alcance

Alcance: 110 m

Duração: 1 ano/nível

máximo de 110 m do conjurador. A magia permanece ativa por um ano por nível do conjurador.

Assim como **luz**, esta magia pode ser usada para cegar uma criatura se lançada nos seus órgãos visuais. As criaturas alvo desta magia têm direito a um teste de resistência vs. Raio da Morte; se o teste for bem-sucedido, a magia é lançada no ar, logo atrás da criatura alvo. Uma penalidade de -4 é aplicada às jogadas de ataque da criatura cegada se o teste de resistência falhar.

A magia reversa, **escuridão contínua**, causa ausência completa de luz na área de efeito, sobrepujando fontes de luz normais. Escuridão contínua pode ser usada para cegar da mesma maneira que luz contínua.

Criar Comida Alcance: 3 m
Clérigo 5 Duração: permanente

Esta magia cria comida suficiente para alimentar até 3 homens ou um cavalo por nível do conjurador por um dia. Esta comida permanece comestível por apenas um dia, mas isso pode ser estendido por um dia lançando **purificar comida e água** sobre ela (e isso pode ser feito repetidamente, mantendo a comida boa indefinidamente). A comida criada por esta magia é nutritiva e satisfatória, mas é bastante insossa.

Criar Água Alcance: 3 m
Clérigo 4 Duração: permanente

Esta magia cria um galão de água limpa por nível do conjurador. Um ou mais recipientes para conter a água devem estar disponíveis no momento do lançamento. Nota: A água pesa cerca de 3,6 kg por galão, e um pé cúbico de água é aproximadamente 30 litros.

Curar Cegueira* Alcance: toque
Clérigo 3 Duração: instantâneo

Com esta magia o conjurador pode curar uma criatura cega (causada por ferimento ou magia, incluindo **luz** ou **luz contínua**). Cegueira causada por maldição não pode ser curada por essa magia.

Revertida, essa magia se torna **causar cegueira**, causando uma criatura viva ficar cega. Uma rolada de ataque é necessária para tocar na vítima, e nenhum Teste de Resistência é permitido. Criaturas cegas sofrem penalidades descritas em **Surdez e Cegueira** na página 58.



Curar Doença* Alcance: toque
Clérigo 3 Duração: instantâneo

Curar doenças cura todas as doenças e mata todos os parasitas que afigem a criatura alvo. Uma doença mágica ou especial (conforme definido pelo MJ) pode não ser afetada por esta magia ou pode exigir um conjurador de um nível mínimo específico para curá-la. Além disso, observe que, só porque uma doença ou parasita foi removido, não significa que a vítima não possa ser infectada novamente se encontrar essa aflição novamente.

O reverso dessa magia, **causar doença**, causa uma criatura tocada pelo conjurador sofrer de uma doença debilitante e possivelmente mortal pelos próximos 1d10 dias. Uma rolada de ataque é necessária para tocar na vítima, e nenhum Teste de Resistência é permitido. O alvo sofre uma penalidade de -2 em roladas de ataque, Classe de Armadura e Testes de Resistência. Enquanto a vítima estiver doente não se beneficia de cura natural de dano ou pontos de Constituição, nem preparar magias ou correr. Ao final de cada dia em que um personagem infectado realizar qualquer forma de esforço (como, lutar, viajar, trabalhar ou fazer pesquisas mágicas), deve realizar um Teste de Resistência vs. Magias ou sofrer 1d6 pontos de dano. Quando a duração da magia expirar, o personagem afetado, se ainda vivo, estará livre da doença e poderá começar a curar o dano e recuperar os pontos de Constituição perdidos, além de poder preparar magias novamente.

Curar Ferimento Leves*

Com esta magia o conjurador cura 1d6+1 pontos de vida colocando suas mãos sobre a criatura machucada.

O reverso dessa magia, **causar ferimentos leves**, causa 1d6+1 de dano na criatura afetada. Uma roleta de ataque é necessária, e a magia é desperdiçada se falhar.

Mortos-vivos são afetados de maneira oposta; são machucados por **curar ferimentos leves** e curados por **causar ferimentos leves**.

Curar Ferimentos Sérios*

Clérigo 4 Alcance: toque
Duracão: instantâneo

Esta magia funciona como **curar ferimentos leves**, exceto que cura 2d6 pontos de dano, mais 1 ponto por nível do conjurador. O reverso, **causar ferimentos graves**, também funciona exatamente como **causar ferimentos leves**, exceto que infinge 2d6 pontos de dano, mais 1 ponto por nível do conjurador.

Visão no Escuro Alcance: toque
Mago 3 Duração: 1 hora/nível

O alvo recebe Visão no Escuro com alcance de 18 m pela duração da magia. (Veja a página 42 para detalhes.)

Feitiço Mortal Alcance: 72 m
Mago 6 Duracão: instantâneo

Esta magia mata 3d12 dados de vida ou níveis de criaturas em um raio de 9 m, centrado onde o conjurador desejar (dentro do limite de alcance). Níveis de eficácia em excesso são perdidos. Cada criatura afetada tem direito a um teste de resistência vs. Raio da Morte; aquelas que falharem no teste morrem imediatamente. Criaturas com 8 ou mais dados de vida ou níveis são imunes à magia, assim como monstros mortos-vivos, golens e qualquer outra "criatura" que não seja verdadeiramente viva.

Detector Mal* Alcance: 18 m
Clérigo 1 Mago 2 Duracão: 1 rodada/nível

Esta magia permite o conjurador detectar o mal; especificamente, o conjurador pode detectar criaturas com más intenções, itens mágicos com encantamentos maléficos, e possivelmente criaturas extraplanares de natureza má. Personagens normais, até personagens

“maus” não podem ser detectados, pois apenas um mau esmagador pode ser detectado. O conjurador vê as criaturas ou objetos “maus” com um brilho definido em sua volta, mas é visto por mais ninguém.

A definição exata de mal é deixada para o MJ decidir. Note que itens como armadilhas comuns ou venenos não são “maus”, logo não são detectáveis pela magia.

Revertida, essa magia se torna **detectar o bom**, que funciona com descrito acima, porém detectando encantamentos “bons”, criaturas angelicais e assim por diante.

Detector Invisível Range: 18 m
Mago 2 Duracão: 1 turno/nível

Por esta magia, o conjurador é capaz de ver personagens, criaturas ou objetos invisíveis dentro do alcance especificado, vendo-os como contornos ou formas brilhantes e transparentes.

Detectar Magia Alcance: 18 m
Clérigo 1, Mago 1 Duracão: 2 turnos

O conjurador desta magia é capaz de detectar objetos ou criaturas encantadas dentro do alcance especificado pela visão, vendo-os rodeados por uma luz pálida e brilhante. Apenas o conjurador vê o brilho. Criaturas ou objetos invisíveis não são detectados por esta magia, mas as emanações da magia de invisibilidade serão vistas como uma névoa brilhante e amorfa, possivelmente permitindo que o conjurador (apenas) ataque a criatura invisível com uma penalidade de ataque de apenas -2.

Porta Dimensional Alcance: 3 m
Mago 4 Duracão: instantâneo

O conjurador desta magia ou qualquer criatura alvo dentro do alcance é transportada instantaneamente para qualquer local dentro de 60 m mais 6 m por nível do conjurador. O conjurador pode especificar a distância e a direção ou pode escolher visualizar o local alvo, e o alvo será transportado infalivelmente para esse lugar. Um alvo não voluntário pode realizar um teste de resistência vs. Magias para evitar ser transportado. Qualquer coisa vestida ou carregada pelo conjurador ou pela criatura alvo também será transportada, incluindo outro personagem ou criatura, se o transportado puder levantá-lo. Se a área alvo estiver dentro de um objeto sólido, a magia falha.

Desintegrar Alcance: 18 m
 Mago 6 Duração: instantâneo

Esta magia projeta um feixe de luz verde, semelhante a um laser, da ponta do dedo indicador do conjurador. Qualquer criatura ou objeto único (até um cubo de 3x3x3 m) será completamente desintegrado. O alvo tem direito a um teste de resistência vs. Magias para resistir. Esta magia pode ter como alvo apenas uma criatura por lançamento, então se o alvo passar no teste de resistência, a magia é desperdiçada.

Equipamentos usados ou carregados por uma criatura desintegrada não são afetados e cairão naturalmente no chão como se fossem soltos.

Dissipar Mal Alcance: toque
 Clérigo 5 Duração: 1 rodada/nível

Esta poderosa magia ajuda o conjurador a lidar com criaturas dos planos inferiores, ou "criaturas malignas."

Primeiro, a Classe de Armadura do conjurador é melhorada em 4 pontos quando atacado por criaturas malignas; este efeito dura até que a magia termine, seja pela expiração da duração ou pelo uso de um dos seguintes efeitos.

Com um ataque bem-sucedido, o conjurador pode enviar uma criatura maligna de volta aos planos inferiores; o conjurador deve, é claro, estar engajado com a criatura (ou seja, em alcance de combate corpo a corpo). A criatura pode fazer um teste de resistência vs. Magias para resistir. Qualquer ataque bem-sucedido do conjurador para esse fim encerra os efeitos da magia, independentemente de a criatura resistir ou não.

Alternativamente, ao tocar a criatura, item ou área afetada, o conjurador pode dissipar imediatamente qualquer magia ou efeito mágico similar lançado pela criatura maligna. Não há rolagem para este efeito, exceto se o alvo for uma criatura não voluntária, caso em que é necessário um ataque para tocá-la. As únicas magias que não podem ser encerradas dessa forma são aquelas imunes a **dissipar magia**. Tocar com sucesso encerra a magia, independentemente de qualquer magia maligna ser efetivamente encerrada.

Dissipar Magia Alcance: 36 m
 Clérigo 4, Mago 3 Duração: instantâneo

Esta magia pode ser usada para encerrar magias em andamento ou efeitos mágicos similares lançados em uma criatura ou objeto, ou para encerrar tais efeitos dentro de um cubo de 6 m de lado. O conjurador deve

escolher se deseja dissipar magia em uma criatura ou objeto, ou afetar uma área.

Se dissipar magia for direcionado a uma criatura, todos os efeitos de magia (incluindo efeitos de poções em andamento) podem ser cancelados. Se for lançado em uma área, todos esses efeitos dentro da área podem ser cancelados. Qualquer magia ou efeito com um nível de conjurador igual ou inferior ao nível do conjurador de **dissipar magia** é automaticamente encerrado. Aqueles criados por conjuradores de nível mais alto podem não ser cancelados; há uma chance de 5% de a dissipar magia falhar para cada nível que o efeito da magia excede o nível do conjurador. Por exemplo, um conjurador de nível 10 dissipando magia criada por um conjurador de nível 14 tem uma chance de 20% de falha.

Algumas magias não podem ser encerradas por dissipar magia; isso inclui especificamente qualquer maldição, incluindo aquelas criadas por **maldição** (reverso de **remover maldição**) e por itens amaldiçoados.

Mente Fraca* Alcance: 54 m
 Mago 5 Duração: permanente

Esta magia permite que o conjurador inflija uma terrível maldição em uma criatura viva, reduzindo tanto a Inteligência quanto o Carisma para apenas 1 ponto cada. Um teste de resistência vs. Magias é permitido para resistir a este efeito, mas se a criatura alvo for um conjurador, uma penalidade de -4 é aplicada.

Uma vez com mente fraca, a vítima desta magia não pode mais lançar magias, falar ou entender qualquer idioma, ou sequer comunicar-se, pois sua mente não consegue compreender nem mesmo coisas simples como apontar ou acenar. A vítima ainda reconhece seus amigos e aliados e irá segui-los e tentar ajudá-los ou protegê-los.

Este efeito pode ser removido com uma magia de **cura**, ou a forma reversa dessa magia, **mente forte**.

Encontrar Armadilhas Alcance: 9 m
 Clérigo 2 Duração: 3 turnos

Esta magia permite o conjurador detectar uma variedade de armadilhas, tanto mecânicas como mágicas. Quando o conjurador se move a 9 m de uma armadilha, verá um brilho com uma leve aura azul esverdeada. O conjurador não pode, porém, detectar certos perigos naturais, como areia movediça, um buraco ou uma parede não segura de pedras. A magia não dá o conhecimento necessário para desarmar a armadilha, nem detalhes sobre seu tipo ou natureza.

Encontrar o Caminho Alcance: toque
Clérigo 6 Duração: 1 turno/nível

Esta magia concede ao conjurador, ou a outro sujeito que o conjurador toque, a habilidade de encontrar a melhor e mais curta rota para um destino selecionado pelo conjurador. O conjurador deve ter algum conhecimento sobre o local; qualquer local que o conjurador já tenha visitado pode ser localizado, assim como locais descritos ao conjurador. Apenas saber o nome de um local (se tiver um nome) já é suficiente.

Esta magia funciona tão bem em ambientes internos ou mesmo subterrâneos quanto ao ar livre. No entanto, **encontrar o caminho** funciona com relação a locais, não a objetos ou criaturas. Ele só pode levar alguém a um destino que esteja no mesmo plano de existência que o conjurador ao lançar a magia; isso pode ser muito limitante se o conjurador (e o sujeito, se houver) estiver em outro universo ou dimensão de algum tipo.

O sujeito pode sentir a direção aproximada do destino, mas também sabe o melhor caminho para chegar lá, percebendo cada virada e sabendo quais caminhos ou corredores seguir quando houver escolhas (mas não antes, infelizmente). A magia supera até mesmo coisas como portas secretas, que o sujeito perceberá e saberá como abrir, e concede o conhecimento de senhas ou códigos nos momentos corretos.

Observe que a magia sempre escolherá o melhor caminho. Por exemplo, se o caminho mais curto requer o uso de uma chave que o sujeito não possui, a magia escolherá um caminho diferente, provavelmente mais longo, se possível. Se isso não for possível, o sujeito será levado até a porta trancada e entenderá que deve encontrar uma maneira de passar por conta própria.

A magia termina quando o sujeito chega ao destino ou quando a duração expira, o que ocorrer primeiro. Se a duração expirar antes da chegada, o sujeito ainda poderá lembrar a direção aproximada do destino, mas não saberá mais o caminho.

Bola de Fogo Alcance: 30m+3m/nível
Mago 3 Duração: instantâneo

Lançar esta magia faz com que uma pequena brasa brilhante, do tamanho de uma ervilha, voe a partir do dedo indicador do conjurador, na direção indicada.

A brasa voa tão rápido quanto uma flecha e explode em chamas, preenchendo uma esfera com raio de 6 m quando atinge a distância escolhida pelo conjurador (até seu alcance máximo), ou antes, se impactar qualquer superfície sólida ou líquida. Aqueles dentro da área das chamas sofrem 1d6 pontos de dano por nível

do conjurador, com um teste de resistência vs. Magias permitido para metade do dano.

Normalmente, não é necessária uma rolagem ao lançar esta magia, mas se o conjurador desejar projetar a brasa através de uma fenda ou outra pequena abertura, deve realizar um ataque de projétil (sem ajustes de alcance) para acertar; uma falha indica que a bola de fogo atinge uma superfície adjacente e detona ali.

Objetos ou substâncias combustíveis dentro da área de efeito geralmente pegarão fogo e possivelmente serão destruídos (conforme determinado pelo MJ). Metais com baixos pontos de fusão, como ouro, prata, chumbo, cobre ou bronze, podem ser brevemente amolecidos e, assim, deformados, mas as chamas não persistem por tempo suficiente para realmente derreter itens metálicos, a menos que sejam muito pequenos (como uma fina corrente de ouro, por exemplo).

Embora a bola de fogo exerça pouca ou nenhuma força ou pressão ao explodir, ainda pode destruir barreiras fracas ou inflamáveis; se isso acontecer (na determinação do MJ, é claro), a bola de fogo completa sua expansão no espaço além da barreira destruída.

Carne Para Pedra* Alcance: 9 m/nível
Mago 6 Duração: permanente

Esta magia faz com que uma criatura viva, junto com todo o equipamento que ela veste ou carrega, seja petrificada. Este é o mesmo efeito causado pelo olhar de uma medusa ou pelo toque de um cocatriz. Um teste de resistência vs. Petrificação é permitido para resistir à magia.

A vítima petrificada torna-se dormente; sua mente não pode ser contactada de nenhuma forma e ela não está propriamente viva nem morta. Dano infligido em sua forma de estátua será aplicado à sua forma de carne se algum dia for restaurada; simplesmente quebrar um braço ou perna provavelmente é suficiente para resultar em morte por perda de sangue. O MJ deve determinar os efeitos de qualquer lesão desse tipo.

Revertida, **pedra para carne**, atua como contramagia para **carne para pedra**, restaurando a criatura exatamente como estava quando foi petrificada. Não faz nada se aplicada a uma pedra comum que não seja resultado de **carne para pedra** ou de um efeito de petrificação similar.

Disco Flutuante Alcance: 0
Mago 1 Duração: 5 turnos +1/nível

Esta magia cria uma plataforma invisível de força mágica. Ela é do tamanho de um escudo, com cerca de

1 m de diâmetro e 2,5 cm de profundidade no centro. Pode suportar um peso máximo de 227 quilos. (Note que a água pesa cerca de 1 quilo por litro.)

O disco flutua nivelado ao chão, aproximadamente na altura da cintura do conjurador. Ele permanece parado quando está a até 3 m do conjurador e segue a taxa de movimento do conjurador se ele se afastar. O disco flutuante pode ser empurrado conforme necessário para posicioná-lo, mas será dissipado se, de alguma forma, for movido a mais de 3 m do conjurador. Quando a duração da magia expira, o disco desaparece e deixa cair o que estava nele na superfície abaixo.

O disco deve ser carregado de modo que os itens colocados sobre ele sejam adequadamente suportados, caso contrário, eles cairão. Por exemplo, o disco pode suportar pouco mais de 235 litros de água, mas a água deve estar em um barril ou outro recipiente razoável que possa ser colocado sobre o disco. Da mesma forma, 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.

Voar Alcance: toque
Mago 3 Duração: 1 turno/nível

O alvo desta magia pode voar a uma velocidade igual à sua velocidade normal no chão (ajustada pelo peso carregado). O alvo pode ascender a metade da sua velocidade e descer ao dobro da velocidade normal, com a mesma manobrabilidade que tem ao se mover no chão. Voar sob o efeito desta magia não requer mais concentração do que caminhar, então o alvo pode atacar ou lançar magias normalmente. O alvo de uma magia de voo não pode carregar nem correr, nem carregar mais peso do que sua carga máxima normal.

Se a duração da magia expirar enquanto o alvo ainda estiver no ar, a magia falha lentamente, fazendo com que o alvo desça a uma taxa de 36 metros por rodada por 1d10 rodadas. Se o alvo alcançar o chão nesse tempo, ele pousa em segurança; caso contrário, ele cai a distância restante e sofre dano normal de queda. No entanto, se esta magia for encerrada por **dissipar magia** ou forças externas, o alvo cai imediatamente. Para qualquer queda desse tipo, consulte **Dano de Queda** na página 58 para mais detalhes.

Obrigaçao* Alcance: 1,5m por nível
Mago 6 Duração: especial

Por esta magia o conjurador compele uma criatura viva a realizar alguma ação específica ou serviço. O alvo

deve conseguir ouvir e entender o conjurador, ou não haverá efeito. Esta magia falha automaticamente se usada para compelir a criatura à alguma ação obviamente auto-destrutiva.

Um teste de resistência vs. Magias é permitido para um alvo resistir a obrigação quando é conjurado pela primeira vez, normalmente como parte de uma barganha com o conjurador para algum serviço. Uma vez sujeito a esta magia, o alvo deve obedecer às instruções dadas pelo conjurador indefinidamente, embora, se a missão for realizar alguma ação, a magia efetivamente termina quando essa ação é completada.

Para cada 24 horas que o alvo escolhe não obedecer à obrigação (ou é impedido de obedecê-la), sofre uma penalidade de -2 em cada um de seus atributos, até uma penalidade máxima de -8. Nenhum atributo pode ser reduzido a menos de 3 por este efeito. Se o alvo retomar a obediência à obrigação, todas essas penalidades são removidas após 24 horas.

Se a tarefa atribuída ao alvo for aberta ou impossível de ser concluída, o alvo ainda é compelido a tentar realizar a tarefa, mas a magia terminará em no máximo um dia por nível do conjurador.

Criaturas muito astutas podem ser capazes de subverter as instruções dadas; o MJ deve decidir os resultados de tais tentativas.

Esta magia (e seus efeitos) podem terminar com uma magia de **remover maldição** de um conjurador de nível mais alto que o conjurador de **obrigação**, ou por um **desejo**, ou o reverso desta magia. **Dissipar magia** não afeta a magia **obrigação**.

Crescer Animais Alcance: 18m+3m/nível
Clérigo 3 Duração: 1 turno/nível

Esta magia faz com que um animal cresça ao dobro do seu tamanho normal e oito vezes o seu peso normal. A criatura afetada causará o dobro do dano normal com todos os ataques físicos, e sua CA natural aumenta em 2. A capacidade de carga do animal também é dobrada. Animais não amigáveis podem fazer um teste de resistência vs. Magias para resistir; normalmente, animais domesticados não tentarão resistir, embora possam ficar confusos ou em pânico (a critério do MJ).

Esta magia não dá ao conjurador controle sobre o animal. Equipamentos usados ou carregados pelo animal também são aumentados, mas não alterados de nenhuma outra forma. Se removidos da criatura, esses itens retomam seu tamanho normal instantaneamente. Quaisquer propriedades mágicas dos itens aumentados não são alteradas.

Crescer Plantas*

Mago 4 Duração: permanente

Esta magia faz com que a vegetação normal de qualquer tipo dentro do alcance se torne densa e excessivamente crescida. A área de efeito é determinada pelo conjurador, mas não pode exceder 92 metros quadrados (uma área de 3m x 30m ou equivalente) por 5 níveis do conjurador. As plantas tornam-se densamente entrelaçadas, e personagens ou criaturas que desejem se mover através dela devem cortar ou forçar a passagem. Todo movimento dentro da área afetada é reduzido a no máximo 1,5 m por rodada para criaturas menores que gigantes; criaturas de tamanho gigante têm sua velocidade de movimento reduzida à metade.

Esta magia não pode ser lançada em uma área que não tenha alguma vegetação. Qualquer criatura tipo planta animada afetada por esta magia tem direito a um teste de resistência vs. Magias para resistir, mas se falhar no teste, é afetada como **crescimento de animais** acima.

O reverso, **encolher plantas**, pode ser usada para tornar áreas excessivamente crescidas transitáveis. A área de efeito é idêntica à versão normal. Criaturas planta animadas normalmente não são afetadas por esta magia, mas se tais criaturas já tiverem sido aumentadas por **crescimento de plantas**, esta magia reverterá o efeito. Neste último caso, um teste de resistência vs. Magias é permitido para resistir.

Ambas as formas desta magia são permanentes até serem contrariadas, seja pela forma reversa da magia ou por **dissipar magia**.

Terreno Alucinatório

Mago 4

Alcance: 120m+12m/nível
Duracão: 12 turnos/nível

Esta magia faz com que um cubo de 9 m de terreno ao ar livre por nível do conjurador pareça ser de um tipo diferente (por exemplo, campo em floresta, pastagem em deserto, ou similar). Esta magia requer um turno completo para ser lançada.

O terreno afetado parece, soa e cheira como outro tipo de terreno normal. A magia não afeta criaturas nem qualquer tipo de item fabricado; tais coisas mantêm sua aparência e visibilidade. Um teste de resistência vs. Magias é permitido para ver através da ilusão, mas apenas se as criaturas ou personagens que visualizarem a área tentarem ativamente fazê-lo.

Acelerar*

Mago 3

Esta magia acelera as ações de 1 criatura por nível do conjurador. As criaturas afetadas movem-se e agem duas vezes mais rápido que o normal, tendo o dobro de seu movimento normal e realizando o dobro dos ataques por rodada, durante a duração da magia. Lançamento de magias não é acelerado, nem o uso de itens mágicos como varinhas, que ainda podem ser usados apenas uma vez por rodada. Múltiplos efeitos de aceleração não se combinam; apenas o efeito mais poderoso ou de maior duração é aplicado.

Em combate, o alvo desta magia realiza uma rodada completa de ações (movimento seguido por ataque) em sua Iniciativa normal; após todos os combatentes terem agido, o sujeito pode realizar outra rodada de ações como antes. Se dois ou mais combatentes estiverem sob o efeito desta magia, use os mesmos números de Iniciativa para determinar a ordem de suas ações em cada uma de suas "rodadas extras".

Revertida, **acelerar** se torna **lentidão**; criaturas afetadas movem-se a metade da velocidade, atacando metade das vezes (geralmente, uma rodada sim outra não) e realizando metade de um movimento normal a cada rodada. Naturalmente, alvos podem fazer um teste de resistência vs. Magias para evitar o efeito. **Acelerar** e **lentidão** se dissipam mutuamente.

Cura*

Clérigo 6

Alcance: toque

Duração: permanente

Esta magia permite ao conjurador quase totalmente curar ferimentos, doenças e outras aflições de uma única criatura viva. Com um toque, o conjurador cura cegueira, surdez, **confusão**, doença, **mente fraca**, asfixia, náusea e veneno. Todos os pontos de vida são restaurados ao alvo, exceto 1d4 pontos de vida, se houver alguma lesão. Perdas de pontos de habilidade são totalmente restauradas, se e somente se essas perdas seriam recuperáveis sem esta magia; perdas permanentes de pontos de habilidade não são recuperadas. Drenagem de energia também não é afetada por esta magia.

O reverso, **ferir**, causa um dano tão horrível à criatura tocada que ela fica com apenas 1d4 pontos de vida. O conjurador deve acertar um ataque normal neste caso; falhar significa que a magia é desperdiçada. Note que, se a vítima tiver menos pontos de vida restantes do que o número rolado, ela sofrerá pelo menos um ponto de dano (e este é o único caso em que **ferir** pode matar uma criatura).

Curar e **ferir** normalmente afetam apenas criaturas vivas. Se aplicados a uma criatura morta-viva, os efeitos são revertidos, de modo que **curar** se torna **ferir** e vice-versa.

Segurar Monstro Alcance: 54 m
Mago 5 Duração: 2d8 turnos

Esta magia funciona como **segurar pessoa**, mas afeta qualquer criatura viva que falhe o teste de resistência vs. Magias.

Segurar Pessoa Alcance: 54 m
Clérigo 2, Mago 3 Duração: 2d8 turnos

Esta magia paralisará qualquer humanoide vivo (não morta-viva) (conforme definido em **encantar pessoa**). Criaturas maiores que ogros não serão afetadas por esta magia. Alvos da magia permanecem conscientes e capazes de respirar, mas não podem se mover, agir ou falar. Um teste de resistência vs. Magias é permitido para resistir ao efeito. A magia pode ser lançada em uma única pessoa, que faz o teste com -2, ou em um grupo, onde 1d4 das criaturas podem ser afetadas.

Um nadador paralisado não pode nadar e pode se afogar. Um personagem que de alguma forma tenha ganhado asas e seja paralisado enquanto estiver no ar não será capaz de mover suas asas para voar e, portanto, cairá.

Segurar Portal Alcance: 30m+3m/nível
Mago 1 Duração: 1 rodada/nível



Esta magia segura um portal, como uma porta, portão, janela ou veneziana feita de materiais de construção normais não mágicos; o portal se comporta como se estivesse trancado com segurança durante a duração da magia. A porta pode ser aberta antecipadamente apenas por meio de **bater** ou **dissipar magia**, ou destruindo literalmente a porta (o que pode exigir mais tempo do que a duração desta magia permite).

Tempestade de Gelo Alcance: 90m+9m/nível
Mago 4 Duração: 1 rodada

Esta magia causa uma poderosa tempestade de granizo e gelo em um raio de 6 m ao redor do ponto alvo por uma rodada completa. Este efeito causa 5d6 pontos de dano a cada criatura dentro da área, com um teste de resistência vs. Magias permitido para reduzir o dano pela metade. A tempestade de gelo preenche um volume vertical de 12 m, de modo que criaturas acima dessa distância não são afetadas. Criaturas resistentes ao frio sofrem metade do dano (ou um quarto do dano se passar no teste de resistência).

A visibilidade dentro da tempestade é muito baixa, de modo que a maioria das criaturas atacará com uma penalidade de -2 na jogada de ataque. O movimento ao caminhar é reduzido à metade da velocidade, e correr não é possível dentro da tempestade; qualquer um que tentar cairá e será forçado a permanecer no chão até que a magia termine. Voar também é impossível, e qualquer criatura voadora dentro da área será forçada ao chão. Uma penalidade de -20% é aplicada a quaisquer testes de Escutar realizados por aqueles na área da tempestade.

Quando a magia termina, o granizo e o gelo depositados pela tempestade desaparecem como se nunca tivessem existido.

Praga de Insetos Alcance: 90m+9m/nível
Clérigo 5 Duração: 1 rodada/nível

Esta magia invoca um enxame de gafanhotos para cada três níveis de conjurador, com um máximo de 6 enxames. Veja **Enxame de Inseto** na página 113 para os efeitos. Como explicado lá, um enxame normal ocupa uma área contínua de 3 cubos de 3m; todos os enxames devem ser contínuos com si mesmos para que formem um único grande enxame, mas o conjurador pode esticá-los em uma linha, formá-los em um bloco, ou em uma forma serpentina, se desejado.

Os enxames conjurados persistem pela duração, ou até mortos. O conjurador pode invocá-los em áreas de criaturas. Os enxames são fixos até desaparecerem ou serem mortos, e atacam qualquer criatura em sua área.

Invisibilidade	Alcance: toque
Mago 2	Duração: especial

Esta magia faz com que a criatura tocada (que pode ser o próprio conjurador) se torne invisível, indetectável pela visão normal ou Visão no Escuro. Criaturas invisíveis podem ser detectadas por aqueles com habilidades sensoriais não visuais.

Todos os itens usados ou carregados pelo alvo quando a magia é lançada também se tornam invisíveis. Se o alvo colocar um item invisível no chão, ele instantaneamente se tornará visível novamente; por outro lado, itens pegados não se tornam automaticamente invisíveis. Se o alvo colocar um item visível completamente dentro de sua roupa invisível, mochila, bolsa ou outro recipiente de modo que, se o alvo fosse visível, o item não pudesse ser visto, ele se tornará invisível, assim como se estivesse sendo segurado quando a magia foi lançada.

Note que lançar esta magia sobre outra pessoa torna o alvo invisível para o conjurador, bem como para todos os outros. Um grupo de personagens invisíveis provavelmente enfrentará problemas com colisões ou tropeços uns nos outros.

A magia dura no máximo 24 horas, se não for encerrada antes. Ela termina instantaneamente se o alvo atacar um oponente ou lançar qualquer magia. Outras ações normalmente não encerram a magia. O alvo pode encerrar a magia à vontade.

Objetos que emitem luz podem ser tornados invisíveis, mas a luz em si permanecerá visível, e a fonte dessa luz (e o personagem que a carrega) pode ser descoberta dessa forma. Chuva, poeira, tinta e qualquer outra substância visível lançada ou aplicada a uma criatura invisível também a tornarão detectável.

Invisibilidade Raio de 3 m	Alcance: toque
Mago 3	Duração: 1 turno/nível

O alvo desta magia torna-se invisível, assim como com **invisibilidade**, mas, todas as outras criaturas dentro de 3 m do alvo no momento do lançamento (referidas como membros do grupo) também se tornam invisíveis. Ao contrário da invisibilidade normal, todos podem ver uns aos outros e a si mesmos normalmente.

Se qualquer membro anular o efeito atacando ou lançando uma magia, ele se torna visível, mas todos os outros membros permanecem invisíveis. Mas, se o alvo original realizar uma ação que anula a invisibilidade, ela termina para todo o grupo. Se um membro anular sua própria invisibilidade, não poderá mais ver os membros

do grupo ainda invisíveis. Mover-se a mais de 3 m do alvo também faz com que um membro do grupo fique visível; voltar à área não restaura a invisibilidade.

Predador Invisível	Alcance: 0
Mago 6	Duração: especial

O conjurador invoca um predador invisível que o obedece. A magia persiste até **dissipar mal** for lançado na criatura, ou ela for morta, ou o serviço for cumprido. O MJ é aconselhado à revisar o predador invisível (encontrado na página 114) quando esta magia for usada, já podem nem sempre atuar com confiabilidade.

Bater	Alcance: 9m
Mago 2	Duração: especial

Esta magia desfaz uma única maneira de prender uma porta, baú ou corrente. Ela nega **segurar portal**; uma magia de **trava do feiticeiro** é desativada por 1 turno mas não é desfeita. Um cadeado pode ser aberto, uma porta emperrada pode ser forçada, uma porta barrada ou trancada pode ser desbarrada ou destrancada. Esses efeitos não se desfazem automaticamente, exceto **trava do feiticeiro**. Bater não pode abrir portões ou abrir qualquer outro portal que requer um mecanismo para abrir (como um guincho, por exemplo).

Cada lançamento desfaz um único método de segurar uma porta ou item, então, por exemplo, uma porta que está trancada e emperrada possa ser destrancada, mas ainda ficará emperrada; um segundo lançamento de **bater** abrirá tal porta.

Levitar	Alcance: toque
Mago 2	Duração: 1 turno/nível

Quando esta magia é lançada, o conjurador ou qualquer criatura ou objeto que ele toque começa a levitar. Levitar permite que o conjurador faça com que o alvo suba ou desça a até 6 m por rodada.

Se o alvo não estiver disposto, o conjurador deve acertar um ataque para tocar o alvo, e mesmo que este ataque tenha sucesso, o alvo tem direito a um teste de resistência vs. Magias para resistir. Da mesma forma, se o alvo for um objeto segurado por uma criatura não disposta, será necessário um ataque e um teste de resistência. Objetos desatendidos são automaticamente afetados quando tocados.

O conjurador controla o alvo levitando mentalmente. Se o conjurador deixar de controlar o alvo, ele permanece na altitude atual até que a magia termine, momento em que ele cai.

Levitar não proporciona nenhum meio de movimento horizontal, mas o sujeito levitando não está fixo no lugar. Ele pode ser movido empurrando ou com uma corda, por exemplo. Uma criatura levitando pode puxar-se ao longo de uma face de penhasco ou através de um teto, ou puxar-se com uma corda presa a um objeto sólido. O movimento desse tipo geralmente é feito à metade da velocidade normal de caminhada. No entanto, o alvo não pode alterar sua própria altitude.

Se uma criatura levitando tentar atacar com a maioria das armas, ela verá que está instável. O primeiro ataque é feito com uma penalidade de -1 na jogada de ataque, e essa penalidade piora em mais -1 a cada rodada, até uma penalidade máxima de -5. Se a criatura não atacar por uma rodada completa, a penalidade é reduzida para -1 na rodada seguinte. Isso geralmente não afeta magias enquanto está levitando.

Luz* Alcance: 36m
Clérigo 1, Mago 1 Duração: 6 turnos + 1/nível

Esta magia cria uma luz equivalente à luz de uma tocha, que ilumina bem uma área de 9 m de raio (com luz fraca se estendendo por mais 6 m) ao redor do local ou objeto alvo. Este efeito é estacionário quando lançado em uma área, mas pode ser lançado em um



objeto móvel ou até mesmo em um personagem ou criatura.

Na forma reversa, **luz torna-se escuridão**, criando uma área de escuridão exatamente como descrito acima. Esta escuridão bloqueia Visão no Escuro e anula fontes de luz mundanas. Se as duas magias se sobreponham, elas se cancelam, deixando apenas iluminação normal na área de sobreposição.

Uma magia de luz pode ser lançada para dissipar a magia de escuridão de um conjurador de nível igual ou inferior (e vice-versa), deixando nenhuma das magias ativas; da mesma forma, escuridão pode cancelar a luz de um conjurador de nível igual ou inferior.

Qualquer versão desta magia pode ser usada para cegar um oponente ao lançá-la nos órgãos oculares do alvo. O alvo tem direito a um teste de resistência vs. Raio da Morte para evitar o efeito, e se o teste for bem-sucedido, a magia não tem efeito algum. Uma magia de luz ou escuridão lançada para cegar não tem a área de efeito normal (ou seja, nenhuma **luz** ou **escuridão** é emitida ao redor da vítima).

Relâmpago Alcance: 30m+3m/nível
Mago 3 Duração: instantâneo

Lançar esta magia faz com que uma fina faísca brilhante, da espessura de um fio, voe a partir do dedo indicador do conjurador, indicando a direção. A faísca se estende tão rápido quanto o voo de uma flecha até atingir a distância escolhida pelo conjurador (mas não mais do que o alcance mencionado acima) ou colidir com uma superfície sólida ou líquida, momento em que explode em um raio completo, estendendo-se por mais 18 m adiante. O raio passa por uma área de 1,5 m de largura, arqueando e saltando, de modo que, embora não tenha realmente 1,5 m de largura, para o jogo é tratado como se tivesse.

Aqueles dentro da área do raio sofrem 1d6 pontos de dano por nível do conjurador, com um teste de resistência vs. Magias permitido para reduzir o dano pela metade.

Se um raio for direcionado a um corpo de água, ele explode no ponto de impacto, como acima, mas dentro do volume de água atingido, ele se expande como uma bola de fogo, atingindo um raio máximo de 6 m, em vez de se comportar como faz no ar. Se um raio for lançado debaixo d'água, ele explode da mesma forma, mas na ponta do dedo do conjurador.

O raio incendeia materiais combustíveis e danifica objetos em seu caminho. Pode danificar metais com baixo ponto de fusão; metais como ouro, prata,

chumbo, cobre ou bronze podem ser brevemente amolecidos e, assim, deformados, mas o raio não persiste tempo suficiente para realmente derreter itens metálicos, a menos que sejam muito pequenos (como uma fina corrente de ouro, por exemplo).

Se o dano causado a uma barreira intermediária a quebrar ou atravessá-la, o raio pode continuar além da barreira se o alcance da magia permitir; caso contrário, ele pode refletir da barreira de volta para o conjurador ou em uma direção aleatória, escolha do MJ. Criaturas já afetadas pelo raio não sofrem dano adicional se forem atingidas pela reflexão do mesmo raio.

Localizar Objeto Alcance: 108m
Clérigo 3, Mago 2 Duração: 1 rodada/nível

Esta magia concede o conhecimento da localização de um objeto. O conjurador deve conhecer bem o objeto ou ser capaz de imaginá-lo claramente. (Observar um desenho ou pintura precisa será suficiente para esta última opção.) Um item genérico pode ser localizado; se mais de um item desse tipo estiver no alcance, a magia conduzirá o conjurador até o mais próximo.

Itens únicos ou incomuns só podem ser localizados se o conjurador tiver conhecimento direto (não apenas por meio de adivinhação, como **clarividência** ou **bola de cristal**). A magia não pode ser usada para localizar criaturas de qualquer tipo. Uma camada de chumbo ou ouro, não mais espessa que uma folha de papel, ao redor do item impedirá que ele seja localizado.

Abaixar Água Alcance: 6 m/nível
Mago 6 Duração: 1 turno/nível

Usando esta magia, o conjurador baixa o nível da água em um rio, lago ou até mesmo no mar em até 60 cm por nível do conjurador pela duração determinada, mas não para menos de 2,5 cm de profundidade. A magia afeta uma área com um raio de no máximo 3 m por nível, centrada na localização escolhida pelo conjurador (dentro do alcance).

Haverá uma inclinação íngreme até a superfície de qualquer área de água não afetada que fique fora do raio da magia. Navios que já estavam na área de efeito, bem como qualquer outro que entre nela, não conseguirão subir e, portanto, não podem deixar a área (se não forem encalhados pela magia no início).

Esta magia tem o efeito de **lentidão** (reverso de **acelerar**) em elementais de água e outras criaturas formadas por água; um teste de resistência vs. Magias é permitido, com sucesso negando o efeito. Ela não pode ser lançada em nenhum outro tipo de criatura.

Jarro Mágico Alcance: 18 m
Mago 5 Duração: especial

Esta magia permite que o conjurador tente possuir o corpo de outra criatura viva. O espírito do conjurador é transferido para um jarro mágico (uma gema, cristal ou joia dentro do alcance da magia), enquanto seu corpo físico parece morto, mas não se deteriora. Enquanto o espírito está no jarro, o conjurador pode tentar possuir o corpo de uma criatura viva dentro do alcance da magia. A criatura alvo pode fazer um teste de resistência vs. Magias para resistir. Se falhar, o espírito do alvo (o "hospedeiro") é aprisionado no jarro, e o espírito do conjurador assume o controle do corpo do alvo. A posse é bloqueada por **proteção contra o mal** ou outros efeitos similares.

Se o alvo resistir, o conjurador permanece no jarro e não pode tentar possuir a mesma criatura novamente durante a duração da magia, mas pode tentar em outra criatura na rodada seguinte. Se a posse for bem-sucedida, o conjurador pode controlar o corpo do hospedeiro pelo tempo que desejar, até retornar voluntariamente ao jarro, o que devolve o espírito do hospedeiro ao seu corpo. Após retornar ao jarro, o conjurador não pode tentar possuir o mesmo corpo novamente durante aquela conjuração, mas pode fazê-lo em uma nova conjuração.

Enquanto controla o corpo do hospedeiro, o conjurador utiliza as capacidades físicas do corpo (Força, Destreza e Constituição), mas mantém sua própria Inteligência, Sabedoria e Carisma, assim como suas habilidades mentais, como lançar magias e realizar ataques baseados em seu conhecimento e nível. O conjurador não tem acesso a poderes sobrenaturais ou extraordinários do hospedeiro, e pode não ser capaz de executar ações físicas complexas que ele nunca fez antes (por exemplo, voar com asas). No entanto, ele pode usar os sentidos do hospedeiro, como Visão no Escuro ou olfato apurado.

Se o jarro for destruído enquanto o espírito do conjurador está dentro dele, o espírito retorna ao seu corpo se estiver dentro do alcance da magia. Se o corpo do conjurador estiver fora do alcance, o espírito morre. Se o espírito do conjurador for expulso do corpo possuído por meio de **dissipar o mal**, ele retorna ao jarro, se o jarro estiver no alcance; se não, o espírito morre e o corpo do hospedeiro é restaurado.

Se o espírito do hospedeiro estiver no jarro e este for destruído enquanto o corpo do hospedeiro está dentro do alcance, o espírito do hospedeiro retorna ao seu corpo, o espírito do conjurador é expulso, e a magia termina. Se o corpo do hospedeiro estiver fora do

alcance, o espírito do hospedeiro se perde, e o espírito do conjurador permanece preso no corpo do hospedeiro. Nesse caso, a magia ainda não termina e o conjurador pode ser expulso por **dissipar o mal**. Alternativamente, o conjurador pode lançar **Jarro Mágico** novamente para retornar ao seu próprio corpo, matando o hospedeiro nesse processo. A magia termina automaticamente quando o conjurador retorna ao seu corpo original. Há uma chance de 50% de o jarro mágico se quebrar quando a magia termina, tornando-se inútil.

Míssil Mágico
Mago 1

Alcance: 30m+3m/nível
Duração: instantâneo

Esta magia faz com que uma flecha mágica de energia voe do dedo do conjurador e atinja infalivelmente seu alvo, causando $1d6+1$ pontos de dano. O alvo deve estar pelo menos parcialmente visível para o conjurador, e normalmente não é permitido um teste de resistência. Não é possível alvejar uma parte específica do alvo. Objetos inanimados não são afetados por esta magia.

Para cada três níveis de conjurador além do 1º, uma flecha adicional é disparada: duas no nível 4, três no 7, quatro no 10, e o máximo de cinco flechas no nível 13 ou superior. Quando várias flechas são disparadas dessa forma, o conjurador pode almejar uma ou várias criaturas conforme desejar, desde que todas estejam visíveis ao conjurador ao mesmo tempo. Todos esses alvos devem ser escolhidos antes de dano ser rolado.

Boca Encantada
Mago 1

Alcance: 9m
Duração: especial

Esta magia coloca uma forma simples de ilusão programada em um objeto não vivo dentro do alcance. Quando acionada, a magia faz com que a ilusão de uma boca apareça no objeto e uma mensagem seja dita em voz alta. O encantamento pode permanecer no lugar indefinidamente, mas é gasto quando acionado.

A mensagem pode ter até três palavras por nível do conjurador. O conjurador pode inserir pausas na mensagem, mas toda a mensagem deve ser entregue em um período de no máximo um turno. A voz da magia pode ser feita para falar em qualquer volume alcançável por um humano normal. Soará suficientemente parecida com a voz do conjurador para ser reconhecida por alguém próximo, mas não idêntica.

A boca encantada se move como se estivesse realmente falando a mensagem sendo entregue e permanece visível durante as pausas. Se colocada em

uma representação artística de uma criatura com uma boca (como uma pintura ou estátua), a magia pode fazer com que pareça animar a boca do objeto.

Esta magia não pode ser usada para ativar itens mágicos que tenham palavras de comando, nem para ativar quaisquer outros efeitos mágicos.

O conjurador deve escolher as condições sob as quais esta magia é acionada. As condições podem ser tão complicadas ou simples quanto desejado, mas devem depender apenas da visão e audição; a magia não possui outras capacidades sensoriais. A magia também não possui inteligência particular e pode ser enganada por disfarces ou ilusões. A magia tem a capacidade de ver na escuridão, mas não em escuridão mágica, e não pode detectar criaturas invisíveis nem ver através de portas, paredes ou até mesmo cortinas opacas. Da mesma forma, furtividade ou silêncio mágico são eficazes para prevenir acionamentos audíveis. Finalmente, a magia não pode detectar a classe, nível, pontuações de habilidade ou qualquer outra característica que não seja óbvia para um NPC normal.

Os acionadores têm um alcance sensorial efetivo de 3 m por nível do conjurador; sons, visões ou ações fora desse alcance nunca acionarão a magia.

Disfarce em Massa
Mago 4

Alcance: 30 m+3 m/nível
Duração: 1 hora/nível

Com esta magia, o conjurador faz com que $1d4+1$ criaturas de tamanho humano (ou menores) por cada quatro níveis do conjurador apareçam como se fossem elementos naturais do terreno (por exemplo, árvores em uma floresta, estalagmitas em uma caverna, corais debaixo d'água, rochas em uma caverna, etc.). Todas as criaturas a serem afetadas devem estar dentro de um raio de 36 m do conjurador no momento do lançamento da magia. Apenas criaturas que o conjurador queira ocultar são afetadas, e apenas se estiverem dispostas. O conjurador pode optar por ser incluído entre as criaturas afetadas.

Criaturas afetadas ficam, assim, ocultas de outras que passem pela área enquanto permanecerem imóveis. Se uma criatura afetada decidir se mover ou atacar, a ilusão é dissipada para essa criatura, mas aquelas que permanecem imóveis continuam ocultas. O conjurador pode encerrar a magia mais cedo, se desejar, pronunciando uma única palavra. A ilusão também pode ser desfeita por **dissipar magia**.

Ler Mentes

Mago 2

Alcance: 18 m

Duração: 1 turno/nível

Esta magia, às vezes chamada incorretamente de **ESP**, permite ao conjurador ouvir (e possivelmente ver, se o alvo visualizar algo) os pensamentos superficiais de uma ou mais criaturas vivas dentro do alcance. O conjurador deve designar uma direção ou selecionar um alvo visível e, então, concentrar-se por um turno para "ouvir" os pensamentos. A cada turno, o conjurador pode escolher "escutar" em uma direção diferente. O conjurador pode parar de escutar e retomar depois, desde que a duração da magia não tenha expirado. A criatura alvo normalmente não está ciente de que está sendo espionada desta forma, embora qualquer criatura já sob o efeito desta magia ou de qualquer forma similar de telepatia saiba instantaneamente e seja capaz de detectar a direção do conjurador.

Rochas com mais de 5 cms de espessura ou uma chapa fina de chumbo ou ouro bloquearão a magia. Criaturas mortas-vivas são imunes a este efeito, assim como criaturas sem mente e construtos como golems.

Imagen Espelhada

Mago 2

Alcance: você

Duração: 1 turno/nível

Esta magia cria múltiplos duplicatas ilusórias do conjurador ($1d4 + 1$ por 3 níveis, até um máximo de 8), que se movem ao redor dele, tornando difícil para os inimigos distinguir o verdadeiro conjurador. As imagens imitam todas as ações do conjurador, como lançar magias ou beber poções. Qualquer ataque ou magia direcionado ao conjurador atinge uma imagem, destruindo-a, independentemente de o ataque ser bem-sucedido. Magias de efeito em área parecem afetar todas as imagens como afetam o conjurador, como uma bola de fogo.

Neutralizar Veneno*

Clérigo 4

Alcance: toque

Duração: instantâneo

Esta magia neutraliza qualquer veneno ou toxina na criatura ou objeto tocado. Uma criatura que esteja sofrendo os efeitos de veneno ou toxina não sofrerá mais efeitos após a magia ser lançada.

Se lançada em uma criatura morta por veneno nos últimos 10 turnos, a criatura é revivida com 1 ponto de vida. Se lançada em um objeto envenenado (arma, armadilha, etc.), o veneno é neutralizado.

Na forma reversa, esta magia se torna **envenenar**. O conjurador deve fazer um ataque bem-sucedido; se o ataque for um sucesso, o alvo deve realizar um teste de

resistência vs. Veneno ou morrer. O toque do conjurador permanece venenoso por 1 turno por nível do conjurador ou até ser descarregado (ou seja, apenas uma criatura pode ser afetada pela magia revertida)..

Criar Passagens

Mago 5

Alcance: 9 m

Duração: 3 turnos

Criar passagens cria uma brecha temporária ou passagem através de paredes de madeira, gesso ou pedra; paredes de metal não são afetadas por esta magia. Esta brecha tem até 3 m, mais 3 m adicionais por cada três níveis do conjurador acima do 9 (6 m no 12, 9 m no 15, 12 m no 18). Se a espessura da parede for maior do que a profundidade da passagem, então simplesmente cria um nicho ou túnel curto. Várias magias podem então formar uma passagem contínua para atravessar paredes muito grossas. Quando a magia termina (pela duração, **dissipar magia** ou escolha do conjurador), criaturas na passagem são ejetadas.

ForçaFantasmagórica

Mago 2

Alcance: 54 m

Duração: concentração

Esta magia permite que o conjurador projete a ilusão de um objeto, criatura (ou grupo pequeno de criaturas) ou outro efeito visual. A ilusão pode ter até 6 m de cada lado (6x6x6 metros) e é puramente visual, sem outros efeitos sensoriais. A imagem não é estática e pode ser animada conforme o desejo do conjurador, desde que permaneça dentro da área de efeito. A ilusão persiste enquanto o conjurador se concentrar nela.

Se a ilusão for de uma ou mais criaturas, elas terão uma Classe de Armadura 11 e desaparecerão se forem atingidas em combate. O dano causado por monstros, magias ou outros ataques simulados pela ilusão não é real; aqueles "mortos" ou incapacitados pela ilusão acordarão sem ferimentos após 2d8 rodadas. O dano ilusório será equivalente ao dano normal do ataque simulado.

Se o conjurador tentar animar mais criaturas do que seu nível permite, criaturas com inteligência média ou superior podem fazer um teste de resistência vs. Magias para reconhecer a ilusão. Se o teste for bem-sucedido, elas não serão mais afetadas pelas ações da ilusão. O Mestre pode conceder testes adicionais se a ilusão for particularmente improvável ou mal feita.

Alterar Outro Alcance: 9m
 Mago 4 Duração: permanente

Esta magia permite que o conjurador transforme uma criatura viva (não incorpórea ou gasosa) em outra forma de criatura viva. A nova forma não pode ter mais dados de vida do que o nível do conjurador e não pode ser incorpórea ou gasosa. Diferente de **alterar-se**, o alvo transformado também ganha os traços comportamentais e mentais, ataques físicos, habilidades especiais e sobrenaturais da nova forma, além de suas capacidades e estatísticas físicas. Se a nova forma for significativamente menos inteligente, o alvo pode não lembrar de sua vida anterior.

O alvo manterá o mesmo número de pontos de vida, independentemente dos dados de vida da nova forma. Criaturas capazes de mudar de forma, como doppelgangers, podem mudar de forma novamente após uma rodada.

Itens carregados ou equipados são largados se a nova forma não puder usá-los. Se algum item for perigoso para a nova forma, a transformação se ajusta para que os itens sejam largados sem causar dano à criatura ou aos itens. Se o Mestre determinar que algum item não pode ser removido, ele decidirá os efeitos exatos.

Alvos não dispostos que passarem em um teste de resistência vs. Paralisia não são afetados. A magia é permanente até ser dissipada ou até que a criatura seja morta, momento em que o alvo retorna à sua forma original.

Alterar-se Alcance: você
 Mago 4 Duração: 1 hora/nível

Esta magia permite que o conjurador mude sua forma para a de outra criatura viva. A nova forma não pode ter mais dados de vida do que o nível do conjurador e não pode ser incorpórea ou gasosa.

O conjurador assume a natureza física da nova forma, mas mantém suas características mentais e espirituais. Ele ganha a Classe de Armadura e todos os ataques físicos da nova forma, mas não adquire habilidades especiais, sobrenaturais ou semelhantes a magias. Por exemplo, se o conjurador assumir a forma de um dragão, ele pode usar os ataques normais de garra, mordida e cauda do dragão, mas não o seu sopro de fogo.

Se a nova forma puder falar e gesticular adequadamente, o conjurador pode usar suas próprias magias nessa forma. Itens que não puderem ser usados pela nova forma serão largados. Se algum item for constritivo ou perigoso para a nova forma, a

transformação se ajusta para evitar danos. Se o MJ determinar que o item não pode ser removido, a magia falha. O conjurador pode permanecer na nova forma por até uma hora por nível, mas pode escolher encerrar a magia antes disso, se desejar.

Imagen Projetada Alcance: 72m
 Mago 6 Duração: 6 turnos

Esta magia cria uma versão ilusória quase real do conjurador. A ilusão se parece, soa e cheira como o conjurador, além de imitar gestos e ações, incluindo fala, que é projetada do conjurador para a ilusão como uma forma de **ventriloquismo**. Qualquer magia lançada após a criação da imagem parece ter origem na ilusão, e não no conjurador real.

Uma linha de visão entre o conjurador e a ilusão deve ser mantida ou a magia termina. Qualquer efeito ou ação que quebre essa linha de visão, ou o fato de a imagem ilusória ser atingida em combate, dissipam a ilusão. A magia não concede poderes sensoriais especiais ao conjurador; se a ilusão estiver posicionada de modo a ver algo que o conjurador não consegue ver diretamente, o conjurador não verá. Além disso, o alcance das magias ainda é calculado a partir da posição do conjurador, não da ilusão.

Proteção Contra o Mal*

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

Esta magia protege o conjurador ou uma criatura tocada (o "alvo") contra o mal, especificamente contra criaturas conjuradas, criaturas com intenções maliciosas e criaturas extraplanares de natureza maligna. Um campo mágico com um raio de 30 centímetros é criado ao redor do alvo, movendo-se com ele, e fornece três formas de proteção mágica contra os ataques ou efeitos de criaturas afetadas.

Primeiro, o alvo recebe um bônus de +2 na Classe de Armadura e nos testes de resistência.

Segundo, a barreira bloqueia todas as tentativas de controlar, encantar ou possuir o alvo (como com **jarro mágico**). Tentativas falham automaticamente enquanto a magia durar. No entanto, a proteção não cura uma possessão já existente.

Terceiro, todas as criaturas conjuradas ou extraplanares de natureza maligna não podem tocar fisicamente o alvo, e seus ataques com armas naturais falham. Este efeito é anulado se o alvo atacar qualquer criatura afetada, mas as outras proteções da magia continuam ativas.

Revertida, esta magia se torna **proteção contra o bem**, e funciona da mesma forma, mas protege contra criaturas benignas.

Proteção Contra o Mal Raio de 3m*

Clérigo 4, Mago 3

Alcance: toque

Duração: 1 turno/nível

Esta magia funciona exatamente como **proteção contra o mal**, mas com um raio de 3 m ao redor do alvo. Todos no raio recebem a proteção; aqueles que saírem e voltarem, ou que entrarem após a magia ser lançada, também recebem a proteção.

Revertida, esta magia se torna **proteção contra o bem raio de 3m**, e a magia funciona como a versão reversa de **proteção contra o mal**, mas cobre um raio de 3 metros ao redor do alvo

Proteção de Projéteis Normais

Mago 3

Alcance: você

Duração: 1 turno/nível

O conjurador é totalmente protegido de ataques à longa distância de projéteis mundanos pequenos. Logo, flechas mágicas, rochas arremessadas, ou outros não são bloqueados, mas qualquer número de flechas, balas de fundas, setas, adagas jogadas, etc. serão paradas. Note que projéteis atirados de arcos mágicos contam como mágicos para esta magia.

Purificar Comida E Água

Clérigo 1

Alcance: 3 m

Duração: instantâneo

Com esta magia o conjurador purifica comida ou água contaminada, segura para ingestão. Veneno é neutralizado e deteriorização é revertida. A magia não protege contra apodrecimento futuro, nem afeta poções mágicas (infelizmente incluindo Poções de Veneno). Água amaldiçoada, se existir em sua campanha, é destruída por esta magia. A magia afeta cerca de 1 kg de comida e/ou água por nível de conjurador;

Missão*

Clérigo 5

Alcance: 1,5m / nível

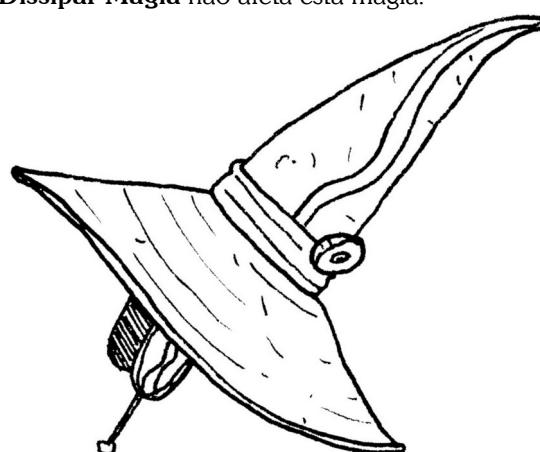
Duração: especial

Esta magia permite que o conjurador force uma criatura viva a realizar uma ação ou serviço específico, ou impedir que realize algo. O alvo deve ser capaz de ouvir e entender o conjurador, e a magia falha automaticamente se tentar forçar uma ação claramente autodestrutiva.

Um teste de resistência vs. Magias permite que um alvo não disposto resista à missão quando a magia é lançada. Entretanto, o alvo pode optar por aceitar a missão como parte de um acordo. Uma vez sob efeito desta magia, o alvo deve seguir as instruções indefinidamente, a menos que a missão seja completar uma tarefa específica, momento em que a magia termina ao concluir a ação.

Se o alvo não seguir a missão por 24 horas (ou for impedido de seguir), sofre 3d6 pontos de dano, mas o dano não é fatal. Se o dano seria suficiente para matar, o alvo fica com 1d4 pontos de vida restantes. Se a tarefa atribuída for impossível de ser concluída, o alvo é compelido a tentar realizá-la até o final, mas a magia termina em até um dia por nível do conjurador.

A missão pode ser anulada por **remover maldição** de um conjurador dois ou mais níveis acima do conjurador original, por desejo ou pela versão reversa desta magia. **Dissipar Magia** não afeta esta magia.



Erguer Mortos*

Clérigo 5

Alcance: touch

Duração: instantâneo

Esta magia traz de volta à vida um humanoide morto (como definido em **encantar pessoa**) que não esteja morto há mais dias do que o nível do conjurador. O espírito da criatura deve estar disposto a retornar, e a magia falha se o espírito estiver aprisionado ou se o alvo morreu de velhice. Criaturas mortas-vivas não são afetadas.

O corpo deve estar intacto o suficiente para sustentar a vida, mas ferimentos graves são curados. Partes do corpo faltando permanecem ausentes após o renascimento. Venenos normais e doenças comuns são curados, mas doenças mágicas e maldições não são removidas.

A criatura ressuscitada perde permanentemente um nível de habilidade. Personagens de 1º nível se tornam **Homem Comum**; se já eram **Homem Comum**,

perdem um ponto de Constituição. Criaturas monstruosas perdem 1 dado de vida, ou são reduzidas a $\frac{1}{2}$ dado de vida. Criaturas que já têm $\frac{1}{2}$ dado de vida ficam com 1 ponto de vida. Estes efeitos são permanentes, embora possam recuperar níveis ou dados de vida ganhando experiência normalmente.

Após ser ressuscitada, a criatura terá 1 ponto de vida por nível ou dado de vida. Magias preparadas no momento da morte são perdidas. A versão reversa desta magia, **matar**, mata instantaneamente a criatura tocada, a menos que ela passe em um teste de resistência vs. Magias, sofrendo 2d6 de dano se for bem-sucedida. Um ataque bem-sucedido é necessário em combate.

Ler Línguas Alcance: 0
Mago 1 Duração: special

Esta magia concede ao conjurador a habilidade de ler praticamente qualquer idioma escrito, funcionando em três modos:

No primeiro modo, a magia permite o conjurador ler várias obras escritas em diferentes idiomas. Dura 1 turno por nível do conjurador.

No segundo modo, permite o conjurador ler um único livro ou tomo. Dura 3 horas por nível de conjurador.

No terceiro modo, a magia permite o conjurador ler um único pergaminho não-mágico ou documento em folha única. Este efeito é permanente

Esta magia não funciona em textos mágicos, como pergaminhos de magia ou grimórios; nesses casos, é necessário usar a magia **ler magia**. A magia permite a leitura, mas não acelera o processo nem garante a compreensão de conceitos desconhecidos. Além disso, a magia só funciona se houver ao menos uma criatura viva que conheça o idioma no mesmo plano. A magia não copia o conhecimento, mas depende da existência dele para funcionar.

Ler Magia Alcance: 0
Mago 1 Duração: permanente

Quando lançada sobre qualquer texto mágico, como um livro de magias ou pergaminho de mago, esta magia permite que o conjurador leia o texto. Lançar esta magia em um texto amaldiçoado geralmente desencadeará a maldição. Todos os Magos começam o jogo conhecendo esta magia, e ela pode ser preparada mesmo que o Mago perca o acesso ao seu livro de magias.

Regenerar Alcance: toque
Clérigo 6 Duração: permanente

Esta é a mais poderosa magia de cura, podendo curar e crescer de volta partes do corpo perdidas ou destruídas de uma criatura viva, até órgãos internos. Partes do corpo cortadas podem ser colocadas de volta no lugar e se reconectam completamente após uma rodada (ou uma rodada por parte do corpo se várias partes precisam ser recolocadas), mas crescer de volta qualquer parte do corpo demora um turno completo, a magia cura 3d8 pontos de dano como se fosse uma magia comum de **curar ferimentos**.

Reincarnar Alcance: toque
Mago 6 Duração: instantâneo

Tocando o corpo de um humanoide falecido (como definido em **encantar pessoa**), o conjurador o trás de volta em um corpo completamente novo. Apenas um fragmento do corpo é necessário, desde que tenha feito parte do corpo na hora da morte. O alvo não pode estar morto há mais de uma semana, e o espírito deve estar disposto a retornar. Se o espírito estiver aprisionado, a magia falha.

Role na seguinte tabela para determinar a nova forma da criatura alvo:

d%	Nova Forma
01	Bugbear
02-15	Anão
16-29	Elfo
30	Gnoll
31-39	Gnomo
40-46	Goblin
47-60	Halfling
61-88	Humano
89-91	Kobold
92-93	Homem Lagarto
94-98	Orc
99-00	Escolha*

Se “escolha” for rolado, o jogador pode escolher a nova forma da tabela. NPCs seguem a escolha do MJ. O novo corpo começa a se formar em um local próximo escolhido pelo conjurador, levando 6 turnos (1 hora) para se completar. O corpo será de um jovem adulto, a menos que o alvo tenha sido mais jovem quando morreu.

O alvo mantém suas memórias e classe, se possível para a nova forma, além de seus valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma. Força, Destreza e Constituição devem ser rerolados e ajustados se necessário. O alvo perde permanentemente um nível ou dado de vida. Pontos de vida são rerolados

completamente, e alvos de nível 1 perdem 2 pontos de Constituição, em vez de um nível.

Se o novo corpo for uma forma não jogável (por exemplo, um elfo reencarnado como kobold), o MJ deve adjudicar como proceder. Se uma criatura não jogável for reencarnada em um corpo jogável, suas habilidades serão rerroladas, e ela provavelmente será um guerreiro com nível igual aos dados de vida anteriores menos um, ou será tratada como **Homem Comum** se tinha 1 dado de vida ou menos.

Criaturas mortas-vivas não são afetadas por esta magia, pois não podem ser trazidas de volta à vida de forma normal.

Remover Maldição* Alcance: 9 m
Clérigo 3, Mago 4 Duração: instantâneo

Esta magia remove qualquer maldição comum que afete uma criatura. Ela geralmente não remove a maldição de um item mágico, como uma espada ou armadura, mas permite que a criatura afetada descarte o item por pelo menos um turno. Algumas maldições mais poderosas podem exigir um conjurador de nível mínimo, e maldições criadas por seres divinos podem ser irremovíveis.

A versão reversa, **impôr maldição**, permite ao conjurador lançar uma maldição sobre o alvo. O alvo pode resistir com um teste de resistência vs. Magias. O conjurador pode escolher entre os seguintes efeitos:

- Redução de -4 em uma pontuação de habilidade (mínimo 1).
- Penalidade de -4 nas jogadas de ataque e testes de resistência.
- Cada rodada de combate, o alvo tem 50% de chance de agir normalmente; caso contrário, não faz nada.

O conjurador pode criar uma maldição personalizada, desde que não seja mais poderosa que as opções acima. A maldição imposta não pode ser dissipada, mas pode ser removida com **remover maldição**.

Remover Medo* Alcance: toque (36 m)
Clérigo 1 Duração: instantâneo
(2 turnos)

Esta magia acalma a criatura tocada. Se o a criatura é atualmente alvo de qualquer medo mágico, é permitido um novo teste de resistência vs. Magias para resistir este medo, com +1 por nível de conjurador.

O reverso, **causar medo**, assusta uma criatura alvo dentro de 36 m; se o alvo falhar um teste de resistência

vs. Magias, irá fugir por 2 turnos. Criaturas com 6 ou mais dados de vida são imunes à este efeito.

Resistir Frio Alcance: toque
Clérigo 1 Duração: 1 rodada/nível

Esta magia torna o conjurador, ou qualquer criatura viva tocada, completamente imune ao frio normal. Além disso, oferece proteção contra frio mágico ou superior, como o sopro de um Dragão de Gelo ou a magia **tempestade de gelo**. Especificamente, concede um bônus de +3 nos testes de resistência contra tais efeitos e reduz qualquer dano sofrido pela metade (um sucesso no teste de resistência reduz o dano a um quarto do normal, e mesmo se falhar, o alvo protegido sofrerá apenas metade do dano).

Resistir Fogo Alcance: toque
Clérigo 2 Duração: 1 rodada/nível

Esta magia torna o conjurador, ou qualquer criatura viva tocada, completamente imune ao calor ou fogo normais. Também oferece proteção contra calor ou fogo mágicos ou superiores, como o sopro de um Dragão das Montanhas ou a magia **bola de fogo**. Concede um bônus de +3 nos testes de resistência contra esses efeitos e reduz qualquer dano sofrido pela metade (um sucesso no teste reduz o dano a um quarto, e mesmo se falhar, o alvo sofre apenas metade do dano).

Restauração Alcance: toque
Clérigo 6 Duração: permanente

Esta magia remove um nível negativo de uma criatura que tenha sofrido drenagem de energia. No 16º nível, dois níveis negativos podem ser removidos. Veja as regras de Dreno de Energia (na seção de **Encontros** na página 56) para mais detalhes

Alternativamente, pode restaurar pontos de habilidade drenados. Se aplicada a uma perda temporária, restaura 2d4 pontos em uma habilidade drenada. Se a perda for permanente, restaura 1 ponto.

Esta magia não restaura níveis perdidos permanentemente, como aqueles causados pela morte em magias como **erguer mortos** ou **reencarnação**

Escudo Alcance: você
Mago 1 Duração: 5 rodadas+1/nível

Esta magia cria um escudo invisível feito de magia que flutua na frente do conjurador, protegendo-o de ataques. A magia completamente bloqueia **mísseis**

mágicos direcionados ao conjurador, e aumenta a CA do conjurador por +3 vs. ataques corporais e +6 vs. armas de projéteis. Os benefícios à CA não se aplicam para ataques vindos de trás do conjurador, mas **mísseis mágicos** são afetados de todas as direções.

Silêncio Raio de 3m Alcance: 108 m
Clérigo 2 Duração: 2 rodadas/nível

Esta magia cria uma área esférica com raio de 4,5 m, onde nenhum som pode entrar ou sair. Isso bloqueia comunicação verbal e impede o lançamento de magias que exijam palavras. O efeito pode ser fixo em uma área, em um item (tornando-o portátil), ou em uma criatura. Alvos involuntários têm direito a um teste de resistência vs. Magias para evitar o efeito. Se o item estiver em posse de outra criatura, essa criatura também pode resistir.

A magia pode proteger contra ataques ou magias que exigem que as vítimas ouçam o atacante, já que tais efeitos não podem atravessar a área de silêncio.

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

Esta magia coloca várias criaturas com 3 ou menos dados de vida, ou uma criatura com 4 dados de vida, em um sono mágico. Criaturas com 5 ou mais dados de vida não são afetadas. O conjurador escolhe um ponto dentro do alcance, e as criaturas em um raio de 9 m desse ponto podem ser afetadas, resistindo com um teste de resistência vs. Magias.

As vítimas podem ser atacadas automaticamente enquanto dormem. Se feridas, despertam no próximo turno. Agitar ou sacudir uma vítima a desperta em 1d4 rodadas, mas barulhos normais não as acordam. Criaturas inconscientes, construtos e mortos-vivos não são afetados. Ao final da duração, as criaturas despertam, mas podem continuar dormindo em condições confortáveis, a critério do MJ.

Falar com Animais Alcance: especial
Clérigo 2 Duração: 1 turno/4 níveis

Esta magia permite o conjurador falar e entender qualquer animal (tamanho normal ou gigante mas não monstruosos) que esteja à vista do conjurador e pode ouvir. O conjurador pode mudar com qual animal fala uma vez por rodada. Esta magia não altera a reação ou atitude do animal para o conjurador, uma rolagem padrão de reação deve ser feita para determinar isto. O MJ deve fazer co que a maneira com que o animal fala reflete sua inteligência e natureza.

Falar com Mortos Alcance: 3m
Clérigo 3 Duração: 3 rodadas/nível

Esta magia permite que o conjurador anime o cadáver de uma criatura inteligente para responder a perguntas. O tempo de morte não importa, mas o corpo deve estar intacto, com pelo menos uma boca completa. A criatura pode responder a uma pergunta para cada dois níveis do conjurador. Quando a duração termina, perguntas não feitas são perdidas.

O cadáver só pode responder com o conhecimento que tinha em vida e nas línguas que sabia. O conjurador precisa compartilhar uma língua com o cadáver. A magia não permite que o conjurador comunique-se com o espírito da criatura; as respostas vêm do conhecimento residual no corpo.

O cadáver pode mentir ou enganar o conjurador, especialmente se o conhecia ou se o conjurador representa interesses contrários aos que o cadáver tinha em vida. Se o cadáver foi animado por essa magia nos últimos sete dias, a magia falha. Criaturas mortas-vivas, incluindo restos de mortos-vivos destruídos, não podem ser afetadas.

Falar com Monstros Alcance: especial
Clérigo 6 Duração: 1 turno/5 níveis

Esta magia permite que o conjurador fale e compreenda qualquer monstro vivo visível e capaz de ouvi-lo. O conjurador pode trocar o monstro com o qual está conversando uma vez por rodada. Outros que compreendam o idioma do monstro também entenderão o conjurador. A magia não altera a reação ou atitude do monstro em relação ao conjurador. Monstros sem mente, criaturas planta e mortos-vivos não são afetados.

Falar com Plantas Alcance: 6 m
Clérigo 4 Duração: 1 turno

Esta magia permite que o conjurador fale e compreenda qualquer planta, seja uma planta comum ou uma criatura vegetal animada. Plantas normais têm uma percepção limitada do ambiente e geralmente nunca se movem, enquanto criaturas vegetais tendem a ser um pouco mais inteligentes. A magia não altera a reação das plantas em relação ao conjurador, mas plantas normais geralmente se comunicarão livremente, já que não têm nada mais a fazer. Criaturas vegetais podem reagir de maneira diferente, e o MJ pode usar uma rolagem de reação para determinar a resposta.

Martelo Espiritual

Clérigo 2

Alcance: 9 m

Duração: 1 rodada/nível

Esta magia faz surgir um martelo de guerra feito de força mágica, que ataca qualquer inimigo escolhido dentro do alcance, uma vez por rodada. O martelo se move como se fosse empunhado por uma pessoa do tamanho do conjurador, mas sem uma pessoa presente. Ele causa 1d6 pontos de dano por ataque, +1 ponto a cada três níveis do conjurador (máximo de +5). O martelo usa o bônus de ataque normal do conjurador e ataca como uma arma mágica, podendo atingir criaturas que só podem ser feridas por armas mágicas. Se o Clérigo perder de vista o martelo, movê-lo para fora do alcance da magia ou parar de direcioná-lo, o martelo desaparece. Ele é imune a ataques normais, mas pode ser destruído por **desintegrar**, **dissipar magia** ou uma **vara de cancelamento**.

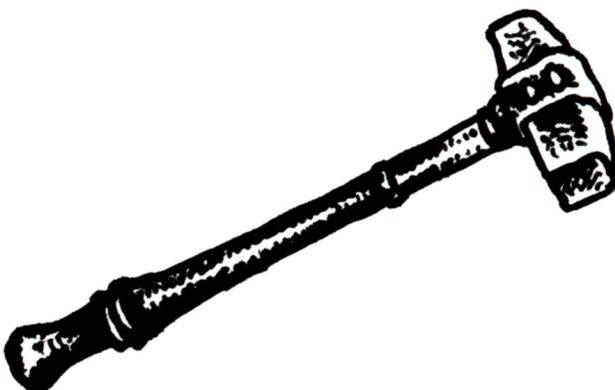
Gravetos Serpentes

Clérigo 4

Alcance: 36 m

Duração: 6 turnos

Esta magia transforma gravetos normais em 1d4 dados de vida de serpentes (normais) para cada 4 níveis de conjurador (tipos de cobras estão na seção de **Monstros** começando na página 144.) As serpentes seguem os comandos do conjurador. Quando mortas, dissipadas ou a magia acaba retornam a sua forma original. "Gravetos" mágicos como cajados encantados não podem ser afetados.

**Golpeamento**

Clérigo 3

Alcance: toque

Duração: 1 rodada/nível

Esta magia acrescenta 1d6 pontos de dano adicionais a alguma arma tocada. Este dano é aplicado em cada ataque durante a magia. Não provê um bônus de ataque, mas se lançado em uma arma normal, a magia permite atingir monstros que normalmente só podem ser feridos por armas mágicas; apenas os 1d6 pontos de dano mágico são aplicados.

Telecinesia

Mago 5

Alcance: você

Duração: 3 turnos

Esta magia permite que o conjurador move objetos ou criaturas apenas com concentração. O peso máximo que pode ser movido é de 22,7 kg por nível do conjurador, à velocidade de 6 metros por rodada. Criaturas afetadas ou que carreguem objetos visados têm direito a um teste de resistência vs. Raio da Morte para evitar o efeito.

O conjurador deve manter concentração para usar essa magia, sem correr, atacar ou lançar outras magias. Se a concentração for interrompida, pode tentar novamente na próxima rodada, mas o alvo terá direito a um novo teste de resistência.

Teleporte

Mago 5

Alcance: você

Duração: instantâneo

O conjurador dessa magia é transportado instantaneamente para outro local, com alcance de até 160 km por nível. A magia funciona apenas dentro do mesmo plano de existência. O conjurador pode transportar criaturas e objetos junto, com um limite de 136 kg mais 45 kg por nível acima do 10°, desde que estejam em contato direto entre si e com o conjurador. Criaturas que não desejem ser transportadas têm direito a um teste de resistência vs. Magias, e objetos em posse dessas criaturas também são protegidos se o teste for bem-sucedido. O conjurador pode precisar realizar um ataque para tocar criaturas que resistem.

A magia é guiada pela mente do conjurador, que deve visualizar claramente a área de destino. Falhar na visualização pode causar resultados imprevisíveis, e destinos saturados de energia mágica, conforme definido pelo Mestre, farão a magia falhar automaticamente.

Para determinar os resultados, escolha a coluna apropriada da tabela abaixo, então role d%.

Conhece Bem	Conhece Um Pouco	Viu Uma Vez	Resultado da magia
01	01-02	01-03	Desastre
02	03-07	04-13	Lugar Errado
03	08-13	14-25	Chegada Incompleta
04-00	14-00	26-00	Sucesso!

Conhece Bem se aplica quando o conjurador visitou o local frequentemente ou passou um tempo significativo lá, geralmente ao menos 7 dias no último ano. Qualquer lugar onde o conjurador viveu por mais de um mês nos últimos dez anos, ou por mais de um ano ao longo da vida, também se encaixa nessa categoria.

Conhece Um Pouco se aplica quando o conjurador passou um tempo considerável no local, mas não o suficiente para conhecê-lo bem. Alternativamente, ele pode ter estudado detalhadamente mapas e descrições fornecidas por pessoas que conhecem bem o lugar.

Viu Uma Vez se aplica se o conjurador visitou o local por no máximo um dia ou tentou estudá-lo, mas não obteve informação suficiente (a critério do MJ).

Se o conjurador tentar viajar para um lugar que não existe, ou foi destruído a ponto de não ser reconhecível, role 2d20 em vez de d% para determinar o resultado. Nesse caso, se “Sucesso!” for rolado, a magia falha e ninguém é transportado.

Sucesso! significa que o conjurador, passageiros e carga chegam exatamente onde ele pretendia.

Chegada Incompleta indica que o grupo chega a 1d8x10% do caminho até o destino pretendido. Note que “chegar com segurança” não significa que o local em si seja seguro.

Lugar Errado significa que o grupo aparece em um lugar semelhante ao destino pretendido, a critério do Mestre. Se nenhum lugar semelhante estiver dentro do alcance, a magia simplesmente falha.

Desastre indica que o grupo encontrou turbulência dimensional e foi separado, sofrendo 1d12 pontos de dano cada um. Cada membro deve rolar novamente na mesma coluna usando 2d20; se outro desastre for rolado, aplica-se mais 1d12 de dano e o teste é repetido. Objetos transportados não sofrem dano normalmente, mas se o resultado for desastre, eles desaparecem para sempre.

Visão Verdadeira Alcance: toque
Clérigo 5 Duração: 1 rodada/nível

Esta magia concede ao alvo a habilidade de ver todas as coisas como realmente são. O alvo pode enxergar através da escuridão normal e mágica, notar portas secretas, ver a localização exata de criaturas ou objetos deslocados, ver através de disfarces, enxergar criaturas e objetos invisíveis, perceber ilusões e ver a verdadeira forma de coisas transformadas ou transmutadas. O alcance dessa visão é de 36 m.

Visão verdadeira não atravessa objetos sólidos, não concede visão de raio-X ou equivalente, e não remove ocultamento causado por névoa ou similares. A magia não pode ser melhorada por outras magias, como **clarividência** ou **bola de cristal**.

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 à cada rodada, e pode pausar a magia sem finalizá-la, e então continuar novamente à qualquer momento na duração.

Muro de Fogo Alcance: 54 m
Clérigo 5, Mago 4 Duração: 1 rodada/nível
(ou especial)

Esta magia cria uma parede vertical de chamas em uma área determinada pelo conjurador. A parede pode ter até 6 metros de comprimento por nível do conjurador ou formar um anel com um raio de 1,5 m por nível do conjurador. A altura pode ser de até 6 m, e o conjurador pode decidir se uma ou ambas as faces da parede serão quentes. A parede não pode ser movida depois de criada.

Criaturas a até 6 m de uma face quente sofrem 1d4 pontos de dano por rodada, ou 2d4 pontos se estiverem a menos de 3 m. Atravessar a parede causa 2d6 pontos de dano, mais 1 ponto por nível do conjurador, independentemente do lado de entrada. Criaturas mortas-vivas sofrem o dobro do dano.

Se a parede for criada onde há criaturas, elas sofrem dano como se tivessem atravessado a parede, mas podem fazer um teste de resistência vs. Magias para reduzir o dano. O conjurador pode manter a magia indefinidamente enquanto se concentrar, ou deixá-la durar 1 rodada por nível.

Muro de Ferro Alcance: 27 m
Mago 6 Duração: permanente

Esta magia cria uma parede de ferro vertical, com uma área de até 3x3 m e 2,5 cm de espessura por nível do conjurador. A espessura pode ser aumentada à custa da área. A parede deve estar em contato com o solo, e pode se moldar ao redor de objetos. No entanto, ela não pode ocupar o espaço de uma criatura ou objeto.

A parede pode ser feita para se unir a materiais inanimados, como pedra ou madeira, tornando-se fixa. Se não for apoiada, a parede pode cair em 1d6 rodadas. Se cair, criaturas sob ela podem tentar um teste de resistência vs. Raio da Morte para escapar. Se falharem, sofrem 10d6 pontos de dano. Criaturas maiores que ogros são imunes a ser esmagadas. A parede é permanente, mas suscetível à ferrugem e corrosão.

Muro de Pedra

Mago 5

Alcance: 4,5 m por nível

Duração: permanente

Com esta magia, o conjurador cria uma parede de pedra. A parede é composta por seções de até 3x3 m e 30 cm de espessura por nível do conjurador. O conjurador pode moldar a parede em quase qualquer forma, desde que respeite certas limitações. A espessura pode ser aumentada com a redução proporcional da área da parede (dobrar a espessura reduz a área pela metade). A parede não pode ser criada de modo a ocupar o espaço de objetos ou criaturas e precisa ser sustentada por pedra existente, com a qual se ligará automaticamente. No entanto, não precisa ser suportada por toda a área; por exemplo, a parede pode ser usada para formar uma ponte sobre um rio ou desfiladeiro, desde que as extremidades estejam apoiadas e ligadas a uma base sólida de pedra.

Pontes com mais de 6 m de comprimento precisam ser arqueadas ou reforçadas com contrafortes para se manterem de pé. Essa construção adicional reduz o volume de pedra disponível pela metade, assim como a criação de ameias ou outros elementos estruturais básicos. Elementos estruturais complexos não podem ser criados com esta magia.

Embora seja mágica, é feita de pedra comum e pode ser danificada como qualquer outra pedra. A parede pode ser moldada em um contêiner para aprisionar criaturas. Criaturas têm direito a um teste de resistência vs. Raio da Morte para evitar serem aprisionadas, e, se passarem, podem se mover para fora do contêiner.

Respirar na Água

Mago 3

Alcance: toque

Duração: 2 horas/nível

Esta magia concede às criaturas tocadas pelo conjurador (incluindo ele próprio, se desejar) a habilidade de respirar debaixo d'água, como se fossem peixes. O tempo de duração pode ser dividido igualmente entre várias criaturas, desde que o conjurador as toque uma após a outra. As criaturas afetadas ainda mantêm a capacidade de respirar ar.

**Teia**

Mago 2

Alcance: 3 m por nível

Duração: 2 turnos/nível

Esta magia cria um volume de fios pegajosos, semelhantes a uma teia de aranha, mas muito maiores e mais grossos. O volume total preenchido pode chegar a 226 m cúbicos (equivalente a oito cubos de 3x3x3 m). As teias devem ser fixadas a objetos sólidos, como paredes ou pilares; qualquer seção de teia não apoiada cai no chão e desaparece. O conjurador pode escolher qualquer disposição das teias dentro dessas limitações e reduzir o volume se desejar.

Criaturas dentro da área da teia quando a magia for lançada, ou que entrarem depois, ficarão presas. Cada criatura deve fazer um teste de resistência vs. Raio da Morte. Se passar, a criatura pode se mover pela teia, mas com metade da velocidade. Essas criaturas não podem lançar magias ou realizar ataques normais, e o Mestre decide se outras ações são possíveis. Uma vez que a criatura saia da teia, ela volta ao normal.

As criaturas que falharem no teste ficam totalmente presas, incapazes de se mover, lançar magias ou realizar ataques. No entanto, ainda podem falar. Criaturas com Força 13 ou maior (ou 4 ou mais dados de vida) podem tentar se libertar, com um novo teste de resistência por rodada. Criaturas com Força 12 ou menos (ou menos de 4 dados de vida) ficam presas até que a teia desapareça ou seja removida.

Ataques contra criaturas presas não prendem o atacante, desde que não entre. A teia pode ser incendiada, queimando 3 m cúbicos por rodada. Quando uma seção queima, as áreas adjacentes começam a queimar na rodada seguinte. Criaturas presas em chamas sofrem 2d4 pontos de dano quando a teia queima, mas são libertadas após isso.

Olho Arcano

Mago 4

Alcance: 75 m

Duração: 6 turnos

Com essa magia o conjurador cria um “olho” mágico do qual é possível ver. O olho tem Visão no Escuro em 9 m, além disso vê exatamente como o conjurador. Pode ser criado em qualquer lugar que o conjurador pode ver em 75 m, e então pode se mover a 12 m por rodada direcionado pelo conjurador. O olho não se afasta mais do que 75 m do conjurador e não pode passar por objetos sólidos, mas pode passar por aberturas de até 5 cm. O conjurador deve se concentrar para usar o olho.

Trava de Feiticeiro

Mago 2

Alcance: 6 m

Duração: permanente

Esta magia tranca magicamente uma porta, portão, janela ou veneziana de madeira, metal ou pedra. O efeito atua como se estivesse trancado e normalmente bloqueado. A magia dura indefinidamente. **Bater** pode ser usado para abrir o portal sem encerrar a magia, e **dissipar magia** pode ser usado para encerrá-la permanentemente. O conjurador desta magia pode abrir facilmente o portal sem encerrar a magia, assim como um Mago três ou mais níveis acima do conjurador.

Palavra de Recordação

Clérigo 6

Alcance: você (especial)

Duração: instantâneo

Com o uso de uma única palavra, esta magia transporta o conjurador para um local de refúgio designado no momento de preparar a magia. O lugar deve ser bem conhecido pelo conjurador, conforme as regras da magia **teleportar**, e o efeito não pode levar o conjurador para fora do plano de existência em que ele se encontra.

O conjurador pode transportar consigo objetos ou criaturas, até 136 kg, mais 45 kg adicionais para cada nível acima do 10º. O conjurador precisa estar em contato com todos os objetos ou criaturas a serem transportados, mas os alvos transportados podem estar em contato uns com os outros, contanto que pelo menos um esteja tocando o conjurador.

Criaturas involuntárias não podem ser transportadas, nem objetos que estejam em sua posse. Se o conjurador ou um de seus passageiros estiver segurando um objeto que também está sendo segurado por uma criatura involuntária, essa criatura pode manter o objeto se passar em um teste de resistência vs. Magias.



PARTE 4: A AVENTURA

Tempo e Escala

Tempo na masmorra é medido em **turnos de jogo** (ou só turnos), que são cerca de 10 minutes. Quando combate inicia, a escala de tempo muda para **rodadas de combate**, que são cerca de 10 segundos. Então, tem 60 rodadas de combate por turno de jogo. *Aproximadamente*, porque tempo não deveria ser medido exatamente já que é subjetivo aos personagens.

Distâncias em masmorras são medidas em metros. Em ambientes externos, para refletir a escala maior, todas as medições de distância (como movimento e alcance) são multiplicadas por 3 (por exemplo, 30 metros se tornam 90 metros). No entanto, as medidas de área de efeito (como as de magias) permanecem as mesmas em metros, independentemente do ambiente. Observe que o uso de um 'm' em alguns lugares é uma abreviação para metros.

Aventuras em Masmorras

Capacidade de Carga

Personagens Humanos, Elfos e Anões são capazes de carregar até 30 kg e ainda são considerados com carga leve, ou até 75 kg e então estão com carga pesada. Halflings podem carregar até 25 kg e estão com carga leve, ou até 50 kg e estão pesadamente carregados. Note que armaduras para Halflings pesam cerca de um quarto das armaduras para outras raças.

Esses parâmetros são afetados pela Força; cada +1 de bônus de Força adiciona 10% à capacidade de carga do personagem, enquanto cada -1 diminui 20%. Abaixo são mostradas as capacidades de carga, arredondado em 2,5 kg para facilitar:

FOR	Anão, Elfo, Humano		Halfling	
	CargaLeve	CargaPesad	CargaLeve	CargaPesad
3	25	60	20	40
4-5	35	90	30	60
6-8	50	120	40	80
9-12	60	150	50	100
13-15	65	165	55	110
16-17	70	180	60	120
18	80	195	65	130

A capacidade de carga de vários animais domésticos é dada na seção de **Monstros** em cada tipo de animal.

Movimento e Carga

A taxa de movimento de um personagem ou criatura é expressa em quantos metros que pode mover-se por rodada de combate. As raças normais do jogo se movem em 12 m por rodada. Quando explorando masmorras, o tempo é expresso em turnos, como explicado; o movimento normal por turno é 3 vezes a taxa de movimento por rodada.

Isso pode parecer lento, mas esse movimento inclui coisas como desenhar mapas, procurando armadilhas e

monstros (mesmo que ainda possam surpreender o grupo), etc. Em uma situação de combate, todos estão se movendo rapidamente, e coisas como desenhar mapas não são importantes.

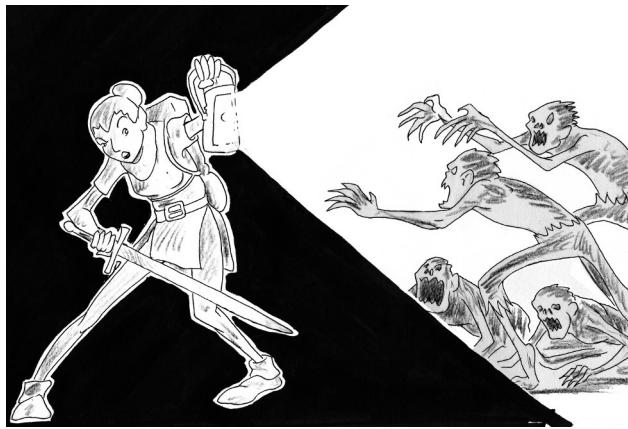
A taxa de movimento é ajustada pela sua **Carga** (o que o personagem carrega) a seguir:

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

Conte o peso da armadura usada ao calcular a carga, pois ela conta para a carga e para a restrição ao peso. Armaduras mágicas contam seu peso mas restringem menos os movimentos, garantindo uma taxa de movimento maior.

Para animais como cavalos, estar com carga pesada reduz a taxa de movimento como mostrado abaixo:

Mv Normal	CargaPesad	Mv Normal	CargaPesad
3 m	1,5 m	39 m	30 m
6 m	3 m	42 m	33 m
9 m	6 m	45 m	36 m
12 m	9 m	48 m	39 m
15-18 m	12 m	51 m-54 m	42 m
21 m	15 m	57 m	45 m
24 m	18 m	60 m	48 m
27 m	21 m	63 m	51 m
30 m	24 m	66 m	54 m
33 m-36 m	27 m	69 m-72 m	57 m



Mapeando

Em qualquer expedição para masmorras mapear é algo importante. Geralmente um jogador fará isso, desenhando o mapa enquanto o MJ descreve cada sala ou corredor. Precisão absoluta normalmente não é possível; o objetivo principal é assegurar que o grupo encontre a saída da masmorra.

Luz

Uma tocha ou lanterna iluminará um raio de 9 m; uma luz menor se estende por 6 m. Tochas comuns queimam por $1d4+4$ turnos, enquanto um frasco de óleo numa lanterna queimarão por $18+1d6$ turnos. Uma vela iluminará por 1,5 m, com uma luz mais fraca por mais 1,5 m; normalmente velas queimarão por 3 turnos por polegada.

Visão no Escuro

Algumas raças assim como quase todos os monstros têm Visão no Escuro, uma habilidade que os permite ver até sob escuridão total. Tal visão é em preto e branco, mas além disso é normal. Escuridão mágica obstrui Visão no Escuro assim como visão normal. O alcance de Visão no Escuro normalmente está entre 9m e 18m; se não dado para uma criatura específica, assuma o alcance de 18 m.

Visão no Escuro é totalmente ineficaz em qualquer luz mais forte que a luz do luar.



Portas

Para abrir uma porta emperrada, deve-se rolar 1 em 1d6; personagens com bônus de Força somam esse valor ao intervalo (por exemplo, um bônus de +2 permite abrir com 1-3 em 1d6). Portas trancadas podem ser forçadas com a mesma chance, mas em um d10. Barras de metal podem ser dobradas com esse intervalo em 1d20.

Personagens cautelosos podem escutar através de portas antes de abri-las. Ladrões têm uma habilidade especial para escutar; outros personagens rolam 1d6, com sucesso em 1. Sons ouvidos podem incluir vozes ou passos, mas o MJ deve rolar em segredo para evitar revelar informações.

Armadilhas

Masmorras e ruínas frequentemente contêm armadilhas, como lanças ou poços cobertos. O MJ decide como a armadilha é acionada e o que ocorre quando isso acontece (algumas diretrizes sobre isso estão na seção de MJ neste livro). Em geral, existe alguma forma de evitar ou reduzir o efeito da armadilha. Por exemplo, um teste de resistência vs. Raio da Morte é comum para evitar cair em um poço (com bônus de Destreza), enquanto lançadores de lanças ou bestas automáticas podem ser tratados como monstros, atacando contra a Classe de Armadura da vítima com um bônus de ataque específico.

Personagens normais têm uma chance de 1 em 1d6 para detectar uma armadilha ao fazer uma busca. Note que isso corresponde a uma chance de aproximadamente 16,7%; Ladrões possuem uma habilidade especial para encontrar e remover armadilhas, que substitui essa rolagem, assim como a habilidade de encontrar armadilhas em estruturas de pedra, própria dos Anões. Ladrões Anões são um caso especial: aplica-se a habilidade de detecção de armadilhas que tiver a maior chance. Em todos os casos, uma busca por armadilhas leva pelo menos um turno por área de 3 m quadrados, e cada personagem só pode buscar armadilhas em uma área uma única vez, mesmo que possua mais de um tipo de rolagem de detecção (como o caso do Ladrão Anão).

Detecção de armadilhas pode não ser permitida se a armadilha for puramente mágica. No entanto, nestes casos, Magos e/ou Clérigos podem ter uma chance de 1 em 1d6 de detectá-las, a critério do MJ. Vale lembrar que a magia de clérigo localizar armadilhas, disponível para Clérigos de 4º nível ou superior, também pode ser útil para isso.

Portas Secretas

Buscar por portas secretas leva um turno por personagem para cada 3 m de parede examinada. Uma porta secreta é encontrada com um resultado de 1 em 1d6, e personagens com Inteligência 15 ou mais encontram em 1-2. Elfos somam 1 ao intervalo de sucesso, então descobrem portas secretas com 1-2, ou 1-3 se tiverem Inteligência 15 ou superior. O MJ pode ajustar a dificuldade conforme desejado.

Vários personagens buscando garantem que a porta seja eventualmente encontrada; porém, se os dois primeiros falharem, o próximo deve gastar dois turnos na busca, e buscas subsequentes exigem uma hora. Encontrar a porta secreta não garante saber como abri-la; o MJ pode exigir rolagens adicionais ou ações específicas para que a porta possa ser aberta.

Sobrevivência em Masmorras

Como descrito anteriormente na seção de **equipamentos**, personagens devem consumir uma reação diária e ao menos um litro de água por dia.

Sem comida, o personagem não sofre efeitos significantes nos dois primeiros dias, mas a partir do terceiro perde 1 ponto de vida por dia e não consegue curar ferimentos naturalmente (curas mágicas ainda funcionam). Consumir comida suficiente em um dia restaura a capacidade de cura.

A falta de água adequada causa efeitos mais rápidos: após um dia sem água, o personagem perde 1d4 pontos de vida, e perde 1d4 adicionais por dia sem água. A capacidade de cura é perdida a partir da primeira rolagem de dano por falta de água.



Aventuras em Áreas Abertas

Taxa de Movimento em Áreas Abertas

A tabela mostra a taxa de movimento para personagens ou criaturas baseada no movimento de encontro. Naturalmente, um grupo viajando juntos se move na taxa de movimento do membro mais lento.

Mv Normal	Km/Dia	Mv Normal	Kms/Dia
3m	9	21m	63
6m	18	24m	72
9m	27	27m	81
12m	36	30m	90
15m	45	33m	99
18m	54	36m	108

Viagens por Terra

A taxa de movimento mostrada acima são baseadas em 8 horas de viagem por terra em terreno plano. O tipo de terreno afetará essa taxa, como mostrado abaixo:

Terreno	Ajuste
Selva, Montanhas, Pântanos	x1/3
Deserto, Florestas, Colinas	x2/3
Planície, Trilha	x1
Estrada Pavimentada	x1 1/3

Personagens podem escolher caminhar em marcha forçada, viajando 12 horas por dia. Isso aumenta a distância percorrida em 50%. Cada dia de marcha forçada após o primeiro causa 1d6 de dano nos personagens e nos animais. Uma jogada contra Raio da Morte com modificador de Constituição é permitida para evitar esse dano, mas depois de uma falha não é permitido testar novamente. Um dia descansando reinicia a progressão de dias em marcha forçada.

Se Perdendo

Aventureiros seguindo trilhas, estradas, rios e outros pontos de referência provavelmente não irão se perder; no entanto, quando o grupo se vê em uma floresta sem trilhas ou num deserto, etc., eles podem perder-se. Secretamente jogue contra Raio da Morte ajustado pela Sabedoria do líder do grupo (ou quem parece liderar). (Ou um teste de habilidade contra Sabedoria pode ser jogada, se a regra opcional estiver em uso). Consequências da falha cabem ao MJ decidir.

Viagens por Água

Viajar por água pode ser feito por barcos ou navios; veja **Veículos** na página 13 para detalhes. Distâncias são para um dia de 12 horas de viagem, em vez de 8

horas por dia. Navios com vela podem viajar 24 horas por dia se um navegador qualificado estiver presente, então poderá cobrir o dobro da distância normal. Isso é além do multiplicador dado abaixo. Se o navio parar a cada noite, como é feito por algumas embarcações viajando pela costa, assim como aquelas com uma tripulação menor do que o mínimo, o multiplicador de duas vezes não se aplica.

Movimento de navios é afetado pelo tempo, como abaixo. Modificadores de movimento de **Navegação** se aplicam quando navegando pelo vento; navegar contra o vento envolve **bordo** (chamado de "zigue-zague") que reduz taxas de movimento como indicado.

d12	Direção do vento		
1	Norte		
2	Noroeste		
3	Leste		
4	Sudoeste		
5	Sul		
6	Sudeste		
7	Oeste		
8	Nordeste		
9-12	Direção predominante para o local		

d%	Condições de Vento	Navegando	Bordo
01-05	Calmo	x0	x0
06-13	Brisa Muito Suave	x1/3	x0
14-25	Brisa Suave	x1/2	x1/3
26-40	Brisa Moderada	x2/3	x1/3
41-70	Ventos Médios	x1	x1/2
71-85	Ventos Fortes	x1 1/3	x2/3
86-96	Ventos Muito Fortes	x1 1/2	x0
97-00	Vendaval	x2	x0

Calmo: Barcos à vela não podem se mover. Barcos à remo podem se mover à taxa da movimento dada.

Ventos Muito Fortes: Navegar contra o vento (bordo) não é possível.

Vendaval: Navegar contra o vento não é possível, e barcos expostos ao vendaval podem ser danificados ou afundados; aplique 2d8 pontos de dano para qualquer barco, por hora navegada.

Viagens por Ar

Viajando pelo mar, taxas de movimento terrestre são dobradas, e todos os efeitos de terreno são ignorados. A maioria das criaturas aladas devem manter pelo menos um terço de movimento para frente para se manter voando; porém aparatos co **tapetes voadores** não têm essa limitação.

Empregados, Especialistas e Mercenários

Personagens jogadores às vezes vão precisar ou querer contratar NPCs (Personagens não jogadores). Existem várias categorias de NPCs disponíveis para contratar:

Empregados

Um empregado é próximo de seu chefe. Empregados são contratados por uma parte do tesouro (normalmente até 15%) mais custos de suporte (armas, armaduras, ração e equipamento básico). Normalmente são muito leais e dispostos a tomar riscos razoáveis; particularmente são o único tipo de mercenário que geralmente acompanha um personagem em uma masmorra, covil ou ruína.

Contratar um empregado é mais envolvente do que outros NPCs. Primeiro, o jogador deve anunciar, normalmente contratando um pregoeiro, postando avisos em lugares públicos, ou pedindo (ou pagando) NPCs como taverneiros para direcionar potenciais empregados. Cabe ao MJ decidir o que deve ser feito, e quanto bem sucedidas essas atividades são.

Se o jogador conseguir, um ou mais NPCs se apresentarão para serem entrevistados. O MJ deve encenar a entrevista, e depois de todas as ofertas e questões serem feitas, uma rolada de reação deve ser feita. Para checar a reação em potencial do empregado, o MJ roda 2d6 e adiciona o bônus de Carisma do personagem. Além disso, o MJ pode aplicar quaisquer ajustes apropriados (um bônus de +1 para um pagamento acima da média ou a oferta de um item mágico como uma **Espada +1**, ou uma penalidade se o jogador oferecer termos ruins. A rolada é feita:

Rolada de Dado Ajustada	Resultado
2 ou menos	Recusação, -1 para roladas
3-5	Recusação
6-8	Tente de novo
9-11	Aceitação
12 ou mais	Aceitação, +1 to Lealdade

Recusação, -1 para roladas quer dizer que as próximas roladas de reação feitas para aquele personagem na cidade ou região serão feitas com uma penalidade de -1 por causa das palavras grosseiras ditas pelo NPC. Se o jogador tentar novamente em outra cidade, a penalidade não se aplica.

Se um **Tente de novo** rolado, o possível empregado está relutante e precisa ser convencido; o trato deve ser “adocicar” para rolar novamente, como pagar mais, um item mágico, etc. Se o personagem não fizer uma oferta melhor, trate **Tente de novo** como **Recusação**.

Lealdade: Todos os empregados têm um valor de Lealdade, que é igual a 7 mais o bônus (ou penalidade) de Carisma do empregado. Esse valor é usado da mesma forma que a Moral de monstros ou mercenários. Se uma rolagem de teste de Lealdade em combate resultar em um **2 natural**, a Lealdade do empregado aumenta em +1 ponto. Um valor de Lealdade de 12 indica fanatismo; o empregado fará praticamente qualquer coisa que o personagem jogador pedir e nunca fugirá em combate. No entanto, o MJ pode aplicar penalidades caso o pedido pareça muito arriscado, tornando possível falhar no teste.

O MJ também deve fazer um teste de Lealdade para cada empregado ao final de uma aventura, depois de dividir os tesouros, para determinar se o empregado permanecerá com o personagem. Ajustes de até +2 ou -2 podem ser aplicados com base na qualidade do pagamento.

Número Máximo de Empregados: Um personagem jogador pode contratar, no máximo, 4 empregados, ajustado pelo bônus ou penalidade de Carisma. Tentativas de contratar mais do que esse limite serão automaticamente recusadas.

Nível dos Empregados: Normalmente, os empregados em potencial terão, no máximo, metade do nível do empregador. Assim, personagens de 1º nível não podem contratar empregados; personagens de 2º nível só podem contratar empregados de 1º nível, e assim por diante. Empregados não sabem diretamente o nível do empregador, e vice-versa, mas o MJ deve aplicar essa regra para manter o equilíbrio do jogo. É natural que personagens de 1º nível não possam contratar empregados, já que ainda não possuem reputação.

Experiência para Empregados: Diferente de outros NPCs contratados, empregados ganham experiência como outros aventureiros, mas recebem apenas metade de uma parte de XP. Consulte **Avanço de Personagem** abaixo para exemplos.

Especialistas

Especialistas são NPCs que podem ser contratados por personagens para tarefas variadas. Especialistas não vão para aventuras ou assumem outros riscos como lutar contra monstros ou desarmar armadilhas. Em vez disso, especialistas fazem serviços que os personagens dos jogadores geralmente não podem, como desenhar e construir um castelo, treinar animas ou operar navios.

Personagens jogadores podem contratar quantos especialistas puderem pagar; Carisma não afeta isso.

Alquimista: 1.000 po por mês. Alquimistas geralmente são contratados para fabricar poções ou ajudar um Mago em **Pesquisas Mágicas**. Um alquimista pode produzir uma poção se tiver os materiais necessários e um exemplo ou fórmula escrita, gastando o mesmo tempo e custo que um Mago. Também podem pesquisar novas poções, mas isso exige o dobro do custo em tempo e materiais de um Mago. Para mais detalhes, consulte **Pesquisa Mágica** na página 193.

Além disso, um Mago que deseja criar certos itens mágicos pode雇用 um alquimista como assistente, o que aumenta em 15% as chances de sucesso do Mago.

Treinador de Animais: 250 a 750 po por mês. Para treinar animais como hipogrifos ou empregar símios carnívoros como guardas, é preciso um treinador de animais. O custo mínimo é para treinadores comuns que trabalham com animais "normais", como símios carnívoros. Treinadores que lidam com vários tipos de animais ou criaturas monstruosas, como hipogrifos, são mais caros. O MJ decide o tempo necessário para o treinamento, que pode levar anos em alguns casos, o que pode ser inconveniente e caro para os jogadores. Um treinador pode gerenciar até 5 animais ao mesmo tempo. Após o treinamento, se o animal for colocado em serviço imediatamente, o treinador normalmente não é mais preciso.

Armeiro (ou Ferreiro): 100 a 500 po por mês. Personagens que contratam mercenários ou têm seguidores armados e equipados precisarão dos

serviços de um armeiro. Para cada 50 combatentes, é preciso um armeiro para cuidar do equipamento. Os custos não incluem ferramentas, mas já consideram os custos com aprendizes (geralmente 1d4).

Armeiros mais caros podem ser especialistas em fabricar armas ou armaduras mágicas, mas raramente aceitam tarefas mundanas, como a manutenção de equipamentos para um grupo militar.

Engenheiro: 750 po por mês. Personagens que desejam construir fortalezas, navios ou outras obras precisarão de engenheiros. Projetos grandes podem exigir vários engenheiros, conforme decisão do MJ.

Sábio: 1.500 po por mês. Sábios são especialistas em conhecimentos antigos e obscuros, frequentemente focados em áreas muito específicas (como "Migrações élficas da 2ª Era"). Mesmo assim, possuem ou têm acesso a um vasto conhecimento. O custo cobre a manutenção do sábio e de sua biblioteca e coleções. Consultas mais complexas podem gerar custos adicionais com materiais ou pesquisas.

Tripulação de Navio: Especial. Uma tripulação de uma embarcação aquática envolve vários tipos de personagem. No mínimo, um conjunto de marinheiros e um Capitão são necessários; será preciso remadores a bordo de galeras, e um navegador é preciso a bordo de navios que saem da vista da terra.

Custos mensais para cada personagem estão abaixo:

Tipo de Marujo	Custo
Capitão	300 po
Navegador	200 po
Marinheiro	10 po
Remador	3 po

Em geral, todos são homens normais e não usam armadura; geralmente estão armados com clavas, adagas ou espadas curtas. Jogadores com antecedentes apropriados podem atuar como Capitão, mas a menos que tenham experiência como Capitão de navio, terão dificuldade impondo respeito de marinheiros comuns (abaixe a Moral de tais marinheiros para -2 se comandados por um Capitão inexperiente).

Mercenários

Mercenários: guerreiros contratados, geralmente em unidades de pelo menos um pelotão (32 a 48 combatentes), divididos em 2 a 4 esquadrões, cada um liderado por um cabo, enquanto o pelotão é liderado por um tenente e um sargento. Pelotões formam companhias, compostas por 2 a 5 pelotões, lideradas por um capitão com um **sargento-chefe** como assistente.

Mercenários são normalmente veteranos, com a maioria sendo Guerreiros de 1º nível. Cerca de 10% dos cabos e 50% dos sargentos são de 2º nível. Tenentes são geralmente de 2º nível, capitães de 2º a 4º nível, e sargentos-chefes de 2º ou 3º nível. Unidades maiores geralmente ficam fora do alcance de jogadores até níveis altos e devem ser detalhadas pelo MJ.

Mercenários raramente entram em mazmorras, covis ou ruínas, exceto se já estiverem limpos. São usados principalmente em batalhas militares ao ar livre. Personagens de jogadores de nível alto podem contratá-los para defender castelos ou outros locais.

Mercenários alojados em uma fortaleza de um personagem de jogador exigem 18,6 m² cada, mas têm seu custo mensal reduzido em 25%, cobrindo hospedagem e alimentação. Mercenários élficos exigem 46,5 m² para obter o mesmo desconto, devido à demanda por melhores condições de vida. Consulte a seção de **Fortalezas** na página 205 para mais detalhes.



Estatísticas dos tipos mais comuns de mercenários estão disponíveis, baseadas em personagens de 1º nível, e devem ser ajustadas conforme o nível. O custo mensal listado deve ser multiplicado pelo nível do mercenário contratado.

Tipo de Mercenário	Custo	Equipamento	Moral
Infantaria Leve, Humano	2 po	Armadura de Couro, Escudo e Espada Longa	8
Infantaria Leve, Elfo	8 po	Armadura de Couro, Escudo e Espada Longa	8
Infantaria Leve, Orc	1 po	Armadura de Couro e Lança	7
Infantaria Pesada, Humano	3 po	Cota de Malha, Escudo e Espada Longa	8
Infantaria Pesada, Anão	6 po	Cota de Malha, Escudo e Espada Longa	9
Infantaria Pesada, Orc	2 po	Cota de Malha, Escudo e Espada Longa	8
Arqueiro, Humano	5 po	Armadura de Couro, Arco Curto e Espada Curta	8
Arqueiro, Elfo	15 po	Cota de Malhas, Arco Curto e Espada Curta	8
Arqueiro, Orc	3 po	Armadura de Couro, Arco Curto e Espada Curta	8
Besteiro, Humano	5 po	Cota de Malhas, Besta e Espada Curta	8
Besteiro, Anão	12 po	Armadura de Placas, Besta e Espada Curta	9
Arqueiro Longo, Humano	9 po	Cota de Malhas, Arco Longo e Espada Curta	8
Arqueiro Longo, Elfo	20 po	Cota de Malhas, Arco Longo e Espada Longa	8
Cavaleiro Leve, Humano	10 po	Armadura de Couro, Escudo, Lança e Espada Longa	8
Cavaleiro Leve, Elfo	22 po	Armadura de Couro, Lança, Arco Curto e Espada Longa	8
Cavaleiro Médio, Humano	15 po	Cota de Malhas, Escudo, Lança e Espada Longa	8
Cavaleiro Médio, Elfo	33 po	Cota de Malhas, Lança, Arco Curto e Espada Longa	9
Cavaleiro Pesado, Humano	20 po	Armadura de Placas, Lança e Espada Longa	8

Avanço de Personagem

Pontos de Experiência (XP)

Pontos de Experiência (XP): XP é concedido por monstros derrotados e outros desafios, conforme decidido pelo MJ. A tabela de XP para monstros fornece os valores correspondentes. Quando um monstro possui tanto um nível de personagem quanto um número de dados de vida, utiliza-se o maior valor como o nível do monstro. Para desafios não relacionados a combate, o MJ pode atribuir um nível ou um valor fixo de XP.

Se o número de dados de vida de um monstro incluir asteriscos, cada asterisco adiciona o bônus de habilidade especial uma vez. Por exemplo, uma criatura com 2** dados de vida vale 125 XP. Para monstros com mais de 25 dados de vida, adicione 750 XP ao valor base e 25 XP ao bônus de habilidade especial para cada dado de vida adicional.

NPCs devem ser tratados como monstros, com um número de dados de vida equivalente ao seu nível de personagem. Adicione o bônus de habilidade especial para Clérigos e Magos caso tenham utilizado magias úteis durante o encontro.



Após calcular o total de XP de uma aventura, o valor deve ser dividido pelo número de membros do grupo. Cada empregado (retentor) recebe metade de uma parte. Por exemplo, em um grupo com quatro personagens jogadores e um retentor, considera-se 4,5 membros. Se o grupo ganhar 2.000 XP, cada parte equivale a 444 XP, e o retentor recebe 222 XP.

Nenhum personagem pode avançar mais de um nível em uma única aventura. Por exemplo, se Barthal, o Ladrão, é de 1º nível com 1.000 XP e ganha 2.000 XP em uma aventura (totalizando 3.000 XP), ele não pode pular diretamente para o 3º nível. Em vez disso, ele avança para 2.499 XP, um ponto abaixo do necessário para o 3º nível, e começa a próxima aventura como um Ladrão de 2º nível.

Dado de Vida	Valor de XP	Bônus de Habilidade
Menos de 1	10	3
1	25	12
2	75	25
3	145	30
4	240	40
5	360	45
6	500	55
7	670	65
8	875	70
9	1,075	75
10	1,300	90
11	1,575	95
12	1,875	100
13	2,175	110
14	2,500	115
15	2,850	125
16	3,250	135
17	3,600	145
18	4,000	160
19	4,500	175
20	5,250	200
21	6,000	225
22	6,750	250
23	7,500	275
24	8,250	300
25	9,000	325

PARTE 5: O ENCONTRO

Levantei meu escudo para afastar um dos monstros e cortei outro com minha espada, mas errei meu primeiro golpe. Morningstar se voltou para um dos monstros e o atingiu, mas sua espada fez pouco mal à coisa ossuda. Eu vi que Apoqulis ainda estava parado na porta; de Barthal não havia sinal. Felizmente, Apoqulis tinha uma tocha.

Apoqulis levantou seu símbolo sagrado e gritou em voz alta: "Em nome de Tah, vá embora!" Para minha surpresa, vários dos monstros se viraram como se estivessem com medo e correram para fora da porta, desaparecendo na escuridão. Infelizmente, isso deixou alguns deles ainda na sala.

Mesmo enquanto via tudo isso, continuei a atacar os monstros. Foram necessários dois bons golpes para derrubar o primeiro; parecia que Morningstar estava tendo problemas semelhantes com os monstros. Então um dos esqueletos a atingiu, apenas um ferimento leve, mas ainda assim me senti bem por ter investido minha parte dos lucros de nossa última excursão em uma armadura de placas; Eu estava evitando golpes que teriam me machucado se eu ainda estivesse usando cota de malha.

Para minha surpresa, vi Apoqulis derrubar um dos monstros com um único golpe, então fazer o mesmo com outro em seu próximo golpe. Sua maça parecia ser muito mais eficaz contra os monstros do que nossas espadas. Quando finalmente consegui derrubar um segundo esqueleto, ouvi um grito estridente... era Barthal, um pouco mais adiante no corredor, e ele estava jogando alguma coisa.

Um som de vidro quebrando e um respingo de água em meu rosto. Vários esqueletos soltaram fumaça, e então um deles caiu em uma pilha. Água benta, decidi, mas não pensei muito nisso, continuei atacando os esqueletos.

Quando todos se foram, eu havia sofrido um ferimento e Morningstar havia sofrido um segundo. Tínhamos uma poção de cura restante daquelas que o templo de Apoqulis nos dera; Morningstar me disse para beber, mas percebi que ela estava pior do que eu, então insisti para que ela tomasse. Então voltamos para o sarcófago...

Ordem de Jogo

Quando o grupo de aventureiros entra em contato com inimigos em potencial, o tempo muda para rodadas de combate (10 segundos de duração). Antes de iniciar o combate, surpresa é verificada (veja abaixo). Personagens não surpresos então rodam Iniciativa, e agem na ordem das rolagens.

Surpresa

Quando a surpresa for possível, role 1d6 para cada lado que pode ser surpreendido; a maioria dos personagens normais são surpreendidos em uma rolagem de 1-2. Personagens surpresos não agem por uma rodada. Personagens ou criaturas que estão bem escondidas e preparadas fazem uma emboscada em uma rolagem de 1-4 em 1d6. Alguns personagens ou criaturas (como Elfos) são descritos como menos propensos a serem surpreendidos; reduza o alcance em 1 para tais criaturas.

Exemplo: Darian o Humano Guerreiro e Morningstar a Elfa Guerreiro/Mago abrem uma porta e ficam cara a cara com goblins. O MJ rola 1d6 para os goblins; em um 1-2 eles estão todos surpresos. Então o MJ rola 1d6 para Darian e Morningstar. Se o resultado for 1, ambos ficam surpresos; se o resultado for um 2, apenas Darian fica surpreso. Se o resultado for 3 ou mais, nenhum deles fica surpreso.

Personagens ou criaturas surpresas ficam desprevenidas por uma rodada. Eles ainda se defendem, então não há penalidade na Classe de Armadura, mas eles não podem se mover nem atacar durante a rodada de surpresa.

Reação de Monstros

Quando um grupo de jogadores encontra um ou mais monstros, é importante saber como os monstros irão reagir ao grupo. Em muitos casos, a reação do monstro ou monstros é óbvia... os zumbis que guardam uma tumba quase sempre atacam intrusos, por exemplo.

Em casos onde a reação dos monstros para o grupo não é óbvia, uma **Rolada de Reação** pode ser feita. O Mestre do Jogo roda 2d6, adicionando o bônus de Carisma do personagem "liderando" (ou adicionando sua penalidade de Carisma) junto com outros ajustes julgados razoáveis, e consulta a tabela abaixo:

Tabela de Rolada de Reação

Rolada de Dado Ajustada	Resultado
2 ou menos	Ataque Imediato
3-7	Desfavorável
8-11	Favorável
12 ou mais	Muito Favorável

Um resultado de 2 ou menos significa que os personagens ofenderam tanto os monstros que eles

atacaram imediatamente. Um resultado desfavorável significa que os monstros não gostam dos personagens e atacarão se razoavelmente puderem. Um resultado favorável simplesmente significa que os monstros irão considerar deixar os personagens viverem se eles decidirem negociar; isso não significa necessariamente que os monstros *gostam* dos personagens. Um resultado Muito Favorável significa que os monstros (ou talvez apenas o líder dos monstros) gostam, de fato, dos personagens; isso não significa que os monstros simplesmente entregará seu tesouro, mas indica que eles podem escolher cooperar com os personagens dos jogadores de maneiras mutuamente benéficas.

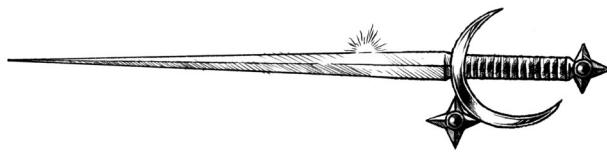
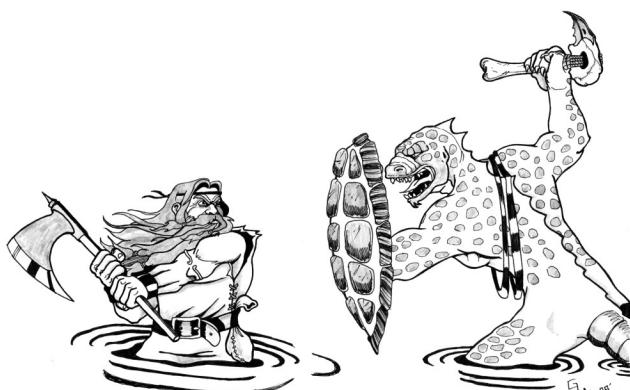
Como sempre, a interpretação dos resultados desta rolagem é deixada para o MJ, que pode optar por alterar o resultado se acreditar que um resultado diferente seria mais agradável de jogar do que o rolado.

Iniciativa

A cada rodada, 1d6 é rolado para Iniciativa para cada personagem ou monstro. Esta jogada é ajustada pelo bônus de Destreza do personagem. Números altos agem primeiro. Personagens/monstros com um número igual agem ao mesmo tempo. O MJ pode fazer rolagens únicas para grupos de monstros idênticos se desejar.

Conforme o MJ faz a contagem regressiva dos números de Iniciativa, cada personagem ou monstro pode agir de acordo com seu número. Se desejar, um combatente pode optar por esperar até um número posterior para agir. Se um jogador diz que está esperando outro personagem ou monstro agir, então a ação do personagem ocorre no mesmo número de Iniciativa que ele está esperando.

Um personagem usando uma arma com alcance longo (lanças, por exemplo) podem escolher atacar um oponente que está se aproximando no número do oponente e assim atacando ao mesmo tempo que o oponente, mesmo se o personagem rodou um número menor para iniciativa.



Combate

Cada personagem ou criatura em combate pode se mover, se desejar, até a distância de movimento do encontro e, em seguida, atacar, se algum oponente estiver ao alcance, quando seu número de Iniciativa chegar. Depois de atacar, um personagem ou criatura não pode se mover novamente até a próxima rodada.

Oponentes com mais de 1,5 m de distância podem se mover livremente, mas uma vez que duas criaturas opostas estão a 1,5 m uma da outra, estão "engajadas" e devem obedecer às regras de **Desengajando de Corpo a Corpo** na página 51.

Correndo

Personagens podem escolher correr; um personagem correndo normalmente não pode atacar (mas veja *Investida*, abaixo), podem se mover o dobro de seu deslocamento normal em um número máximo de rodadas igual a duas vezes o seu valor de Constituição, depois disso estarão exaustos e poderão apenas caminhar (em seu deslocamento normal). Para monstros sem valor de Constituição, permita correr por 24 horas. Personagens ou criaturas exaustas precisam descansar por pelo menos um turno antes de correr de novo.

Manuseabilidade

As regras a seguir podem ser consideradas opcionais. Elas quase não serão necessárias na maioria das aventuras em masmorras, mas irão adicionar bastante em situações na natureza, especialmente em situações de combate na água ou quando todos os oponentes estiverem voando.

Personagens, criaturas e veículos de diversos tipos tem uma distância de giro. Esta é dada como uma distância em metros em parênteses depois da taxa de movimento, e determina quanto longe eles devem se mover para mudar de direção durante o combate.

Personagens, criaturas e veículos de diversos tipos tem uma distância de giro. Esta é dada como uma distância em metros em parênteses depois da taxa de movimento, e determina quanto longe eles devem se mover para mudar de direção durante o combate.

Todos os personagens de jogadores normais e a maioria das criaturas de tamanho moderado que andam no chão tem uma distância de giro de 1,5 m. Se não for dada, assuma que seja 1,5 m.

Geralmente, uma mudança de face é qualquer curva de até 90° (uma curva de ângulo reto); em um mapa com grade quadriculada, isso significa virar a face diretamente para a direita ou para a esquerda da face atual da figura. Uma meia volta (45°) ainda conta como uma mudança de face completa. Se estiver usando hexágonos, o movimento “diagonal” não está disponível, portanto, uma mudança de face é o giro de 60° para face em direção ao lado à direita ou à esquerda da face atual. Existem algumas exceções:

Primeiro, qualquer criatura que não se move de sua posição inicial durante a rodada de combate pode fazer quantas mudanças de face desejar (embora circunstâncias, como tentar virar um cavalo em um corredor estreito, possam impedir isso). Criaturas voadoras incorpóreas, como espectros, podem se virar livremente a qualquer ponto enquanto movem.

Criaturas que estão correndo (se movendo em velocidade dupla) não podem fazer mudanças de face superiores a 60°, e sua distância de giro aumenta em 3 m (ou, se for 1,5 m normalmente, aumenta para 3 m).

Além disso, a maioria das criaturas pode se deslocar um espaço lateralmente enquanto preserva sua orientação (isso é chamado de “desvio”), mas isso só pode ser feito quando se move em velocidade normal (“andando”), não em velocidade rápida (“correndo”). “Um espaço” significa 1,5 m ou 3 m, dependendo do mapa ou tabuleiro usado.

Escalando e Mergulhando

Para batalhas em três dimensões, cada criatura ou veículo possui uma altitude (ao voar) ou profundidade (debaixo d’água). Para batalhas aéreas ou marítimas, pelo menos uma das criaturas ou veículos deve começar em uma altitude/profundidade de 0, e um novo nível 0 pode ser estabelecido a qualquer momento, para simplificar o jogo, ajustando as altitudes de cada criatura ou veículo.

Uma criatura voando pode ganhar até 3 m de altitude depois de avançar pela distância mostrada para sua classe de manobrabilidade e pode mergulhar (perder altitude de forma controlada) em até duas vezes a taxa de movimento normal; se a criatura não se mover horizontalmente em pelo menos um terço de sua velocidade normal, ela irá cair, sendo forçada a mergulhar na velocidade máxima por uma rodada. Criaturas ou veículos flutuantes (balões, magias para voar, tapetes voadores, etc.) flutuar completamente.

Investida

Em certas condições, personagens ou criaturas podem atacar ao final de um movimento corrido, chamado de **investida**, com algumas limitações. O atacante deve ter se movido ao menos 3 m em linha reta até o alvo, sem obstáculos significativos no caminho, e utilizar armas apropriadas, como lanças, lanças de cavalaria ou armas de haste. Monstros com chifres podem usar ataques naturais em investidas. Caso o atacante não tenha linha de visão do alvo, a investida não é possível.

A investida concede +2 na jogada de ataque, mas o atacante sofre -2 na Classe de Armadura até o final do turno. Se o ataque acerta, o dano é dobrado.

Preparar arma contra investida: Lanças, armas de haste e outras armas perfurantes causam dano dobrado se preparadas contra uma investida (firmadas no chão ou piso). Para isso, o defensor deve ter Iniciativa igual ou melhor que o atacante, agindo simultaneamente.

Desengajando de Corpo a Corpo

Quando um combatente está ao alcance de ataques corpo a corpo de ao menos um inimigo, ele é considerado **engajado** e pode se **desengajar** de duas maneiras.

Ele pode optar por **fugir**, virando as costas e movendo-se mais da metade de seu deslocamento normal. Nesse caso, todos os inimigos engajados têm direito a um **ataque de oportunidade** com +2 na jogada de ataque, mesmo que já tenham feito todas as suas ações naquele turno. Inimigos com múltiplos ataques fazem apenas um, como no caso de um tigre, que poderá usar apenas uma garra ou uma mordida.

Outra opção é **recuar**, afastando-se lentamente até metade do deslocamento normal. Isso evita o ataque de oportunidade, e o personagem ainda pode atacar normalmente mais tarde no mesmo turno, caso esteja ao alcance de um oponente.

Evasão e Perseguição

Grupos de aventureiros podem tentar evitar encontros com monstros. Se uma das partes estiver surpresa e a outra não, a fuga é automática, a menos que algo a impeça. Caso contrário, a evasão começa na Iniciativa de quem deseja fugir. As regras de **Desengajando de Corpo a Corpo** acima se aplicam a qualquer combatente engajado.

O MJ pode acompanhar a perseguição usando o mapa, lembrando que os jogadores não podem desenhar mapas enquanto fogem. Sempre que precisarem atravessar uma porta ou fazer uma curva brusca, o MJ

Tabela de Bônus de Ataque

Nível de Guerreiro	Nível de Clérigo/Ladrão	Nível de Mago	Dado de Vida Monstro	Bônus de Ataque
HN			Menos de 1	+0
1	1-2	1-3	1	+1
2-3	3-4	4-5	2	+2
4	5-6	6-8	3	+3
5-6	7-8	9-12	4	+4
7	9-11	13-15	5	+5
8-10	12-14	16-18	6	+6
11-12	15-17	19-20	7	+7
13-15	18-20		8-9	+8
16-17			10-11	+9
18-20			12-13	+10
			14-15	+11
			16-19	+12
			20-23	+13
			24-27	+14
			28-31	+15
			32 ou mais	+16

pode exigir um teste de resistência vs. Raio da Morte (com bônus de Destreza); falhar indica que o personagem caiu e não pode se mover naquele turno. No próximo, ele pode levantar-se e mover-se normalmente. Se os fugitivos conseguirem sair da visão dos perseguidores por uma rodada completa, a perseguição termina com sucesso.

Como Atacar

Para rolar “para acertar”, o atacante rola 1d20 e adiciona seu bônus de ataque (BA), conforme a tabela de Bônus de Ataque, bem como bônus de Força (se ataque corpo a corpo) ou bônus de Destreza (se ataque de projétil) e todos os outros ajustes exigidos pela situação. Se o total for igual ou maior que a Classe de Armadura do oponente, o ataque acerta e dano é rolado. Um “1” natural na rolagem do dado é sempre uma falha. Um “20” natural é sempre um acerto, se o oponente puder ser atingido (por exemplo, monstros que só podem ser atingidos por armas de prata ou mágicas não podem ser atingidos por armas normais, então um “20” natural com uma arma normal não atingirá tal monstro).

Atacando por Trás

Ataques feitos por trás de um oponente geralmente recebem +2 de bônus de ataque. Isso não soma com a habilidade de Ataque Furtivo (veja Ladrão, acima).

Homens Normais

A entrada “HN” na tabela refere-se a **homens normais**, ou **personagens de nível zero**. Representam artesãos, comerciantes e outros NPCs que aparecem no jogo. Cabe ao MJ decidir se raças não-humanas possuem membros de nível zero e suas estatísticas exatas.

Humanos de nível zero possuem 1d4 pontos de vida e geralmente não são proficientes com armas, exceto em combates desarmados. Soldados inexperientes (aqueles sem experiência de combate) são de nível zero, mas têm 1d6 pontos de vida e podem usar qualquer arma permitida a Guerreiros.

Não é necessário detalhar habilidades ou estatísticas desses personagens, exceto em casos específicos, como um ferreiro com Força 13+ ou um sábio com Inteligência 16+. Na maioria das situações, são considerados “normais” sem estatísticas extremas.

Bônus de Ataque de Monstros

Ao procurar os dados de vida de um monstro na Tabela de Bônus de Ataque, ignore todos os valores “mais” ou “menos”; então um monstro com 3+2 dados de vida, ou um com 3-1, ainda é tratado como apenas 3 dados de vida. A exceção são os monstros com 1-1 ou menos dados de vida, que são considerados menos de um dado de vida e têm um bônus de ataque de +0.

Combate Corpo a Corpo

Corpo a corpo ocorre após um personagem se aproximar para combate e atacar um monstro ou oponente. Armas corpo a corpo ou ataques geralmente só podem ser usados contra inimigos engajados com o atacante (como descrito acima).

Ataque de Projétil

Armas de projétil permitem atacar inimigos à distância. A distância do atacante de seu alvo afeta a rolada de ataque, como mostrado na tabela de Alcances de Armas a Distância na seção de **Personagens**. Inimigos dentro do Alcance Curto recebem +1 na jogada de ataque. No Alcance Médio, o ataque não recebe modificador, enquanto no Alcance Longo há uma penalidade de -2. Alvos além do Alcance Longo não podem ser atacados de forma eficaz.

Se o inimigo estiver a menos de 1,5 m do atacante (engajado), aplica-se uma penalidade de -5 na jogada de ataque, já que o atirador precisa se esquivar do inimigo. A única exceção ocorre se o atacante estiver atrás do alvo e este não estiver ciente de sua presença, caso em que se aplica o bônus usual de +1 (ou +3 se o ataque for pelas costas).

Cobertura e Ocultação

Alvos de ataques, seja à distância ou corpo a corpo, podem ter cobertura ou ocultação parcial. Cobertura refere-se a proteção sólida, como um tronco de árvore ou uma parede de pedra, capaz de bloquear ou reduzir o impacto do ataque. Já ocultação refere-se a barreiras visuais leves, como névoa ou folhagem, que dificultam a visão do alvo, mas não interferem diretamente no projétil. Penalidades nas jogadas de ataque variam conforme a proteção: para ocultação, a penalidade vai de -1 (25% oculto) até -4 (90% oculto). Para cobertura, essas penalidades são dobradas, representando a maior dificuldade em atingir um alvo protegido por barreiras sólidas.

Cadênci a de Armas de Projétil

Em geral, armas de projétil permitem um único ataque por rodada, assim como armas corpo a corpo. Contudo, bestas são uma exceção, pois sua recarga demanda tempo. Uma besta leve pode ser disparada uma vez a cada duas rodadas, sem permitir que o usuário realize outras ações, incluindo movimento, durante a rodada de recarga. Já uma besta pesada só pode ser disparada uma vez a cada três rodadas, exigindo que o usuário passe duas rodadas inteiras focado na tarefa de engatilhar e carregar a arma.

Armas de cerco também disparam com menor frequência em comparação às armas comuns. A cadênci a de tiro dessas armas é indicada como uma fração, representando a quantidade de ataques por rodada; por exemplo, 1/6 indica um ataque a cada seis rodadas.

O usuário de qualquer arma pode largá-la ou guardá-la para empunhar outra, evitando a recarga. Além disso, em situações defensivas, pode-se carregar várias bestas previamente e dispará-las em sequência, trocando de arma a cada rodada até que todas tenham sido usadas. No entanto, essa estratégia dificilmente será viável durante uma exploração em mazmorras.

Projéteis em Área

Ao arremessar projéteis do tipo granada (como frascos de óleo), um ataque bem-sucedido indica acerto direto. Caso contrário, o MJ rola 1d10 para determinar onde o projétil caiu, considerando cada número como uma área de 3 m.

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

Projéteis que Erram

Exceto por projéteis semelhantes a granadas, armas de projétil que erram o alvo geralmente são consideradas perdidas. No entanto, se forem disparadas em um combate onde aliados do atirador estão envolvidos e o ataque falhar, ele pode atingir um dos aliados. O MJ deve decidir quais aliados podem ser atingidos e rolar ataques contra cada um até que um acerto seja feito ou todos os alvos possíveis sejam tentados. Essas jogadas de ataque usam o bônus normal do atirador, como se ele estivesse atacando deliberadamente o aliado, e devem ser feitas pelo MJ, não pelo jogador.

Esta regra também se aplica a ataques de monstros quando apropriado, com o MJ decidindo quando e como aplicá-la. Recomenda-se que não mais do que três aliados sejam considerados possíveis alvos, embora o MJ possa fazer exceções conforme necessário.

Óleo

Frascos de óleo podem ser usados como projéteis semelhantes a granadas. O óleo precisa ser incendiado para causar dano; caso contrário, apenas torna a superfície escorregadia. Com algum método de ignição disponível, um acerto direto causa 1d8 pontos de dano por fogo, e no próximo turno o alvo recebe mais 1d8 de dano, a menos que passe o turno extinguindo as chamas por meios razoáveis, como rolar no chão ou usar um cobertor molhado. Jogar água sobre óleo em chamas não é eficaz.

Se o óleo for incendiado com um pavio ou fuzível, criaturas a até 1,5 metro do ponto de impacto sofrem 1d6 pontos de dano de fogo devido ao respingo. É permitido um teste de resistência contra Raio da Morte para evitar esse dano. Se o frasco não acertar o alvo pretendido, o respingo ainda pode causar dano, e o alvo recebe um teste de resistência. Não há teste de resistência para acertos diretos.

Um frasco de óleo derramado e incendiado no chão queima por 10 rodadas. Qualquer um que tente atravessar a área recebe 1d6 pontos de dano de fogo por rodada sem direito a teste de resistência. Criaturas resistentes ao fogo ou com habilidades relacionadas ao fogo não sofrem dano pelo óleo em chamas.

Água Benta

Água benta é eficaz contra mortos-vivos. Um personagem pode arremessar um frasco de água benta como projétil tipo granada, que quebra ao atingir o corpo de uma criatura corpórea. Contra criaturas incorpóreas, a água benta deve ser aberta e derramada ou respingada sobre o alvo, exigindo proximidade.

Cada frasco causa 1d8 pontos de dano a criaturas mortas-vivas. Além disso, qualquer morto-vivo a até 1,5 m do ponto de impacto sofre 1d6 pontos de dano devido ao respingo. A água benta só é eficaz por uma rodada.

Dano

Se um ataque acertar, o atacante deve rolar o dano conforme indicado pela arma usada. Ataques corpo a corpo aplicam o bônus ou penalidade de Força ao dano, assim como armas de projéteis arremessadas, como adagas e lanças. Arcos e bestas normalmente não

recebem o bônus de Força, mas projéteis lançados por fundas, como pedras e balas, sim.

Armas mágicas acrescentam seus bônus ao dano, enquanto armas amaldiçoadas aplicam penalidades. Independentemente de qualquer penalidade, todo ataque bem-sucedido causa no mínimo 1 ponto de dano.

Em geral, uma criatura ou personagem reduzido a 0 pontos de vida é considerado morto. No entanto, regras opcionais podem ser usadas, como detalhado na página 192, na seção de **Morte e Morrendo**.

Dano Não Letal

Ataques com a parte plana da lâmina, para causar dano não letal, recebem uma penalidade de -4 no ataque e causam metade do dano normal. A maioria das armas pode ser usada dessa maneira, exceto aquelas com pontas ou lâminas cortantes em todos os lados.

Se um personagem for reduzido a zero pontos de vida por dano de concussão, mas o dano letal total sofrido for menor que seus pontos de vida máximos, ele fica inconsciente ao invés de morrer. Qualquer dano adicional de concussão é considerado letal e pode resultar na morte do personagem. Um personagem inconsciente dessa forma, mas não morto, acorda com 1 ponto de vida após 1d4 turnos ou pode ser despertado por outra pessoa em 2d10 rodadas com 1 ponto de vida.

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 ao atacante ao invés do defensor. O MJ precisa decidir quais monstros podem ser atingidos assim. Todos os personagens podem engajar em brigas; não há restrição de “armas” nesse caso.

Agarrar

Um ataque de agarrar exige um ataque corpo a corpo bem-sucedido. Se acertar, o atacante mantém o oponente imobilizado até que decida soltá-lo ou que o defensor tenha sucesso em um teste de resistência contra Raio da Morte, feito na próxima ação dele (segundo a Iniciativa). Com um agarrão bem-sucedido, o atacante ocupa o mesmo espaço que o defensor.

Depois de agarrar, o atacante pode causar dano desarmado automaticamente (como se golpeasse com o punho), impedir o oponente de falar, usar itens mágicos simples como anéis ou realizar outras ações permitidas pelo MJ. Também pode tentar pegar um item do defensor ou movê-lo (veja abaixo). O atacante pode soltar o oponente a qualquer momento.

Armas, varinhas, pergaminhos e poções não podem ser usados enquanto se mantém um agarrão. Além disso, o atacante não pode escapar de outro agarrão, lançar magias ou imobilizar outro oponente.

Mover o Oponente: O atacante pode se mover a até metade da velocidade, levando o defensor junto, com uma jogada de ataque bem-sucedida, desde que tenha força para carregar ou arrastar o oponente.

Pegando um Objeto: O atacante pode tentar pegar um item do defensor. Isso requer uma rolada de ataque; se falhar, o defensor pode tentar um ataque imediatamente (mesmo se já tenham atacado nesta rodada) que, se conseguir, resulta no defensor segurando o atacante; ou, o defensor pode escolher escapar em vez de agarrar de volta.

Ações Permitidas ao Defensor: O alvo de um agarrão bem-sucedido geralmente fica imobilizado, mas não indefeso, até sua próxima ação, conforme determinado pela Iniciativa. Enquanto agarrado, o defensor sofre uma penalidade de -4 na CA contra oponentes que não sejam o atacante.

Se o defensor for consideravelmente mais forte ou maior que o atacante, ele pode se mover a até metade da velocidade, arrastando o atacante consigo. Na sua próxima ação, o defensor pode tentar escapar com um teste de resistência contra Raio da Morte, aplicando o melhor modificador entre Força ou Destreza. Se conseguir, ele se move para um espaço adjacente ao atacante. Caso vários atacantes estejam agarrando o defensor, ele só se liberta de um por vez com um teste bem-sucedido.

Personagens agarrados ainda podem usar itens mágicos simples, como anéis, mas não conseguem lançar magias, mesmo que o atacante não os tenha silenciado.

Múltiplos Oponentes: Vários combatentes podem participar de uma luta corporal. Até quatro oponentes podem agarrar um inimigo de tamanho normal em uma rodada. Criaturas menores que o atacante contam como metade, enquanto criaturas maiores contam como o dobro ou mais, dependendo da decisão do MJ. Uma vez imobilizado, o defensor sofre a penalidade de -4 na CA para os demais atacantes, mas essa penalidade não se acumula.

Outro personagem pode tentar agarrar o atacante em uma luta em andamento. Se tiver sucesso, o defensor original ganha um bônus de +4 nos próximos testes de fuga.

Agarrando Monstros: Em geral, as regras acima se aplicam tanto a personagens quanto a monstros humanóides. O MJ decide se criaturas não humanóides podem ser agarradas, aplicando os seguintes ajustes: criaturas com apêndices extras (mais de dois) recebem um bônus de +1 nos ataques ou testes de resistência por apêndice adicional, incluindo pés que possam agarrar, como os de macacos ou aranhas gigantes.

Criaturas grandes que voam podem tentar carregar o oponente, mesmo que estejam na posição de defensor. Ataques de agarrão contra criaturas com ataques de toque, como espíritos, causam automaticamente um desses ataques no atacante a cada rodada.

Moral

NPCs e monstros raramente lutam até a morte e, quando possível, preferem fugir. Cada monstro possui um valor de Moral entre 2 e 12. Para verificar a Moral, role 2d6; se o resultado for igual ou menor que a Moral do monstro, ele continua a lutar. Se for maior, ele perde a coragem. Monstros com Moral 12 nunca falham e sempre lutam até a morte.

Moral deve ser verificada ao encontrar oposição pela primeira vez e novamente quando o grupo de monstros for reduzido à metade, seja em número ou pontos de vida. Incapacitações por **sono**, **charme** ou **imobilização** contam como mortes para essa situação.

O MJ pode ajustar a Moral dos monstros, com modificações de no máximo +2 ou -2. Monstros inteligentes podem tentar se render se falharem no teste, a critério do MJ. Regras especiais para moral de **seguidores** são detalhadas na página 45.

Afastar Mortos-Vivos

Clérigos podem Afastar mortos-vivos, ou seja, repelir essas criaturas apenas com sua fé. O clérigo ergue seu símbolo sagrado e invoca o poder de sua divindade. O jogador lança 1d20 e informa o resultado ao MJ. Mesmo que o MJ saiba que o clérigo não tem chances de sucesso (ou que não pode falhar), o jogador deve sempre fazer a rolagem, pois dizer se o teste é necessário pode revelar informações demais.



O MJ consulta a tabela de Clérigos vs. Mortos-Vivos e cruza o nível do clérigo com o tipo de morto-vivo ou seus Dados de Vida (DV). A linha de DV é usada apenas para mortos-vivos que não constam nas Regras Básicas ou cujo tipo específico não tenha instruções claras. Note que os DV indicados na tabela podem não ser exatamente os mesmos do monstro descrito. Se a tabela mostrar “Não”, o clérigo não pode afetar aquele tipo de morto-vivo. Se mostrar um número, este é o valor mínimo necessário no 1d20 para Afastar o tipo de morto-vivo. Se a tabela indicar “T”, aquele tipo de morto-vivo é automaticamente Afastado, sem necessidade de rolagem. Se o resultado for “D”, os mortos-vivos serão Danificados (e possivelmente destruídos) em vez de apenas Afastados.

Se a rolagem for bem-sucedida, 2d6 DV de mortos-vivos são afetados. DV excedentes são perdidos; por exemplo, se o clérigo estiver Afastando zumbis e obtiver 7 nos 2d6, no máximo 3 zumbis serão Afastados, mas pelo menos uma criatura será sempre afetada, desde que a rolagem inicial tenha sido um sucesso.

Para grupos mistos de mortos-vivos (como um wight e dois zumbis), o jogador faz uma única rolagem. O resultado é primeiro aplicado ao tipo mais fraco (os zumbis); se eles forem Afastados, a mesma rolagem é verificada contra o próximo tipo mais forte. Os 2d6 DV também são rolados apenas uma vez. Por exemplo, se um clérigo de 2º nível tentar Afastar o grupo descrito, ele precisará de um 15 ou mais para Afastar os zumbis. Se for bem-sucedido, rola-se 2d6; se o resultado for 7, ambos os zumbis são Afastados, restando 3 DV. Como wights têm 3 DV, um resultado de 20 no 1d20 seria necessário para Afastá-lo. Em um grupo de 3 zumbis e

um wight, o resultado nos 2d6 teria que ser pelo menos 9 para afetar todos.

Se o clérigo Afastar com sucesso parte dos mortos-vivos, mas não todos, ele pode tentar novamente no próximo turno para afetar os restantes. No entanto, se uma tentativa falhar completamente, o clérigo não poderá tentar Afastar mortos-vivos novamente por um turno completo. Falhas parciais (como no caso de grupos mistos) contam como falha completa para esse propósito.

Mortos-vivos Afastados fogem do clérigo e de seu grupo em velocidade máxima. Se o grupo persegui-los e encurralá-los, eles podem retomar o ataque; caso contrário, os mortos-vivos não retornarão nem tentarão atacar o clérigo ou seus aliados por pelo menos 2d4 turnos.

Mortos-vivos sujeitos a um resultado “D” (Danificados) sofrem 1d8 de dano por nível do clérigo (o dano é rolado uma vez e aplicado a todos os mortos-vivos afetados). Aqueles que tiverem seus pontos de vida reduzidos a zero são destruídos completamente, virando pouco mais que poeira. Os que sobreviverem ao dano ainda serão Afastados normalmente.

Dreno de Energia

Alguns monstros e magias malignas podem causar dreno de energia, conferindo “níveis negativos” às vítimas. Cada nível negativo reduz temporariamente um dado de vida, aplica penalidade de -1 em jogadas de ataque, testes de resistência e qualquer rolagem de 1d20, além de -5% em habilidades percentuais, como as de ladrões. Magos perdem um espaço de magia de nível mais alto disponível.

Se os pontos de vida do personagem forem reduzidos a zero por dreno de energia, ele morre. Se o dreno for causado por mortos-vivos, a vítima pode se transformar em um deles. Níveis negativos podem ser removidos com magia, como **restauração**. Ao remover um nível, divida o total de pontos de vida perdidos por esses níveis para determinar a quantidade recuperada.

Por exemplo, se um personagem sofreu três níveis negativos, perdendo 6, 5 e 2 pontos de vida (totalizando 13), ao remover o primeiro nível ele recupera 4 pontos (13 dividido por 3, arredondado para baixo). Com dois níveis restantes, a remoção do próximo restaura 5 pontos (9 dividido por 2, arredondado para cima). Remover o último nível devolve os 4 pontos restantes.

Vítimas de dreno de energia geralmente aparecam estar debilitadas e exaustas, algo que pode ser notado por personagens atentos.

Cura e Descanso

Personagens recuperam 1 ponto de vida por dia, desde que possam dormir normalmente. Se optarem por repouso total, recuperam 1 ponto adicional ao fim do dia. Personagens precisam de 6 horas de sono por dia, menos o bônus de Constituição. Assim, alguém com Constituição 18 precisa de apenas 3 horas, enquanto alguém com Constituição 3 precisa de 9 horas. Esses valores são mínimos, e muitos preferem dormir por mais tempo.

Personagens que dormem menos do que o necessário sofrem -1 em todas as jogadas de ataque e testes de resistência, além de não se curarem. Esse penalizador aumenta em -1 a cada noite sem sono suficiente. Após uma noite de sono normal, os penalizadores desaparecem.



Tabela Clérigo Vs. Mortos Vivos

Nível Clérigo	Esqueleto	Zumbi	Carniçal	Alma Pe.	Aparição	Múmia	Espectro	Vampiro	Fantasma
1	1 DV	2 DV	3 DV	4 DV	5 DV	6 DV	7 DV	8 DV	9+ DV
2	11	15	18	20	No	No	No	No	No
3	9	13	17	19	No	No	No	No	No
4	7	11	15	18	20	No	No	No	No
5	5	9	13	17	19	No	No	No	No
6	3	7	11	15	18	20	No	No	No
7	2	5	9	13	17	19	No	No	No
8	T	3	7	11	15	18	20	No	No
9	T	2	5	9	13	17	19	No	No
10	T	T	3	7	11	15	18	20	No
11	D	T	2	5	9	13	17	19	No
12	D	T	T	3	7	11	15	18	20
13	D	D	T	2	5	9	13	17	19
14	D	D	T	T	3	7	11	15	18
15	D	D	D	T	2	5	9	13	17
16	D	D	D	T	T	3	7	11	15
17	D	D	D	D	T	2	5	9	13
18	D	D	D	D	T	T	3	7	11
19	D	D	D	D	D	T	2	5	9
20	D	D	D	D	D	T	T	3	7

Perdas de Pontos de Constituição

Personagens que perderam temporariamente pontos de Constituição (por doença, por exemplo) recuperam 1 ponto por dia de descanso normal. Ao tentar recuperar o último ponto, é necessário fazer um teste de resistência vs. Raio da Morte; falhar resulta em perda permanente desse ponto.

Se a perda de Constituição reduzir o bônus do personagem, o máximo de pontos de vida deve ser ajustado. Por exemplo, alguém que passa de 16 para 15 em Constituição perde 1 ponto de vida por dado. Se o novo máximo for menor que os pontos de vida atuais, eles também devem ser ajustados imediatamente. Quando o personagem recupera pontos de Constituição suficientes para aumentar seu bônus, o valor máximo de pontos de vida é restaurado, mas os pontos atuais só podem ser recuperados por cura normal.

Dano de Queda

Personagens sofrem 1d6 de dano a cada 3 m caídos, até um máximo de 20d6. Distâncias são arredondadas para o número mais próximo, como uma queda de 1 m – 2,5 m não causa dano, 3 m - 5,5 m causa 1d6, etc.

Surdez e Cegueira

Criaturas surdas só reagem ao que veem ou sentem, são surpreendidas com 1-3 em 1d6 e sofrem -1 na Iniciativa. Criaturas cegas são surpreendidas com 1-4 em 1d6, têm -4 em ataques e Classe de Armadura e -2 em Iniciativa. Essas penalidades podem variar para monstros com sentidos especiais, como morcegos, que são afetados pela surdez como se estivessem cegos.

Testes de Resistência

Testes de Resistência representa a habilidade de um personagem ou criatura de resistir ou evitar ataques especiais, como magias ou venenos. Como uma jogada de ataque, um teste de resistência é uma jogada de d20, com um número-alvo baseado na classe e nível do personagem; para monstros, uma classe e nível comparáveis são dados para determinar o teste de resistência do monstro. Uma rolada natural (não ajustada) de 1 é sempre uma falha, enquanto um 20 natural é sempre um sucesso.

As cinco categorias de testes de resistência são: **Raio da Morte ou Veneno, Varinhas Mágicas, Paralisia ou Petrificação, Sopro de Dragão e Magias**. Magias e ataques especiais de monstros indicarão qual categoria se aplica (quando um teste for permitido),

Esses penalizadores se aplicam a personagens recentemente incapacitados. Personagens permanentemente surdos ou cegos podem ter penalidades menores, a critério do MJ. Lembre-se que o penalizador por atacar um inimigo invisível (-4) é o mesmo de atacar cegamente; não aplique ambos. Um personagem cego atacando um inimigo invisível não está em pior situação do que se o inimigo fosse visível.

Atacando um Veículo

Ataques contra veículos (carroças, navios, etc.) são feitos contra Classe de Armadura 11. Cada veículo tem valores de Dureza e Pontos de Vida. Reduza o dano causado pela Dureza do veículo, aplicando o restante ao total de pontos de vida. Se um lado do veículo sofrer dano igual ou maior ao seu total de PV, a velocidade é reduzida pela metade. Se sofrer esse dano novamente, o veículo fica imobilizado ou afunda, no caso de navios.

Reparando um Veículo

O dano de um veículo pode ser restaurado a uma taxa de 1d4 PV por hora de trabalho por membro da tripulação. Contudo, reparos no campo só restauram até 90% dos PV máximos. Um navio danificado precisa ser levado a um estaleiro para reparos completos por um carpinteiro naval e sua equipe. Veículos terrestres, como carroças e charretes, requerem os serviços de um fabricante de carroças. Os custos desses reparos ficam a critério do MJ.

Testes de Resistência

mas em certas situações incomuns, o Mestre pode precisar determinar a categoria. Uma abordagem útil é interpretar as categorias de forma figurada. Por exemplo, um MJ que está criando uma aventura onde uma armadilha despeja óleo quente sobre os aventureiros pode considerar que evitar o óleo se assemelha a escapar do Sopro de Dragão. Da mesma forma, se um ídolo de pedra lança raios de energia de seus olhos brilhantes, o ataque pode ser tratado como uma Varinha Mágica ou, se extremamente poderoso, como uma Magia. O teste de resistência vs. Raio da Morte costuma ser usado como um “coringa” para diversos perigos comuns em masmorras.

Em regra, as jogadas de teste de resistência não recebem modificadores de bônus ou penalidade de atributos. Há, no entanto, algumas exceções:

- Testes de resistência vs. Veneno sempre utilizam o modificador de Constituição do personagem.
- Testes vs. ilusões (como **força ilusória**) são ajustados pelo modificador de Inteligência.
- Testes vs. magias de **encantamento** (ou outras formas de controle mental) são modificados pela Sabedoria.

O MJ pode decidir em outros ajustes para testes de resistências conforme necessário.

Testes de Resistência de Itens

Efeitos de área, como bolas de fogo ou relâmpagos, podem danificar itens carregados por um personagem, além de feri-lo. Para simplificar, presume-se que itens

transportados não sofrem danos se o portador passar no teste de resistência. Contudo, itens frágeis (papel vs. fogo, vidro vs. impacto, etc.) ainda podem ser considerados danificáveis, mesmo que o portador seja bem-sucedido no teste. Quando um ou mais itens podem ser afetados, use o teste de resistência do portador para determinar se o item é danificado. Por exemplo, se um personagem carregando um grimório aberto for atingido por uma bola de fogo, ele deve fazer um teste de resistência vs. Magias e depois repetir o teste, nas mesmas condições, para o grimório.

O MJ pode modificar essa regra como preferir. Por exemplo, ele pode permitir que uma mochila contendo itens frágeis faça um único teste de resistência, em vez de rolar separadamente para cada item.



Tabela de Testes de Resistência por Classe**Clérigo**

Nível	Raio da Morte ou Veneno		Paralisia		Magias
	Varinhas Mágicas	ou Pertifíc.	Sopro de Dragão		
1	11	12	14	16	15
2-3	10	11	13	15	14
4-5	9	10	13	15	14
6-7	9	10	12	14	13
8-9	8	9	12	14	13
10-11	8	9	11	13	12
12-13	7	8	11	13	12
14-15	7	8	10	12	11
16-17	6	7	10	12	11
18-19	6	7	9	11	10
20	5	6	9	11	10

Mago

Nível	Raio da Morte ou Veneno		Paralisia		Magias
	Varinhas Mágicas	ou Pertifíc.	Sopro de Dragão		
1	13	14	13	16	15
2-3	13	14	13	15	14
4-5	12	13	12	15	13
6-7	12	12	11	14	13
8-9	11	11	10	14	12
10-11	11	10	9	13	11
12-13	10	10	9	13	11
14-15	10	9	8	12	10
16-17	9	8	7	12	9
18-19	9	7	6	11	9
20	8	6	5	11	8

Guerreiro

Nível	Raio da Morte ou Veneno		Paralisia		Magias
	Varinhas Mágicas	ou Pertifíc.	Sopro de Dragão		
NM	13	14	15	16	18
1	12	13	14	15	17
2-3	11	12	14	15	16
4-5	11	11	13	14	15
6-7	10	11	12	14	15
8-9	9	10	12	13	14
10-11	9	9	11	12	13
12-13	8	9	10	12	13
14-15	7	8	10	11	12
16-17	7	7	9	10	11
18-19	6	7	8	10	11
20	5	6	8	9	10

Ladrão

Nível	Raio da Morte ou Veneno		Paralisia		Magias
	Varinhas Mágicas	ou Pertifíc.	Sopro de Dragão		
1	13	14	13	16	15
2-3	12	14	12	15	14
4-5	11	13	12	14	13
6-7	11	13	11	13	13
8-9	10	12	11	12	12
10-11	9	12	10	11	11
12-13	9	10	10	10	11
14-15	8	10	9	9	10
16-17	7	9	9	8	9
18-19	7	9	8	7	9
20	6	8	8	6	8



PARTE 6: MONSTROS

Nome: A primeira coisa dada sobre um monstro é seu nome (ou seu nome mais comum, se o monstro é conhecido por outro). Se um asterisco aparecer após o nome do monstro, indica que o monstro só pode ser acertado por armas especiais (como prata, armas mágicas ou fogo, etc.) o que faz o monstro mais difícil de derrotar.

Classe de Armadura: Esta linha dá a CA da criatura para combate normal. Se o monstro costuma usar armadura, o primeiro valor listado é com armadura, e o segundo, sem armadura. Alguns só são danificados por prata ou armas mágicas; esses são indicados ou por palavras ou por um (s); alguns só podem ser danificados por armas mágicas, indicado por um (m).

Dados de Vida: Esse é o número de dados de vida (DV) da criatura, incluindo quaisquer pontos de vida adicionais. Monstros geralmente rolam dados de oito lados (d8) para seus pontos de vida, a menos que indicado de outra forma. Por exemplo, uma criatura com 3+2 DV rola 3d8 e soma 2 ao total. Alguns monstros podem ter $\frac{1}{2}$ DV, o que significa que possuem 1d4 pontos de vida e são considerados como tendo "menos de um dado de vida" para bônus de ataque.

Um ou dois asteriscos (*) podem aparecer após o número de dados de vida; onde presente, indicam um Bônus de Habilidade Especial para os pontos de experiência (XP) dados para os monstros. Veja **Avanço de Personagem** na **Seção de Aventura** para mais detalhes.

Se o **Bônus de Ataque** é diferente do seu número de Dados de Vida, por conveniência o Bônus de Ataque será listado em parênteses após os Dados de Vida.

Movimento: Esta linha dá a taxa de movimento, ou taxas para monstros que podem se mover de outros modos. Por exemplo, Bugbears tem um movimento de andar normal de 9 m, e isto é tudo listado. Sereias só podem se mover na água, então seu movimento é dado como **Nado 12 m**. Pégasos pode andar e voar, então seu movimento é dado como **24 Voar 48 m**.

Além disso, uma distância pode aparecer em parênteses após um número de movimento; esta é a distância de giro da criatura (explicada em **Manuseabilidade** na pag. 50). Se uma distância de giro não for listada, assuma 1,5 m.

Ataques: Este é o número (e às vezes tipo ou tipos) de ataques que o monstro pode realizar. Por exemplo, Goblins podem atacar uma vez com uma arma, então eles são marcados como **1 arma**. Carnícais têm **2 garras/1 mordida**, pois podem atacar com ambas as garras e também morder em uma rodada.

Dano: Os números de dano causados por ataques bem-sucedidos do monstro. Geralmente, isso será definido em termos de uma ou mais jogadas.

N. Aparecendo: Isso é dado em termos de uma ou mais jogadas de dados. Monstros que aparecem apenas no subsolo e não têm covis terão uma única jogada de dado; aqueles que têm covis e/ou aqueles que podem ser encontrados no deserto serão anotados apropriadamente. Por exemplo, um monstro descrito como "1d6, Selvagem 2d6, Covil 3d6" é encontrado em grupos de 1d6 indivíduos em uma masmorra, 2d6 indivíduos no deserto ou 3d6 indivíduos em um covil.

Note que o número que aparece se aplica aos combatentes. Monstros não combatentes (juvenis e às vezes fêmeas) não contam neste número. O texto da descrição do monstro deve explicar isso em detalhes se for importante, mas o MJ é sempre o árbitro final.

Salvar como: A classe e níveis de personagem que o monstro usa para testes de resistência. A maioria dos monstros usam níveis de Guerreiro iguais ao seus dados de vida, mas não é sempre o caso.

Moral: O número que deve ser obtido igual ou menor que 2d6 para o monstro passar em um teste de moral. Monstros com moral de 12 nunca falham nos testes de moral e lutam até serem destruídos (ou até que não tenham mais inimigos). Moral é explicada na pag 55.

Tipo de Tesouro: Esta linha reflete quanta riqueza a criatura possui. Veja a seção **Tesouro** na pag 166 para mais detalhes. Na maioria dos casos, uma criatura mantém objetos de valor em sua casa ou covil e não carrega nenhum tesouro consigo quando viaja. Criaturas inteligentes que possuem tesouros úteis e portáteis (como itens mágicos tendem a carregá-los e usá-los, deixando itens volumosos em casa).

XP: O número de pontos de experiência dados por derrotar este monstro. Em alguns casos, o valor varia; por exemplo, dragões de diferentes categorias de idade terão diferentes valores de XP. Revise a tabela de prêmios de Pontos de Experiência na seção **Aventura** pag. 48, para calcular o valor correto nesses casos.

Bestas de Carga

	Camelo	Burro	Cavalo de Carga	Cavalo de Montaria
Classe de Armadura:	13	13	13	13
Dados de Vida:	2	2	3	2
N. de Ataques:	1 mordida/1 casco	1 mordida	2 cascos	2 cascos
Dano:	1 mordida/1d4 casco	1d2 mordida	1d4 cascos	1d4 cascos
Movimento:	15 m (3 m) [12 m (3 m)]	12 m (3 m)	18 m (3 m)	24 m (3 m)
N. Aparecendo:	Selvagem 2d4	Selvagem 2d4	Apenas doméstico	Selvagem 10d10
Salvar Como:	Guerreiro: 2	Guerreiro: 2	Guerreiro: 3	Guerreiro: 2
Moral:	7	7	7	7
XP:	75	75	145	75

	Cavalo de Guerra	Mula	Pônei
Classe de Armadura:	13	13	13
Dados de Vida:	3	2	1
N. de Ataques:	2 cascos	1 chute ou 1 mordida	1 mordida
Dano:	1d6 cascos	1d4 chute, 1d2 mordida	1d4 mordida
Movimento:	18 m (3 m)	12 m (3 m)	12 m (3 m)
N. Aparecendo:	Apenas doméstico	Apenas doméstico	Apenas doméstico
Salvar Como:	Guerreiro: 3	Guerreiro: 2	Guerreiro: 1
Moral:	9	7	6 (9)
XP:	145	75	25

Por conveniência, os animais comumente usados para transportar cargas e/ou personagens são listados juntos. Essas criaturas obviamente não possuem tesouro.

Camelos são animais grandes encontrados em ambientes áridos, conhecidos pelas corcovas que armazenam gordura. Existem duas espécies principais: o dromedário, com uma corcova, mais comum e adaptado a desertos quentes, e o camelo bactriano, de duas corcovas, mais lento e adequado a climas frios e terrenos difíceis (velocidade indicada entre colchetes). Os dados apresentados referem-se ao dromedário. Uma carga leve é de até 180 kg, e uma carga pesada chega a 360 kg.

Burros são ungulados da mesma família dos cavalos. São menores que cavalos, porém fortes e resistentes. Tanto burros quanto asnos compartilham as mesmas características e podem ser levados a masmorras como animais de carga. Uma carga leve é de até 32 kg, e uma carga pesada pode chegar a 64 kg.

Cavalos de Carga são raças robustas criadas para trabalhos pesados, como arar terras e transportar cargas. Apesar de diferentes raças, todas compartilham força e paciência. Uma carga leve é de até 159 kg, enquanto uma carga pesada chega a 318 kg.

Cavalos de Montaria são raças menores, criadas e treinadas para serem montadas, mas não são eficazes

em combate enquanto carregam um cavaleiro. Uma carga leve para um cavalo de montaria é de até 113 kg, enquanto uma carga pesada alcança 226 kg.

Cavalos de Guerra são robustos e poderosos, criados para combate e treinados para tolerar sons e pressões das batalhas. Eles podem atacar enquanto carregam um cavaleiro. Uma carga leve para um cavalo de guerra é de até 159 kg, e uma carga pesada pode alcançar 318 kg.

Mulas são híbridos estéreis entre burros e cavalos. Variam em tamanho e cor, sendo mais pacientes, resistentes e longevas que os cavalos, além de mais inteligentes e menos teimosas que os burros. Assim como os burros, podem ser levadas a masmorras como animais de carga. Uma carga leve para uma mula é de até 136 kg, enquanto uma carga pesada chega a 272 kg.

Pôneis são pequenos cavalos com menos de 1,5 m de altura, possuindo pelagem mais espessa, pernas mais curtas e uma estrutura mais robusta que os cavalos maiores. Eles podem ser treinados para guerra, mas isso não lhes permite lutar enquanto carregam um cavaleiro. Uma carga leve para um pônei é de até 124 kg, enquanto uma carga pesada alcança 248 kg.

Descrições de Monstros

Formiga, Gigante (e Enorme, Grande)

	Gigante	Enorme	Grande
Classe Armadura:	17	15	13
Dados de Vida:	4	2	1
N. Ataques:	– 1 mordida –		
Dano:	2d6 mordida	1d10 mordida	1d6 mordida
Movimento:	18 m (3 m)	15 m	12 m
N. Aparecendo:	2d6, Covil 4d6	3d6, Covil 4d8	4d6, Covil 4d10
Salve Como:	Guerreiro: 4	Guerreiro: 2	Guerreiro: 1
Moral:	– 7 primeiramente, 12 após engajado –		
Tipo de Tesouro:	– U ou especial –		
XP:	240	75	25

Formigas gigantes são versões fantasticamente grandes da variedade mais comum de formigas. Trabalhadoras comuns têm de 1,5 à 1,8 m de comprimento; rainhas são maiores, tendo até 2,7 m. podem ser vermelhas ou negras; não há diferença estatística entre elas. Mesmo relativamente tímidas quando encontradas pela primeira vez, quando o combate começa, lutarão até a morte. São conhecidas por colecionar coisas brilhantes e, por isso, às vezes terão uma pequena quantidade de tesouro em seu covil.

Formigas gigantes podem ocasionalmente minerar metais brilhantes como ouro ou prata; um em três (1-2 em 1d6) covis terá um valor de 1d100 x 1d100 po em pepitas relativamente puras.

Formigas grandes e enormes são similares à formigas gigantes em todas as maneiras exceto tamanho; formigas grandes têm de 1 à 2 m de comprimento, enquanto formigas enormes têm 3 à 4 m de comprimento. Mesmo menores, suas colônias têm mais membros, então seus tesouros de covil são de tamanho similar aos encontrados em covis de formigas gigantes.



Antílope (Animais de Rebanho)

Classe Armadura:	13
Dados de Vida:	1 à 4
N. Ataques:	1 investida
Dano:	1d4 ou 1d6 ou 1d8 (veja abaixo)
Movimento:	24 m (3 m)
N. Aparecendo:	Selvagem 3d10
Salve Como:	Guerreiro: 1 à 4 (Dados de Vida)
Moral:	5 (7)
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	25 - 240

As estatísticas acima representam os tipos mais rápidos de animais de rebanho, como veados (1 dado de vida, normalmente), antílope (2 dados de vida), rena (3 dados de vida) e alce (4 dados de vida). São medrosos e fugirão, mas machos são mais agressivos na presença de fêmeas (use a moral em parênteses neste caso).

Gado, auroques, e bisões não estão inclusos nesta categoria, mas podem ser encontrados na página 71.

Geralmente, animais de rebanho com 1 dado de vida infligem 1d4 pontos de dano, 2 e 3 dados de vida infligem 1d6, e animais de 4 dados de vida infligem 1d8. O MJ deve se sentir livre para variar estes valores conforme necessário; há vários tipos de animais assim no mundo, alguns mais bem armados que outros.

Macaco Carnívoro

Classe Armadura:	14
Dados de Vida:	4
N. Ataques:	2 garras
Dano:	1d4 garras
Movimento:	12 m
N. Aparecendo:	1d6, Selvagem 2d4, Covil 2d4
Salve Como:	Guerreiro: 4
Moral:	7
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	240

Macacos carnívoros se assemelham à gorilas, mas são mal humorados e agressivos. Na verdade são omnívoros, mas tem uma preferência à carne. Fêmeas adultas têm cerca de 1,5m e pesam até 130 kg, enquanto machos são maiores, tendo entre 1,5 m e 1,8 m e pesam até 180 kg.

Vinhas Assassinas

Veja Vinha Estranguladora na página 149.

Auroques

Veja Gado (incluindo Aurques e Bisão) na página 71.

Barkling

Classe Armadura:	15 (11)
Dados de Vida:	$\frac{1}{2}$ (1d4 pontos de vida)
N. Ataques:	1 mordida ou 1 arma
Dano:	1d4 mordida, 1d4 ou por arma
Movimento:	6 m Sem Armadura 12 m
N. Aparecendo:	3d4, Selvagem 4d6, Covil 5d10
Salve Como:	Homem Normal
Moral:	7 (9)
Tipo de Tesouro:	P, Q cada; C, K em covil
XP:	10

Barklings são pequenos humanóides peludos com rostos muito caninos. Têm entre 60 e 100 cm e pesam cerca de 20 kg. Naturalmente caçam em grupos, medrosos quando sozinhos ou em um grupo pequeno mas corajosos quando estão em muitos números. Use um valor de moral maior quando o grupo de barklings é maior que seus inimigos por 3 por 1 ou mais.

Barklings modern morder com grande força mas preferem lutar com armas pequenas feitas para suas estaturas e relativa falta de força; tais armas causam 1d4 pontos de dano em um acerto.

Barklings vêm bem no escuro, com Visão no Escuro à 9 m, mas é no seu olfato que se sobressaem. Um barkling pode detectar quase qualquer criatura viva ou morto-vivo corpóreo por odor, mesmo se houver até um dia que a criatura passou no local.



Em combate, barklings costumam usar cota de malha que eles mesmo fabricam (como dito na AC acima).

Um em um cada dez barklings será um guerreiro com 1 dado de vida (25 XP). Em campos de barklings, um em cada vinte será um chefe com 2 dados de vida (75 XP) tendo um bônus de +1 bonus ao dano por sua força. 50 ou mais, haverá um lorde barkling com 3 dados de vida (145 XP) com um bônus ao dano de +1. Barklings ganham um bônus de moral de +1 quando são liderados por algum de seus líderes.

Além disso, um covil com uma chance de 1-2 em 1d6 de um mago estar presente (ou 1-3 em 1d6 se um chefe estiver presente). Um mago é equivalente à um guerreiro barkling de 1 dado de vida, mas tem habilidades de Mago de nível 1d4+1. Para propósitos de XP, trate o barkling mago como se tivesse um número de dados de vida igual ao nível de mago -1, e conceda um asterisco de habilidade bônus.

Barklings as vezes são confundidos com kobolds, dos quais eles têm uma ira particular; chamar um barkling de kobold ou sugerir que as duas espécies são relacionadas é considerado um insulto terrível.

Basilisco

	Comum	Maior*
Classe Armadura:	16	17
Dados de Vida:	6**	8***
N. Ataques:	1 mordida, 1 olhar	1 mordida, 1 olhar
Dano:	1d10 mordida, olhar petrificante	1d12 + mordida venenosa, olhar petrificante
Movimento:	– 6 m (3 m) –	
N. Aparecendo:	1d6, Selvagem 1d6, Covil 1d6	1
Salve Como:	Guerreiro: 6	Guerreiro: 8
Moral:	9	10
Tipo de Tesouro:	F	F, K
XP:	610	1,085

Um basilisco é um monstro gigante semelhante a um lagarto de seis patas que petrifica criaturas vivas com seu olhar. Sua pele pode ser marrom-escura, verde ou preta no dorso, com um ventre amarelo-pálido ou branco. Na fase adulta, seu corpo mede de 1,5 a 2,1 m, com uma cauda de comprimento semelhante, e seu peso varia entre 110 e 180 kg. Não há diferença significativa de tamanho entre machos e fêmeas.

Todo ser vivo que veja o olhar de um basilisco deve fazer um teste de resistência vs. Petrificação ou será transformado instantaneamente em pedra. Em geral, qualquer criatura surpreendida pelo basilisco verá seu



olhar. Aqueles que tentam enfrentá-lo desviando os olhos sofrem uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque e -2 na Classe de Armadura. É possível usar um espelho para lutar contra o monstro, reduzindo a penalidade para -2 no ataque e sem penalidade na CA. Se um basilisco vir seu próprio reflexo em um espelho, deve fazer um teste de resistência vs. Petrificação ou será transformado em pedra; um basilisco petrificado perde seu poder de petrificar. Essas criaturas evitam instintivamente espelhos e superfícies refletivas, chegando a beber água de olhos fechados, mas, se um atacante conseguir surpreendê-lo com um espelho, o monstro pode acabar se vendo.

O basilisco maior é idêntico ao comum, exceto pelo tamanho: seu corpo mede cerca de 2,4 m, com uma cauda de 2,1 a 2,7 m de comprimento, e pesa entre 180 e 340 kg. Sua pele é tóxica ao toque, então qualquer ser vivo mordido por ele ou tocá-lo com a pele deve fazer um teste de resistência vs. Veneno ou morrerá. Esse efeito persiste mesmo após a morte da criatura, normalmente por 2d20 horas; a única forma de saber se o veneno dissipou é tocar o cadáver, o que evidentemente não é uma boa ideia.

Morcego (e Morcego Gigante)

	Morcego	Morcego Gigante
Classe Armadura:	14	14
Dados de Vida:	1 Pontos de Vida	2
N. Ataques:	1 especial	1 mordida
Dano:	Confusão	1d4
Movimento:	9m Voar 12m	3m Voar 18m (3m)
N. Aparecendo:	1d100, Selvagem 1d100, Covil 1d100	1d10, Selvagem 1d10, Covil 1d10
Salve Como:	Homem Normal	Guerreiro: 2
Moral:	6	8
Tipo de Tesouro:	Nenhum	Nenhum
XP:	10	75

Morcegos têm um sonar natural que os permite operar em escuridão total; para o jogo, trate este habilidade como equivalente à Visão no Escuro.

Um grupo de morcegos normais não tem ataques efetivos (em termos de dado), mas podem confundir aqueles na área, voando aparentemente aleatoriamente. Para cada dez morcegos na área, uma criatura pode ser confundida; tal criatura sofrerá uma penalidade de -2 em todos os ataques e testes de resistência enquanto morcegos estiverem na área.

Um morcego gigante tem uma envergadura de 4,5 m e pesa cerca de 90 kg. Têm os mesmos sentidos de morcegos normais, mas muito maiores, são capazes de atacar aventureiros; muitos são carnívoros, aumentando a probabilidade de tais ataques.



Urso

Ursos atacan com suas garras, puxando suas vítimas e as mordendo. Um ataque com as duas patas indica um ataque de abraço para dano adicional (dado para cada tipo específico). Todos são muito difíceis de matar, e podem se mover e atcar por uma rodada após perder todos seus pontos de vida.

**Urso Negro**

Classe Armadura:	14
Dados de Vida:	4
N. Ataques:	2 garras, 1 mordida + abraço
Dano:	1d4 garras, 1d6 mordida, 2d6 abraço
Movimento:	12 m
N. Aparecendo:	1d4, Selvagem 1d4, Covil 1d4
Salve Como:	Guerreiro: 4
Moral:	7
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	240

Ursos Negros são omnívoros, e mesmo com seu tamanho e força formidáveis não são particularmente agressivos, porém uma fêmea irá lutar bravamente se seus filhotes forem ameaçados.

Urso da Caverna

Classe Armadura:	15
Dados de Vida:	7
N. Ataques:	2 garras, 1 mordida + abraço
Dano:	1d8 garra, 2d6 mordida, 2d8 abraço
Movimento:	12 m
N. Aparecendo:	1d2, Selvagem 1d2, Covil 1d2
Salve Como:	Guerreiro: 7
Moral:	9
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	670

Estes ursos monstruosos são maiores que ursos pardos, pesando até 180 kg e nas quatro patas mede até 1,8 m

nos ombros. São matadores ferozes, ataquando quase tudo de tamanho igual ou menor.

Urso Pardo (ou Marrom)

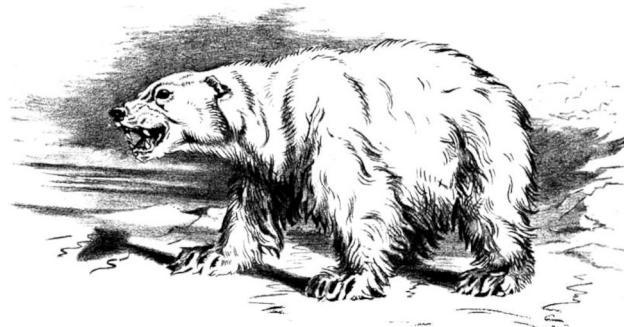
Classe Armadura:	14
Dados de Vida:	5
N. Ataques:	2 garras, 1 mordida + abraço
Dano:	1d4 garra, 1d8 mordida, 2d8 abraço
Movimento:	12 m
N. Aparecendo:	1, Selvagem 1d4, Covil 1d4
Salve Como:	Guerreiro: 5
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	360

Ursos pardos são grandes, carnívoros e agressivos. Um macho adulto pesa de 180 a 360 kg e 1,2 m de altura nos ombros. Fêmeas são menores, mas ainda ferozes.

Urso Polar

Classe Armadura:	14
Dados de Vida:	6
N. Ataques:	2 garras, 1 mordida + abraço
Dano:	1d6 garra, 1d10 mordida, 2d8 abraço
Movimento:	12 m
N. Aparecendo:	1, Selvagem 1d2, Covil 1d2
Salve Como:	Guerreiro: 6
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	500

Ursos polares são encontrados em regiões distantes do norte. São maiores e mais poderosos que ursos pardos, e igualmente hostis.



Abelha Gigante

Classe Armadura:	13
Dados de Vida:	$\frac{1}{2}^*$ (1d4 pontos de vida)
N. Ataques:	1 ferrão
Dano:	1d4 + ferrão venenoso
Movimento:	3 m Voar 15 m
N. Aparecendo:	1d6, Selvagem 1d6, Covil 5d6
Salve Como:	Guerreiro: 1
Moral:	9 (12 se a rainha for ameaçada)
Tipo de Tesouro:	Especial
XP:	13

Abelhas gigantes vivem em colmeias, geralmente em áreas subterrâneas. Cada colmeia contém uma rainha, que possui 2 dados de vida e pode apenas morder, causando 1d8 pontos de dano. Ela é imóvel e, se ameaçada, todas as abelhas da colmeia lutarão sem verificar moral. A rainha vale 75 XP se derrotada.

Quem for picado por uma abelha gigante deve fazer um teste de resistência vs. veneno ou morrer. Se uma abelha gigante picar uma criatura, seu ferrão fica preso no alvo, fazendo a abelha morrer logo em seguida.

Cada colmeia de abelhas gigantes contém favos de mel, que são totalmente seguros para consumo e valem 10 PO por galão se removidos com cuidado. Normalmente, há de 2d10+10 galões de mel em uma colmeia. Além disso, há uma chance de 15% de que um dos favos contenha um mel especial que funciona como 1d6+1 Poções de Cura quando consumido. Esse mel pode ser encontrado por acaso ou detectado com **detectar magia**.

**Besouro Bombardeiro Gigante**

Classe Armadura:	16
Dados de Vida:	2*
N. Ataques:	1morder, 1 spray(especial, ver abaixo)
Dano:	1d6 mordida, 2d6 spray
Movimento:	12 m
N. Aparecendo:	1d8, Selvagem 2d6, Covil 2d6
Salve Como:	Guerreiro: 2
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	100

Besouros bombardeiros gigantes possuem cabeças e tórax vermelhos, com abdômen preto e medem entre 90 cm e 1,2 m de comprimento. Em combate, mordem inimigos à sua frente e podem expelir uma nuvem de gases quentes e tóxicos por um bico localizado na ponta do abdômen. Esse ataque causa 2d6 pontos de dano em todos dentro de um cone de 3 m de comprimento e 3 m de largura na extremidade, com um teste de resistência vs. Raio da Morte reduzindo o dano pela metade. Um besouro bombardeiro gigante pode usar esse ataque até cinco vezes por dia, mas nunca mais de uma vez a cada três rodadas.

Como outros besouros, têm a mesma acuidade visual em todas as direções, portanto não sofre penalidade à Classe de Armadura quando atacando por trás.

Besouro Gigante de Fogo

Classe Armadura:	16
Dados de Vida:	1+2
N. Ataques:	1 mordida
Dano:	2d4 mordida
Movimento:	12 m
N. Aparecendo:	1d8, Selvagem 2d6, Covil 2d6
Salve Como:	Guerreiro: 1
Moral:	7
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	25

Besouros Gigantes de Fogo são grandes, medindo entre 45 e 75 cm e possuem carapaças pretas brilhantes. Cada um tem um par de glândulas luminosas avermelhadas logo abaixo dos olhos, que iluminam um raio de 3 m ao seu redor. Essas glândulas continuam brilhando por 1d6 dias após a morte do besouro e podem ser removidas e usadas como fonte de luz por aventureiros que não se importem com o método.

Normalmente, são criaturas tímidas, mas lutarão se encurradas. Como outros besouros, possuem visão igualmente eficiente em todas as direções, o que significa que ataques por trás não recebem bônus.

Besouro de Óleo Gigante

Classe Armadura:	16
Dados de Vida:	2*
N. Ataques:	1 morder + spray (ver abaixo)
Dano:	2d4morder, spray especial(ver abaixo)
Movimento:	12 m
N. Aparecendo:	1d8, Selvagem 2d6, Covil 2d6
Salve Como:	Guerreiro: 2
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	100

Besouros de óleo gigantes têm cerca de 90 cm e são frequentemente encontrados cavando no solo ou vagando por corredores de masmorras. Seus olhos estão posicionados nas laterais da cabeça, enxergando perfeitamente tanto para frente quanto para trás, anulando qualquer bônus de ataques por trás.

Além de sua mordida, um besouro de óleo gigante pode atacar pulverizando um óleo irritante de seu abdômen. Esse ataque só pode atingir oponentes que estejam a até 1,5 m atrás e exige uma jogada de ataque para acertar. Criaturas vivas atingidas sofrem uma penalidade de -2 em todas as jogadas de ataque por 24 horas devido às dolorosas bolhas causadas pelo óleo corrosivo. O efeito pode ser removido com a magia **curar ferimentos leves**, mas, caso seja usada para isso, a magia não restaurará pontos de vida do alvo.

Besouro Tigre Gigante

Classe Armadura:	17
Dados de Vida:	3+1
N. Ataques:	1 mordida
Dano:	2d6 mordida
Movimento:	18 m (3 m)
N. Aparecendo:	1d6, Selvagem 2d4, Covil 2d4
Salve Como:	Guerreiro: 3
Moral:	9
Tipo de Tesouro:	U
XP:	145

Beouros tigre gigantes são monstros predatórios de cerca de 1,5 m de comprimento. Suas carapaças são marrom escuras com faixas ou padrões de bolinhas mais claras, mas existem várias variações.

São rápidos, dependendo de sua velocidade para caçar, e caçam criaturas de tamanho de homens ou menores. Como outros besouros, têm a mesma acuidade visual em todas as direções, portanto não sofre penalidade à Classe de Armadura quando atacando por trás.

Bisão

Veja Gado (incluindo Aurques e Bisão) na página 71.

Pudim Negro

Veja Geléia, Negra na página 115.

Cão Teleportador (Besta Teleportadora)

Classe Armadura:	15
Dados de Vida:	4*
N. Ataques:	1 morder
Dano:	1d6 morder
Movimento:	12 m
N. Aparecendo:	1d6, Selvagem 1d6, Covil 1d6
Salve Como:	Guerreiro: 4
Moral:	6
Tipo de Tesouro:	C
XP:	280

Cães teleportadores, também conhecidos como bestas teleportadoras, são criaturas peculiares que lembram lobos ou hienas e possuem a habilidade de se teleportar até 36 m à vontade. Para eles, essa habilidade é tão natural que podem até se teleportar antes de serem atacados. Quando percebe um ataque (seja vendo ou possivelmente ouvindo), ele pode fazer um teste de resistência vs. Raio da Morte. Se bem-sucedido, teleporta-se de 3 a 18 m em uma direção aleatória, evitando surgir dentro de matéria sólida ou em qualquer local perigoso que conheça.

São caçadores de matilha, usando seu teleporte para desoriente suas presas até conseguirem cercá-las. Com essa tática, alguns membros do grupo atacam por trás, algo em que são tão eficientes que recebem os mesmos benefícios de um ladrão: +4 na jogada de ataque e dano dobrado se o golpe for bem-sucedido



sketchingjohn

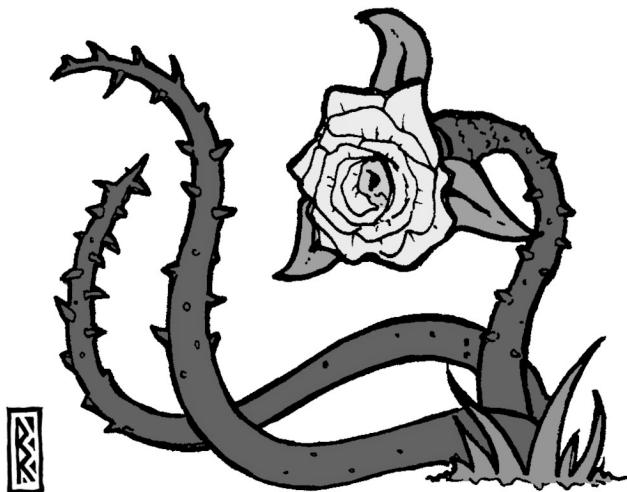
São grandes canídeos, normalmente marrom claro com pelo curto; alguns tipos são rajados ou manchados. Se comunicam com uma linguagem de latidos, ronidos e barulhos o que é um pouco limitado mas podem passar informação tática útil. São medrosos, geralmente evitando lutas, mas odeiam **enganadoras** e geralmente vão atacá-las quando vê-las.

Rosa de Sangue

Classe Armadura:	13
Dados de Vida:	2* a 4*
N. Ataques:	1 a 3 caules, cada + drenar sangue
Dano:	1d6 caule, 1d6/rodada drenar sangue
Movimento:	30 cm
N. Aparecendo:	Selvagem 1d8
Salve Como:	Guerreiro: 2
Moral:	12
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	100 – 280

Rosas de Sangue parecem ser rosas normais, mas são plantas animadas, levemente cientes de seus arredores. Essas plantas estão sempre floridas, com lindas flores normalmente brancas (ou raramente, amarelas).

A fragrância da flor é detectável a até 9m da planta em condições ideais. Rosas de sangue se movem lentamente, e tentaram encontrar locais protegidos de vento. Seres vivos que cheiram a fragrância deve passar um teste de resistência vs. Veneno ou ficar confuso; tal vítima derrubará tudo carregado e tentará se aproximar. Cada rodada que uma criatura não afetada sinta o cheiro deve fazer o teste. Criaturas Confusas não resistem os seus ataques; se removidas da área, o efeito irá passar 2d4 rodadas depois. Monstros mortos-vivos, construtos, etc. não são afetados.



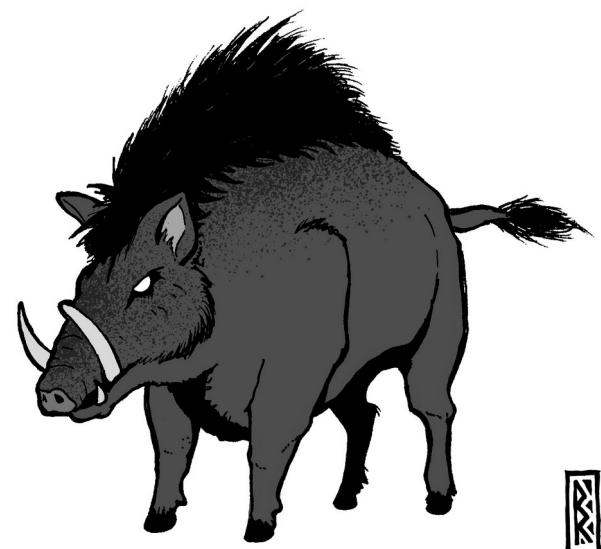
Cada planta de rosa de sangue terá 1, 2 ou 3 caules como chicotes espinhosos que podem atacar. Quando um caule acertar, se enrola na vítima e começa a drenar sangue, causando 1d6 pontos de dano por rodada. Uma rosa de sangue que “comeu” recentemente (um dia) terá flores variando de rosa à um vermelho vinho profundo, que lentamente voltará à branco ou amarelo conforme a planta digere o sangue.

Javali

Classe Armadura:	13
Dados de Vida:	3
N. Ataques:	1 presa
Dano:	2d4 presa
Movimento:	15 m (3m)
N. Aparecendo:	Selvagem 1d6
Salve Como:	Guerreiro: 3
Moral:	9
Tipo de Tesouro:	None
XP:	145

Javalis selvagens são os suíños naturais. São bravos e agressivos, propensos a atacar personagens só por estarem presentes. Note que “javali” se refere especificamente ao macho da espécie, mas fêmeas são igualmente grandes e ferozes, ainda mais com filhotes.

Javalis selvagens têm corpos resistentes e musculosos, cobertos de pelos que podem ser pretos, marrom ou cinza. Em climas frios terão uma camada de pelagem grossa, enquanto os de áreas mais quentes não terão.



Bugbear

Classe Armadura:	15 (13)
Dados de Vida:	3+1
N. Ataques:	1 arma
Dano:	1d8+1 ou por arma +1
Movimento:	9 m Sem Armadura 12 m
N. Aparecendo:	2d4, Selvagem 5d4, Covil 5d4
Salve Como:	Guerreiro: 3
Moral:	9
Tipo de Tesouro:	Q, R cada; B, L, M em covil
XP:	145

Bugbears se parecem com grandes goblins peludos, cerca de 1,8 m. Olhos costumam ser marrom escuro e podem se mover silenciosamente. São selvagens e cruéis e subjugam seres menores quando possível.

Seus ataques são coordenados, e suas táticas são boas se não brilhantes. Podem se mover em quase completo silêncio, surpreendendo oponente em 1-3 on 1d6. Para serem silenciosos, devem vestir apenas couro ou peles, indicado nos valores de CA. Bugbears recebem um bônus de +1 no dano por sua grande Força. Como muitos goblinóides, eles têm Visão no Escuro em 9m.

Um em cada 8 bugbears será um guerreiro durão com 4+4 Dados de Vida (240 XP), e bônus de +2 ao dano. Em covis de 16 bugbears ou mais, haverá um chefe



com 6+6 Dados de Vida (500 XP), e bônus de +3 ao dano. Bugbears ganham um bônus de +1 à sua moral se liderados por um guerreiro durão ou chefe. No covil, bugbears nunca falham um teste de moral enquanto o chefe viver. Além disso, há uma chance de 2 em 6 que um xamã estará no covil. Um xamã é igual à um bugbear normal, mas possui 1d4+1 níveis de habilidades de Clérigo.

Cecília Gigante

Classe Armadura:	14
Dados de Vida:	6*
N. Ataques:	1 mordida + engolir em um 19 ou 20
Dano:	1d8 morder + 1d8/rodada se engolido
Movimento:	6 m (3 m)
N. Aparecendo:	1d3, Covil 1d3
Salve Como:	Guerreiro: 3
Moral:	9
Tipo de Tesouro:	B
XP:	555

Cecílias são anfíbios carnívoros sem pernas, que parecem minhocas gigantes, mas possuem esqueletos e dentes afiados. Vivem inteiramente no subterrâneo, e a versão gigante pode alcançar até 9 m de comprimento, sendo frequentemente encontradas em cavernas ou masmorras. São quase cegas, mas extremamente sensíveis a sons e vibrações, permitindo que localizem suas presas independentemente da presença de luz.

Uma cecília gigante pode engolir humanóides pequenos inteiros, como goblins ou halflings. Em uma jogada natural de ataque de 19 ou 20 (se o ataque for bem-sucedido), a vítima é engolida. Uma criatura engolida sofre 1d8 pontos de dano por rodada e só pode atacar de dentro da criatura usando armas pequenas de corte ou perfuração, como adagas. Embora o interior da cecília seja um alvo fácil, lutar de dentro para fora é desajeitado, resultando em ataques sem modificadores.

Após engolir uma presa, a cecília normalmente tenta se afastar do combate para se recolher ao seu covil, onde descansará e digerirá sua refeição.

Gado(inclui Auroques e Bisão)

	Gado	Auroques	Bisão
Classe Armadura:	14	16	16
Dados de Vida:	2+2	3	4
N. Ataques:	– 1 chifre/cabeçada ou 1 esmagar – – 1d4 chifre/cabeçada – – 2d4 esmagar –		
Dano:	1d4 cabeça 2d4 esmaga	1d6 cabeça 2d4 esmaga	2d4 cabeça 2d6 esmaga
Movimento:	– 15 m (3 m) –		
N. Aparecendo:	Especial	Selva: 10d12	
Salve Como:	Guerreiro: 3	Guerreiro: 3	Guerreiro: 4
Moral:	5 (8)	7 (9)	7 (9)
Tipo de Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
XP:	75	145	240

Gados são grandes mamíferos com cascos fendidos e cabeças com chifres. São criados principalmente por sua carne, couro e leite. Alimentam-se de grama e geralmente são dóceis, mas, se assustados, podem entrar em estampida. Qualquer criatura no caminho sofrerá pelo menos um ataque de esmagar, conforme determinado pelo MJ. Os machos são chamados de touros, as fêmeas de vacas e os filhotes de bezerros. Se atacados, gados geralmente investem com os chifres. Touros são maiores (+1 dado de vida), mais difíceis de assustar (usam a segunda moral listada) e agressivos ao defender o rebanho. Um touro pode atacar caso veja movimentos bruscos de algo ao alcance de sua investida. Já as vacas, se não puderem fugir, costumam formar um círculo com as cabeças para fora e os bezerros no centro. Se os inimigos forem pequenos, podem investir em grupo, pisoteando tudo à frente.

Uma fazenda pequena com gado geralmente possui um touro, 5d4 vacas e 2d10 bezerros (não ultrapassando o número de vacas).

Auroques são gados selvagens, mais peludos e robustos. Bisões são os maiores bovinos selvagens. Todos esses animais compartilham comportamento semelhante ao descrito acima.

Um boi é geralmente um touro castrado usado como animal de carga. Embora raramente, fêmeas também podem ser usadas, mas machos são preferidos devido à força e tamanho. Normalmente, bois trabalham em pares puxando carroças cheias (suportando até 1.360 kg). Eles consomem menos comida e água que cavalos de tração e conseguem sobreviver melhor em pastagens de baixa qualidade, sendo valiosos para caravanas comerciais que cruzam áreas semiáridas.

Gafanhoto da Caverna Gigante

Classe Armadura:	16
Dados de Vida:	2**
N. Ataques:	1 mordida ou 1 batida ou 1 cuspe
Dano:	1d2 mordida ou 1d4* batida ou especial
Movimento:	6 m Voar 18 m (4,5 m)
N. Aparecendo:	2d10, Selvagem 1d10
Salve Como:	Guerreiro: 2
Moral:	5
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	125

Gafanhotos Gigantes de Caverna são criaturas pálidas semelhantes a grilos que vivem no subsolo. Medem entre 60 cm e 1,2 m e sem olhos, dependendo de suas antenas sensíveis ao som, pés que captam vibrações e pelos sensoriais nas pernas para perceber o ambiente.

Se alimentam de fungos subterrâneos (como gritador) e carniça. Embora não sejam predadores, reagem agressivamente quando perturbados, gritando alto, mordendo, saltando de forma caótica ou cuspido uma substância desagradável.

Todos os gafanhotos gigantes de uma colônia gritam quando perturbados, atraiendo outros monstros. O MJ deve rolar um teste de encontro aleatório toda rodada em que pelo menos um esteja lutando; se um encontro for indicado, os monstros chegam em 1d4 rodadas.

Quando em combate, tentará morder, causando 1d2 pontos de dano se acertar, sem interromper seu grito. Além disso, pode saltar até 18 m horizontalmente ou 9 m para cima. Se não estiver engajado no início do turno, ele salta contra um oponente; um acerto causa 1d4 pontos de dano não letal com o impacto.

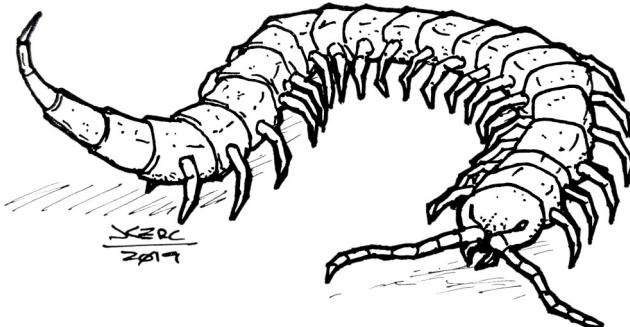
Por fim, pode cuspir um líquido marrom-esverdeado (suas enzimas digestivas) até 3 m de distância. Cada gafanhoto gigante pode realizar esse ataque apenas uma vez por encontro, geralmente reservado para quando falham um teste de moral. Nesse caso, todos os que restam cuspirão no oponente mais próximo e tentarão fugir no turno seguinte. Para atingir um alvo, o gafanhoto rola um ataque contra Classe de Armadura 11 (aplicam-se bônus de Destreza e mágicos, mas não a armadura normal). Se atingir, a vítima deve passar em um teste vs. Veneno ou ficará incapacitada por 3d6 rodadas devido ao cheiro insuportável.

Centauro

Classe Armadura:	15 (13)
Dados de Vida:	4
N. Ataques:	2 cascos, 1 arma
Dano:	1d6 casco, 1d6 ou por arma
Movimento:	15 m Sem Armadura 18 m (3 m)
N. Aparecendo:	Selvagem 2d10
Salve Como:	Guerreiro: 4
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	A
XP:	240

Centauros parecem ser meio humanos, meio cavalos, com o torso, braços e cabeça de um homem onde ficaria a cabeça do cavalo. A parte de cavalo é grande e poderosa como um cavalo de guerra; machos costumam ter 2 m de altura e pesam cerca de uma tonelada, enquanto fêmeas são um pouco menores e muito próximas ao mesmo peso. Centauros podem avançar com uma lança assim como um homem à cavalo, com os mesmos bônus. Tipicamente vestem armaduras de couro quando preparados para combate.

Centauros geralmente são altivos e indiferentes, mas muito honráveis. A maioria preferiria morrer antes de permitir que algum humanóide os cavaleguem.

**Centopeia Gigante**

Classe Armadura:	11
Dados de Vida:	$\frac{1}{2}^*$ (1d4 pontos de vida)
N. Ataques:	1 mordida
Dano:	Mordida venenosa
Movimento:	12 m
N. Aparecendo:	2d4, Selvagem 2d4, Covil 2d4
Salve Como:	Homem Normal
Moral:	7 (veja abaixo)
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	13

Centopeias gigantes são versões maiores das normais, tendo de 60 cm à 90 cm de comprimento. Centopeias são artrópodes rápidos, predatórios e venenosos com longos corpos segmentados com exoesqueletos. Preferem viver em áreas subterrâneas, florestas obscuras, e outros lugares em luz solar direta; porém, existem variedades desérticas que se escondem sob a areia esperando presas passarem.

Essas criaturas são agressivas e sempre com fome, atacando qualquer criatura viva e apenas checando moral se ferida. Centopeias gigantes atacam com uma mordida venenosa, e aqueles mordidos devem fazer um teste de resistência vs. Veneno ou morrer; porém, o veneno é um pouco fraco e então concede um bônus de +2 ao teste de resistência.

Chita

Classe Armadura:	14
Dados de Vida:	2
N. Ataques:	2 garras, 1 mordida
Dano:	1d4 garra, 2d4 mordida
Movimento:	30 m
N. Aparecendo:	Selvagem 1d3, Covil 1d3
Salve Como:	Guerreiro: 2
Moral:	7
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	75

Uma chita é um dos mais rápidos animais terrestres, um grande felino (cerca de 45 kg) que chega à 120 km/h correndo. Caça sozinha ou em pequenos grupos (composto de irmãos). Raramente atacará humanos a não ser que necessário, mas uma gêmea irá defender ferozmente sua cria.

Quimera

Classe Armadura:	16
Dados de Vida:	9** (+8)
N. Ataques:	2 garras, 1 mordida de leão, 1 chifre de cabra, 1 mordida/sopro de dragão
Dano:	1d4 garra, 2d4 mordida (leão/dragão), 1d8 chifres (cabra), 3d4 sopro
Movimento:	12 m (3 m) Voar 18 m (4,5 m)
N. Aparecendo:	1d2, Selvagem 1d4, Covil 1d4
Salve Como:	Guerreiro: 9
Moral:	9
Tipo de Tesouro:	F
XP:	1,225

Quimeras são criaturas estranhas com o corpo de um leão, três cabeças (leão, bode e dragão) e asas de dragão. A cabeça de dragão pode ser de qualquer tipo



comum, exceto a de nuvem (deserto, floresta, gelo, montanha, planície ou mar), e possui o mesmo tipo de sopro correspondente. Seu sopro cobre um cone de 15 m de comprimento e 3 m de largura na base, causando 3d6 pontos de dano; as vítimas podem fazer um teste vs. Sopros de Dragão para reduzir o dano à metade.

Vorazes e cruéis, as quimeras são capazes de falar a língua dos dragões, mas raramente se dão ao trabalho, exceto quando bajulam criaturas mais poderosas.

Cocatriz

Classe Armadura:	14
Dados de Vida:	5**
N. Ataques:	1 bico
Dano:	1d6 + bico de petrificação
Movimento:	9 m Voar 18 m (3 m)
N. Aparecendo:	1d4, Selvagem 1d8, Covil 1d8
Salve Como:	Guerreiro: 5
Moral:	7
Tipo de Tesouro:	D
XP:	450

Cocatriz são criaturas bizarras que se assemelham a galinhas ou galos, mas com um longo pescoço e cauda serpentina; o pescoço termina com uma cabeça mais ou menos normal de galinha. Os machos possuem crista e barbela, como galos comuns, enquanto as fêmeas, mais raras, não têm essas características. Pesam cerca de 9 kg e, embora não sejam inteligentes, são agressivas e atacam quando perturbadas.

Qualquer criatura tocada por uma cocatriz, ou que a toque (mesmo usando luvas), deve fazer um teste contra Petrificação ou será transformada em pedra.



Caranguejo Gigante

Classe Armadura:	18
Dados de Vida:	3
N. Ataques:	2 pinças
Dano:	2d6 pinças
Movimento:	6 m Nadar 6 m
N. Aparecendo:	1d2, Selvagem 1d6, Covil 1d6
Salve Como:	Guerreiro: 3
Moral:	7
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	145

Caranguejos Gigantes parecem com caranguejos comuns, mas são muito maiores, com uma carapaça de aproximadamente 1,5 m de diâmetro (sem contar as pernas). Costumam habitar cavernas inundadas, especialmente aquelas conectadas a rios, lagos ou mares, e são tolerantes tanto à água doce quanto salgada. Também podem sobreviver em águas estagnadas, embora prefiram ambientes mais limpos.

Seus olhos ficam em pedúnculos blindados, impedindo que sejam surpreendidos por ataques pelas costas.

Crocodilo

	Normal	Grande	Gigante
Classe Armadura:	15	17	19
Dados de Vida:	2	6	15 (+11)
N. Ataques:	1 morder	1 morder	1 morder
Dano:	1d8 morder	2d8 morder	3d8 morder
Movimento:	9 m (3 m) Nadar 9 m (3 m)		
N. Aparecendo:	Selvag. 1d8	Selvag. 1d4	Selvag. 1d3
Salve Como:	Guerr. : 2	Guerr. : 6	Guerr. : 15
Moral:	7	8	9
Tipo de Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
XP:	75	500	2,850

Crocodilos são grandes répteis semiaquáticos encontrados nos trópicos. São predadores de emboscada, ficando imóveis até que um peixe ou animal terrestre se aproxime, momento em que avançam rapidamente para atacar. Em seu habitat natural, surpreendem seus alvos com um resultado de 1-4 em 1d6.

Crocodilos Grandes medem entre 3,5 m e 6 m de comprimento e caçam da mesma forma que seus parentes menores.

Crocodilos Gigantes são encontrados principalmente em águas salgadas e ultrapassam os 6 m de comprimento. Seu comportamento em combate é semelhante ao de crocodilos menores.

Enganadora (Pantera-Hidra)

	Comum	Maior
Classe Armadura:	16	16
Dados de Vida:	6*	7**
N. Ataques:	– 3 mordidas (veja abaixo) –	
Dano:	1d6 mordida de cobra, 1d8 mordida pantera	1d6 + mordida de cobra venenosa, 2d6 mord. pantera
Movimento:	15 m	12 m
N. Aparecendo:	1d4, Selvagem 1d4	
Salve Como:	Guerreiro: 6	Guerreiro: 7
Moral:	8	9
Tipo de Tesouro:	D	D
XP:	555	800

Enganadoras são monstros felinos de coloração verde-escura ou negra, com grossas serpentes saindo de seus ombros. Possuem três bocas capazes de morder, embora as cabeças de serpente causem menos dano.

O verdadeiro perigo das enganadoras é *enganar*, uma habilidade mental que faz com que aqueles que tentam atacá-las acreditem que o monstro está cerca de 1 m afastado de sua posição real. O primeiro ataque de qualquer oponente contra a criatura sempre errará, independentemente da rolada de dado. Depois disso, todos os ataques contra enganadoras sofrem uma penalidade de -2, que não é cumulativa com a penalidade por lutar às cegas. Como é um efeito mental, esta ilusão não afeta criaturas sem mente, como golens, estátuas vivas ou mortos-vivos. Criaturas vivas que não dependam da visão para atacar ainda serão enganadas.

Enganadoras Maiores são versões mais ferozes e imponentes. Além disso, as mordidas das cabeças de serpente são venenosas, forçando as vítimas a realizar um teste de resistência vs. veneno ou morrer.



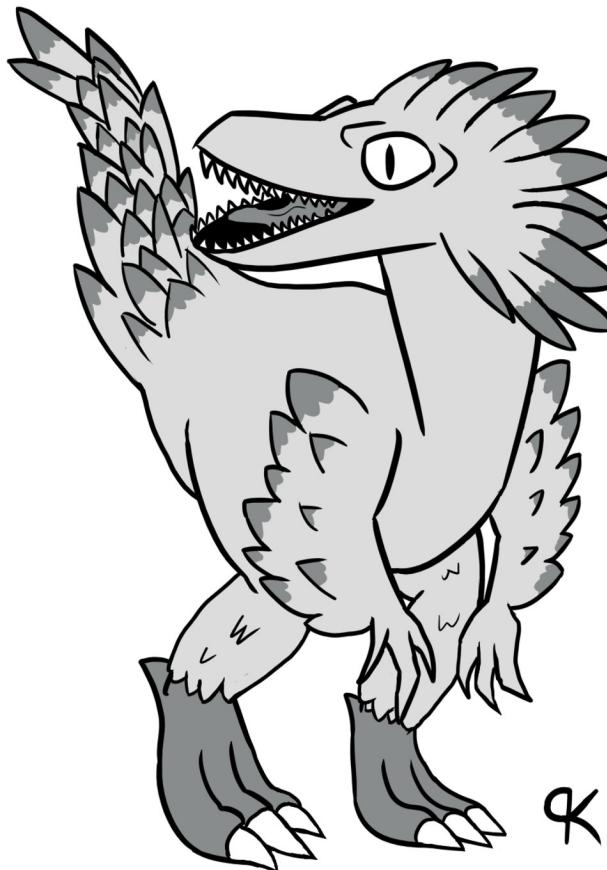
Veado

Veja Antílope na página 63.

Dinossauro, Deinonychus

Classe Armadura:	15
Dados de Vida:	3
N. Ataques:	1 mordida
Dano:	1d8
Movimento:	15 m
N. Aparecendo:	1d3, Selvagem 2d3, Covil 2d6
Salve Como:	Guerreiro: 3
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	145

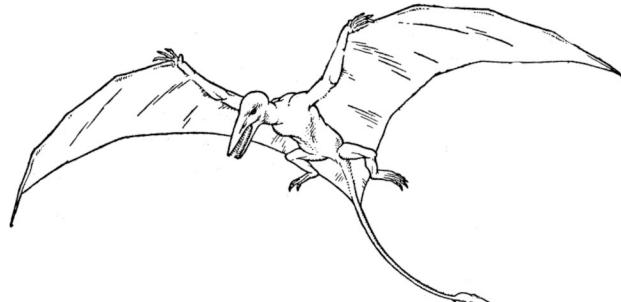
O Deinonychus (as vezes confundido com um "Velociraptor") é um dinossauro com penas de tamanho médio pesando cerca de 68 kg e alcançando 3 m (cauda inclusa). É um predador ativo e habilidoso caçador em bando; seu sangue quente, corpo aerodinâmico e sua mandíbula cruel permitem se alimentar de dinossauros maiores mas mais primitivos.

**Dinossauro, Pterodáctilo(e Pteranodon)**

	Pterodáctilo	Pteranodon
Classe Armadura:	12	13
Dados de Vida:	1	5
N. Ataques:	1 mordida	1 mordida
Dano:	1d4 mordida	2d6 mordida
Movimento:	Voar 18 m (3 m)	Voar 18 m (4,5 m)
N. Aparecendo:	Selvagem 2d4	Selvagem 1d4
Salve Como:	Guerreiro: 1	Guerreiro: 5
Moral:	7	8
Tipo de Tesouro:	Nenhum	Nenhum
XP:	25	360

Pterodáctilos são répteis alados pré-históricos com uma envergadura de 63 cm à 76 cm. Embora comam primariamente peixes, podem atacar criaturas menores ou vasculhar grupos não guardados.

Pteranodons são essencialmente pterodáctilos gigantes, tendo uma envergadura de 7,5 m ou mais. São predadores, e podem atacar grupos de aventureiros.

**Dinossauro, Estegossauro**

Classe Armadura:	17
Dados de Vida:	11 (+9)
N. Ataques:	1 mordida, 1 cauda ou 1 esmagar (veja abaixo)
Dano:	1d6 morder, 2d8 cauda, 2d8 esmagar
Movimento:	6 m (4,5 m)
N. Aparecendo:	Selvagem 1d4
Salve Como:	Guerreiro: 6
Moral:	7
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	1,575

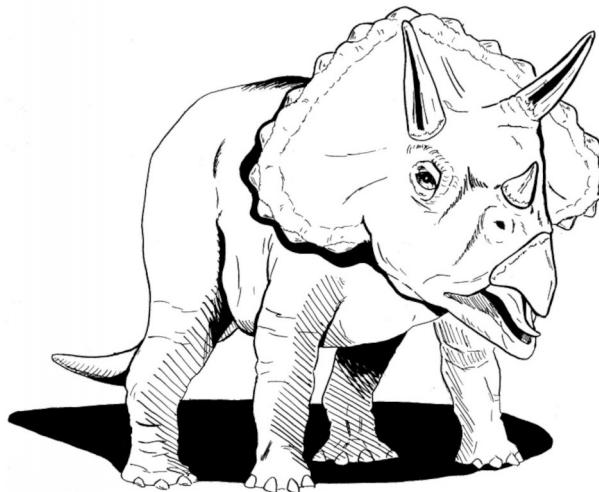
Embora parecam amedrontadores, o estegossauro na verdade é uma criatura pacífica e só irá lutar para se defender, ou mordendo, esmagando, ou usando sua cauda espinhosa, dependendo de onde o oponente esteja em relação ao dinossauro. Um estegossauro não pode usar seus ataques de cauda e mordida contra a mesma criatura na mesma rodada, e não pode usar sua mordida ou cauda em uma rodada que esmague.

Dinossauro, Triceratops

Classe Armadura:	19
Dados de Vida:	11 (+9)
N. Ataques:	1 chifre ou 1 esmagar
Dano:	3d6chifre ou 3d6 esmagar (ver abaixo)
Movimento:	9 m (4,5 m)
N. Aparecendo:	Selvagem 1d4
Salve Como:	Guerreiro: 7
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	1,575

Um tricerátops é um dinossauro herbívoro de três chifres. Apesar de não ser um predador, é agressivo com intrusos, atacando qualquer um que pareça uma ameaça. Esses animais são enormes, pesando entre 5 e 9 toneladas e medindo de 8 a 9 m de comprimento.

Contra oponentes pequenos, um tricerátops normalmente tentará esmagar seus inimigos, reservando seus chifres para criaturas maiores. Pode esmagar até dois inimigos de tamanho humano ou até quatro menores de uma só vez. Para isso, faz uma única jogada de ataque, comparando o resultado com a Classe de Armadura de cada alvo, e então rola um dano separado para cada um atingido. O ataque com chifres só pode ser usado contra um único inimigo de tamanho humano ou maior, mas pode ser combinado com esmagar se a vítima dos chifres for grande o suficiente. Além disso, um bônus de investida pode ser aplicado ao ataque com os chifres.

**Dinossauro, Tiranossauro Rex**

Classe Armadura:	23
Dados de Vida:	18 (+12)
N. Ataques:	1 mordida
Dano:	6d6 mordida
Movimento:	12 m (3 m)
N. Aparecendo:	Selvagem 1d4
Salve Como:	Guerreiro: 18
Moral:	11
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	4,000

O tiranossauro rex é um dinossauro carnívoro bípede, de crânio maciço equilibrado por uma longa cauda pesada. Suas patas traseiras são extremamente poderosas, enquanto os braços curtos possuem apenas dois dedos com garras afiadas, mas são pouco utilizados para atacar. Seu método preferido de ataque é sua mordida devastadora.

Indivíduos podem ultrapassar 12 m de comprimento e pesar até 9 toneladas, embora muitos sejam menores que isso, com a média sendo cerca de 10 m e 8 toneladas.

As estatísticas acima podem ser usadas para representar outros grandes carnívoros bípedes, como o Alossauro.



Djinni*

Classe Armadura:	15 (m)
Dados de Vida:	7+1**
N. Ataques:	1 punho ou 1 tornado
Dano:	2d8 punho, 2d6 tornado
Movimento:	9 m Voar 24 m
N. Aparecendo:	1
Salve Como:	Guerreiro: 12
Moral:	12 (8)
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	800

Os djinni (singular djinni) são criaturas parecidas com humanóides do Plano Elemental do Ar. Um djinni em sua forma natural tem cerca de 3,5 m e pesa cerca de 450 kg, embora seu peso geralmente seja imaterial pela sua habilidade mágica de voar.

A moral 12 reflete seu controle absoluto sobre seu medo, mas não indica que jogará fora sua vida facilmente. Use o valor de "8" para determinar se um djinni que está perdendo decide sair do combate.

Djinni têm vários poderes mágicos, que podem ser usados à vontade (isto é, sem precisar de palavras mágicas ou gestos):

criar comida e bebida, criando comida saborosa e nutritiva para até 2d6 humanos ou criaturas similares, uma vez por dia; se tornar **invisível**, usos ilimitados por dia; **criar itens normais**, criando até 450 kg de bens macios ou de madeira de natureza permanente ou bens de metal que duram até um dia, uma vez por dia; assumir **forma gasosa**, como a poção, até uma hora por dia; e **criar ilusões**, como a magia **força fantasmagórica** mas incluindo sons assim como elementos visuais, três vezes por dia.

Djinni podem assumir a forma de um redemoinho à vontade, sem limites para quantas vezes por dia; um djinni na forma de redemoinho luta como se fosse um elemental de ar.



Por sua natureza altamente mágica, djinni não podem ser feridos por armas não-mágicas. São imunes à frio normal, e sofrem apenas metade do dano de ataques mágicos baseados em frio ou vento.

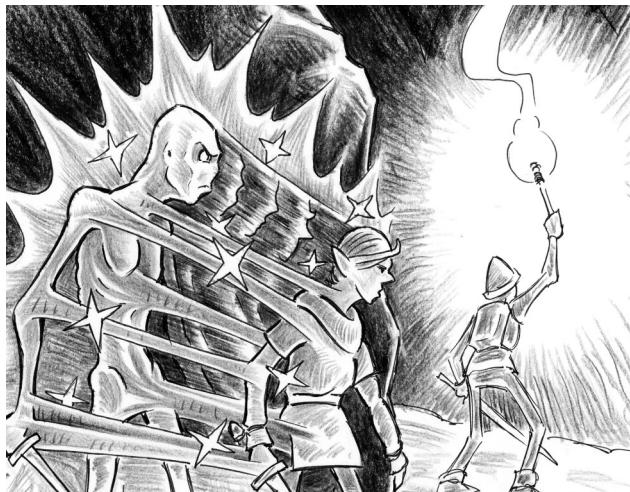
Cão

	Normal	Montaria
Classe Armadura:	14	14
Dados de Vida:	1+1	2
N. Ataques:	1 mordida	1 mordida
Dano:	1d4 + agarrar	1d4+1 + agarrar
Movimento:	15 m	15 m
N. Aparecendo:	Selvagem 3d4	Doméstico apenas
Salve Como:	Guerreiro: 1	Guerreiro: 2
Moral:	9	9
Tipo de Tesouro:	Nenhum	Nenhum
XP:	25	75

Cães normais incluem a maioria das raças médias e grandes, incluindo cães selvagens. Após morder um oponente, um cão pode agarrar, causando 1d4 de dano automaticamente todo turno, até morto ou até a vítima gastar um ataque para se soltar (o que requer um teste de resistência vs. Raio da Morte, ajustado pelo bônus de Força do personagem).

Cães de montaria são primariamente usados por Halflings para transporte. São treinados para guerra e equipados com placas para melhorar sua Classe de Armadura. Podem segurar alguém da mesma maneira que cães normais. Uma carga leve para um cão de montaria é 68 kg e uma carga pesada, até 135 kg.





Duplo

Classe Armadura:	15
Dados de Vida:	4*
N. Ataques:	1 punho ou por arma
Dano:	1d12 punho, 1d6 ou por arma
Movimento:	9 m
N. Aparecendo:	1d6, Selvagem 1d6, Covil 1d6
Salve Como:	Guerreiro: 4
Moral:	10
Tipo de Tesouro:	E
XP:	280

Duplos são criaturas humanoides estranhas que podem tomar a aparência de quase todo outro humanoide, de 90 cm à 2,1 m de altura. Também podem ler mentes (como a magia, **ler mentes**, com duração ilimitada), que pode ser usada para falar qualquer língua conhecida da criatura com a mente sendo lida. Em sua forma natural (o que poucos já viram) são pálidos e nebulosos, magros e com cerca de 1,6 m e 68 kg. Seus semblantes parecem não formados e incompletos.

Duplos querem viver uma vida fácil, e seguem seu objetivo de substituir qualquer personagem que conhecem que acreditam conseguir tal tipo de vida. Isso geralmente separar a vítima de quaisquer aliados e quietamente matá-los. Um duplo pode duplicar a aparência de roupa e equipamento vestido pela criatura, tais itens são parte da criatura e não podem, por exemplo, serem soltos ou dados a alguém. Tirar estas roupas e equipamento da vítima, então, é uma tática preferida.

Um duplo pode imitar o som da voz de qualquer ser vivo assim como a aparência de qualquer humanoide, Sua habilidade de **ler mentes** pode ajudá-los a agir como a pessoa que substituiram.

Dragão

Dragões são grandes (ás vezes muito grandes) monstros alados reptilianos Diferente de wyverns, têm quatro pernas e duas asas; assim que especialistas distinguem dragões “verdadeiros” de outros monstros reptilianos. Todos os dragões têm longas vidas, e crescem lentamente enquanto viverem. Por isso, são descritos como tendo sete “categorias de idade”, indo de 3 menos à 3 mais dados de vida do que a média. Para conveniência, uma tabela é dada seguindo a descrição de cada tipo; esta tabela mostra a variação em dados de vida, dano ataques e outros dados.

Se um dragão for encontrado, é igualmente provável de ser macho ou fêmea, indo de -2 à +3 dados de vida (1d6-3); dois é um par indo de -1 à +2 dados de vida (1d4-2). Se três ou quatro encontrados, são um par mais um ou dois jovens de -3 dados de vida de tamanho. Neste caso, a Moral dos pais é 12 pois estão protegendo seus jovens.

Dragões lutando usam uma mordida poderosa, garras, uma longa cauda como um chicote e uma famosa arma de sopro. Taticamente, dragões preferem lutar voando, passando sobre inimigos no chão para acertá-los ou



usar seu sopro. Dragões mais velhos e espertos procurarão o inimigo mais resistente e perigoso para atacar primeiro, gostando particularmente de eliminar usuários de magia o mais cedo possível.

Cada dragão pode usar sua arma de sopro quantas vezes por dia tiver dados da vida, exceto dragões da categoria mais nova ainda não tem sopro. O sopro pode ser usado uma rodada sim uma não, e o dragão pode usar sua cauda ou garras na mesma rodada. O ataque de cauda só pode ser usado se o oponente estiver atrás do dragão, e as garras apenas nos oponentes na frente da criatura. Por causa de seus pescos serpentinos, dragões podem morder em qualquer direção, até atrás deles.

A arma de sopro causa 1d8 pontos de dano por dado de vida (então, um dragão com 7 dados de vida causa 7d8 do tipo de dano de seu sopro). Vítimas devem fazer um teste de resistência vs. Sopro de Dragão para metade do dano. A arma de sopro pode ser projetada para qualquer direção em volta do dragão, até por trás, pelo mesmo motivo que pode morder por trás dele.

Há três formas (ou áreas de efeito) que a arma de sopro de um dragão pode ter. Cada tipo tem um forma “normal”, que este tipo de dragão pode usar a partir da segunda categoria de idade (-2 dados de vida). Alcançando a sexta categoria de idade (+2 dados de vida), um dragão aprende à moldar seu sopro em outras formas (opção do MJ); na sétima categoria de (+3 dados de vida), o dragão pode usar as três formas.

As formas são:

Cone: O sopro começa na boca do dragão, e mede cerca de 60 cm neste ponto; se estende até o comprimento dado (baseado no tipo e idade) e tem a largura máxima neste ponto.

Linha: O sopro tem 1,5 m de largura (não importando o número dado) e se estende na distância dada em linha reta.

Nuvem: A arma de sopro cobre uma área até o tamanho máximo dado (baseado no tipo e idade do dragão) em comprimento e diâmetro (isto é, qualquer tamanho dado para o tipo e idade é ignorado). Uma arma de sopro com forma de nuvem tem, ao máximo, 6 m de altura ou profundidade.

Todos os dragões menos os da menor idade podem falar Dragão. Cada tipo tem uma chance dada de “falar”; esta é a chance de um dragão saber Comum ou outra língua humanóide. Muitos que falam costumam aprender Élfico. Se a primeira rolada para “falar” for um sucesso, o MJ pode rolar de novo, com



cada rolada subsequente sendo uma nova língua que o dragão pode falar.

Alguns dragões aprendem a lançar magias; as chancer disso são as mesmas de um dragão falar com seres menores mas rolado separadamente.

Todos os dragões desejam riqueza, acumulando o máximo de moedas, gemas, joalheria, e os melhores itens mágicos em seu covil possível. Quanto maior o tesouro de um dragão, menos irá sair de seu covil, sendo que claro, irá caçar de vez em quando. Dragões raramente confiam em outras criaturas para defender seu tesouro, porém algum irão atiçar criaturas agressivas mas não inteligentes que vivem próximas para que matem e comam quaisquer ladrões que possam vir.

Diferente de outros monstros, vários dragões em um covil não compartilham tesouro; gere tesouros complestos para cada dragão individualmente. Tesouro para dragões é especial, como anotado na tabela da pag 163. As chances de tesouro monetário aumentam com a idade do monstro, mas as chances de gemas, jóias e itens mágicos se baseiam nos dados de vida.

Dragões jovens costumam ter a pele colorida e brilhante; conforme envelhece, a cor e brilho se perde.

Pontos de Experiência (XP) dados para dragões nas páginas seguintes são para os dragões não lançadores de magias de categoria de idade 4. O MJ deve calcular a recompensa de XP para cada dragão específico como dado na página 48, somando um bônus de habilidade especial (isto é, uma “estrela”) se o dragão lançar magias.

Dragão de Nuvem

Classe Armadura:	22
Dados de Vida:	11** (+9)
N. Ataques:	2 garras, 1 mordida ou sopro, 1 cauda
Dano:	2d4garras, 6d6 morder/sopro, 2d4cauda
Movimento:	9 m Voar 24 m (6 m)
N. Aparecendo:	1, Selvagem 1, Covil 1d4
Salve Como:	Guerreiro: 11 (como Dados de Vida)
Moral:	10
Tipo de Tesouro:	H
XP:	1,765

Dragões de nuvem têm a aparência mais variada dos dragões. Em um ambiente fechado ou subterrâneo, um dragão de nuvem aparenta ter uma clara cor metálica, enquanto pra fora sua cor é mais clara e menos metálica, o pode ter tons vermelhos ou azuis que lembram um nascer do sol. Filhotes tem um tom de pele como cobre, enclarecendo para prata na segunda categoria de idade, então outro na quarta antes de um tom platinado na categoria 6. Enquanto muitos dragões verdadeiros tem a cor ofuscada quando envelhecem, dragões de nuvem não.

Dragões de nuvem não são crueis ou matam por prazer. Muitas lendas são ditas de dragões de nuvem oferecendo ajuda à aventureiros, mas são tão avarentos quanto outros dragões; aventureiros que precisam de ouro não precisam se preocupar em pedir emprestado.

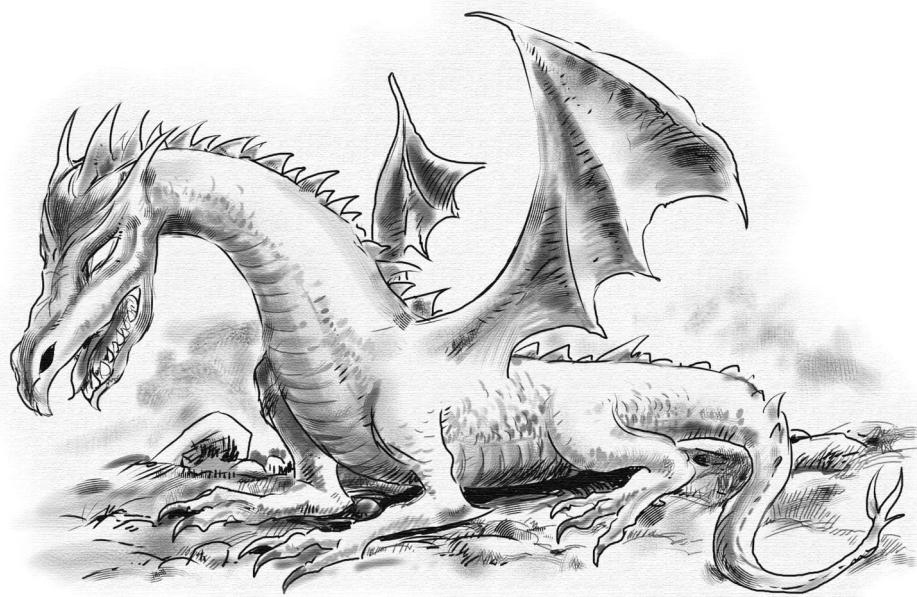
Outro jeito que dragões de nuvem se diferem é que não tem uma arma de sopro fixa. Quando chegam na segunda categoria de idade, um dragão de nuvem ganha

um sopro de um tipo de dragão aleatório (ou dado pelo MJ); chegando na quarta categoria, ganham um segundo tipo de sopro. Dragões de nuvem possuem as mesmas imunidades dos dragões que suas armas de sopro reproduzem.

Todos dragões de nuvem têm o poder de assumir a forma de qualquer tipo de humanoide (como descrito na magia **encantar pessoa**) à vontade de uma maneira equivalente à magia **alterar-se**.

Tabela de Idade de Dragão de Nuvem

Categoria	Idade	1	2	3	4	5	6	7	
Dados de vida		8	9	10	11	12	13	14	
Bônus Ataque		+8	+8	+9	+9	+10	+11	+11	
Sopro		Especial (veja acima)							
Comprimento		-	21 m	24 m	27 m	28,5 m	30 m	33 m	
Largura		-	9 m	10,5 m	13,5 m	15 m	16,5 m	18 m	
Chance/Falar		0%	35%	70%	85%	90%	95%	95%	
Magias/nível									
Nível 1		-	1	2	3	4	5	6	
Nível 2		-	-	1	2	3	4	5	
Nível 3		-	-	-	1	2	3	4	
Nível 4		-	-	-	-	1	2	3	
Nível 5		-	-	-	-	-	1	2	
Nível 6		-	-	-	-	-	-	1	
Garra		1d6	1d6	1d6	2d4	2d4	2d6	2d8	
Mordida		3d6	4d6	5d6	6d6	6d6	7d6	7d6	
Cauda		1d4	1d6	1d6	2d4	2d6	2d6	2d8	



Dragão de Deserto (Dragão Azul)

Classe Armadura:	20
Dados de Vida:	9** (+8)
N. Ataques:	2 garras, 1 mordida ou sopro, 1 cauda
Dano:	1d8garra, 3d8mordida/sopro, 1d8cauda
Movimento:	9 m Voar 24 m (4,5 m)
N. Aparecendo:	1, Selvagem 1, Covil 1d4
Salve Como:	Guerreiro: 9 (como Dados de Vida)
Moral:	9
Tipo de Tesouro:	H
XP:	1,225

Dragões do deserto tem um couro espesso de cor de aço azul com um ventre liso marrom. Seus corpos são lisos e serpentíneos.

Caçam de dia no calor do sol, às vezes voando alto procurando presas, as vezes se enterrando na areia e esperando apenas com os olhos e narinas expostas. Irá esperar até vítimas passarem a 30 m, então pular e atacar (surpreendendo em 1d4 em 1d6 neste caso).

Normalmente contruirá seu covil em uma caverna, ou talvez as ruínas de um castelo ou forte em um deserto. São monstros malignos, mas não tão cruéis como dragões da montanha. Particularmente gostam de enganar presas inteligentes à entrarem em seus covis ou passar por seus enconderijos e serem atacadas e mortas; normalmente um membro de um grupo atacado por um dragão do deserto será deixado vivo por um tempo, e o dragão brincará com esta pessoa como um gato brinca com um rato.

Dragões de deserto são imunes à relâmpago, e recebem metade do dano de relâmpago mágico.

Tabela de Idade de Dragão de Deserto

Categoria	Idade	1	2	3	4	5	6	7
Dados de vida	6	7	8	9	10	11	12	
Bônus Ataque	+6	+7	+8	+8	+9	+9	+10	
Sopro	Relâmpago (Linha)							
Comprimento	-	24 m	27 m	30 m	30 m	33 m	36 m	
Largura	-	-	-	-	-	16,5 m	18 m	
Chance/Falar	0%	15%	20%	40%	50%	60%	70%	
Magias/nível								
Nível 1	-	1	2	4	4	4	5	
Nível 2	-	-	1	2	3	4	4	
Nível 3	-	-	-	-	1	2	2	
Nível 4	-	-	-	-	-	-	1	
Garra	1d4	1d4	1d6	1d8	1d8	1d8	1d10	
Mordida	2d6	3d6	3d8	3d8	3d8	3d8	3d10	
Cauda	1d4	1d6	1d6	1d8	1d8	1d8	1d8	

Dragão de Floresta (Dragão Verde)

Classe Armadura:	19
Dados de Vida:	8**
N. Ataques:	2 garras, 1 mordida ou sopro, 1 cauda
Dano:	1d6garra, 3d8mordida/sopro, 1d6cauda
Movimento:	9 m Voar 24 m (4,5 m)
N. Aparecendo:	1, Selvagem 1, Covil 1d4
Salve Como:	Guerreiro: 8 (como Dados de Vida)
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	H
XP:	1,015

Dragões de floresta são um claro verde folha, com uma cor mais escura embaixo do corpo. Têm longos corpos sinuosos e se movem com uma graça como de gatos. São monstros cruéis, mas são conhecidos por sua curiosidade. Se especializam em questionar aventureiros para aprender mais sobre sua sociedade e habilidades, o que acontece nos arredores, e se há tesouro por perto. Aventureiros podem ser permitidos viver enquanto permanecerem interessantes... mas pena deles quando o dragão se entediar

Dragões de floresta são imunes à todo os venenos. Note que, mesmo sua arma de sopro sendo descrita como "gás venenoso", dano dado por ela é exatamente o mesmo como outros dragões. Mais especificamente, aqueles na área de efeito não precisam "resistir ou morrer" como veneno normal, mas devem fazer um teste de resistência vs. Sopro de Dragão para metade do dano.

Tabela de Idade de Dragão de Floresta

Categoria	Idade	1	2	3	4	5	6	7
Dados de vida	5	6	7	8	9	10	11	
Bônus Ataque	+5	+6	+7	+8	+8	+9	+9	
Sopro	Gás Venenoso (Nuvem)							
Comprimento	-	21 m	24 m	27 m	28,5 m	30 m	30 m	
Largura	-	7,5 m	9 m	12 m	13,5 m	15 m	16,5 m	
Chance/Falar	0%	15%	20%	30%	45%	55%	65%	
Magias/nível								
Nível 1	-	1	2	3	3	4	4	
Nível 2	-	-	1	2	3	3	4	
Nível 3	-	-	-	-	1	2	3	
Nível 4	-	-	-	-	-	-	1	
Garra	1d4	1d6	1d6	1d6	1d6	1d8	1d10	
Mordida	2d4	3d4	3d6	3d8	3d8	3d8	3d10	
Cauda	1d4	1d4	1d6	1d6	1d6	1d8	1d8	

Dragão de Gelo (Dragão Branco)

Classe Armadura:	17
Dados de Vida:	6**
N. Ataques:	2 garras, 1 mordida ou sopro, 1 cauda
Dano:	1d4garras, 2d8morder/sopro, 1d4cauda
Movimento:	9 m Voar 24 m (3 m)
N. Aparecendo:	1, Selvagem 1, Covil 1d4
Salve Como:	Guerreiro: 6 (como Dados de Vida)
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	H
XP:	610

Dragões de gelo têm pele pálida azul-claro, variando de azul-céu para um filhote ao claro branco puro de um indivíduo ancião. Têm a mesma cor no geral, não tendo uma cor de contraste abaixo do corpo.

Preferem viver em regiões frias, ou nas montanhas mais altas ou em terras frias ao norte. São os dragões menos inteligentes, mas isso não quer nem um pouco dizer que são estúpidos. São motivados completamente pela sua vontade de viver, reproduzir e (claro) acumular tesouro; matam para viver, não por prazer.

De forma similar à dragões de pântano ou deserto, dragões de gelo às vezes se enterram em neve e esperarão, com apenas seus olhos e narinas expostas, em um lugar onde presas provavelmente irão passar. O dragão de gelo então atacará quando presas prováveis estiverem a 30 m, surpreendendo em uma rolada de 1-4 em 1d6.

Dragões de gelo são imunes à frio normal, e recebem apenas metade do dano de frio ou gelo mágico.

Tabela de Idade de Dragão de Gelo

Categoria Idade	1	2	3	4	5	6	7
Dados de vida	3	4	5	6	7	8	9
Bônus Ataque	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+8
Sopro	Frio (Cone)						
Comprimento	-	12 m	21 m	24 m	25,5 m	27 m	28,5 m
Largura	-	7,5 m	9 m	9 m	10,5 m	12 m	13,5 m
Chance/Falar	0%	10%	15%	20%	30%	40%	50%
Magias/nível							
Nível 1	-	1	2	3	3	3	3
Nível 2	-	-	-	-	1	2	3
Nível 3	-	-	-	-	-	-	1
Garra	1d4	1d4	1d4	1d4	1d4	1d6	1d8
Mordida	2d4	2d6	2d6	2d8	2d8	2d10	2d10
Cauda	1d4	1d4	1d4	1d4	1d4	1d6	1d6

Dragão de Montanha(Dragão Vermelho)

Classe Armadura:	21
Dados de Vida:	10** (+9)
N. Ataques:	2 garras, 1 mordida ou sopro, 1 cauda
Dano:	1d8garras, 4d8mordida/sopro, 1d8cauda
Movimento:	9 m Voar 24 m (6 m)
N. Aparecendo:	1, Selvagem 1, Covil 1d4
Salve Como:	Guerreiro: 10 (como Dados de Vida)
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	H
XP:	1,480

Dragões da montanha são vermelhos, variando de vermelho sangue de um filhote à uma cor fosca de terracota de um indivíduo ancião. Estes dragões são poderosos, com mandíbulas grandes e corpos musculares, ainda assim seus pescoços são grandes o bastante para os dar a flexibilidade de outros dragões. São monstros cruéis, ativamente caçando, atormentando, matando e consumindo criaturas inteligentes. É dito que muitas vezes preferem mulheres e elfos, mas um verdadeiro dragão da montanha irá atacar quase qualquer criatura menos poderosa que si mesmo.

São inteligentes e orgulhosos, mas também impacientes e confiantes demais. Muitas vezes irão planejar estratégias com antecedência e escolher alguma aleatoriamente lutando com oponentes, sem se importar com se a estratégia irá funcionar ou não. O poder de um dragão da montanha é muitas vezes a única razão que possa estar vivo. Dragões de montanha são imunes à fogo normal, e sofrem apenas metade do dano de fogo mágico.

Tabela de Idade de Dragão de Montanha

Categoria Idade	1	2	3	4	5	6	7
Dados de vida	7	8	9	10	11	12	13
Bônus Ataque	+7	+8	+8	+9	+9	+10	+11
Sopro	Fogo (Cone)						
Comprimento	-	21 m	24 m	27 m	28,5 m	30 m	33 m
Largura	-	9 m	10,5 m	13,5 m	15 m	16,5 m	18 m
Chance/Falar	0%	15%	30%	50%	60%	70%	85%
Magias/nível							
Nível 1	-	1	2	3	4	5	5
Nível 2	-	-	1	2	3	4	5
Nível 3	-	-	-	1	2	2	3
Nível 4	-	-	-	-	1	2	2
Nível 5	-	-	-	-	-	1	2
Garra	1d4	1d6	1d8	1d8	1d8	1d10	1d10
Mordida	2d6	3d6	4d6	4d8	5d8	5d8	6d8
Cauda	1d4	1d6	1d6	1d8	1d8	1d8	1d10

Dragão de Planícies (Dragão Amarelo)

Classe Armadura:	16
Dados de Vida:	5**
N. Ataques:	2 garras, 1 mordida ou sopro, 1 cauda
Dano:	1d6 garra, 2d10 morde/sopro, 1d8 cauda
Movimento:	15 m Voar 24 m (3 m)
N. Aparecendo:	1, Selvagem 1, Covil 1d6
Salve Como:	Guerreiro: 5 (como Dados de Vida)
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	H
XP:	450

Dragões da planície são os menores dragões verdadeiros. Eles têm pele vermelha manchada com marcas verde claro, marcas ou até listras. A cor fica embaçada e escurece com a idade até chegar em uma cor bronzeada uniforme na maior categoria de idade. Eles têm longos corpos sinuosos e pernas estranhamente longas, dando à eles um movimento maior na terra do que outros dragões, mas são voadores competentes, rápidos e habilidosos como qualquer outro dragão.

Dragões da planície podem caçar voando, atacando por cima e surpreendendo em 1-3 em 1d6; ou, podem esperar em grama alta ou corpos de árvores, usando sua coloração como camuflagem. Conforme envelhece e sua cor escurece, esta habilidade melhora; ganhando surpresa em 1-3 em 1d6 nas categorias de idade 2 e 3, em 1-4 nas categorias 4 à 6, e 1-5 na categoria 7.

O sopro de um dragão de planície é um cone fervente e brilhante de calor, pouco visível ao olho nu; de noite, porém, um brilho como aço sendo forjado pode ser visto da boca aberta do dragão.

Tabela de Idade de Dragão de Planícies

Categoria	Idade	1	2	3	4	5	6	7
Dados de vida	2	3	4	5	6	7	8	
Bônus Ataque	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	
Sopro					Calor (Cone)			
Comprimento	-	15 m	18 m	21 m	24 m	25,5 m	27 m	
Largura	-	7,5 m	9 m	9 m	10,5 m	12 m	13,5 m	
Chance/Falar	0%	10%	15%	20%	30%	40%	50%	
Magias/nível								
Nível 1	-	1	2	3	3	3	3	
Nível 2	-	-	-	-	1	2	3	
Nível 3	-	-	-	-	-	-	1	
Garra	1d4	1d4	1d6	1d6	1d6	1d8	1d8	
Mordida	2d4	2d6	2d8	2d10	2d10	2d10	2d12	
Cauda	1d4	1d6	1d6	1d8	1d8	1d8	1d10	

Dragão de Mar (Dragão Cinza)

Classe Armadura:	19
Dados de Vida:	8**
N. Ataques:	2 garras, 1 mordida ou sopro
Dano:	1d6 garra, 3d8 mordida ou sopro
Movimento:	3m Voar 9m (6m) Nadar 18 m (4,5 m)
N. Aparecendo:	1, Selvagem 1, Covil 1d4
Salve Como:	Guerreiro: 8 (como Dados de Vida)
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	H
XP:	1,015

Dragões de mar jovens são cinza claro (como golfinhos) escurecendo para uma cor mais escura em indivíduos mais velhos. Sua é lisa e suave, e seus corpos são mais compactos que de outros dragões, mas seus longos pescoços o dão a mesma flexibilidade.

Mesmo vivendo embaixo d'água e são de certa forma adaptados a isso, dragões do mar ainda precisam respirar ar, como golfinhos ou baleias. Um dragão do mar pode prender sua respiração à até três turnos enquanto nadando ou fazendo atividade moderada.

Estes dragões têm a mesma estrutura física de outros dragões, mas suas patas são palmadas e suas caudas curtas, retas e largas; estas adaptações ajudam o dragão do mar à nadar eficientemente, mas limitam sua habilidade de andar em terra seca. Diferente de outros dragões, dragões de mar não tem um ataque de cauda. Sua arma de sopro é uma nuvem de vapor; são imunes à dano de vapor não-mágico (incluindo o sopro de outro dragão de mar), e sofrem apenas metade do dano de ataques de vapor mágico. Dragões do mar são neutros em visão, da mesma maneira que dragões de gelo. Muitas das vezes mantêm covis em cavernas cheias de ar embaixo do mar.

Tabela de Idade de Dragão de Mar

Categoria	Idade	1	2	3	4	5	6	7
Dados de vida	5	6	7	8	9	10	11	
Bônus Ataque	+5	+6	+7	+8	+8	+9	+9	
Sopro					Vapor (Nuvem)			
Comprimento	-	21 m	24 m	27 m	28,5 m	30 m	30 m	
Largura	-	7,5 m	9 m	12 m	13,5 m	15 m	16,5 m	
Chance/Falar	0%	15%	20%	30%	45%	55%	65%	
Magias/nível								
Nível 1	-	1	2	3	3	4	4	
Nível 2	-	-	-	-	1	2	3	
Nível 3	-	-	-	-	-	-	1	2
Garra	1d4	1d4	1d6	1d6	1d6	1d8	1d8	
Mordida	2d4	2d6	2d8	2d10	2d10	2d10	2d12	
Cauda	1d4	1d6	1d6	1d8	1d8	1d8	1d10	

Dragão de Pântano (Dragão Negro)

Classe Armadura:	18
Dados de Vida:	7**
N. Ataques:	2 garras, 1 mordida ou sopro, 1 cauda
Dano:	1d6garra, 2d10morde/sopro, 1d6cauda
Movimento:	9 m Voar 24 m (4,5 m)
N. Aparecendo:	1, Selvagem 1, Covil 1d4
Salve Como:	Guerreiro: 7 (as Dados de Vida)
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	H
XP:	800

Dragões de pântano têm pele verde tão escura que parece ser preta, especialmente sob pouca luz ou enquanto molhados. Muitas vezes escolhem se esconder embaixo d'água, deixando apenas parte da cabeça sob a água, e saltando de uma vez quando presa está dentro de 30 m (surpreendendo em uma roleta de 1-4 em 1d6 neste caso).

Mesmo dragões de pântano sendo mais cruéis que dragões de gelo, ainda são motivados principalmente pela vontade de viver, cruzar e coletar itens valiosos.

Dragões de pântano são imunes à todas as formas de ácido. Um dragão de pântano pode prender sua respiração por até três turnos enquanto estiver abaixo d'água.

Tabela de Idade de Dragão de Pântano

Categoria Idade	1	2	3	4	5	6	7
Dados de vida	4	5	6	7	8	9	10
Bônus Ataque	+4	+5	+6	+7	+8	+8	+9
Sopro	Ácido (Linha)						
Comprimento	-	21 m	24 m	27 m	28,5 m	30 m	30 m
Largura	-	-	-	-	-	12 m	13,5 m
Chance/Falar	0%	15%	20%	25%	35%	50%	60%
Magias/nível							
Nível 1	-	1	2	4	4	4	4
Nível 2	-	-	-	-	1	2	3
Nível 3	-	-	-	-	-	1	2
Garra	1d4	1d4	1d6	1d6	1d6	1d8	1d8
Mordida	2d4	2d6	2d8	2d10	2d10	2d10	2d12
Cauda	1d4	1d4	1d4	1d6	1d6	1d8	1d8

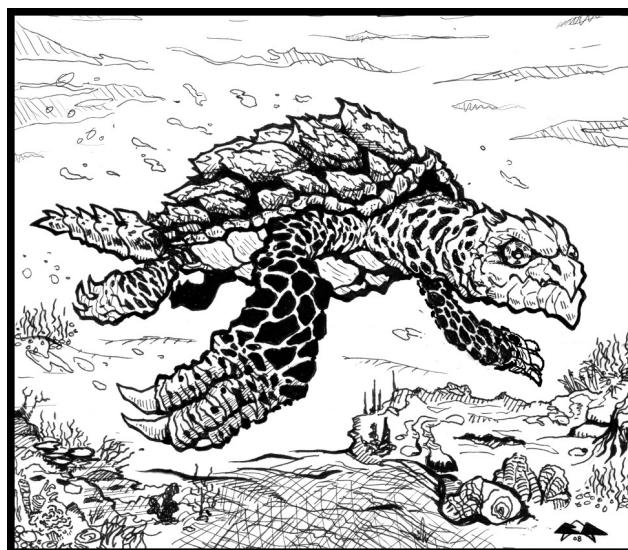
Tartaruga Dragão

Classe Armadura:	22
Dados de Vida:	30** (AB +15)
N. Ataques:	2 garras, 1 mordida ou sopro
Dano:	2d8 garra, 10d6 morder ou 30d8 sopro
Movimento:	3 m (3 m) Nadar 9 m (4,5 m)
N. Aparecendo:	Selvagem 1
Salve Como:	Guerreiro: 20 com +5
Moral:	10
Tipo de Tesouro:	H (um quarto de dados de vida)
XP:	13,650

Tartarugas dragão são tão grandes, até 60 m, que são muitas vezes confundidas com rochas salientes ou pequenas ilhas. Mesmo não sendo dragões verdadeiros, avançam pelas mesmas categorias de idade deles; porém, cada categoria de idade muda os Dados de Vida da tartaruga dragão por 5. Tartarugas dragão são imunes à virtualmente todos os venenos.

Tabela de Idade de Tartaruga Dragão

Categoria Idade	1	2	3	4	5	6	7
Dados de vida	15	20	25	30	35	40	45
Bônus Ataque	+11	+13	+14	+15	+16	+16	+16
Sopro	Vapor (Nuvem)						
Comprimento	-	15 m	22,5 m	30 m	37,5 m	45 m	52,5 m
Largura	-	7,5 m	15 m	22,5 m	30 m	37,5 m	45 m
Chance/Falar	0%	15%	20%	30%	45%	55%	65%
Magias/nível							
Nível 1	-	-	1	2	2	3	3
Nível 2	-	-	-	1	2	2	3
Garra	1d6	2d4	2d6	2d8	2d10	2d12	3d10
Mordida	4d6	6d6	8d6	10d6	12d6	14d6	16d6



Dríade

Classe Armadura:	15
Dados de Vida:	2*
N. Ataques:	1 adaga ou 1 punho
Dano:	1d4 adaga ou 1d4 punho
Movimento:	12 m
N. Aparecendo:	Covil 1d6
Salve Como:	Mago: 4
Moral:	6
Tipo de Tesouro:	D
XP:	100

Dríades são espíritos femininos da natureza; cada uma misticamente ligada a um único e enorme carvalho e nunca deve se afastar mais de 300 m dele. Qualquer se afaste fica doente e morrerá em 4d6 horas. O carvalho de uma dríade não irradia magia. Uma dríade vive



tanto quanto sua árvore e morre quando a árvore morre; da mesma forma, se a dríade for morta, sua árvore também morre.

Uma dríade lembra uma mulher élfica, com pele como fina madeira polida ou cascas lisas e cabelo como folhas; a cor de seu cabelo muda com as estações, sendo marrom no inverno, verde pálido na primavera, verde mais escuro no verão e amarelo, laranja ou vermelho no outono.

Embrosa normalmente vivem sozinhas, dríades são muitas vezes amigas de outras criaturas como trantes ou outros espíritos da natureza que vivam por perto. Uma vez por dia a dríade pode lançar um encantamento similar à magia **encantar pessoa**, pode usar esta habilidade para compelir um humano ou elfo interessante à continuar com ela como companhia pelo período de até um ano. O companheiro pode ser levado para dentro e para fora da árvore da dríade enquanto a magia estiver ativa.

Águia

Classe Armadura:	13
Dados de Vida:	2
N. Ataques:	2 garras, 1 bico
Dano:	1d6 garra, 1d4 bico
Movimento:	3 m voar 48 m (3 m)
N. Aparecendo:	1, Selvagem 1d4
Salve Como:	Guerreiro: 2
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	145

Águias são grandes aves de rapina com envergadura de 2 a 2,3 m, altura de 75 a 90 cm e peso de cerca de 6 kg. Possuem garras poderosas e bicos curvados e



afiados. São capazes de carregar presas de até 7 kg e podem matar e devorar animais de até 36 kg. As maiores espécies costumam se alimentar de peixes, enquanto outras caçam pequenos animais como roedores e cobras. Suas cores variam conforme a espécie, e devem ser escolhidas pelo MJ; tons de marrom, cinza, preto ou branco, às vezes com cores sólidas mais escuras. Os bicos podem ser amarelo-alaranjados ou pretos. Águias atacam mergulhando sobre suas presas, usando as duas garras primeiro e depois golpeando com o bico.

Águia Gigante

Classe Armadura:	15
Dados de Vida:	4
N. Ataques:	2 garras, 1 mordida
Dano:	1d6 garra, 1d8 mordida
Movimento:	3 m Voar 27 m
N. Aparecendo:	2d6
Salve Como:	Guerreiro: 4
Moral:	7 (12 se defendendo um ninho)
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	240

Uma águia gigante média tem uma envergadura de 4,5 m a 6 m e uma altura de 2,5 m a 3,5 m. São criaturas inteligentes, e muitas falam Comum ou outra língua típica de seu território.

Águias gigantes são raramente encontradas sozinhas, pois preferem viver em comunidades soltas, mas caçam sozinhas. Cada águia gigante escolhe um único alvo e se comunica com as demais para evitar ataques sobre a mesma presa. Na verdade não é raro, uma águia atacar primeiro para dispersar um grupo de presas, facilitando a escolha de vítimas pelos outros membros.

Águias gigantes formam pares para toda a vida. Se um ninho com ovos ou filhotes for ameaçado, ambos os pais lutarão ferozmente sem verificar moral. Além disso, outras águias da comunidade podem vir em auxílio, embora ainda prefiram dispersar os inimigos e enfrentá-los individualmente.



Efreeti*

Classe Armadura:	21 (m)
Dados de Vida:	10* (+9)
N. Ataques:	1 arma enorme
Dano:	2d8 arma enorme ou especial
Movimento:	9 m Voar 24 m (3 m)
N. Aparecendo:	1
Salve Como:	Guerreiro: 15
Moral:	12 (9)
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	1,390

Ereet (singular efreeti) são criaturas humanóides gigantes, originárias do Plano Elemental do Fogo. Possuem entre 3,3 m e 3,6 m de altura e pesam cerca de 900 kg, embora seu peso seja irrelevante devido à sua habilidade mágica de voar.

Note que o valor de moral 12 reflete o controle absoluto de um efreeti sobre seu próprio medo, mas não indica que jogará sua vida fora. Use o valor de "9" para determinar se um efreeti que está perdendo irá deixar o combate.

Efreet possuem várias habilidades mágicas que podem ser usadas à vontade, sem palavras ou gestos: tornar-



se invisível (ilimitado), **assumir forma gasosa** (como a poção, até 1 hora por dia), **criar ilusões** (como a magia **força fantasmagórica**, incluindo som, até 3 vezes por dia), **criar chama** (uso ilimitado) e **criar uma parede de fogo** (como a magia, uma vez por dia). Criar chama permite o efreeti gerar fogo em sua mão ou corpo à vontade, variando entre uma chama pequena como a de uma vela ou grande como a de uma tocha. O fogo incendeia materiais inflamáveis como uma chama normal. Pode ser lançado como arma em até 18 m, causando 1d8 de dano em um acerto. O efreeti pode criar e lançar uma nova chama a cada rodada, se desejar.

Efreet podem se tornar uma coluna de fogo a vontade, sem limite de vezes que este poder pode ser usado; em sua forma de fogo, luta como um elemental de fogo.

Por causa de sua natureza altamente mágica, efreet não podem ser feridos por armas não-mágicas. São imunes à fogo e sofrem apenas metade de fogo mágico.

Elemental*

Um elemental é um ser formado de um elemento fundamental da realidade. Em tradições do Oeste, os elementos clássicos são ar, terra, fogo e água; tradições

Asiáticas incluem um grupo diferente: fogo, terra, metal, água e madeira. Este livro apresenta toda a gama necessária para qualquer uma, e também adicionado os tipos de frio e relâmpago para aqueles que desejam ser menos tradicionais. Como sempre, o MJ decide que tipo de monstro aparece em seu mundo, então não todas as criaturas a seguir podem ser encontradas.

Cada tipo de elemental pode ser invocado ao plano material por três maneiras diferentes:

Invocados pela magia de nível 5 de Mago **conjurar elemental**; ou,

Invocado por um **cajado** mágico; ou,

Invocado por um **dispositivo**, como dado na subseção de **Magica Micelânea** da seção de **Tesouro** deste livro.

Estes três tipos de elementais são razoavelmente chamados de elementais de **cajado**, **dispositivo**, e **conjurados**. Os dados de vida de um elemental dependem de seu tipo, desta maneira:

Tipo	Dados de Vida
Cajado	8
Dispositivo	12
Conjurado	16

O invocador deve se concentrar nele para mantê-lo sob controle, não podendo realizar nenhuma outra ação, como atacar, ser atacado ou se mover, sob risco de perder o controle. Uma vez perdido, o controle não pode ser retomado, e o elemental descontrolado avançará diretamente contra o invocador para atacá-lo.

Elementais devem ser invocados a partir de uma grande quantidade do material natural correspondente. Elementais de ar exigem uma grande quantidade de ar, tornando pequenos espaços subterrâneos inadequados para a invocação. Elementais de terra requerem terra ou pedra natural, não sendo possível invocá-los a partir de pedra trabalhada, como as paredes de um castelo. Elementais de fogo precisam de uma chama de grande porte, como uma fogueira. Elementais de água devem ter acesso a um corpo d'água substancial, como um rio ou lago, pois pequenos riachos ou piscinas artificiais não são suficientes. Além disso, ao invocar um elemental, nenhum outro do mesmo tipo pode ser invocado no mesmo dia em um raio de 160 km do local.

Armas não-mágicas não ferem elementais. Ataques de um elemental devem ser considerados mágicos para determinar quanto dano criaturas resistentes ao ataque do elemental deveriam sofrer.

Generalmente, elementais são imunes às formas normais e mágicas de seus próprios ataques. A maioria é mais suscetível à ataques de um ou dois tipos de elemental; isto está anotado no texto para cada tipo.

Elemental de Ar*

	Cajado	Dispositivo	Magia
Classe Armadura:	18 (m)	20 (m)	22 (m)
Dados de Vida:	8*	12* (+10)	16* (+12)
N. Ataques:	– especial, veja abaixo –		
Dano:	1d12	2d8	3d6
Movimento:	– Voar 36 m –		
N. Aparecendo:	– especial –		
Salve Como:	Guerreiro: 8	Guerreiro: 12	Guerreiro: 16
Moral:	– 10 –		
Tipo de Tesouro:	– Nenhum –		
XP:	945	1,975	3,385

Elementais de ar parecem pequenos redemoinhos, mas são muito mais fortes. Elementais de ar recebem o dobro de dano quando atacados por ataques baseados em terra (incluindo por elementais de terra). Um elemental de ar pode escolher atacar um único oponente, então recebendo o um ataque por rodada no dano listado, ou pode derrubar oponentes em um raio de 1,5 m do chão; se este for usado, todas as criaturas com 2 dados de vida ou menos devem fazer



um teste de resistência vs. Raio da Morte ou cair. Criaturas de 3 ou mais níveis ou dados de vida não são afetadas. Elementais de ar causam 1d8 de dano a mais para criaturas ou veículos no ar.

Elemental de Frio*

	Cajado	Dispositivo	Magia
Classe Armadura:	18 (m)	20 (m)	22 (m)
Dados de Vida:	8*	12* (+10)	16* (+12)
N. Ataques:	1	1	1
Dano:	1d12	2d8	3d6
Movimento:	– 12 m –		
N. Aparecendo:	– especial –		
Salve Como:	Guerreiro: 8	Guerreiro: 12	Guerreiro: 16
Moral:	– 10 –		
Tipo de Tesouro:	– Nenhum –		
XP:	945	1,975	3,385

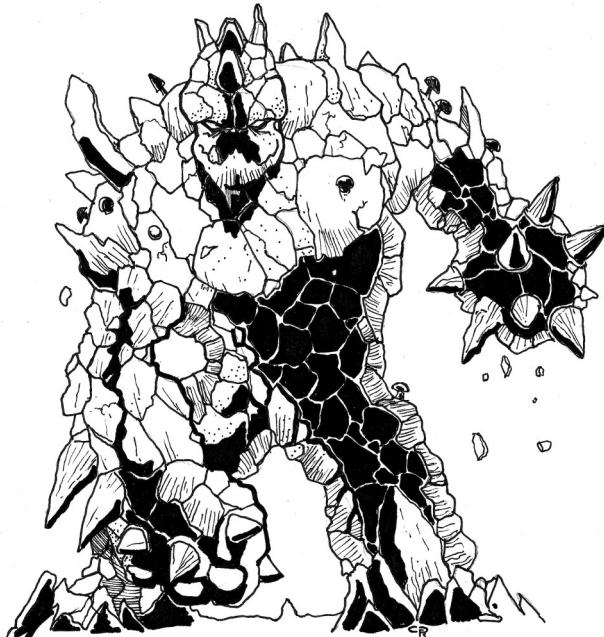
Um elemental de frio lembra figuras de gelo sem cabeça, com longos e afiados carambanos no lugar das mãos. Sofrem o dobro de dano de ataques de fogo, como de elementais de fogo. Causam 1d8 pontos de dano adicional contra criaturas quentes ou flamejantes, bem como contra seres feitos de líquidos ou gelatinosos. Seu corpo é tão gelado que todos a até 1,5 m sofrem automaticamente 1d6 de dano por turno, a menos que seja imune ao frio. Qualquer líquido que toquem congela instantaneamente. Não podem entrar em locais com temperaturas acima de 10°C e, se forem forçados, sofrerão 1d6 pontos de dano por turno.



Elemental de Terra*

	Cajado	Dispositivo	Magia
Classe Armadura:	18 (m)	20 (m)	22 (m)
Dados de Vida:	8*	12* (+10)	16* (+12)
N. Ataques:	1	1	1
Dano:	1d12	2d8	3d6
Movimento:	– 6 m (3 m) –		
N. Aparecendo:	– especial –		
Salve Como:	Guerreiro: 8	Guerreiro 12	Guerreiro 16
Moral:	– 10 –		
Tipo de Tesouro:	– Nenhum –		
XP:	945	1,975	3,385

Elementais de terra parecem estátuas humanoides rudimentares, muitas vezes sem cabeça, com mãos e pés que lembram porretes. Não podem atravessar corpos d'água mais largos que sua própria altura e sofrem o dobro de dano de ataques de fogo, incluindo os ataques de elementais de fogo. Causam 1d8 pontos de dano adicional contra criaturas, veículos ou estruturas que estejam em contato com o solo.

**Elemental de Fogo***

	Cajado	Dispositivo	Magia
Classe Armadura:	18 (m)	20 (m)	22 (m)
Dados de Vida:	8*	12* (+10)	16* (+12)
N. Ataques:	1	1	1
Dano:	1d12	2d8	3d6
Movimento:	– 12 m Voar 9 m –		
N. Aparecendo:	– especial –		
Salve Como:	Guerreiro: 8	Guerreiro 12	Guerreiro 16
Moral:	– 10 –		
Tipo de Tesouro:	– Nenhum –		
XP:	945	1,975	3,385

Elementais de fogo são compostos inteiramente de chamas, ocasionalmente assumindo uma forma humanoide ao atacar. Sofrem o dobro de dano de ataques de água, como de elementais de água, e não podem atravessar corpos d'água mais largos que seu próprio diâmetro. Causam 1d8 pontos de dano a mais contra criaturas de natureza gélida ou congelada.

Lembre-se que um elemental de fogo está sempre queimando; tal criatura pode facilmente começar um incêndio se se mover em uma área contendo itens que queimam facilmente, como lã, papel ou óleo. Nenhuma regra é dada para tais fogos, mas o MJ é livre para usar as regras de óleo queimando como exemplo.



Elemental de Relâmpago*

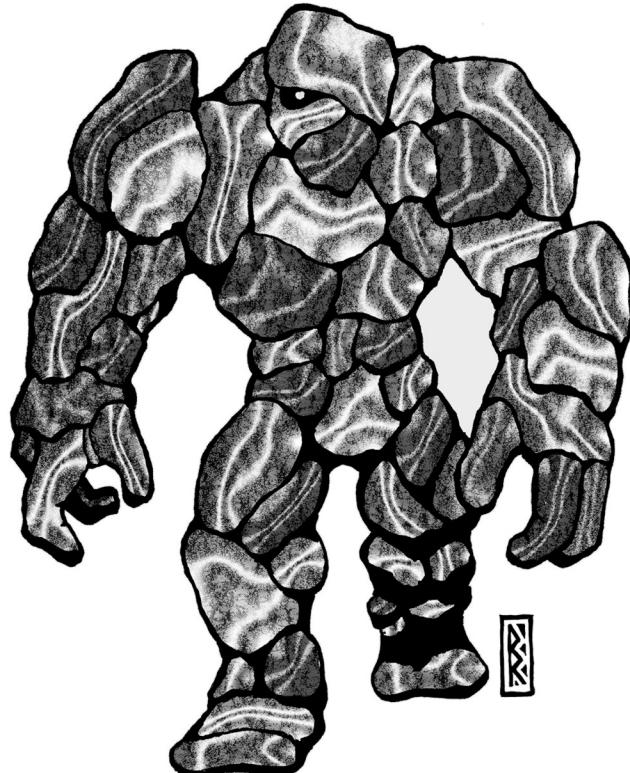
	Cajado	Dispositivo	Magia
Classe Armadura:	19 (m)	21 (m)	23 (m)
Dados de Vida:	8*	12* (+10)	16* (+12)
N. Ataques:	– special –		
Dano:	1d12	2d8	3d6
Movimento:	– 12 m Voar 24 m –		
N. Aparecendo:	– especial –		
Salve Como:	Guerreiro: 8	Guerreiro 12	Guerreiro 16
Moral:	– 10 –		
Tipo de Tesouro:	– Nenhum –		
XP:	945	1,975	3,385

Um elemental de relâmpago lembra nuvens escuras iluminadas por dentro por descargas elétricas. Podem atrair magneticamente objetos metálicos como se usassem **telecinese** e causam 1d8 pontos de dano extra a criaturas em contato com água ou metal, mas não tocando o solo. Sofrem o dobro de dano de ataques de ar ou vento, como ataques de elementais de ar, e também dos ataques de elementais de madeira. Um elemental de relâmpago pode escolher entre atacar uma única criatura ou emitir um estrondo trovejante. Se escolher esta opção, todas as criaturas em um raio de 9 m devem fazer um teste de resistência vs. Paralisia ou ficar surdas por 1d8 turnos.

**Elemental de Metal***

	Cajado	Dispositivo	Magia
Classe Armadura:	19 (m)	21 (m)	23 (m)
Dados de Vida:	8*	12* (+10)	16* (+12)
N. Ataques:	1	1	1
Dano:	1d12	2d8	3d6
Movimento:	– 6 m (3 m) –		
N. Aparecendo:	– especial –		
Salve Como:	Guerreiro: 8	Guerreiro 12	Guerreiro 16
Moral:	– 10 –		
Tipo de Tesouro:	– Nenhum –		
XP:	945	1,975	3,385

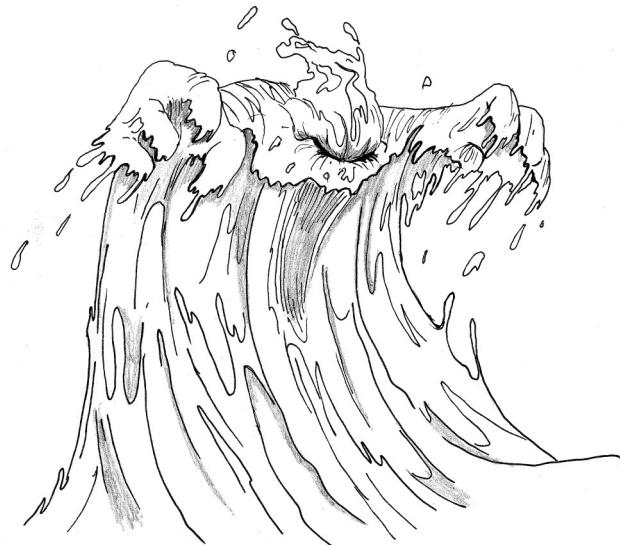
Elementais de metal possuem formas humanoides abstratas compostas de metal. Embora pareçam se mover como um líquido, são frios e duros ao toque. Sua estrutura semilíquida permite que transformem seus membros em lâminas extremamente afiadas, sendo essa sua principal forma de ataque. Criaturas vestindo armaduras metálicas não recebem proteção contra um elemental do metal, exceto por bônus mágicos, se houver. Na verdade, em um ataque bem-sucedido, eles causam 1d8 pontos de dano adicional a criaturas, veículos ou estruturas feitas de metal ou em contato direto com esse material. Ataques elétricos causam o dobro de dano contra eles. Assim como elementais de terra, não podem atravessar corpos d'água que sejam mais altos do que eles.



Elemental de Água*

	Cajado	Dispositivo	Magia
Classe Armadura:	18 (m)	20 (m)	22 (m)
Dados de Vida:	8*	12* (+10)	16* (+12)
N. Ataques:	1	1	1
Dano:	1d12	2d8	3d6
Movimento:	– 6 m (4,5 m)	Nadar 18 m	–
N. Aparecendo:	– especial –		
Salve Como:	Guerreiro: 8	Guerreiro 12	Guerreiro 16
Moral:	– 10 –		
Tipo de Tesouro:	– Nenhum –		
XP:	945	1,975	3,385

Elementais de água têm a aparência de ondas agitadas que desmoronam sobre seus alvos e se reformam na rodada seguinte. Eles sofrem o dobro de dano de ataques de ar ou vento, incluindo ataques de elementais de ar. Além disso, não podem se afastar mais de 18 m de um corpo d'água. Seus ataques causam 1d8 pontos de dano extra contra criaturas, veículos ou estruturas que estejam dentro da água.

**Elemental de Madeira***

	Cajado	Dispositivo	Magia
Classe Armadura:	17 (m)	19 (m)	21 (m)
Dados de Vida:	8*	12* (+10)	16* (+12)
N. Ataques:	1	1	1
Dano:	1d12	2d8	3d6
Movimento:	– 12 m –		
N. Aparecendo:	– especial –		
Salve Como:	Guerreiro: 8	Guerreiro 12	Guerreiro 16
Moral:	– 10 –		
Tipo de Tesouro:	– Nenhum –		
XP:	945	1,975	3,385

Elementais de madeira se parecem com grandes árvores sem folhas. Eles causam 1d8 pontos de dano adicional a criaturas em contato com qualquer material de madeira, vivo ou morto, incluindo armas ou escudos feitos principalmente desse material. No entanto, sofrem o dobro de dano de qualquer ataque baseado em fogo ou eletricidade, incluindo ataques de elementais do fogo ou relâmpagos.



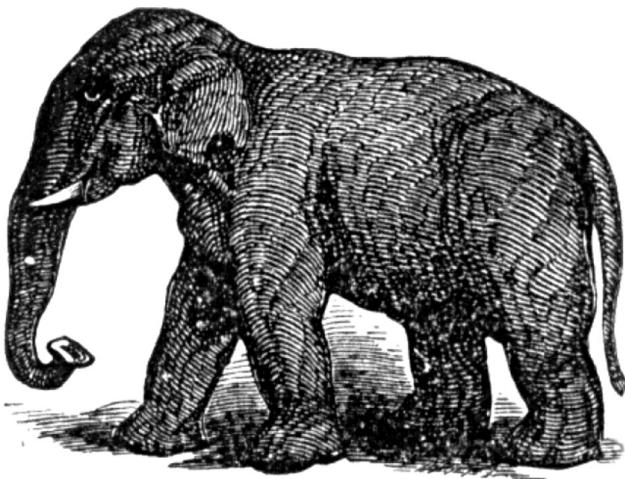
Elefante

	Asiático	Africano
Classe Armadura:	16	18
Dados de Vida:	9 (+8)	10 (+9)
N. Ataques:	– 2 presas, 1 tromba, 2 atropelar –	
Dano:	2d4 presa, 2d6 agarrar, 2d8 atropelar	2d6 presa, 2d6 agarrar, 2d8 atropelar
Movimento:	12 m (3 m)	15 m (4,5 m)
N. Aparecendo:	Selvagem 1d20	Selvagem 1d12
Salve Como:	Guerreiro: 9	Guerreiro: 10
Moral:	8	8
Tipo de Tesouro:	especial	especial
XP:	1,075	1,300

Um elefante africano pode carregar até 3.400 kg como carga leve e até 6.800 kg como carga pesada. Já um elefante asiático pode carregar até 3.175 kg como carga leve e até 6.350 kg como carga pesada.

Embora elefantes tenham cinco modos distintos de ataque (duas presas, uma tromba para agarrar e dois ataques de atropelar com as patas dianteiras), eles só podem usar no máximo dois desses ataques contra um único oponente de tamanho pequeno ou médio. Contra oponentes grandes, podem usar até três desses ataques por turno. Além disso, podem atacar múltiplos alvos simultaneamente.

Elefantes não possuem tesouro, mas suas presas são valiosas, podendo valer entre 100 e 800 po cada.

**Cervo**

Veja Antílope na página 63.

Falcão

Classe Armadura:	11
Dados de Vida:	½ (1d4 ponto de vida)
N. Ataques:	2 garras, 1 bico
Dano:	1d4 garras, 1d4 bico
Movimento:	3 m Voar 38 m (3 m)
N. Aparecendo:	1, Selvagem 1d4
Salve Como:	Guerreiro: 1
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	None
XP:	10

Falcões têm envergadura entre 40 e 50 cm, medem cerca de 45 a 60 cm de altura e pesam em torno de 1,3 kg. São as aves de caça mais populares entre a realeza. Conseguem carregar presas de até 500 g e caçam serpentes, pequenos roedores e aves menores, como patos selvagens. Sua coloração varia, geralmente indo do cinza escuro no dorso ao branco com listras escuras na parte inferior; os peneireiros, um tipo de falcão, possuem penas de tons marrom-avermelhado a marrom-escuro com listras escuras. Ao caçar, um falcão mergulha sobre a presa, atacando primeiro com as garras antes de finalizar com o bico afiado.



Peixe, Barracuda Gigante

	Enorme	Gigante
Classe Armadura:	16	15
Dados de Vida:	5	9 (+8)
N. Ataques:	1 mordida	1 mordida
Dano:	2d6 mordida	2d8+1 mordida
Movimento:	Nadar 18 m	Nadar 18m (3m)
N. Aparecendo:	Selvagem 2d4	Selvagem 1
Salve Como:	Guerreiro: 5	Guerreiro: 9
Moral:	8	10
Tipo de Tesouro:	Nenhum	Nenhum
XP:	360	1,075

Barracudas são peixes predadores de água salgada. Barracudas enormes chegam a 3,6 m de comprimento, enquanto exemplares gigantes podem ultrapassar 6 m. Possuem corpos alongados, cabeças pontudas e mandíbulas proeminentes. Suas escamas lisas variam entre azul, cinza e prateado. Têm visão aguçada, barracudas só são surpreendidas com um resultado de 1 em 1d6. Seu ataque veloz lhes permite surpreender com 1-3 em 1d6 e ganhar +2 na Iniciativa.

Barracudas gigantes sempre caçam sozinhas e têm 50% de chance de interromper o ataque após 1d4 rodadas se não matarem a presa. Ambas as variedades são atraídas por objetos brilhantes.

Peixe, Robalo Gigante

Classe Armadura:	13
Dados de Vida:	2
N. Ataques:	1 mordida
Dano:	1d6
Movimento:	Nadar 12 m (3 m)
N. Aparecendo:	Selvagem 1d6
Salve Como:	Guerreiro: 2
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	75

Robalos gigantes geralmente medem entre 3 e 7,5m de comprimento. A maioria tem coloração cinza-esverdeada com listras escuras ao longo do corpo, embora alguns sejam quase totalmente negros. São encontrados principalmente em lagos e rios, pois não são adaptados para água salgada.

Robalos são predadores e, com uma rolada de 20 em um ataque, um robalo gigante pode engolir inteiro uma criatura do tamanho de um anão ou menor. O alvo engolido sofre 2d4 de dano por rodada até morrer. Criaturas engolidas só podem atacar com adagas ou armas curtas. Cada robalo pode engolir apenas um por vez e, após, tentará recuar para comer em segurança.

Peixe, Peixe-Gato Gigante

Classe Armadura:	16
Dados de Vida:	8
N. Ataques:	1 bite, 2 fins
Dano:	2d8 mordida, 1d4+barbatana veneno
Movimento:	Nadar 9 m (3 m)
N. Aparecendo:	Selvagem 1d2
Salve Como:	Guerreiro: 8
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	875

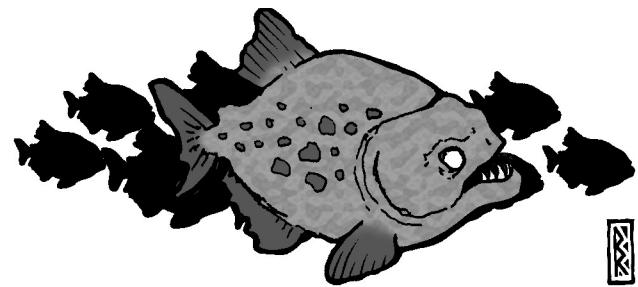
Barbatanas de peixes-gato contêm um veneno natural que causa uma sensação de queimação por 3d10 rodadas se um teste de resistência vs. Veneno falhar. A dor causa a criatura afetada a sofrer uma penalidade de -1 em todas as rodadas de ataque e testes de resistência; envenenamentos após isto aumentarão esta penalidade por -1 cada, até um máximo de -5 e adicionando 6 rodadas à duração do efeito do veneno.

Por causa de seu tamanho (4,5m a 6m) e formato do corpo, um peixe gato gigante não pode usar mais de um de seus ataques em uma única criatura; isto é, não pode morder e usar a barbatana no mesmo oponente, ou usar ambas barbatanas na mesma vítima.

Peixe, Piranha Gigante

Classe Armadura:	15
Dados de Vida:	4
N. Ataques:	1 mordida
Dano:	1d8
Movimento:	Nadar 15 m
N. Aparecendo:	Selvagem 2d4
Salve Como:	Guerreiro: 4
Moral:	7 (11)
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	240

Piranhas gigantes variam em cerca de 1,5m quando adultos e são carnívoros agressivos. Podem sentir sangue na água como tubarões, e quando sentem sangue, sua moral se torna o valor em parênteses.

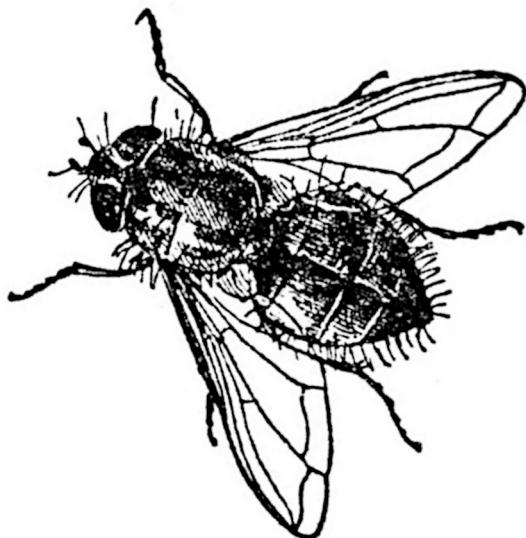




Mosca Gigante

Classe Armadura:	14
Dados de Vida:	2
N. Ataques:	1 mordida
Dano:	1d8
Movimento:	9 m Voar 18 m
N. Aparecendo:	1d6, Selvagem 2d6
Salve Como:	Guerreiro: 2
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	75

Moscas gigantes parecem moscas normais, mas têm 90cm. Algumas são listradas em amarelo e preto, e confundidas com abelhas gigantes. Moscas gigantes são predadores; após matar sua presa, às vezes irão colocar ovos nos restos.



Sapo Gigante (e Rã Gigante)

Classe Armadura:	13
Dados de Vida:	2
N. Ataques:	1 língua ou 1 mordida
Dano:	agarrar língua ou 1d4+1 mordida
Movimento:	9 m Nadar 9 m
N. Aparecendo:	1d4, Selvagem 1d4
Salve Como:	Guerreiro: 2
Moral:	6
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	75

Sapos gigantes são versões ampliadas dos sapos comuns, geralmente parecidos com rãs-touro. Um adulto mede cerca de 90 cm de comprimento e pesa cerca de 110 kg. São predadores, mas normalmente caçam apenas presas menores do que eles. Sapos gigantes compartilham as mesmas estatísticas de rãs gigantes, mas são encontrados em áreas mais secas, pois não precisam manter a pele úmida.

Um sapo gigante pode estender sua língua até 4,5 m, puxando presas de até o tamanho de um anão para sua boca. A partir do próximo turno, a vítima é atingida automaticamente. Em um ataque natural de 20, a presa é engolida inteira e sofre 1d6 pontos de dano por rodada até morrer. Cada rã gigante pode engolir apenas uma vítima por vez.

Gárgula*

Classe Armadura:	15 (m)
Dados de Vida:	4**
N. Ataques:	2 garras, 1 mordida, 1 chifre
Dano:	1d4 garra, 1d6 mordida, 1d4 chifre
Movimento:	9 m Voar 15 m (4,5 m)
N. Aparecendo:	1d6, Selvagem 2d4, Covil 2d4
Salve Como:	Guerreiro: 6
Moral:	11
Tipo de Tesouro:	C
XP:	320

Gárgulas são monstros humanoides alados com aparência demoníaca e pele cinza semelhante à pedra. Elas podem permanecer imóveis por longos períodos e, por isso, costumam ser confundidas com estátuas de pedra. Usam essa camuflagem para emboscar suas vítimas, surpreendendo em 1-4 em 1d6 caso não sejam previamente percebidas. São criaturas cruéis que infligem dor apenas pelo prazer de fazê-lo.

Gárgulas podem sobreviver por décadas sem ar ou sustento. Por causa à sua natureza altamente mágica, só podem ser feridas por armas mágicas.

**Cubo Gelatinoso**

Veja Geleia de Vidro na página 116.

Ghast

Veja Carniçal (e Ghast) na página 96.

Fantasma*

Classe Armadura:	20 (m)
Dados de Vida:	10* (+9)
N. Ataques:	1 toque ou possessão + medo
Dano:	1d8 + toque especial e veja abaixo
Movimento:	9 m
N. Aparecendo:	1
Salve Como:	Guerreiro: 10
Moral:	10
Tipo de Tesouro:	E, N, O
XP:	1,390

Um fantasma é a alma ou espírito de uma criatura ciente que por algum motivo continua no plano material. Normalmente aparecem com como eram enquanto vivos, mas as vezes a aparência de um fantasma é alterada por sua personalidade; por exemplo, o fantasma de uma pessoa raivosa pode ter uma aparência ameaçadora ou até demoníaca. Fantasmas são **mortos-vivos**, então são imunes à magia como **sono, encantar, e segurar**.

Ver um fantasma é tão terrível que qualquer criatura viva que o faça deve fazer um teste de resistência vs. Magias ou fugir por 2d6 rodadas. Aqueles que passarem no teste não serão afetados pelo fantasma de novo.

Um fantasma que acerta um alvo vivo com seu toque causa 1d8 pontos de dano, e ao mesmo tempo regenera a mesma quantidade de pontos de vida. Além disso, a vítima perde 1 ponto de Constituição. Elfos e anões (e outras criaturas de vida longa, como dragões) podem fazer um teste de resistência vs. Raio da morte para resistir este efeito, que deve ser rolado para cada acerto. Personagens que perdem Constituição parecem ter envelhecido. Se um fantasma luta contra uma criatura sem valor de Constituição, o MJ deve aplicar um valor que achar justo.

Como a maioria das criaturas incorpóreas, só podem ser feridos por armas mágicas. Porém, se um fantasma usar seu toque para atacar, se torna vulnerável à armas não-mágicas até o início da próxima rodada.

Constituição perdida pode ser recuperada em uma taxa de um ponto por lançamento de **restauração**; mais nada (exceto um **desejo**) pode recuperar Constituição perdida à um fantasma. Se a Constituição de um personagem se tornar 0, morrem permanentemente e não podem ser **erguidos** (mas ainda **reincarnados**).

Uma vez por turno, um fantasma pode usar **telecinese** (como a magia) como se fosse um Mago de nível 10.

Em vez de atacar, pode tentar possuir uma criatura viva. Esta habilidade é semelhante à magia **jarro mágico** (como lançado por um Mago de nível 10), mas não precisa de um recipiente. Para usar esta habilidade, o fantasma deve ser mover ao alvo (então é possível evitar este ataque correndo do fantasma). O alvo pode resistir o ataque com um teste de resistência vs. Magias. Uma criatura que resistir é imune à possessão por este fantasma por 24 horas. Se falhar, o fantasma entra no corpo do alvo e o controla; controle pode ser mantido até o fantasma escolher sair, ou for expelido por uma magia de **remover maldição** ou **dissipar o mal**. Enquanto estiver possuindo uma criatura viva, um fantasma não pode usar suas habilidades especiais.

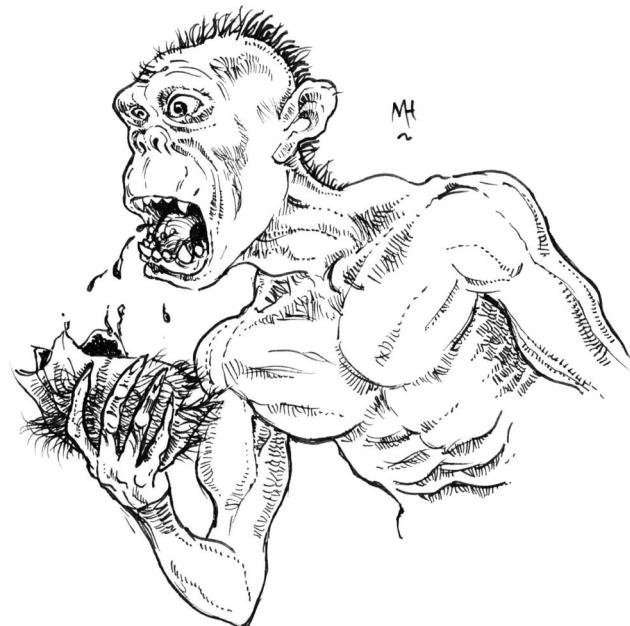


Carniçal (e Ghast)

	Carniçal	Ghast
Classe Armadura:	14	15
Dados de Vida:	2*	2**
N. Ataques:	– 2 garras, 1 mordida –	
Dano:	1d4 garra, 1d4 mordida, todos mais paralisia	1d4 garra, 1d4 morder, + paralisia + fedor
Movimento:	9 m	9 m
N. Aparecendo:	1d6, Selvagem 2d8, Covil 2d8	1d4, Selvagem 1d8, Covil 1d8
Salve Como:	Guerreiro: 2	Guerreiro: 2
Moral:	9	9
Tipo de Tesouro:	B	B
XP:	100	125

Carniçais são **mortos-vivos** que comem a carne de humanóides mortos para sobreviver. São comedores de carniça vis e nojentos, mas mais do que dispostos à matar por comida. Aqueles mortos por carniçais geralmente serão guardados até apodrecerem antes dos ghouls realmente comerem ele.

Criaturas vivas acertadas pela mordida ou garra de um carniçal devem fazer um teste de resistência vs. Paralisia ou serão paralisados por 2d8 turnos. Elfos são imunes a isso. Carniçais tentam atacar surpreendendo sempre que possível, atacando por detrás de lápides ou saindo de tumbas rasas; quando atacam assim, surpreendem em 1-3 em 1d6. Como um morto-vivo, podem ser Afastados por Clérigos e são imunes a magias de **sono**, **encantar**, e **segurar**.



Humanóides mordidos por carniçais podem estar infectados com febre carniçal. Por cada mordida, há uma chance de 5% da infecção passar. O afligido pode fazer um teste de resistência vs. Raio da Morte; se falhar, o humanoide morre em um dia.

Um humanoide afligido que morre de febre carniçal volta como um carniçal na próxima meia noite. Aquele que se tornar um carniçal desta maneira retém todo o conhecimento ou habilidades que tinham na vida. O novo carniçal erguido não está sobre o controle de nenhum carniçal, mas tem fome de carne de mortos e age como qualquer outro carniçal de todas as maneiras.

Ghasts se parecem e lutam como carniçais, mas são mais inteligentes e um pouco mais poderosos. Se refira aos parágrafos anteriores para informação sobre seus ataques e outras habilidades.

O fedor da morte e corrupção em volta destes seres é muito forte. Criaturas vivas em 3 m devem fazer um teste de resistência vs. Veneno ou adoecer por 2d6 rodadas (-2 para ataques). Uma criatura que passar não pode ser afetada pelo fedor do mesmo ghast novamente por 24 horas. Uma magia de **neutralizar veneno** remove os efeitos de uma criatura adoecida.

Podem ser Afastados por Clérigos usando a mesma coluna do carniçal, mas são superiores à carniçais, em um grupo de ghosts e carniçais misturados, o MJ deve aplicar os efeitos de Afastar nos carniçais primeiro.

Humanóides mordidos por ghosts podem ser infectados por febre ghast. Cada vez que for mordido, há uma chance de 10% da infecção ser passada. O humanoide infectado pode fazer um teste de resistência vs. Raio da Morte; se falhar, o humanoide morre em um dia.

Um humanoide que morrer de febre ghast volta como um ghast na próxima meia noite, de maneira semelhante ao carniçal. Humanóides que se tornam ghosts desta maneira retêm todo o conhecimento e habilidades que tinham em vida, a menos que estas habilidades sejam incompatíveis com sua nova forma (decidido pelo MJ). Para estes ghosts, o MJ deve ajustar os valores de XP para incluir estas habilidades. O novo ghast erguido não está sobre o controle de nenhum ghast, mas tem fome de carne de mortos e age como qualquer outro carniçal de todas as maneiras.

Gigante de Nuvem

Classe Armadura:	19 (13)
Dados de Vida:	12+3* (+10)
N. Ataques:	1 arma gigante ou 1 rocha lançada
Dano:	6d6 arma gigante ou 3d6 rocha
Movimento:	6 m Sem Armadura 12 m (3 m)
N. Aparecendo:	1d2, Selvagem 1d3, Covil 1d3
Salve Como:	Guerreiro: 12
Moral:	10
Tipo de Tesouro:	E + 1d12x1,000 po
XP:	1,975

Gigantes das Nuvens são enormes, com machos medindo cerca de 5,5 m e fêmeas 5,2 m, pesando mais de 2.150 kg. Possuem pele muito pálida, às vezes com um tom azulado, e cabelos metálicos brilhantes, como prata, latão ou ouro. Vivem por séculos, chegando a cerca de 400 anos, salvo doenças ou acidentes.

Gigantes das nuvens são vaidosos, convencidos que são a forma de suprema da criação. Vestem roupas finas, fazem as melhores comidas e bebidas e vivem em castelos construídos no alto de montanhas ou até nuvens. Como muitos gigantes, são desconfiados de raças menores, mas não costumam caçá-las, preferindo cobrar tributos dos que vivem por perto.



Apesar de seu ego, lutam em unidades altamente treinadas que usam táticas boas; sua crença em sua superioridade não permite nada menos. Atacar por cima é preferido, e ataques a distância são considerados melhores do que corporais. Para isso, podem arremecer grandes rochas a até 60 m por 3d6 pontos de dano cada. Também, 5% dos gigantes das nuvens têm habilidades de um Mago de nível 2 ao 8 (2d4). Uma tática favorita é cercar inimigos, atacando com rochas enquanto gigantes conjuradores os confundem com magias. Em batalha, vestem armaduras de placa detalhadamente ornamentadas.

Gigante, Ciclope

Classe Armadura:	15 (13)
Dados de Vida:	13* (+10)
N. Ataques:	1 clava gigante ou 1 rocha (lançada)
Dano:	3d10 clava gigante ou 3d6 rocha
Movimento:	6 m Sem Armadura 9 m
N. Aparecendo:	1, Selvagem 1d4, Covil 1d4
Salve Como:	Guerreiro: 13
Moral:	9
Tipo de Tesouro:	E + 1d10x1,000 po
XP:	2,285

Um ciclope é um gigante de um olho só. Enormes e brutais, parecem gigantes das colinas, inclusive em seu estilo de vestimenta: peles rudemente preparadas, ainda com o pelo, sujas e sem reparos. São reclusos e hostis com quase todas as raças menores.

Um ciclope pode arremessar grandes rochas a até 60 m, causando 3d6 de dano, mas possuem pontaria ruim, sofrendo uma penalidade de -2 no ataque. Uma vez por ano, um ciclope pode conjurar **maldição**, a versão reversa da magia **remover maldição**.



Gigante de Fogo

Classe Armadura:	17 (13)
Dados de Vida:	11+2* (+9)
N. Ataques:	1 arma gigante ou 1 rocha lançada
Dano:	5d6 arma gigante ou 3d6 rocha
Movimento:	6 m Sem Armadura 12 m(3 m)
N. Aparecendo:	1d2, Selvagem 1d3, Covil 1d3
Salve Como:	Guerreiro: 11
Moral:	9
Tipo de Tesouro:	E + 1d10x1,000 po
XP:	1,670

Apesar de seu tamanho, gigantes do fogo se parecem com Anões, sendo atarracados, com braços e pernas grossos. Machos medem cerca de 4,3 m e pesam cerca de 1.450 kg, enquanto as fêmeas têm em média 4 m e pesam cerca de 1.360 kg. Sua pele é avermelhada, o cabelo é negro e os olhos são de um vermelho muito escuro, quase preto, parecendo completamente negros em baixa iluminação.

São hostis a quase todos os humanóides, embora às vezes subjuguem grupos menores para servirem como escravos. Em combate, preferem armaduras de aço temperado em óleo, enegrecidas pelo processo (indicado pela CA mais alta na tabela), e usam armas colossais feitas do mesmo material. Podem arremessar grandes pedras a até 60 m, causando 3d6 de dano. Além disso, são imunes a ataques baseados em fogo



Gigante de Gelo

Classe Armadura:	17 (13)
Dados de Vida:	10+1* (+9)
N. Ataques:	1 arma gigante ou 1 rocha lançada
Dano:	4d6 arma gigante or 3d6 rocha
Movimento:	6 m Sem Armadura 12 m (3 m)
N. Aparecendo:	1d2, Selvagem 1d4, Covil 1d4
Salve Como:	Guerreiro: 10
Moral:	9
Tipo de Tesouro:	E + 1d10x1,000 po
XP:	1,390

Gigantes do gelo têm peles pálidas, quase branca, cabelo loiro ou azul e olhos claros. Macho médios tem 4,5 m de altura e pesam cerca de 1270 kg, e fêmeas medem 4,2m e pesam 1130 kg.

Gigantes do gelo são, primeiramente, astutos. Não gostam de raças menores, mas em vez de atacar de primeira vão tentar convencer aqueles mais fracos a se submeterem. Encontrando alguém mais forte, irão recuar se possível, atacando apenas quando a vitória é certa.

Lutando, preferem cotas de malha claramente polidas sob suas roupas comuns de couro e pele (a primeira CA dada), e armas do mesmo material. Podem lançar



rochas à até 6 m por 3d6 de dano. São imunes à todo gelo e ataques baseados em frio.

Gigante da Colina

Classe Armadura:	15 (13)
Dados de Vida:	8
N. Ataques:	1 arma gigante (clava)
Dano:	2d8 arma gigante
Movimento:	9 m Sem Armadura 12 m
N. Aparecendo:	1d4, Selvagem 2d4, Covil 2d4
Salve Como:	Guerreiro: 8
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	E + 1d8x1,000 po
XP:	875

O menor dos gigantes, gigantes da colina adultos tem entre 3m e 3,6m de altura e pesam cerca de 500 kg. Têm uma pele marrom média, mas muitas vezes estão tão sujos que esconde sua verdadeira cor de pele; seu cabelo é escuro, sujo e oleoso, e seus olhos são escuros também. Vestem roupas grosseiras de couro; a falta de animais ou caça grande o suficiente resulta em peles inteiras sendo costuradas juntas.



Sempre que atacam com uma arma ou punho, gigantes da colina causam 2d8 de dano. Gigantes da colina são brutos e agressivos. As vezes são encontrados liderando grupos de ogros ou bugbears. Gigantes da colina muitas vezes têm **lobos terríveis** de estimação.

Gigante da Montanha

Classe Armadura:	15 (13)
Dados de Vida:	16 (+12)
N. Ataques:	1 arma gigante ou 1 rocha lançada
Dano:	7d6 (8d6) arma gigante, 4d6 rocha
Movimento:	12 m Sem Armadura 15 m (3 m)
N. Aparecendo:	1d4, Selvagem 1d4, Covil 1d4+1
Salve Como:	Guerreiro: 16
Moral:	10
Tipo de Tesouro:	E + 1d12x1,000 po
XP:	3,250

Gigantes da montanha são os maiores de todos os gigantes, com machos adultos medindo cerca de 7,3 m de altura e pesando em torno de 7.250 kg. As fêmeas são um pouco menores, com média de 6,7 m e 6.350 kg. Eles lembram gigantes das colinas enormes e robustos, sendo muitas vezes vistos como simples versões ampliadas desses gigantes. No entanto, isso subestima sua complexa estrutura social, apesar de seu artesanato ser primitivo.

Vivem em clãs liderados pelo casal mais velho ou por seus descendentes mais velhos, caso os líderes deleguem o comando devido à idade avançada. Cada clã governa um grupo de 1d6 picos montanhosos, cobrindo uma área de 8 km a 10 km de diâmetro. Preferem picos conectados por cristas elevadas, evitando descidas longas em seu território. Membros casados estabelecem seus próprios lares, enquanto os solteiros vivem com os pais até o casamento. Os números de encontro para "covil" representam um único lar, mas se um grupo atacar um desses lares e depois recuar, ao retornar provavelmente encontrará o restante do clã pronto para uma emboscada.

Vestem armaduras de madeira presas com cordas grossas e empunham grandes clavas ou bastões esculpidos a partir de árvores inteiras. Se habitam perto de gigantes da tempestade, podem negociar armas melhores (dano secundário na tabela), mas raramente podem pagar por suas armaduras.

Gigantes da montanha podem arremessar pedras enormes a até 75 m, causando 4d6 de dano por impacto.

Gigante de Pedra

Classe Armadura:	17 (15)
Dados de Vida:	9 (+8)
N. Ataques:	1 clava de pedra ou 1 rocha lançada
Dano:	3d6 clava de pedra 3d6 rocha
Movimento:	9 m Sem Armadura 12 m
N. Aparecendo:	1d2, Selvagem 1d6, Covil 1d6
Salve Como:	Guerreiro: 9
Moral:	9
Tipo de Tesouro:	E + 1d8x1,000 po
XP:	1,075

Gigantes de pedra não são os maiores gigantes, mas ainda são formidáveis, com adultos medindo cerca de 3,6 m de altura e pesando em torno de 680 kg. Não há diferença significativa de altura entre machos e fêmeas. Vestem roupas pesadas de couro, endurecidas em certas partes por fervura, o que lhes proporciona a primeira CA listada. São reclusos, vivendo em regiões montanhosas rochosas, mas defendem ferozmente seu território contra invasores.

Podem arremessar grandes rochas a até 90 m, causando 3d6 de dano. Embora lutem em grupo para proteger suas terras, suas táticas são simples e diretas.



Gigante da Tempestade

Classe Armadura:	19 (13)
Dados de Vida:	15** (+11)
N. Ataques:	1 arma gigante ou 1 relâmpago
Dano:	8d6 arma gigante ou 15d6 relâmpago
Movimento:	9 m Sem Armadura 15 m (3 m)
N. Aparecendo:	1, Selvagem 1d3, Covil 1d3
Salve Como:	Guerreiro: 15
Moral:	10
Tipo de Tesouro:	E + 1d20x1,000 po
XP:	3,100

Gigantes da tempestade estão entre os maiores dos gigantes, com machos com cerca de 6,4 m de altura e pesando em torno de 5.400 kg, enquanto as fêmeas atingem 6 m e cerca de 5.000 kg. A maioria tem pele pálida e cabelos escuros, mas alguns possuem pele lavanda e cabelos brancos ou prateados. Seus olhos variam do azul brilhante ao cinza profundo.

Preferem roupas leves, como túnicas e sandálias, mas em batalha vestem armaduras de placas finamente trabalhadas e armas de metal reluzente. Normalmente, seu equipamento parece prateado, mas aqueles de alta posição usam armaduras e armas douradas brilhantes. Diferente de outros gigantes, são conhecidos por fazer amizade com humanos, elfos e anões.

Podem lançar relâmpagos como lanças, (funcionando como a magia, podendo ser usados uma vez a cada



cinco rodadas, um teste de resistência v. Magias causa metade do dano). Costumam iniciar o combate com esse ataque antes de lutar de outra forma. Como esperado, são resistentes a eletricidade, sofrendo apenas metade do dano normal de ataques elétricos.

Note que 10% de gigantes da tempestade têm habilidades de Mago de nível 2 a 12 (2d6).

Gnoll

Classe Armadura:	15 (13)
Dados de Vida:	2
N. Ataques:	1 arma
Dano:	2d4 ou por arma +1
Movimento:	9 m Sem Armadura 12 m
N. Aparecendo:	1d6, Selvagem 3d6, Covil 3d6
Salve Como:	Guerreiro: 2
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	Q, S cada; D, K no covil
XP:	75

Gnolls são humanóides peludos, com cerca de 2,3 m de altura e pesando em torno de 135 kg. Suas cabeças lembram as de hienas (ou talvez lobos), mas com focinhos mais curtos.

Gnolls são noturnos, possuem Visão no Escuro de 9 m. São cruéis carnívoros, preferindo presas inteligentes pelo prazer dos gritos. Lutam de forma desorganizada, a menos que tenham um líder forte.

Um em cada seis gnolls será um guerreiro endurecido com 4 Dados de Vida (240 XP) com +1 no dano. Ganham um bônus de +1 à moral se liderados por tal guerreiro. Grupos de 12 ou mais possuem um líder de



6 Dados de Vida (500 XP) com +2 no dano. No covil, gnolls nunca falham o teste de moral enquanto o líder estiver vivo. Além disso, um covil tem uma chance de 1-2 em 1d6 de um xamã estar presente. Um xamã é semelhante estatisticamente à um guerreiro endurecido, com habilidades de Clérigo de nível 1d4+1. Uma bruxa ou bruxo é como um gnoll normal, e têm habilidades de Mago de nível 1d4.

Gnomo

Classe Armadura:	15 (11)
Dados de Vida:	1
N. Ataques:	1 arma
Dano:	1d6 ou por arma
Movimento:	6 m Sem Armadura 12 m
N. Aparecendo:	1d8, Selvagem 5d8, Covil 5d8
Salve Como:	Guerreiro: 1 (com bônus de Anão)
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	D
XP:	25

Gnomos são humanóides distamente relacionados a anões; se parecem, mas são menores (cerca de 90cm a 1m e pesando de 18kg a 20 kg). Suas orelhas são pontudas, não tanto como elfos mas ainda sim perceptível, e seus narizes são um pouco mais pontudos do que de outros humanóides. Seu habitat preferido é florestas, em uma região temperada.

Têm Visão no Escuro a 9m. Quando atacados em corpo a corpo por criaturas maiores que humanos, ganham um bônus de +1 à sua CA. Em seu terreno preferido de florestas podem se esconder muito bem; enquanto estiverem parados, só há uma chance de 20% de serem encontrados. Se um ou mais gnomos escondidos atacam de uma emboscada, supreende seus inimigos em 1-4 em 1d6.



Gnomos têm sua própria língua, e muitos podem saber a língua dos anões. Alguns se especializam como mercadores, agindo como negociadores entre anões e humanos, e estes Gnomos costumam naturalmente saber Comum. Aqueles que defendem seus assentamentos em florestas de outros humanóides costumam aprender Goblin ou Orc.

Gnomos encontrados na natureza (que não são negociantes ou mercadores) provavelmente não serão amigáveis, mas não hostis. Toleram anões mas não gostam de outras raças humanóides. Quando forçados a interagir com outras raças um gnomo geralmente será relutante, a menos que tesouro seja oferecido.

As estatísticas acima são para guerreiros. Em um assentamento ou covil, para cada guerreiro há uma média de três civis com 1-1 Dados de Vida e CA 11; tais gnomos tem uma Moral de 7. Um em cada 8 gnomos guerreiros será um sargento com 3 Dados de Vida (145 XP). Gnomos ganham um bônus de +1 a sua moral se liderados por um sargento. Tanto guerreiros como sargentos costumam usar cota de malha. Em comunidades de gnomo, um em cada 16 guerreiros será um capitão de 5 Dados de Vida (360 XP) com uma CA de 16 (11), adicionando um escudo. Além disso, comunidades de 35 ou mais, haverá um rei de 7 Dados de Vida (670 XP), com uma CA de 18 (11), em armadura de placas e com um escudo, tendo um bônus de +1 por causa de sua força. Em sua comunidade, gnomos nunca falham um teste de moral.

enquanto o rei estiver vivo. Há uma chance de 1-4 em 1d6 que uma comunidade terá um Clérigo de nível 1d6+1, e 1-2 em 1d6 de um Mago de nível 1d6. Clérigos gnomos usam 1d6 como dado de vida e Magos usam 1d4, de todas as outras maneiras agem como personagens normais.

Goblin

Classe Armadura:	14 (11)
Dados de Vida:	1-1
N. Ataques:	1 arma
Dano:	1d6 ou por arma
Movimento:	6m Sem Armadura 9m
N. Aparecendo:	2d4, Selvagem 6d10, Covil 6d10
Salve Como:	Guerreiro: 1
Moral:	7 ou veja abaixo
Tipo de Tesouro:	R cada; C no covil
XP:	10

Goblins são pequenos humanoides, conhecidos por sua natureza traiçoeira e cruel. São astutos, sorrateiros e implacáveis. Adultos medem entre 90 cm e 1,05 m e pesam de 18 a 20 kg, sem grandes diferenças com fêmeas. Sua pele varia entre cinza e verde, e seus olhos brilhantes e espertos são vermelhos ou amarelos. Todos os goblins tem Visão no Escuro de 9 m.

As estatísticas acima são de um goblin padrão com armadura de couro e escudo. Eles possuem uma velocidade de 9 m e uma CA natural de 11.

Alguns goblins montam **lobos terríveis** em combate, e grupos maiores frequentemente os utilizam para rastrear e atacar inimigos.



Um em cada oito goblins será um guerreiro de 3-3 Dados de Vida (145 XP). Goblins ganham +1 na moral quando liderados por um guerreiro. Em covis ou assentamentos, um em cada quinze será um chefe de 5-5 Dados de Vida (360 XP), vestindo cota de malha, com Classe de Armadura 15 (11) e deslocamento de 3 m, além de um bônus de +1 no dano devido à força. Em locais com 30 ou mais goblins, haverá um rei goblin de 7-7 Dados de Vida (670 XP), vestindo cota de malha e carregando um escudo, com Classe de Armadura 16 (11) e deslocamento de 3 m, e um bônus de +1 no dano. Goblins sob o comando do rei recebem +2 na moral (esse bônus não se acumula com o bônus de um líder guerreiro). Além disso, um covil tem uma chance de 1 em 1d6 de conter um xamã (ou 1-2 em 1d6 se houver um rei goblin). O xamã possui as mesmas estatísticas de um goblin comum, mas tem habilidades Clericais de nível 1d4+1.

Golem*

Golems são construtos, um ser criado de matéria morta e animada por magia. Os poderes para animar um golem são prodigiosos e envolvem invocar, capturar e vincular um espírito elemental ao corpo construído. Esse processo também vincula o golem à vontade de seu criador.

Não possuem mente, então são imunes à magias que afetam a mente como **sono**, **encantar**, **segurar**, e



qualquer leitura de mente ou telepatia. Devem receber ordens explícitas e detalhadas verbalmente, e o controlador deve estar em 18 m do golem. Se não estiver sendo comandado, um golem seguirá a última instrução dada até o controlador voltar. Se for atacado, lutará em sua defesa mas normalmente não perseguião um atacante que fugir. O controlador pode ordenar um golem a seguir comandos de outro, mas pode sempre tomar controle se desejado (os comandos do controlador sempre tem vantagem).

Usar um golem em combate é complicado, pois quando um ataca um oponente há uma chance acumulativa de 1% a cada rodada (então 1% na primeira rodada, 2% na segunda, e assim por diante) que o golem parará de seguir comando e se tornar furioso. Quando isso acontecer o golem atacará aleatoriamente qualquer criatura em seu alcance. Se todos os alvos morrem ou fugirem o golem irá ir embora, procurando mais criaturas para matar e quebrando qualquer barreira se possível.

A chance de fúria para um golem ainda sobre comando volta à 0% só quando o golem estiver inativo, nem atacando ou sendo atacado por uma rodada inteira.

O criador do golem (mas nem sempre o que tiver controle) pode tentar acalmar o golem, falando firmemente para convencê-lo a parar. O criador precisa fazer um teste de resistência vs. Magia para fazer isto, após uma rodada inteira falando com o golem. Se falhar o golem vira sua atenção ao criador e o persegue com um ódio obstinado.

Se um golem furioso não puder atacar ninguém por 5 rodadas, continua em seu estado inativo, e o controlador pode novamente comandá-lo. Se perseguir seu criador, nunca irá parar não importa quanto tempo demore, e deve normalmente ser preso ou destruído. Não tem maneira especial de achar seu criador, e se tornará inativo se perder seu criador de vista por um mínimo de 1 dia. Se o golem for acalmado, pode ser comandado novamente na próxima rodada.

Como seus corpos são feitos de matéria morta, golems só podem ser feridos por armas não-mágicas. Também são menos resistentes a vários efeitos por que não são criaturas vivas; no geral, golems fazem testes de resistência como Guerreiros de $\frac{1}{2}$ de seus dados de vida em níveis. Por exemplo, um Golem de Osso tem 8 dados de vida, mas faz testes de resistência como um Guerreiro de nível 4.

Golem de Âmbar*

Classe Armadura:	21 (m)
Dados de Vida:	10* (+9)
N. Ataques:	2 garras, 1 mordida
Dano:	2d6 garra, 2d10 mordida
Movimento:	18 m
N. Aparecendo:	1
Salve Como:	Guerreiro: 5
Moral:	12
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	1,390

Golems de âmbar são geralmente feitos para parecerem leões ou outros grandes felinos. Eles conseguem detectar criaturas ou objetos invisíveis em 18 m, e podem rastrear com uma chance 95% por qualquer terreno.

Um ataque mágico que cause dano elétrico cura 1 ponto de dano para cada 3 pontos inteiros de dano que o ataque causaria. Por exemplo, um golem de âmbar acertado por relâmpago por 20 pontos de dano é curado a até 6 pontos. Se a quantidade de cura causaria o golem a exceder seus pontos de vida inteiros, o excesso é ignorado.



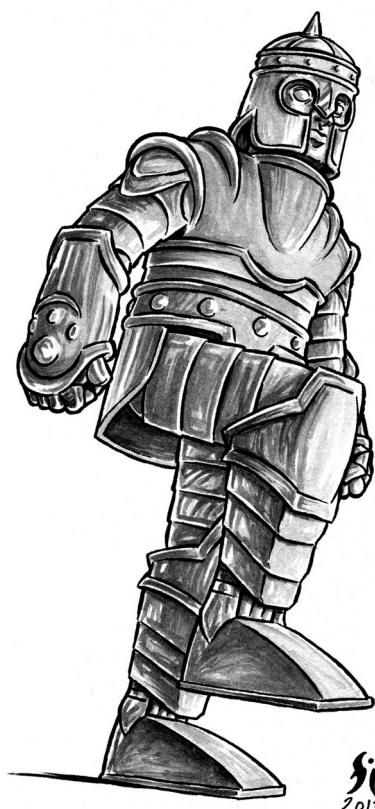
© 2013

Golem de Osso*

Classe Armadura:	19 (m)
Dados de Vida:	8*
N. Ataques:	4 armas
Dano:	1d6 ou por arma (cada)
Movimento:	12 m (3 m)
N. Aparecendo:	1
Salve Como:	Guerreiro: 4
Moral:	12
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	945

Golems de ossos são monstros enormes de quatro braços criados do esqueleto de pelo menos dois humanoides mortos. Mesmo feitos de osso, não são mortos-vivos e não podem ser Afastados.

Em vez de quatro armas de uma mão, podem usar duas armas de duas mãos, dando 2 ataques por rodada e dano de 1d10 ou por arma (cada).

**Golem de Bronze***

Classe Armadura:	20 (m)
Dados de Vida:	20** (+13)
N. Ataques:	1 punho + especial
Dano:	3d10 punho + especial
Movimento:	24 m (3 m)
N. Aparecendo:	1
Salve Como:	Guerreiro: 10
Moral:	12
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	5,650

Parecem estátuas de bronze; diferente de bronze natural, nunca se tornam verdes por corrosão. Tem 3m e pesam cerca de 2040 kg. Um golem de bronze não pode falar ou fazer sons vocais, bem tem algum cheiro distingível. Se move com um andar lento mas suave. Cada passo treme o chão não ser que seja em uma fundação grossa e sólida.

O interior de um golem de bronze é de metal derretido. Criaturas acertadas por um em combate sofrem 1d10 pontos de dano adicional pelo calor (a não ser que seja resistente à calor ou fogo). Se atingido em combate, metal derretido é espirrado, caindo no atacante por 2d6 de dano. Um teste de resistência vs. Raio da Morte é permitido para evitar o jato de metal.

Golem de Argila*

Classe Armadura:	22 (m)
Dados de Vida:	11** (+9)
N. Ataques:	1 punho
Dano:	3d10 punho
Movimento:	6 m
N. Aparecendo:	1
Salve Como:	Guerreiro: 6
Moral:	12
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	1,765

Golems de argila, naturalmente, possuem qualquer cor de argila; geralmente uma cor acinzentada, mas argila contendo óxido de ferro pode ser usada, o que resulta em um golem de argila vermelho, marrom ou até laranja. Normalmente não vestem nada, mas alguns construtores de golem escolher colocar um cinturão ou avental em sua criação. Um golem de argila pesa cerca de 270 kg.

Ferimentos feitos por um golem de argila não se curam normalmente; pior que isso, cura mágica cura apenas 1 ponto por dado rolado (mas adiciona todos os bônus normalmente). Então, uma magia de **curar ferimentos leves** cura apenas 2 pontos.



2013

Golem de Carne*

Classe Armadura:	20 (m)
Dados de Vida:	9** (+8)
N. Ataques:	2 punhos
Dano:	2d8 punho
Movimento:	9 m
N. Aparecendo:	1
Salve Como:	Guerreiro: 5
Moral:	12
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	1,225

Golems de carne são criações horríveis feitas de partes de humanóides mortos (incluindo todas as raças de personagens assim como monstros humanóides), brutalmente costurados e animados com magia. Golems de carne têm 2,4 m e pesam cerca de 200 kg.

Um ataque mágico de gelo ou fogo **desacelera** um golem de carne (o reverso da magia **acelerar**) por 2d6 rodadas, tem teste de resistência. Ataques de relâmpagos ou eletricidade curam 1 ponto de dano para cada 3 pontos que o ataque causaria, arredondando para baixo; além disso, tal ataque quebra qualquer efeito de **desacelerar** no golem. Como o normal, curar não aumenta a vida do monstro acima seus pontos de vida normais. Por exemplo, um **relâmpago** que causaria 14 pontos de dano cura 4 pontos de vida.



2013

Golem de Ferro*

Classe Armadura:	25 (m)
Dados de Vida:	17** (+12)
N. Ataques:	1 pancada + sopro de gás venenoso
Dano:	4d10 pancada + sopro especial
Movimento:	6 m (3 m)
N. Aparecendo:	1
Salve Como:	Guerreiro: 9
Moral:	12
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	3,890

Golems de ferro são enormes, geralmente 3,3m a 3,6m de altura e um peso de 630 kg a 2475kg. Normalmente se assemelham a estátuas, e podem parecer usar armaduras e uma espada curta ou maça; normalmente a escultura será mais simples do que a feita por um escultor de verdade. Não possuem voz, mas não é silencioso quando se move, pois o mais gentil passo em qualquer superfície dura treme o chão e paredes. Note que, normalmente não possuem odor, quando molhados possuem um forte cheiro metálico detectável em até 18 m.

Podem soltar uma nuvem de gás venenoso que preenche um cubo de 3 m e permanece por 1 rodada. Aqueles na área devem fazer um teste de resistência vs.



Sopro de Dragão ou morrer. Esta habilidade pode ser usada 3 vezes por dia.

Um ataque mágico que cause dano de relâmpago ou elétrico **desacelera** um golem de ferro (o reverso da magia **acelerar**) por 1d6 rodadas sem teste de resistência. Ataques de fogo curam 1 ponto de dano para cada 3 pontos que o ataque causaria, arredondando para baixo; além disso, tal ataque quebra qualquer efeito de **desacelera** no golem. Como o normal, curar não aumenta a vida do monstro acima seus pontos de vida normais. Por exemplo, uma **bola de fogo** que causaria 17 pontos de dano cura 5 pontos de vida. Um golem de ferro é afetado por ataques de ferrugem, como os de um mostro de ferrugem, sofrendo 2d6 pontos de dano em cada acerto (sem teste de resistência permitido).

Golem de Pedra*

Classe Armadura:	25 (m)
Dados de Vida:	14** (+11)
N. Ataques:	1 pancada + especial
Dano:	3d8 pancada + especial
Movimento:	6 m (3 m)
N. Aparecendo:	1
Salve Como:	Guerreiro: 7
Moral:	12
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	2,730

Golems de pedra são criaturas grandes, normalmente medindo entre 2,4m e 3m de altura e pesando cerca de 900 kg. Geralmente são esculpidos na forma de estátuas, podendo aparentar estar vestindo armaduras e segurando armas como espadas curtas ou maças, embora a qualidade da escultura seja mais simples e tosca do que a de um escultor habilidoso.

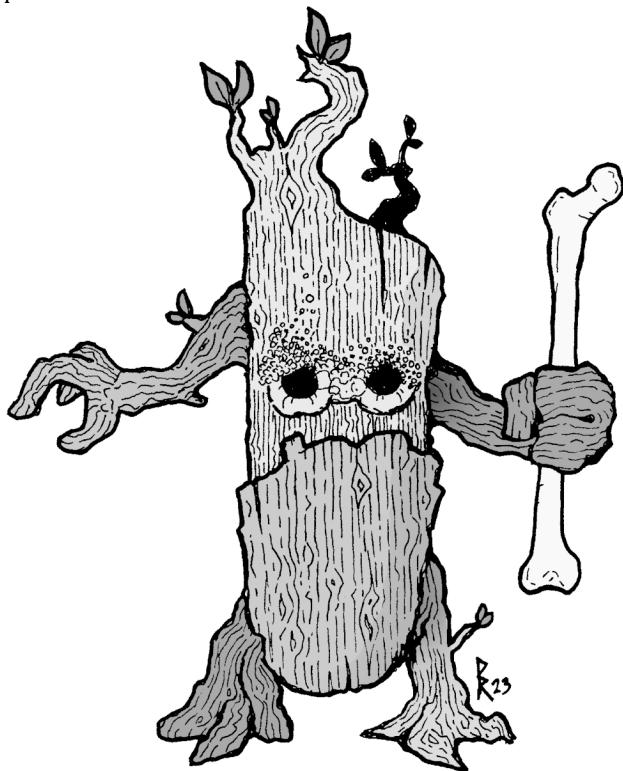
A cada dois turnos, um golem de pedra pode lançar um efeito de **lentidão**, equivalente ao reverso da magia **acelerar**. Um teste de resistência contra Magia é permitido para evitar o efeito, que dura de 2d6 turnos e tem um alcance de apenas 3 metros.

A magia **pedra para carne** pode ser usada para enfraquecer o golem. Embora o feitiço não altere sua estrutura, por um turno completo após ser afetado ele se torna vulnerável a armas normais. O golem tem direito a um teste de resistência contra Magia para evitar esse efeito.

Golem de Madeira*

Classe Armadura:	13 (m)
Dados de Vida:	2+2*
N. Ataques:	1 punho
Dano:	1d8 punho
Movimento:	12 m
N. Aparecendo:	1
Salve Como:	Guerreiro: 1
Moral:	12
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	100

Golens de madeira são pequenos construtos, com no máximo 1,2m de altura, feitos de maneira tosca. Por serem de madeira, são vulneráveis a ataques de fogo; assim, golems de madeira sofrem um ponto extra de dano por dado de dano de fogo, e qualquer teste de resistência contra esses efeitos recebe uma penalidade de -2. Eles se movem de maneira rígida, sofrendo uma penalidade de -1 na Iniciativa.

**Górgona**

Classe Armadura:	19
Dados de Vida:	8*
N. Ataques:	1 chifre ou 1 sopro
Dano:	2d6 chifre, sopro de petrificação
Movimento:	12 m (3m)
N. Aparecendo:	Selvagem 1d4
Salve Como:	Guerreiro: 8
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	945

Górgonas são monstros mágicos parecidos com gado feito de ferro. Seu sopro pode transformar criaturas vivas em pedra; ele cobre uma área de 18m de comprimento por 3 m de largura, e pode ser usado tantas vezes por dia quanto o monstro tenha dados de vida, mas não mais do que a cada outro turno. Um teste de resistência vs. Petrificação é permitido.

Um górgona macho adulto (touro) pesa até 2.000 kg e pode atingir até 2,1m de altura e até 2,7m de comprimento. As fêmeas (vacas) são um pouco menores, com cerca de 1,8m de altura e 2,4m de comprimento, pesando em torno de 1.800 kg. No entanto, suas estatísticas de combate são praticamente as mesmas dos machos. Qualquer grupo de mais de um górgona terá em um touro, e o resto sendo vacas.

Gosma Cinza

Veja Geleia Cinza na página 116.

Gosma Verde

Veja Geleia Verde na página 117.



Grifo

Classe Armadura:	18
Dados de Vida:	7
N. Ataques:	2 garras, 1 mordida
Dano:	1d4 garra, 2d8 mordida
Movimento:	12 m (3 m) Voar 36 m (3 m)
N. Aparecendo:	Selvagem 2d8, Covil 2d8
Salve Como:	Guerreiro: 7
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	E
XP:	670

Grifos são grandes criaturas carnívoras lembrando leões, com a cabeça, garras dianteiras e asas de águia. Adultos machos (machos ou fêmeas) tem uma envergadura de cerca de 6,6 m e cerca de 225 kg.

Criam ninhos no topo de montanhas, atacando por cima para se alimentar de cavalos, a presa preferida da besta. Um grifo irá atacar um cavalo sobre qualquer coisa. Caçam e viajam em bandos, mergulhando quando atacam com suas garras. Não estão acima de recuar quando não estão preparados.

Grifos podem ser treinados como montaria se criados em cativeiro, mas mesmo assim ainda podem tentar atacar cavalos se um estiver a 36 m. Role um teste de moral neste caso; se falhar, o grifo tentará atacar imediatamente. Uma carga leve para um grifo é até 180 kg; uma carga pesada, até 900 kg.

Árvore do Carrasco

Classe Armadura:	16
Dados de Vida:	5
N. Ataques:	4 galhos
Dano:	1d6 galho + 1d6/rodada enforc. cada
Movimento:	0
N. Aparecendo:	Selvagem 1
Salve Como:	Guerreiro: 4
Moral:	12
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	360

Árvores do carrasco são criaturas horríveis e semi-animadas que se fertilizam com cadáveres. Uma árvore do carrasco tem quatro galhos animados que podem envolver o pescoço de criaturas que passam por baixo, estrangulando e causando 1d6 pontos de dano por rodada. Esses membros são dispostos uniformemente na maioria dos casos e geralmente não mais do que um membro pode atacar uma única criatura por vez.

As raízes desta árvore também são animadas; eles não atacam, mas puxam cadáveres para baixo da superfície do solo para “digestão”.



Harpia

Classe Armadura:	13
Dados de Vida:	2*
N. Ataques:	2 garras, 1 arma + especial
Dano:	1d4 garra, 1d6 ou por arma + especial
Movimento:	6 m Voar 15 m (3 m)
N. Aparecendo:	1d6, Selvagem 2d4, Covil 2d4
Salve Como:	Guerreiro: 2
Moral:	7
Tipo de Tesouro:	C
XP:	100

Uma harpia parece um grande abutre com o torso e o rosto de uma mulher humana. Podem atacar com suas garras, assim como com uma arma comum, mas são mais temidas pelo poder de seu canto, pelo qual são capazes de encantar criaturas vivas e, uma vez encantadas, rasgá-las em pedaços à vontade.

Todas as criaturas vivas dentro de um raio de 90 m de uma ou mais harpias cantando devem fazer um teste de resistência vs. Magia ou ficam **encantadas**. O canto da mesma harpia não pode afetar uma criatura que tenha tido sucesso no teste de resistência por 24 horas. Esse encantamento é muito poderoso, de modo que a vítima se aproximará da(s) harpia(s) sem medo e com uma expressão atordoada no rosto. Se a vítima for levada em direção a algum perigo, como um abismo, fogo ou algo do tipo, um segundo teste de resistência será permitido imediatamente; no entanto, se esse teste falhar, a vítima irá diretamente para o perigo.



Uma vez ao alcance de uma harpia, uma vítima encantada se entregará completamente, permitindo que a harpia a ataque e mate sem oferecer resistência alguma. O efeito do encantamento dura uma rodada inteira após todas as harpias cessarem o canto.

Gaviões

	Normal	Gigante
Classe Armadura:	12	14
Dados de Vida:	$\frac{1}{2}$ (1d4 pontos de vida)	4
N. Ataques:	1 garra ou mordida	1 garra ou mordida
Dano:	1d2 garra ou mordida	1d6 garra ou mordida
Movimento:	Voar 48 m	Voar 45 m (3 m)
N. Aparecendo:	Selvagem 1d6, Covil 1d6	Selvagem 1d3, Covil 1d3
Salve Como:	Guerreiro: 1	Guerreiro: 4
Moral:	7	8
Tipo de Tesouro:	Nenhum	Nenhum
XP:	10	240

Gaviões normais (ou falcões) são rapinas, aves predadoras que tipicamente se alimentam de pequenas cobras e outros roedores. A maioria tem envergaduras de asas menores que 1,5 m e um comprimento corporal de no máximo 60 cm.

Gaviões gigantes têm de 1,2 a 1,8 m de comprimento, com envergaduras de asas de 3,6 m ou mais; eles podem carregar criaturas de tamanho halfling ou menores.

Todos os gaviões evitão combate com qualquer criatura de tamanho igual ou maior, a menos que sejam forçados, encurralados ou seus ovos ou filhotes sejam ameaçados.

Cão Infernal

Classe Armadura:	14 a 18
Dados de Vida:	3** a 7**
N. Ataques:	1 mordida ou 1 sopro
Dano:	1d6 mordida, 1d6/Dado de Vida sopro
Movimento:	12 m
N. Aparecendo:	2d4, Selvagem 2d4, Covil 2d4
Salve Como:	Guerreiro: 3 a 7 (Dados de Vida)
Moral:	9
Tipo de Tesouro:	C
XP:	3 DV 205, 4 DV 320, 5 DV 450, 6 DV 610, 7 DV 800

Cães infernais são grandes caninos envoltos em chamas infernais; variam de 90 cm a 1,5 m na altura do ombro (90cm para um monstro de 3 dados de vida, com mais 15 cm para cada dado de vida adicional), pesando de 45 a 90 kg (45 kg para 3 dados de vida mais 11 kg por dado adicional). Esses monstros são nativos de outro plano onde caçam em matilhas; às vezes, poderosos magos ou sacerdotes malignos os invocam para usá-los como cães de guarda. Além de morder, cada cão infernal pode cuspir fogo um número de vezes por dia igual aos seus dados de vida. Em combate, um terço das vezes (1-2 em 1d6) o cão infernal irá cuspir fogo; caso contrário, tentará morder. Role a cada rodada para determinar qual forma de ataque será usada

O sopro de um cão infernal é um cone de chamas com 3 m de largura na base, com 3 m de comprimento para aqueles com 3 ou 4 dados de vida, 6 m para os com 5 ou 6 dados de vida, e 9 m para os maiores cães infernais. Este sopro causa 1d6 pontos de dano por dado de vida do cão infernal a todos dentro da área;



um teste de resistência vs. Sopro de Dragão reduz o dano pela metade

Note que cães infernais variam quanto ao número de dados de vida de cada um. Ao gerar um grupo aleatoriamente, role 1d6+1 para os dados de vida de cada um, lendo um total de 2 como 3. Um cão infernal tem uma CA igual a 11 mais seus dados de vida.

Hipogrifo

Classe Armadura:	15
Dados de Vida:	3
N. Ataques:	2 garras, 1 mordida
Dano:	1d6 garra, 1d10 mordida
Movimento:	18 m (3 m) Voar 36 m (3 m)
N. Aparecendo:	Selvagem 2d8
Salve Como:	Guerreiro: 3
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	145

Hipogrifos parecem grandes cavalos alados com a parte frontal de uma ave de rapina; possuem envergadura de cerca de 6 m e um comprimento corporal de até 2,7m, pesando de 400 a 545 kg. São encontrados em várias cores e padrões, incluindo branco, preto, marrom, castanho e marrom avermelhado, com marcas como faixas, listras, estrelas, rostos "carecas", entre outros.

O hipogrifo evita os territórios e civilizações de outras criaturas, vivendo em altitudes extremas. Grifos às vezes caçam hipogrifos, e estes geralmente atacam os grifos à vista, caso tenham vantagem numérica.

Hipogrifos são onívoros, entrando em combate apenas para se defender, exceto quando encontram um grifo. São valorizados como montarias voadoras, pois, ao contrário dos grifos, são relativamente seguros perto de cavalos; no entanto, é necessário criá-los em cativeiro para usá-los como montaria. Uma carga leve para um hipogrifo é até 180 kg; uma carga pesada, até 400 kg.

Hobgoblin

Classe Armadura:	14 (11)
Dados de Vida:	1
N. Ataques:	1 arma
Dano:	1d8 ou por arma
Movimento:	9 m Sem Armadura 12m
N. Aparecendo:	1d6, Selvagem 2d4, Covil 4d8
Salve Como:	Guerreiro: 1
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	Q, R cada; D, K em covil
XP:	25

Hobgoblins são goblins de tamanho humano. São mais organizados que seus parentes menores adaptados à vida sob a luz do sol. Sua pele varia de verde-amarelo a marrom acinzentado, com cabelo e olhos geralmente escuros. Usam peles endurecidas e carregam escudos de madeira. Como a maioria dos goblinoides, possuem Visão no Escuro com alcance de 9 m.

Tribos de hobgoblins preferem viver em vilas muradas, ou preferencialmente em castelos, e estão dispostos a invadir vilas ou castelos de outras raças em vez de construir os seus próprios. Alguns preferem viver no subsolo. Os hobgoblins odeiam os elfos e os atacam sempre que acham que podem vencer.

Um a cada seis será um guerreiro com 3 Dados de Vida (145 XP). Hobgoblins comuns ganham um bônus de +1 no moral se liderados por um guerreiro. Em covis, um a cada doze será um chefe com 5 Dados de Vida (360 XP), usando cota de malha com CA 15 (11) e movimento de 6 m, com bônus de +1 no dano devido à força. Em lares com 30 ou mais, haverá um rei hobgoblin com 7 Dados de Vida (670 XP), usando um escudo com CA 16 (11) e bônus de +2 no dano. Nos covis, hobgoblins nunca falham no teste de moral enquanto o rei estiver vivo. Além disso, há uma chance de 1-2 em 1d6 de um xamã estar presente (ou 1-3 em 1d6 se houver um rei hobgoblin), e 1 em 1d6 de uma bruxa ou bruxo. Um xamã é equivalente a um guerreiro hobgoblin estatisticamente, mas possui habilidades de Clérigo de nível 1d6+1. Uma bruxa ou bruxo é equivalente a um hobgoblin, mas possui habilidades de Mago nível 1d6.

**Hidra**

Classe Armadura:	16 a 23
Dados de Vida:	5 a 12 (+10)
N. Ataques:	5 a 12 mordidas
Dano:	1d10 por mordida
Movimento:	12m (3m)
N. Aparecendo:	1, Selvagem 1, Covil 1
Salve Como:	Guerreiro: 5 to 12
Moral:	9
Tipo de Tesouro:	B
XP:	5 DV 360, 6 DV 500, 7 DV 670, 8 DV 875, 9 DV 1,075, 10 DV 1,300, 11 DV 1,575, 12 DV 1,875

Hidras são criaturas reptilianas com várias cabeças. Têm um humor agressivo e territoriais, mas não exatamente astutas.

Uma hidra possui um número de Dados de Vida igual ao número de cabeças, e uma CA igual ao número de cabeças mais 11. Vale notar que essas estatísticas não mudam caso uma hidra perca cabeças, como descrito.

Uma hidra pode ser morta por dano; no entanto, a maioria dos combatentes escolhe atacar as cabeças. Se um personagem usando uma arma corpo a corpo atacar uma cabeça específica (ou seja, declarar essa

intenção ao MJ) e causar 8 pontos de dano, essa cabeça será desativada (decepada ou gravemente ferida) e não poderá mais atacar. Esse dano também é subtraído dos pontos de vida totais do monstro.

Algumas hidras vivem no oceano; nesse caso, use a taxa de movimento fornecida como Nadar, em vez de caminhada. Algumas poucas hidras conseguem cuspir fogo; aquelas que têm essa habilidade podem soprar uma chama de 3 m de largura e 6 m de comprimento uma vez por cabeça por dia. Esse ataque é utilizado em uma em cada três ocasiões (1-2 em 1d6), se disponível; role para cada cabeça que esteja atacando. Cada ataque causa 3d6 pontos de dano, com um teste de resistência vs. Sopro de Dragão reduzindo o dano pela metade. Note que o valor de XP de uma hidra com a habilidade de fogo deve ser maior; trate-as como se tivessem um asterisco (ou seja, adicione o bônus de habilidade especial ao XP base do monstro).

Hiena (e Hienodon)

	Hiena	Hienodon
Classe Armadura:	13	13
Dados de Vida:	2+1	3+1
N. Ataques:	1 mordida	1 mordida
Dano:	1d6 mordida	1d8 mordida
Movimento:	18 m	12 m
N. Aparecendo:	1d8	1d6Selv./Covil1d8
Salve Como:	Guerreiro: 2	Guerreiro: 3
Moral:	8	8
Tipo de Tesouro:	Nenhum	Nenhum
XP:	75	145

Hienas são carnívoros que exibem hábitos de caninos mas não são relacionados. Não apenas caçam mas também buscam e procuram alimentos. Uma hiena faminta irá mastigar qualquer coisa com até um pouco de sangue, carne ou outros traços de alimento. A maioria é encontrada em ambientes como savanas onde leões e zebras são encontrados. Podem viver em clãs de até centenas de indivíduos, mas grupos menores são mais comuns. Estão entre os pets favoritos de gnolls, que podem levá-las em regiões onde não são normalmente encontradas.

Hienodon se refere à predadores antigos que o nome significa "dente de hiena." Tecnicamente não são hienas, mas as estatísticas podem ser usadas para variedades de hienas pre históricas também; da mesma maneira, alguns tipos de hienodon são menores, e as estatísticas de hienas normais podem ser usadas.

Enxame de Inseto

Classe Armadura:	Imune a armas normais, incluindo a maioria dos tipos mágicos
Dados de Vida:	2* a 4*
N. Ataques:	1 enxame
Dano:	1d3 (dobro contra sem armadura)
Movimento:	3 m Voar 6m
N. Aparecendo:	1 enxame, Selvagem 1d3 enxames
Salve Como:	N/A
Moral:	11
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	2 HD 100, 3 HD 175, 4 HD 280

Um enxame de insetos não é uma criatura única; ao contrário, é um grande grupo de insetos voadores ou rastejantes que se movem como uma unidade. Em geral, um enxame ocupa um volume equivalente a três cubos de 3m, embora seja possível para o enxame se compactar para passar por uma pequena porta ou corredor estreito. Se o enxame for composto por insetos rastejantes, ele ocupará três quadrados de 3m, e o movimento voador acima será ignorado.

Qualquer criatura viva dentro da área do enxame sofre 1d3 pontos de dano a cada rodada. As roldadas de dano são dobrados se a vítima não estiver usando armadura (para criaturas que não usam armadura, qualquer um com CA menor a 15 é considerada desprotegida).

O dano é reduzido a 1 ponto por rodada durante três rodadas se a vítima conseguir sair do enxame. É possível "afastar" os insetos balançando uma arma, escudo ou outro objeto de tamanho semelhante, e nesse caso o dano também será reduzido a 1 ponto por rodada. Se uma tocha acesa for usada dessa maneira, o enxame sofrerá 1d4 pontos de dano por rodada. Armas, mesmo mágicas, não causam dano a um enxame de insetos. Um enxame inteiro pode ser afetado por um feitiço de sono. A fumaça pode ser usada para afastar um enxame (se o enxame se afastar de qualquer vítima devido à fumaça, o dano cessa imediatamente). Finalmente, uma vítima que mergulha na água sofrerá dano por apenas mais uma rodada.

Perseguidos Invisível

Classe Armadura:	19
Dados de Vida:	8*
N. Ataques:	1
Dano:	4d4
Movimento:	12 m
N. Aparecendo:	1 (especial)
Salve Como:	Guerreiro: 8
Moral:	12
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	945

Perseguidores Invisíveis são monstros de outro plano de existência que podem ser invocados para matar inimigos de um mago ou realizar outra tarefa simples. Naturalmente invisíveis, ficam assim mesmo atacando.

Um perseguidor invisível invocado faz tudo o que o invocador manda, mesmo que a tarefa leve dias ou semanas. A criatura é compelida a completar a tarefa, independentemente do tempo necessário. Não gostam de tarefas que demorem muito ou sejam complicadas, e, se forem designados para uma tarefa indesejada,



tentarão encontrar uma brecha ou de alguma forma subverter a ordem do invocador.

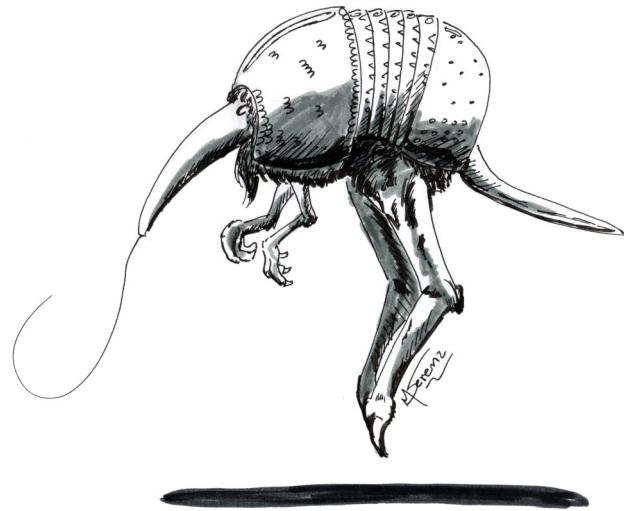
A forma de um perseguidor invisível é amorfa, de modo que **detectar invisível** mostra apenas uma silhueta ondulante em forma de massa. Não se esqueça de aplicar a penalidade padrão de -4 na jogada de ataque quando um perseguidor invisível for atacado por uma criatura que não possa vê-lo.

Ferrúbio*

Classe Armadura:	15
Dados de Vida:	3*
N. Ataques:	1 toque
Dano:	especial
Movimento:	15 m
N. Aparecendo:	1d4
Salve Como:	Guerreiro: 4
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	175

Um ferrúbio parece um grande tatu em seu formato, mas possui um focinho semelhante ao de um tamanduá, com uma língua longa e trêmula, além de pernas traseiras longas e estranhamente parecidas com as de uma lebre, o que lhe permite saltar de um lugar para outro. Ao atacar ou perseguir, o ferrúbio se coloca sobre suas pernas traseiras, mas quando está descansando ou se movendo lentamente, ele as dobra e caminha sobre as quatro patas.

Semelhante ao monstro mais comum, o monstro de ferrugem (encontrado na página 141), o toque de qualquer parte do corpo de um ferrúbio transforma objetos de metal em ferrugem (ou verdete, ou outros óxidos conforme apropriado). Metais não mágicos



atacados por um ferrúbio, ou que toquem no monstro (como uma espada usada para atacá-lo), são instantaneamente arruinados. Uma arma de metal não mágica usada para atacar o monstro causa metade do dano antes de ser destruída. Armas ou armaduras mágicas perdem um "mais" cada vez que fazem contato com o ferrúbio; essa perda é permanente.

Os óxidos metálicos criados por esse monstro são sua alimentação; assim, uma muito metal deixado em seu caminho pode fazer com que o ferrúbio cesse a perseguição de personagens com armaduras de metal. Use um teste de moral para determinar isso.

Metais que não oxidam normalmente, como ouro, não são do interesse do ferrúbio e serão ignorados. Por outro lado, prata e cobre são como doces para essa criatura, e ela perseguirá o aventureiro que tiver o cheiro mais atrativo para ela.

Jaguar

Classe Armadura:	16
Dados de Vida:	4
N. Ataques:	2 garras, 1 mordida
Dano:	1d4 garra, 2d4 mordida
Movimento:	21m Nadar 9m
N. Aparecendo:	1d2, Selvagem 1d6
Salve Como:	Guerreiro: 4
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	240

Esses grandes felinos têm cerca de 2,4m a 2,7m de comprimento (do focinho até a ponta da cauda) e pesam cerca de 75 kg. Ao contrário de outros grandes felinos, gostam de nadar e costumam caçar perto de rios ou lagos. Os jaguares matam com sua mordida poderosa, preferindo desferir um golpe fatal no crânio de sua presa.

Geleia

Geleias são criaturas estranhas feitas de protoplasma amorf. Elas são semelhantes a pequenas criaturas unicelulares que alguns magos podem ter estudado com magia, mas muito maiores. Geleias são sempre completamente não-inteligentes, sendo assim imunes a magias de sono ou encantamento, bem como a qualquer forma de leitura mental ou telepatia. Geralmente, elas também não fazem teste de moral, apenas se movem em direção a qualquer refeição potencial e atacam automaticamente.

Geleia Negra* (Pudim Negro)

Classe Armadura:	14
Dados de Vida:	10* (+9)
N. Ataques:	1 pseudopode
Dano:	3d8
Movimento:	6 m
N. Aparecendo:	1
Salve Como:	Guerreiro: 10
Moral:	12
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	1,390

Geleias negras são criaturas não-inteligentes feitas de gosma, que atacam todos que encontram, percebendo-os por seu calor e possivelmente pelo cheiro. O corpo inteiro de uma geleia negra exala ácido, que é a fonte do dano causado por seus ataques, e elas lutam estendendo pseudópodes para golpear sua presa.

Se atacada com armas normais ou mágicas, ou com raios ou eletricidade, não sofre dano, mas é dividida em duas geleias; o MJ deve dividir os dados de vida da original entre as duas como preferir, com a limitação de que nenhuma geleia pode ter menos de dois dados de vida. Uma geleia negra de dois dados de vida não é ferida por tais ataques, mas não pode ser dividida mais.

Ataques de frio ou gelo não causam dano a uma geleia negra, mas a paralisará por um turno para cada dado de dano que o ataque causaria. Outras formas de ataque afetam a geleia negra normalmente; o método preferido para matá-la geralmente envolve fogo.



A geleia negra típica mede 3m de diâmetro e 60 cm de espessura, e pesa cerca de 4.500 kg. Geleias negras menores podem ser encontradas, possivelmente como resultado da divisão mencionada acima.

Geleia Vidro (Cubo Gelatinoso)

Classe Armadura:	12
Dados de Vida:	4*
N. Ataques:	1
Dano:	2d4 + paralisia
Movimento:	6m
N. Aparecendo:	1
Salve Como:	Guerreiro: 2
Moral:	12
Tipo de Tesouro:	V
XP:	280

O habitat natural das geleias de vidro são corredores de masmorras e cavernas, onde funcionam como um tipo de zelador, consumindo carniça e outros restos. Tudo que a geleia encontre e não consiga digerir flutua em seu corpo por um tempo antes de ser ejetado. Geleias de vidro são enormes, com uma média de 93m cúbicos e pesando até 9.000 kg. Seu corpo é mais viscoso do que o de outras geleias, e tende a assumir a forma de seu ambiente, de modo que uma encontrada em um corredor de masmorra de 3 m de largura pode ser um cubo, enquanto uma que viva em drenos de esgoto de uma cidade teria uma forma cilíndrica.

Se uma geleia de vidro encontrar um lugar estreito (como uma porta, por exemplo), precisará de 2d4 turnos para passar pela e assumirá uma nova forma; essa nova forma persistirá por duas vezes o tempo que levou para passar, antes que o monstro comece a se moldar novamente para preencher o espaço disponível.



Geleias de vidro se movem silenciosamente, fazendo um som suave de sucção ou estalo se alguém se atentar a ouvir. Combinado com sua transparência, elas conseguem surpreender suas presas em 1-3 em 1d6. Pior ainda, qualquer criatura viva atingida por uma geleia de vidro deve fazer um teste de resistência vs. Paralisia ou ficará paralisada por 2d4 turnos, além de sofrer dano pelas secreções ácidas.

Qualquer tesouro indicado será visível dentro dela, que deve ser destruída para que possa ser recuperado.

Geleia Cinza (Gosma Cinza)

Classe Armadura:	12
Dados de Vida:	3*
N. Ataques:	1 pseudópode
Dano:	2d8
Movimento:	30 cm
N. Aparecendo:	1
Salve Como:	Guerreiro: 3
Moral:	12
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	175

Geleias cinzas são criaturas amorfas que vivem apenas para se alimentar. Elas habitam áreas subterrâneas, vasculhando cavernas, ruínas e masmorras em busca de matéria orgânica, viva ou morta. Indivíduos médios podem ter até 3m de diâmetro, cerca de 15 cm de espessura (altura), e pesar até 1.100 kg.

As secreções ácidas da geleia cinza podem dissolver a maioria das matérias orgânicas e a maior parte dos metais; no entanto, pedra e vidro não são afetados. Após um golpe que acerte, a geleia se adere à criatura atacada, causando automaticamente 2d8 de dano por turno. Armaduras ou roupas normais (não mágicas) se dissolvem e se tornam inúteis. Qualquer arma não mágica de metal ou madeira que acerte uma geleia cinza será igualmente destruída. Armas, armaduras e roupas mágicas têm direito a um teste de resistência (use o teste de resistência vs. Raio da Morte do portador, somando qualquer "mais" mágico aplicável).



Geleia Verde* (Gosma Verde)

Classe Armadura:	12 (apenas ferida por fogo ou frio)
Dados de Vida:	2**
N. Ataques:	1 especial
Dano:	especial
Movimento:	30cm
N. Aparecendo:	1
Salve Como:	Guerreiro: 2
Moral:	12
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	125

Geleia verde devora carne e materiais orgânicos ao toque e é até capaz de dissolver metal com o tempo. Brilhante, verde, úmida e pegajosa, se adere a paredes, pisos e tetos em manchas, se reproduzindo enquanto consome matéria orgânica. Ela cai de paredes e tetos quando detecta movimento (e possível alimento) abaixo. A geleia verde não pode crescer sob luz solar; até mesmo a luz solar indireta de uma floresta densa a impede de se espalhar, e a luz solar direta a mata instantaneamente em um turno.

No primeiro turno de contato, a geleia pode ser raspada (talvez destruindo o instrumento de raspagem), mas após, deve ser congelada, queimada ou cortada (causando o mesmo dano tanto à vítima quanto à geleia). Uma magia de **curar doenças** destruirá uma mancha de geleia verde. Ela não prejudica pedra ou metal mágico, mas pode dissolver metal normal ou madeira mágica em um turno, e madeira normal em 2d4 turnos. Se não for destruída ou raspada em 6+1d4 turnos, a vítima será completamente transformada em mais geleia verde; tal criatura não pode ser recuperado por qualquer magia, a não ser um **desejo**.

**Geleia Ocre***

Classe Armadura:	12 (apenas ferida por fogo ou frio)
Dados de Vida:	5*
N. Ataques:	1 pseudópode
Dano:	2d6
Movimento:	3m
N. Aparecendo:	1
Salve Como:	Guerreiro: 5
Moral:	12
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	405

Geleias ocre são monstros amorfos amarelados-marrom. Indivíduos médios têm até 3 m de diâmetro, 15 cm de espessura (altura) e pesam até 1.100 kg.

Geleias ocre só podem ser danificadas por fogo ou frio. Ataques com armas ou eletricidade/raios fazem com que a criatura se divida em 1d4+1 geleias menores, cada uma com 2 dados de vida. Se divididas, as geleias menores causam 1d6 pontos de dano a cada golpe. Outros tipos de ataque não têm efeito sobre o monstro.

Kobold

Classe Armadura:	13 (11)
Dados de Vida:	½ (1d4 pontos de vida)
N. Ataques:	1 arma
Dano:	1d4 ou por arma
Movimento:	6m Sem Armadura 9m
N. Aparecendo:	4d4, Selvagem 6d10, Covil 6d10
Salve Como:	Homem Normal
Moral:	6
Tipo de Tesouro:	P, Q cada; C em covil
XP:	10

Kobolds são pequenos humanóides com rostos de cachorro e pele reptiliana. Medem entre 75cm e 1m de altura, pesando cerca de 18 kg. São covardes por natureza e, em combate, preferem emboscar seus inimigos e construir armadilhas engenhosas e letais; lutar de frente é visto como a pior estratégia, e podem fingir recuar para atrair inimigos a uma armadilha.

Kobolds preferem depender de combate à distância sempre que possível. Costumam usar adagas e lanças curtas, que podem ser usadas em combate corpo a corpo ou lançadas à distância. Alguns são armados com arcos ou bestas, causando 1d4 de dano por acerto.

Normalmente habitam áreas subterrâneas, enquanto os que vivem acima do solo costumam adotar um estilo de vida noturno. Todos possuem Visão no Escuro com alcance de 18m e evitam a luz do dia. Quando expostos à luz solar ou efeito de **luz contínua**, sofrem



uma penalidade de -1 em todas as jogadas de ataque. A maioria usa armaduras de couro em combate.

Em qualquer grupo de kobolds, 1 em cada 6 será um guerreiro com 1 dado de vida (25 XP). Kobolds recebem +1 de moral se liderados por um guerreiro. Em covis de kobolds, 1 em cada 12 será um chefe com 2 dados de vida (75 XP), classe de armadura 14 (11) e +1 de dano devido à força. Em covis com 30 ou mais, haverá um rei kobold com 3 dados de vida (145 XP), usando cota de malha, classe de armadura 15 (11), movimento de 3 m e +1 de dano. No covil, os kobolds nunca falham um teste de moral enquanto o rei estiver vivo. Além disso, há 1 em 6 de chance de um xamã estar presente (1-2 em 6 se o rei estiver presente). O xamã é estatisticamente equivalente a um guerreiro de 1 dado de vida, mas com habilidades de Clérigo de nível 1d4+1. Para XP, considere o xamã com 1 dado de vida a menos que seu nível de Clérigo, e adicione um asterisco de habilidade especial.

Kobolds às vezes são confundidos com barklings, dos quais têm uma grande aversão; chamar um kobold de barkling ou sugerir que as duas espécies são relacionadas é considerado um grande insulto.

Sangue Suga, Gigante

Classe Armadura:	17
Dados de Vida:	6
N. Ataques:	1 mordida + agarrar
Dano:	1d6 mordida + 1d6/rodada agarrando
Movimento:	9m
N. Aparecendo:	Selvagem 1d4
Salve Como:	Guerreiro: 6
Moral:	10
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	500

Sangue sugas gigantes são criaturas gosmentas e segmentadas como minhocas que vivem na água. Salgada ou doce, limpa ou suja, existem tipos de sangue sugas gigantes para todos ambientes úmidos. Porém, apenas um verdadeiro especialista em sangue sugas pode diferenciar os tipos. Uma média tem de 1,2m a 1,8m de comprimento.

Quando acertar em combate, se agarra na vítima e suga sangue, causando 1d6 de dano adicional a cada rodada que até que a vítima ou a sangue suga morra. Não há outra maneira de removê-la se não matá-la.



Leopardo (Pantera)

Classe Armadura:	16
Dados de Vida:	4
N. Ataques:	2 garras, 1 mordida
Dano:	1d4 garra, 2d4 mordida
Movimento:	18 m (3 m)
N. Aparecendo:	1, Selvagem 1d4
Salve Como:	Guerreiro: 4
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	240

Leopardos são grandes felinos com 2,1 a 2,4 m, e pesam cerca de 80 kg. Esses felinos possuem quatro manchas negras que formam um grande círculo (roseta). O centro da roseta e ao redor das manchas variam de amarelo claro a branco na parte inferior. Um leopardo completamente preto é chamado de **pantera**. A cauda tem a ponta branca. Eles não gostam de nadar tanto quanto os jaguares, preferindo escalar árvores. Um leopardo arrasta sua presa para uma árvore.

Leão

Classe Armadura:	14
Dados de Vida:	5
N. Ataques:	2 garras, 1 mordida
Dano:	1d6 garra, 1d10 mordida
Movimento:	15m
N. Aparecendo:	Selvagem 1d8
Salve Como:	Guerreiro: 5
Moral:	9
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	360

O leão é um grande felino encontrado nas savanas e pradarias. Possuem corpos musculosos e peitorais largos, cabeças curtas e arredondadas, orelhas redondas e uma mecha de pelos na ponta da cauda. Leões machos adultos são maiores que as fêmeas e, na maioria das variedades, possuem uma juba proeminente. Vivem em grupos sociais chamados de alcateias, compostos por alguns machos adultos, várias fêmeas relacionadas e seus filhotes. Grupos de fêmeas geralmente caçam juntas, atacando principalmente grandes ungulados; qualquer grupo de 1 ou 2 é 80% provável de ser formado por fêmeas, e qualquer grupo de 3 ou mais certamente será. Às vezes, leões machos são errantes, vivendo fora de uma alcateia, e nesses casos podem caçar individualmente ou em pares.

Leões normalmente não buscam ativamente e caçam humanos. No entanto, humanos feridos ou obviamente vulneráveis podem ser uma tentação.

Estátua Viva

Estátuas vivas são magicamente animadas. São verdadeiros autômatos, diferente de golems, que são animados por espíritos elementais. Isso significa que estátuas vivas não têm chance de ficarem “furiosas”, também significa que podem apenas fazer atividades simples programadas. Não podem ser comandadas de nenhuma maneira. São ótimos guardas de tumbas, salas de tesouro e outros locais.

Estátuas vivas podem parecer qualquer tipo de criatura viva, mas normalmente são feitas para parecer o tipo de humanóide que as cria.



Estátua Viva de Cristal

Classe Armadura:	16
Dados de Vida:	3
N. Ataques:	2 punhos
Dano:	1d6 punho
Movimento:	9 m
N. Aparecendo:	1d6
Salve Como:	Guerreiro: 3
Moral:	12
Tipo de Tesouro:	None
XP:	145

Estátuas vivas de cristal não têm poderes especiais, diferente das feitas de ferro ou pedra.

Estátua Viva de Ferro

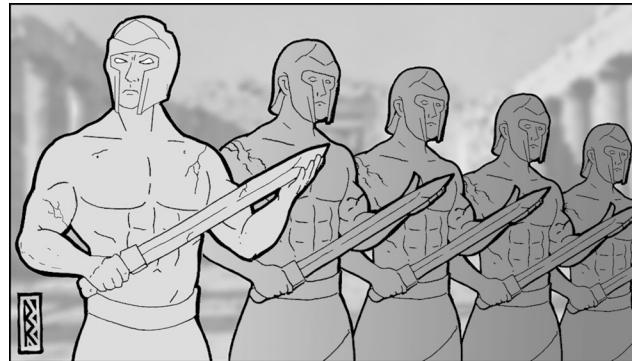
Classe Armadura:	18
Dados de Vida:	4*
N. Ataques:	2 punhos
Dano:	1d8 punho + especial
Movimento:	3 m
N. Aparecendo:	1d4
Salve Como:	Guerreiro: 4
Moral:	12
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	280

Se acertada por uma arma de metal não mágico (até parcialmente de metal), o usuário deve fazer um teste de resistência vs. Magias ou a arma ficará presa no monstro. Se isso acontecer, não pode ser removida até a estátua ser "morta".

Estátua Viva de Pedra

Classe Armadura:	16
Dados de Vida:	5*
N. Ataques:	2 esguichos de lava
Dano:	2d6 esguichos de lava
Movimento:	6 m
N. Aparecendo:	1d3
Salve Como:	Guerreiro: 5
Moral:	12
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	405

Uma estátua viva de pedra ataca lançando rocha derretida de seus dedos. O alcance do esguicho é de 1,5m.

**Lagarto, Draco Gigante**

Classe Armadura:	15
Dados de Vida:	4+2
N. Ataques:	1 mordida
Dano:	1d10
Movimento:	12 m Voar 21m (6m, e veja abaixo)
N. Aparecendo:	1d4, Selvagem 1d8
Salve Como:	Guerreiro: 3
Moral:	7
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	240

Dracos gigantes podem expandir suas costelas e pele para formar um tipo de asa, permitindo que eles planem por curtas distâncias (não mais que três rodadas, e subir é impossível). Um lagarto draco gigante médio tem 2,4m de comprimento, incluindo sua calda de quase 90 cm.

Lagarto, Lagartixa Gigante

Classe Armadura:	15
Dados de Vida:	3+1
N. Ataques:	1 mordida
Dano:	1d8
Movimento:	12m (especial)
N. Aparecendo:	1d6, Selvagem 1d10
Salve Como:	Guerreiro: 2
Moral:	7
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	145

Lagartixas gigantes variam de 1,2m a 1,8m de comprimento, e são geralmente verde, sendo que versões cinzas ou brancas podem ser encontradas abaixo da terra. Podem escalar paredes e até andar em tetos com sua velocidade normal por causa de suas patas especializadas. São carnívoras, normalmente atacando de cima presas mais fracas.

Lagarto, Camaleão Chifrudo Gigante

Classe Armadura:	18
Dados de Vida:	5
N. Ataques:	1 língua ou 1 mordida
Dano:	Agarrar com a língua ou 2d6 mordida
Movimento:	12m (3m)
N. Aparecendo:	1d3, Selvagem 1d6
Salve Como:	Guerreiro: 4
Moral:	7
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	360

Camaleões chifrudos gigantes têm, em média, 2,4m a 3m de comprimento. São tipicamente verdes, mas podem mudar de cor para se camuflar no ambiente, permitindo que surpreendam suas presas em 1-4 em 1d6. Camaleões chifrudos gigantes têm línguas muito longas, que podem se projetar até 6 m à frente; a bola muscular pegajosa na extremidade agarra a presa do camaleão, que então a puxa para sua boca, causando dano de mordida automaticamente na rodada seguinte (e em todas as rodadas subsequentes, até que o camaleão seja morto, falhe um teste de moral ou até que a presa morra). Os chifres do camaleão chifrudo gigante são usados apenas em rituais de acasalamento, não em combate.

Lagarto, Tuatura Gigante

Classe Armadura:	16
Dados de Vida:	6
N. Ataques:	2 garras, 1 mordida
Dano:	1d4 garra, 2d6 mordida
Movimento:	12m (3m)
N. Aparecendo:	1d2, Selvagem 1d4
Salve Como:	Guerreiro: 5
Moral:	6
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	500

Tuataras gigantes são grandes, medindo de 3m a 3,6 m de comprimento, e têm uma constituição robusta. Eles são predadores com uma mordida poderosa. Os tuataras gigantes são mais resistentes ao frio do que a maioria dos lagartos, sendo encontrados às vezes caçando no subsolo profundo. Eles também são conhecidos por hibernarem no clima frio. Sábios discutem se eles realmente pertencem à família dos lagartos, mas o tuatara gigante não se importa com tais questões.

Lagarto, Monitor

	Grande	Enorme	Gigante
Classe Armadura:	12	14	16
Dados de Vida:	3*	5*	7*
N. Ataques:	– 1 bite –		
Dano:	1d4 + veneno	1d6 + veneno	1d8 + veneno
Movimento:	– 12m(especial) –		
N. Aparecendo:	– 1d4, Selvagem 1d6 –		
Salve Como:	Guerreiro: 3	Guerreiro: 5	Guerreiro: 7
Moral:	7	8	9
Tipo de Tesouro:	– Nenhum –		
XP:	175	405	735

Lagartos monitor são geralmente de cor escura, mas frequentemente têm padrões brilhantes e coloridos, semelhantes a rendas, cobrindo sua pele. Um monitor pode se erguer sobre suas patas traseiras para correr a uma taxa de 18m por rodada; esse movimento deve ser em linha reta, terminando com a criatura novamente sobre as quatro patas. No entanto, ao contrário de um "movimento duplo", o monitor ainda pode atacar após se mover.

Lagartos monitor grandes variam de 1,2m a 2,1m de comprimento, e incluem criaturas como o Dragão de Komodo. Seu veneno é lento; aqueles que forem mordidos devem fazer um teste de resistência vs. Veneno com +2, com falha resultando em 1d6 de dano a cada turno por 2d4 turnos.

Monitores enormes variam de 2,4m a 3,3m de comprimento. Seu veneno age mais rápido do que o dos monitores menores; aqueles mordidos devem fazer um teste de resistência vs. Veneno com +2 ou sofrer 1d6 de dano a cada rodada por 2d4 rodadas.

Lagartos monitor gigantes variam de 3,6m a 4,5 m de comprimento. Aqueles mordidos por um monitor gigante devem fazer um teste de resistência vs. Veneno com +2 ou morrer.

Todos os monitores são carnívoros que caçam correndo atrás de suas presas, considerando qualquer coisa menor que eles como alvo.

Homem Lagarto

	Comum	Subterrâneo
Classe Armadura:	15 (12)	15
Dados de Vida:	2	2
N. Ataques:	1 arma	2 garras, 1 mordida
Dano:	1d6+1 ou por arma +1	1d4 garra, 1d4 mordida
Movimento:	6 m Sem Armadura 9m Nadar 12m (sem armadura)	9m Nadar 12m
N. Aparecendo:	2d4, Selvagem 2d4, Covil 6d6	1d8, Covil 5d8
Salve Como:	Guerreiro: 2	Guerreiro: 2
Moral:	11	9
Tipo de Tesouro:	D	D
XP:	75	75

Homens lagarto normais são altos, geralmente de 1,8m a 2,1m quando adultos e pesando até 115kg. Machos e fêmeas são basicamente do mesmo tamanho, e é difícil para outras raças distingui-los. Por causa de sua Força sempre recebem +1 ao dano de armas corporais. Usam armadura de couro e escudos.

Homens-lagarto são ótimos nadadores e podem prender a respiração por muito tempo (até uma rodada inteira). Eles não conseguem nadar enquanto usam armaduras, mas frequentemente se escondem na água, mesmo estando armados, ficando em pé no fundo com apenas o nariz e os olhos expostos (como um crocodilo). Quando conseguem usar essa manobra, os homens-lagarto surpreendem em 1-4 em 1d6.

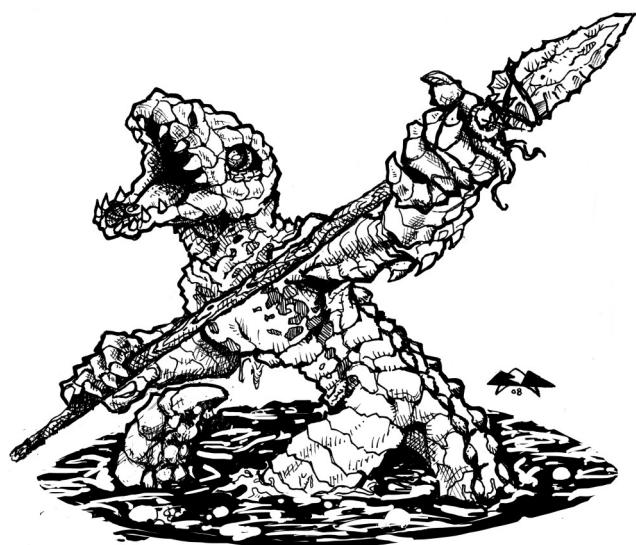
Não se importam com outras raças, estando mais interessados em sua própria sobrevivência. Porém, se



provocados, tornam-se guerreiros temíveis, utilizando táticas simples, mas eficazes.

Homens Lagarto Subterrâneos, também chamados de **trogloditas**, são aparente muito parecidos com os comuns. Sua pele é mais pálida, e seus olhos são vermelhos e parecem brilhar em condições de pouca luz. Os indivíduos são mais baixos do que a variedade comum, medindo apenas 1,5 a 1,8 m, em parte devido à sua postura "curvada". Eles pesam aproximadamente o mesmo que os homens-lagarto comuns.

Podem mudar de cor à vontade, se misturando ao ambiente subterrâneo de tal forma que ganham surpresa em 1-5 em 1d6. Também, ganham um bônus de +2 no ataque durante qualquer rodada de surpresa devido às suas excelentes habilidades de emboscada.



Trogloditas secretam um óleo fedorento que mantém a pele escamosa flexível. Todos os mamíferos (incluindo, claro, todas as raças padrão) acham o cheiro repulsivo, e aqueles dentro de 3m devem fazer um teste de resistência vs. Veneno. Os que falharem sofrerão -2 nas jogadas de ataque enquanto permanecerem dentro de 3m da criatura. Sair da área de efeito anula a penalidade, mas a exposição renovada reinicia a penalidade sem a necessidade de um novo teste de resistência. O resultado do teste original dura 24 horas, após o qual um novo teste deve ser rolado.

Licantropo*

Licantropos são humanos que se transformam em animais ou formas híbridas de humano animal; a exata natureza da transformação varia entre os tipos. Eles parecem humanos comuns quando não transformados, embora licantropos que foram aflijidos por muito tempo começem a se parecer com sua forma animal, mesmo não transformados. A forma animal geralmente é maior e mais forte que animais normais, e alguns dizem que é possível ver a inteligência humana nos olhos deles, se você ousar chegar perto o suficiente.

Essa aflição é, na verdade, uma espécie de doença mágica, embora não seja suscetível à **curar doenças**. Qualquer humano que perca metade ou mais de seus pontos de vida devido a ataques de mordida e/ou garras de licantropos contrairá a mesma forma de licantropia em 3d6 dias. Para personagens ou criaturas não-humanas, contrair a doença é fatal no mesmo período. Uma magia de **curar doenças** lançada antes do início da transformação impedirá o progresso da doença, mas uma vez que o tempo tenha se passado, a transformação se torna permanente.

Quando infectados pela primeira vez, a maioria não consegue controlar suas mudanças e se transformará quando estressados ou outras circunstâncias. Após cerca de dois a três anos, conseguem mudar à vontade e podem tentar resistir à transformação involuntária com um teste de resistência vs. Paralisia.

Em forma animal ou híbrida, licantropos só podem ser feridos por armas de prata ou mágicas.

Licantropo, Homem-Urso*

Classe Armadura:	18 (s)
Dados de Vida:	6*
N. Ataques:	2 garras, 1 mordida + abraço
Dano:	2d4 garra, 2d8 mordida, 2d8 abraço
Movimento:	12 m
N. Aparecendo:	1d4, Selvagem 1d4, Covil 1d4
Salve Como:	Guerreiro: 6
Moral:	10
Tipo de Tesouro:	C
XP:	555

Homens-urso são humanos que podem se transformar em grandes ursos. Na forma humana, geralmente se apresentam como figuras bem musculosas e imponentes, com uma abundância de pelos grossos. Os homens-urso costumam viver em florestas profundas, longe da civilização. Eles são desconfiados de quem não conhecem, mas defenderão ferozmente aqueles com quem se afeiçoaram.

Licantropo, Homem-Javali*

Classe Armadura:	16 (s)
Dados de Vida:	4*
N. Ataques:	1 mordida
Dano:	2d6
Movimento:	15 m Forma Humana 12m
N. Aparecendo:	1d4, Selvagem 2d4, Covil 2d4
Salve Como:	Guerreiro: 4
Moral:	9
Tipo de Tesouro:	C
XP:	280

Homem-javali têm controle total de suas transformações rapidamente, precisando de cerca de um ano para alcançar a maestria. Eles têm apenas duas formas, a humana e a de um javali ou fêmea de javali particularmente grande.

Na forma humana, tendem a ter traços "porcos", como glotonaria e astúcia, além de uma forte semelhança física com os suínos. Homens-javali geralmente não gostam de trabalho árduo ou responsabilidades, mas são valentões que adoram estar no comando. Eles se entediam facilmente com coisas mundanas, mas se excitam com violência (quer testemunhando-a ou participando dela).

Licantropo, Homem Rato*

Classe Armadura:	13 (s)
Dados de Vida:	3*
N. Ataques:	1 mordida ou 1 arma
Dano:	1d4 mordida ou 1d6 ou por arma
Movimento:	12 m
N. Aparecendo:	1d8, Selvagem 2d8, Covil 2d8
Salve Como:	Guerreiro: 3
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	C
XP:	175

Além da forma de um rato gigante, homens-rato podem ter uma forma híbrida. Esta forma compartilha a imunidade à armas normais da forma animal e pode desferir uma mordida idêntica, mas nessa forma o homem-rato pode usar uma arma normal em vez de morder. Vale lembrar que nesta forma não pode morder e usar uma arma no mesmo turno.

Na forma humana, homens-rato tendem a ser magros e nervosos, com narizes pontudos e cabelo desgrenhado. Seus cabelos são quase sempre de um tom marrom, semelhante ao de um rato; aqueles com cabelo de cor diferente que se tornam homens-rato geralmente passam por uma mudança gradual até essa cor.



Diferente da maioria dos licantropos, os homens-rato preferem habitar áreas civilizadas, especialmente cidades. Frequentemente, eles se abrigam em esgotos ou outras áreas subterrâneas, saindo à noite para roubar ou matar os habitantes da cidade. O estereótipo comum de que os homens-rato são ladrões não é infundado; na verdade, em muitas cidades, os homens-rato lideram a guilda dos ladrões, às vezes secretamente, outras vezes não tanto.

Licantropo, Homem-Tigre*

Classe Armadura:	17 (s)
Dados de Vida:	5*
N. Ataques:	2 garras, 1 mordida
Dano:	1d6 garra, 2d6 mordida
Movimento:	15 m Forma Humana 12 m
N. Aparecendo:	1d4, Selvagem 1d4, Covil 1d4
Salve Como:	Guerreiro: 5
Moral:	9
Tipo de Tesouro:	C
XP:	405

Homem-tigre são humanos que podem se transformar em tigres. Na forma humana, geralmente são altos, esbeltos e muito ágeis. Tendem a viver e caçar perto de assentamentos humanos, sendo exímios rastreadores (5 em 6 de chance de rastrear presas em ambas as formas). Os homens-tigre geralmente só atacam se provocados. São caprichosos e arbitrários para lidar, a menos que a oferta feita a eles seja muito atraente.

Licantropo, Lobisomem*

Classe Armadura:	15 (s)
Dados de Vida:	4*
N. Ataques:	1 mordida (ou 1 arma, dado abaixo)
Dano:	2d4 mordida, 1d6 ou por arma
Movimento:	18 m Forma Humana 12 m
N. Aparecendo:	1d6, Selvagem 2d6, Covil 2d6
Salve Como:	Guerreiro: 4
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	C
XP:	280

Lobisomens podem ser encontrados em qualquer lugar onde os humanos estejam. São predadores ferozes, igualmente dispostos a comer carne de animais ou humanos. Ao contrário da maioria dos licantropos, os lobisomens não têm características distintivas em sua forma humana, tornando-os bem difíceis de identificar.

Embora geralmente possuam apenas as formas humana e animal, há rumores de alguns que também conseguem assumir uma forma de homem-lobo. Nessa forma, podem escolher entre morder ou usar uma arma, podendo mudar de uma forma para a outra a cada turno. Assim como na forma animal, esta forma só pode ser atingida por armas de prata ou mágicas.





Mamute (e Mastodonte)

	Mamute	Mastodonte
Classe Armadura:	17	18
Dados de Vida:	15 (+11)	13 (+10)
N. Ataques:	2 presas, 1 agarrar tromba, 2 atropelar	
Dano:	3d6 presa, 2d6 tromba, 2d8 atropelar	2d6 presa, 2d4 tromba, 2d8 atropelar
Movimento:	12 m (4,5m)	15 m (4,5m)
N. Aparecendo:	Selvagem 1d12	Selvagem 2d8
Salve Como:	Guerreiro: 15	Guerreiro: 13
Moral:	8	8
Tipo de Tesouro:	especial	especial
XP:	2.850	2.175

Mamutes são enormes parentes pré-históricos dos elefantes, com pelagem espessa. Embora encontrados em uma variedade de climas, são mais comuns em territórios mais frios.

Como elefantes, mamutes possuem cinco modos de ataque distintos (duas presas, uma tromba e dois atropelamentos), mas um mamute pode usar no máximo dois desses ataques a um único oponente de

tamanho pequeno ou médio; oponentes grandes podem ser alvos de três desses ataques em um turno. No entanto, um mamute pode atacar múltiplos oponentes em sua área imediata ao mesmo tempo.

Uma carga leve para um mamute é de 3.850 kg; uma carga pesada, até 7.700 kg.

Mamutes não possuem tesouro propriamente dito, mas suas presas valem 2d6 x 100 po.

Mastodontes são uma espécie relacionada encontrada em climas mais temperados. Esses parentes pré-históricos dos elefantes são inteligentes e conseguem se comunicar de maneira rudimentar entre si. São mais agressivos que os elefantes comuns e atacarão qualquer criatura que considerem uma ameaça.

Eles possuem os mesmos modos de ataque básicos dos mamutes, com as mesmas limitações descritas acima.

Uma carga leve para um mastodonte é de 3.600 kg; uma carga pesada, até 7.200 kg.

Mastodontes não possuem tesouro propriamente dito, mas suas presas valem 1d10 x 100 po.

Manticora

Classe Armadura:	18
Dados de Vida:	6+1*
N. Ataques:	2 garras, 1 mordida ou 1d8 espinhos (alcance 54 m)
Dano:	1d4 garra, 2d4 mordida, 1d6 espinho
Movimento:	12 m Voar 18 m (3 m)
N. Aparecendo:	1d2, Selvagem 1d4, Covil 1d4
Salve Como:	Guerreiro: 6
Moral:	9
Tipo de Tesouro:	D
XP:	555

Manticoras se parecem com leões enormes, com asas de couro espesso e um rosto humanoide feio, muitas vezes semelhante ao de um humano ou anão. Suas caudas terminam em vários espinhos, que pode lançar como projéteis; um máximo de 24 estão disponíveis, e a manticora lançará um número aleatório (1d8, como acima) sempre que usar esse ataque. A criatura regenera apenas 1d6 espinhos por dia após usá-los, por isso geralmente adiam seu uso contra oponentes mais fracos que acreditam poder derrotar facilmente.

Uma manticora adulta é grande, com um peso médio de 450 kg e um comprimento (sem contar a cauda) de cerca de 2,4 m.

Manticoras são carnívoras ferozes com uma preferência por carne humana. Elas usarão seus ataques à distância para "amolecer" presas maiores ou mais perigosas antes de se aproximarem para combate corpo a corpo.

Medusa

Classe Armadura:	12
Dados de Vida:	4**
N. Ataques:	1 mordida de cobra, olhar
Dano:	1d6+veneno, olhar petrificante
Movimento:	9 m
N. Aparecendo:	1d3, Selvagem 1d4, Covil 1d4
Salve Como:	Guerreiro: 4
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	F
XP:	320

Medusas se parecem com mulheres humanas com serpentes em suas cabeças no lugar de cabelo. O olhar de uma medusa petrifica qualquer criatura que o encontre, a menos que seja feito um teste de resistência vs. Petrificação. Em geral, qualquer criatura surpreendida pela medusa verá seu olhar. Aqueles que tentam lutar enquanto desviam os olhos sofrem penalidades de -4 nas jogadas de ataque e -2 na CA. É

seguro ver o reflexo da medusa em um espelho ou superfície refletora; quem usar um espelho para lutar contra a medusa sofre uma penalidade de -2 no ataque, mas sem penalidade na CA. Se uma medusa vê seu próprio reflexo, deve fazer o teste de resistência vs. Petrificação; uma medusa petrificada não poderá petrificar outros, mas seu rosto continuará possuindo o poder de petrificar até mesmo após a morte. Medusas instintivamente evitam espelhos e superfícies refletoras, até bebendo com os olhos fechados, mas se um atacante conseguir surpreendê-la com um espelho, ela poderá ver seu próprio reflexo.

Além disso, as serpentes em sua cabeça são venenosas (teste de resistência vs. Veneno ou morrer em um turno). Elas atacam em grupo, uma vez por rodada, causando 1d6 pontos de dano (mais o veneno).

Elas sabem que, da cintura para baixo, são bem agradáveis para a maioria dos homens humanos; por isso, costumam se exibir em roupas justas, como véus, capuzes, etc., para esconder sua natureza. Assim, se aproximam facilmente de suas vítimas e surpreendê-las.

São tímidas e reclusas, provavelmente devido ao fato de que, uma vez que seu covil é encontrado, qualquer humano nas proximidades não descansará até que ela seja morta. No entanto, são criaturas odiáveis e buscam destruir o máximo de humanos que podem sem serem descobertas.



Sereia

Classe Armadura:	12
Dados de Vida:	1*
N. Ataques:	1 arma
Dano:	1d6 ou por arma
Movimento:	Nadar 12 m
N. Aparecendo:	Selvagem 1d2 ou 3d6 (veja abaixo)
Salve Como:	Guerreiro: 1
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	A
XP:	37

Sereias têm a parte superior do corpo de mulheres e a parte inferior de golfinhos. Frequentemente tentam atrair marinheiros ou outros homens próximos ao mar, usando suas canções encantadoras.

A canção de uma sereia atrai qualquer homem dentro de 100 m, mas geralmente não afeta mulheres. Homens dentro da área de efeito devem fazer um teste de resistência vs. Magias ou se aproximarem da sereia com intenções amorosas. Se duas sereias cantarem, o teste recebe uma penalidade de -4; mas de duas não traz benefício extra. Os homens afetados se submeterão a tudo que a sereia desejar. Quando ela se cansar, o homem pode ser libertado ou morto, dependendo do temperamento da sereia.

Contrariando a crença popular, sereias não são peixes (nem meio peixe) e não respiram água. Elas podem prender a respiração por até uma hora de atividade leve ou duas rodadas (20 minutos) de ação intensa. Contudo, ficar fora d'água por mais de duas rodadas (20 minutos) causa 1d4 pontos de dano por rodada.

Sereias têm uma audição tão boa quanto a dos golfinhos e podem produzir sons de uma frequência baixa, como as mulheres humanas, até a mais alta frequência de golfinhos. Isso significa que as sereias podem se comunicar com golfinhos e baleias; pelo menos 35% das sereias conhecem a língua de um desses animais, e 10% podem se comunicar com qualquer criatura dessas espécies.

75% dos nascimentos de sereias são femininos. Dos 25% masculinos, a maioria tem pernas em vez de cauda. Esses serão mortos ou colocados em terra para serem adotados por humanos, dependendo do temperamento da mãe. Os sereios (nascidos com cauda) são criados para serem submissos às fêmeas. Uma pequena comunidade de sereias (3d6, incluindo o macho) pode se formar em torno de um sereio e sua mãe, que se torna a líder. Esse grupo é chamado de pod.



Sereias com filhos geralmente não são encontradas, pois permanecem em águas mais profundas e evitam a atenção dos homens. Pods de sereias fazem o mesmo, e qualquer pod inclui 2d4-2 crianças ou juvenis (além do número rolado para o Número Aparecendo). Aventureiros geralmente encontram sereias em grupos de um ou dois.

Sereias se armam com lanças ou adagas. Elas caçam peixes e colhem algas para se alimentar. Sereias podem ter mais de 1 ponto de vida, e cerca de 3% possuem habilidades de Clérigo.

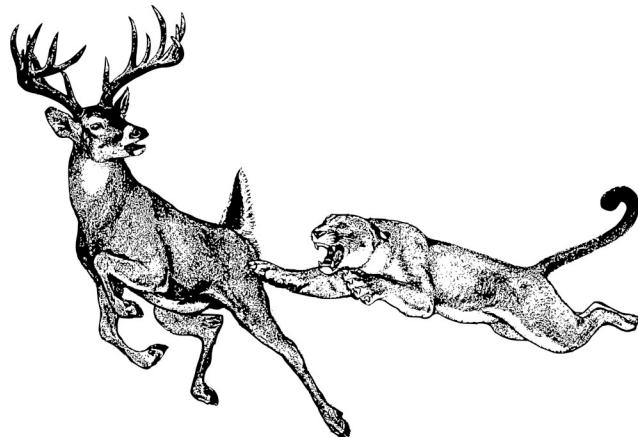
Minotauro

Classe Armadura:	14 (12)
Dados de Vida:	6
N. Ataques:	1 chifre, 1 mordida ou 1 arma
Dano:	1d6 chifres, 1d6 mordida, 1d6+2 ou por arma +2
Movimento:	9 m Sem Armadura 12 m
N. Aparecendo:	1d6, Selvagem 1d8, Covil 1d8
Salve Como:	Guerreiro: 6
Moral:	11
Tipo de Tesouro:	C
XP:	500

Minotauros são monstros enormes com cabeça de touro, tendo mais de 2,1m e pesando quase 225kg. A maioria são muito agressivos e se irritam se provocados ou com fome. Minotauros não são especialmente inteligentes, mas possuem uma intuição e habilidade lógica inata. Nunca se perdem (nem em labirintos), e podem encontrar inimigos com 85% de chances. Ganham +2 ao dano quando usam armas corporais por sua grande Força. Minotauros muitas vezes usam peles endurecidas como armadura.

**Alce**

Veja Antílope na página 63.

**Leão da Montanha**

Classe Armadura:	14
Dados de Vida:	3+2
N. Ataques:	2 garras, 1 mordida
Dano:	1d4 garra, 1d6 mordida
Movimento:	15 m
N. Aparecendo:	Selvagem 1d4, Covil 1d4
Salve Como:	Guerreiro: 3
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	145

Esses grandes felinos tem cerca de 2,1 m de comprimento (do focinho à ponta da cauda) e pesam cerca de 60 kg. Eles podem ver bem no escuro e podem ser encontrados caçando de dia ou de noite.



Múmia*

Classe Armadura:	17 (m) (veja abaixo)
Dados de Vida:	5**
N. Ataques:	1 toque
Dano:	1d12 + doença
Movimento:	6 m
N. Aparecendo:	1d4, Covil 1d12
Salve Como:	Guerreiro: 5
Moral:	12
Tipo de Tesouro:	D
XP:	450

Múmias são **mortos-vivos**, corpos magicamente animados enrolados em vestes fúnebres. Normalmente tem tamanho de um homem, mas por causa de sua dissecção, normalmente não pesará mais do que 45kg.

Por serem mortos vivos, múmias são imunes à magias de **sono**, **encantamento**, e **segurar**. Só podem ser feridas por magias, fogo ou armas mágicas; Além disso, armas mágicas apenas causam metade do dano, enquanto qualquer ataque baseado em fogo causa o dobro do dano. Aqueles feridos pelos ataques da múmia irão contrair **podridão de múmia**, uma doença que impede cura mágica ou normal; uma magia de **curar doença** deve ser aplicada na vítima antes que possa ganhar qualquer ponto de vida.

Nixie

Classe Armadura:	16
Dados de Vida:	1*
N. Ataques:	1 adaga
Dano:	1d4
Movimento:	12 m Nadar 12 m
N. Aparecendo:	Selvagem 2d20, Covil 2d20
Salve Como:	Guerreiro: 2
Moral:	6
Tipo de Tesouro:	B
XP:	37

Nixies são pequenas fadas aquáticas, com cerca de 1,2 m de altura e pesando até 18 kg. Aparentemente, todas as nixies são fêmeas. Elas têm pele verde pálida e cabelos verdes escuros, frequentemente adornados com conchas e pérolas. Nixies podem se juntar para lançar uma poderosa magia de **encantar pessoa**, que dura um ano, a não ser que seja dissipada. Elas também podem lançar **respirar na água** uma vez por dia, com duração de um dia. Além disso, geralmente têm um cardume de robalo gigante ao seu redor, que pode ser chamado para ajuda (veja **Peixe, Robalo Gigante** para mais detalhes).

Nixies são fadas e, portanto, imprevisíveis, mas raramente maliciosas. Elas atacam apenas quando se sentem ameaçadas e preferem não deixar seu ambiente seguro de rios ou lagos, saindo apenas em situações de extrema necessidade.



Geleia, Ocre

Veja Geleia, Ocre na página 117.

Polvo, Gigante

Classe Armadura:	19
Dados de Vida:	8
N. Ataques:	8 tentáculos, 1 bite (veja abaixo)
Dano:	1d4 tentáculo, 1d6 mordida
Movimento:	Nadar 9m
N. Aparecendo:	Selvagem 1d2
Salve Como:	Guerreiro: 8
Moral:	7
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	875

O polvo gigante é uma versão enorme da criatura comum, fisicamente poderoso e astuto, o que o torna uma ameaça séria para embarcações no mar.

Para morder uma criatura, o polvo gigante deve acertar com pelo menos dois tentáculos primeiro. Além disso, sempre que o polvo acerta com pelo menos um tentáculo para cada 45 kg do peso de sua presa, ele a agarra. A menos que a vítima consiga resistir (usando qualquer método que o jogador achar adequado e com os testes do MJ), ela será puxada para a água, correndo o risco de se afogar. Lembre-se de que o peso da armadura também deve ser considerado.

Se o polvo gigante falhar em um teste de moral, ele soltará uma nuvem de tinta preta com um diâmetro de 12 m e então nadará a uma velocidade duas vezes maior do que o normal por 2d6 rodadas. Qualquer personagem que esteja sendo segurado normalmente será solto neste ponto.

Ogro

Classe Armadura:	15 (12)
Dados de Vida:	4+1
N. Ataques:	1 arma enorme
Dano:	2d6 arma enorme
Movimento:	9 m Sem Armadura 12 m
N. Aparecendo:	1d6, Selvagem 2d6, Covil 2d6
Salve Como:	Guerreiro: 4
Moral:	10
Tipo de Tesouro:	C + 1d20x100 po
XP:	240

Ogros parecem grandes humanos muito feios. São brutos e agressivos, mas sempre preguiçosos. Usam ataques diretos em combate, normalmente clavas, machados, ou armas de haste, geralmente causando 2d6 pontos de dano. Se armas normais forem usados, um ogro tem um bônus de dano de +3 por causa de sua força. Se um ogro lutar com as mãos, causa 1d8 de dano não letal por ataque.

Um em cada 6 ogros será um líder com 6+1 Dados de Vida (500 XP). Ogros ganham um bônus de +1 à moral se liderados por um líder. Em covis de ogro de 10 ou mais, haverá um valentão ogro de 8+2 Dados de Vida (875 XP), com uma CA de 17 (13) (movimento 6m) e um bônus de +4 ao dano por causa de sua força. Valentões ogro geralmente amarram pedaços de cota de malha sobre suas vestes. Ogros ganham +2 à moral enquanto um valentão ogro os liderar.





Orc

Classe Armadura:	14 (11)
Dados de Vida:	1
N. Ataques:	1 arma
Dano:	1d8 ou por arma
Movimento:	9 m Sem Armadura 12 m
N. Aparecendo:	2d4, Selvagem 3d6, Covil 10d6
Salve Como:	Guerreiro: 1
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	Q, R cada; D em covil
XP:	25

Orcs são pequenos humanóides (cerca de 1,50 m de altura) com corpos robustos. Seus rostos têm uma aparência parecida com a de porcos, com narizes arrebitados, orelhas largas e pontiagudas e olhos arregalados. Um orc adulto pesa cerca de 90 kg, com



pouca diferença entre machos e fêmeas. Eles utilizam todo tipo de armas e armaduras saqueadas de campos de batalha.

Orcs possuem Visão no Escuro com alcance de 18m. Eles sofrem um penalidade de -1 em ataques sob luz solar intensa ou dentro do raio de uma magia que cause **luz** mágica. Falam sua própria língua simples e áspera, mas muitos também falam um pouco de Comum ou Goblin.

Em um grupo de orcs, um a cada oito será um guerreiro com 2 Dados de Vida (75 XP). Orcs recebem um bônus de +1 em moral se forem liderados por um guerreiro. Em covis de orcs, um a cada doze será um chefe com 4 DVs (240 XP), usando cota de malha, com Classe de Armadura 15 (11), movimento de 6m, e bônus de +1 em dano devido à força. Em covis com 30 ou mais orcs, haverá um rei orc com 6 DVs (500 XP), cota de malha, escudo, Classe de Armadura 16 (11), movimento de 6 m e bônus de +2 em dano. No covil, orcs nunca falham um teste de moral enquanto o rei orc estiver vivo. Além disso, existe uma chance de 1-2 em 1d6 de um xamã estar presente. Um xamã é equivalente a um guerreiro orc estatisticamente, mas tem habilidades de Clérigo de nível 1d4+1.

Avestruz (e Emu)

	Avestruz	Emu
Classe Armadura:	14	14
Dados de Vida:	3	2
N. Ataques:	1 chute	1 chute
Dano:	1d6	1d4
Movimento:	18 m	15 m
N. Aparecendo:	Selvagem 1d6	Selvagem 1d6
Salve Como:	Guerreiro: 3	Guerreiro: 2
Moral:	8	8
Tipo de Tesouro:	Nenhum	Nenhum
XP:	145	75

Estes pássaros às vezes são criados (ou caçados) por comida. Além disso, suas grandes penas decorativas estão em demanda em alguns círculos sociais.

Emus não serão encontrados na maioria das campanhas. Diferente de avestruzes, não possuem valor particular para humanos exceto como carne.

Coruja

Classe Armadura:	15
Dados de Vida:	1
N. Ataques:	2 garras, 1 bico
Dano:	1d4 garra, 1d4 bico
Movimento:	3 m Voar 48 m (3 m)
N. Aparecendo:	1, Selvagem 1d4
Salve Como:	Guerreiro: 1
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	25

Corujas são pássaros caçadores com grandes olhos e que podem voar sem fazer nenhum som. São noturnos e têm Visão no Escuro superior de alcance de 36 m. Uma coruja tem entre 15 cm e 45 cm de altura, e uma envergadura de 50 cm. A visão de uma coruja é muito boa e comparável a de um falcão. Também pode ouvir muito bem, ao ponto de que um roedor andando na grama irá chamar a atenção. A coruja voará sobre um campo e escutará e procurará qualquer movimento e então irá mergulhar e matar com suas garras.

**Urso-Coruja**

Classe Armadura:	15
Dados de Vida:	5
N. Ataques:	2 garras, 1 mordida + 1 abraço
Dano:	1d8 garra, 1d8 mordida, 2d8 abraço
Movimento:	12 m
N. Aparecendo:	1d4, Selvagem 1d4, Covil 1d4
Salve Como:	Guerreiro: 5
Moral:	9
Tipo de Tesouro:	C
XP:	360

Ursos-Coruja estão entre os monstros noturnos de floresta mais temidos de todos, e por bom motivo, pois estão sempre famintos e agressivos. Se parecem com ursos com rostos de coruja, incluindo grandes bicos afiados. Lutam da mesma maneira que ursos, e como ursos normais um urso-coruja deve acertar com ambas as garras para dar o dano de “abraço”.

Estes monstros são conhecidos por caçar de dia quando particularmente com fome, mas preferem viver noturnamente. Eles têm Visão no Escuro superior de alcance de 36 m, sem as penalidades normais para estar sob a luz do Sol. Também são muito silenciosos, surpreendendo em 1-4 em 1d6 em seu território nativo.

Papagaio (ou Cacatua)

Classe Armadura:	11
Dados de Vida:	$\frac{1}{2}$ (1d4 pontos de vida)
N. Ataques:	1 garra ou 1 bico
Dano:	1d4 garra ou 1d4 bico
Movimento:	3 m Voar 30 m (3 m)
N. Aparecendo:	Selvagem 1d4
Salve Como:	Homem Normal
Moral:	6
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	10

Estes são pássaros decorativos com cerca do tamanho de um falcão, conhecidos por sua habilidade de aprender a imitar falas e outros sons. Papagaios costumam ter penas verdes ou azuis com caudas multi coloridas. Cacatuas são brancas com cristas em suas cabeças. Enquanto estes pássaros podem aprender a imitar fala humana quando criados em cativeiro, a maioria não pode ter uma conversa.

Pégaso

Classe Armadura:	15
Dados de Vida:	4
N. Ataques:	2 cascos
Dano:	1d6 casco
Movimento:	24m (3m) Voar 48 m (3 m)
N. Aparecendo:	Selvagem 1d12
Salve Como:	Guerreiro: 2
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	240

O pégaso é o cavalo alado de lendas. São estimados como montarias aéreas pois são os voadores mais velozes, mas são ariscos, vivendo no topo das mais altas montanhas, sendo muito raros em cativeiro.

Uma fêmea média têm 1,5m no ombro, pesa 500kg e tem uma envergadura de 6 m; machos são um pouco maiores, com cerca de 1,8 m de altura e pesando 600kg, com uma envergadura de 6,6m. Uma carga leve para um pégaso é de até 180 kg; uma carga pesada, até 400 kg.



Pixie

Classe Armadura:	17
Dados de Vida:	1*
N. Ataques:	1 adaga
Dano:	1d4
Movimento:	9 m Voar 18 m
N. Aparecendo:	2d4, Selvagem 10d4, Covil 10d4
Salve Como:	Guerreiro: 1 (com Bônus de Elfo)
Moral:	7
Tipo de Tesouro:	R, S
XP:	37

Pixies são fadas encontradas em florestas. Como sprites, amam beleza. Se vestem com cores claras e favorecendo roupas detalhadas como chapéus penados, sapatos pontudos, cachecóis. São bem pequenas, com cerca de 75 cm e não pesando mais que 13 kg. Podem voar por apenas 3 turnos antes de precisarem descansar por pelo menos um turno, durante o qual a pixie pode andar normalmente.

Uma pixie pode se tornar **invisível** a vontade, quantas vezes por dia desejar, e pode atacar enquanto permanece invisível. Qualquer um atacando uma pixie invisível o faz com uma penalidade de -4 ao ataque a menos que possa de alguma maneira detectar criaturas invisíveis. Pixies podem emboscar seus inimigos enquanto invisíveis; Se fizerem, surpreendem em 1-5 em 1d6.



Pixies são extravagantes, não gostando de nada mais do que uma boa piada ou pegadinha, especialmente às custas de uma “pessoa grande”.

Verme Roxo

Classe Armadura:	16	17
Dados de Vida:	11* (+9) to 15* (+11)	16* (+12) to 20* (+13)
N. Ataques:	– 1 morder 1 ferrão –	
Dano:	2d8 morder, 1d8+ ferrão venenoso	3d8 morder, 1d10 ferrão venenoso + ferrão venenoso
Movimento:	– 6 m (4,5 m) Cavar 6 m (4,5 m) –	
N. Aparecendo:	– 1d2, Selvagem 1d4 –	
Salve Como:	– Guerreiro: 6 to 10 (½ dos DV) –	
Moral:	10	10
Tipo de Tesouro:	Nenhum	Nenhum
XP:	11 DV 1,670, 12 DV 1,975, 13 DV 2,285, 14 DV 2,615, 15 DV 2,975	16 DV 3,385, 17 DV 3,745, 18 DV 4,160, 19 DV 4,675, 20 DV 5,450

Vermes roxos são monstros gigantes subterrâneos; raramente na superfície. Vermes roxos adultos variam de 1,5 m a 2,7 m de diâmetro e 15 a 30 m de comprimento, com peso médio de cerca de 18.000 kg.

A cauda da criatura termina em uma ponta estreita com um ferrão venenoso; aqueles feridos por ele devem fazer um teste de resistência vs. Veneno ou morrer. Note que seu movimento é menor que seu comprimento, assim, ao atacar de dentro de um túnel, pode não conseguir usar o ferrão por vários turnos.

Sempre que um verme roxo morder com sucesso um oponente de tamanho humano ou menor com uma



rolada natural de 19 ou 20, o oponente será engolido e sofrerá 3d6 pontos de dano por turno subsequente devido à digestão. Um personagem engolido só pode atacar efetivamente com pequenas armas cortantes ou perfurantes, como faca ou espada curta.

Rato (e Rato Gigante)

	Normal	Gigante
Classe Armadura:	11	13
Dados de Vida:	1 Ponto de Vida	$\frac{1}{2}$ (1d4 pv)
N. Ataques:	1 morder / grupo	1 mordida
Dano:	1d6 + doença	1d4 + doença
Movimento:	6 m Nadar 3 m	12 m Nadar 6 m
N. Aparecendo:	5d10, Selvagem 5d10, Covil 5d10	3d6, Selvagem 3d10, Covil 3d10
Salve Como:	Homem Normal	Guerreiro: 1
Moral:	5	8
Tipo de Tesouro:	Nenhum	C
XP:	360*	10

Ratos são pragas onívoras encontradas em todos os climas onde os humanos vivem. Ratos normais atacam em grupo; cada ponto de dano causado ao grupo reduz seu número em um animal.

Ratos gigantes são carniceiros, mas atacam para defender seus ninhos e territórios. Um rato gigante pode crescer até 1,2m de comprimento e pesar mais de 23 kg. Um rato gigante, ou um grupo de até quatro, geralmente é tímido, mas grupos maiores atacam sem medo, mordendo e roendo com seus incisivos afiados.

Qualquer mordida de rato tem 5% de chance de causar uma doença. Um personagem que sofrer uma ou mais mordidas de rato, onde a rolada indica doença, ficará doente em 3d6 horas. O infectado perderá um ponto de Constituição por hora; após perder cada ponto, o personagem pode fazer um teste de resistência vs. Raios da Morte (ajustado pelo bônus ou penalidade de Constituição atual) para quebrar a febre e acabar com a doença. Qualquer personagem que tenha a Constituição reduzida a zero morre. Veja Perda de Pontos de Constituição na seção de Encontros para mais detalhes sobre como recuperar a Constituição perdida.



* Note: A recompensa de XP para ratos normais é dado por expulsar ou matar toda a matilha de tamanho normal. Se os aventureiros forem forçados a fugir, o MJ deve conceder 3 XP por rato morto.

Rhagodessa Gigante

Classe Armadura:	16
Dados de Vida:	4
N. Ataques:	2 pernas, 1 mordida
Dano:	Agarrar, 2d8 mordida
Movimento:	15 m
N. Aparecendo:	1d4, Selvagem 1d6, Covil 1d6
Salve Como:	Guerreiro: 4
Moral:	9
Tipo de Tesouro:	U
XP:	240

A rhagodessa é relacionada a aranhas e escorpiões, embora não seja nenhum. Rhagodessas possuem "pedipalpos", um par de patas dianteiras alongadas com almofadas pegajosas para capturar presas.

Rhagodessas gigantes têm o tamanho de um pônei. As encontradas em desertos são geralmente marcadas em amarelo, vermelho e marrom, enquanto as que vivem sob a terra podem ser negras ou brancas (as de cavernas profundas são sempre brancas). Como as aranhas, podem escalar paredes, mas não conseguem atravessar tetos ou escalar de cabeça para baixo.

Um golpe com uma perna não causa dano, mas a vítima fica grudada e será puxada até sua boca na próxima rodada, sendo automaticamente atingida por 2d8 pontos de dano; isso se repete a cada rodada, enquanto a vítima permanecer presa. Escapar da pegada pegajosa exige uma rolada bem-sucedido para abrir portas. Se ambas as pernas atingirem, essa rolada liberta a vítima de apenas uma delas; uma segunda rolada é preciso para escapar totalmente, e, claro, a rhagodessa pode simplesmente atacar novamente com a perna livre na rodada seguinte. De outro modo, as vítimas podem atacar com armas corporais pequenas ou médias, e ganham um bônus de +2 ao ataque se usarem uma arma pequena. Se a rhagodessa gigante for morta, qualquer vítima presa pode ser libertada com a rolada para abrir portas (e, nesse caso, outro personagem pode ajudar, fazendo a rolada pela vítima).

A rhagodessa parece incapaz de usar seu ataque de mordida contra um inimigo que não tenha sido capturado dessa forma, e também não atacará mais de um inimigo com suas pernas. Se ameaçada, uma rhagodessa que tenha capturado uma vítima tentará se afastar para consumir sua presa em paz.

Rinoceronte

	Negro	Peludo
Classe Armadura:	17	19
Dados de Vida:	8	12 (+10)
N. Ataques:	1 cabeçada ou 1 atropelar	
Dano:	2d6 cabeçada, 2d8 atropelar	2d8 cabeçada, 2d12 atropelar
Movimento:	12 m (4,5 m)	12 m (4,5 m)
N. Aparecendo:	Selvagem 1d12	Selvagem 1d8
Salve Como:	Guerreiro: 6	Guerreiro: 8
Moral:	6	6
Tipo de Tesouro:	Nenhum	Nenhum
XP:	875	1,875

Um rinoceronte (ou "rino") é um membro de uma de várias espécies (incluindo várias extintas) de mamíferos com patas com dedos ímpares. Encontrados principalmente em pradarias temperadas e tropicais.

O rinoceronte peludo é uma besta pré histórica com pelos longos, em "mundos perdidos" primitivos em locais frios. Agem como um rinoceronte negro.

Roc

	Normal	Grande	Gigante
Classe Armadura:	18	18	18
Dados de Vida:	6	12 (+10)	32 (+16)
N. Ataques:	2 garras, 1 mordida		
Dano:	1d6 garra, 1d8 garra, 2d6 mordida	2d10mordida	3d6 garra, 6d6 mordida
Movimento:	6 m Voar 48 m (3 m)		
N. Aparecendo:	Selvagem 1d12	Selvagem 1d8	Selvagem 1
Salve Como:	Guerreiro: 6	Guerreiro: 12	Guerreiro: 20 com +5
Moral:	8	9	10
Tipo de Tesouro:	I	I	I
XP:	500	1,875	14,250

Rocs são aves semelhantes a águias, mas mesmo um "roc normal" é enorme, com cerca de 2,7 m de comprimento e uma envergadura de 7,3 m. Rocs grandes chegam a 5,5 metros de comprimento e têm envergaduras em torno de 14,6 metros; rocs gigantes têm cerca de 9 metros de comprimento e imensas envergaduras de cerca de 24 metros. A plumagem do roc é escura, marrom ou dourada, da cabeça à cauda. Como a maioria das aves, os machos têm plumagem mais vibrante, enquanto as fêmeas têm cores mais opacas e são, portanto, mais fáceis de esconder (se é que algo tão grande pode ser escondido).



Uma carga leve para um roc normal é de 68 kg, e uma carga pesada é de até 136 kg. Obviamente, apenas personagens menores podem montar em um roc normal. Para um roc grande, uma carga leve é de até 272 kg e uma carga pesada, até 544 kg. Rocs gigantes podem facilmente carregar até 1.360 kg e uma carga pesada é de 2.720 kg. Contos de rocs gigantes carregando elefantes adultos são um pouco exagerados, mas note que um elefante jovem seria uma presa razoável para essas aves monstruosas.

Um roc ataca do ar, mergulhando para capturar a presa e carregá-la para si e para seus filhotes devorarem. Qualquer acerto bem-sucedido com ambos os ataques de garras contra uma única criatura resulta no rapto da criatura, a menos que, é claro, a criatura seja grande demais para o roc carregar. Enquanto a vítima está sendo carregada, ela não será mais atacada, para que esteja "fresca" ao ser dada aos filhotes (ou consumida pelo roc sozinho, se for solitário). Quando encontrados, quase sempre estão caçando e geralmente atacam criaturas do tamanho de um cavalo ou menor. Se enfrentando um grande grupo, rocs podem passar próximo ao grupo para dispersá-los antes de cada um escolher uma única presa. Casais de rocs encontrados

em seus ninhos lutarão até a morte para proteger seus ovos ou filhotes (moral de 12 nesse caso).

Babuíno de Rocha

Classe Armadura:	14
Dados de Vida:	2
N. Ataques:	1 clava ou 1 punho, 1 mordida
Dano:	1d6 clava ou 1d4 punho, 1d4 mordida
Movimento:	12 m
N. Aparecendo:	2d6, Selvagem 2d6, Covil 5d6
Salve Como:	Guerreiro: 2
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	75

Babuínos de rocha são uma variedade grande e inteligente de babuíno. Um macho adulto tem entre 1,2m e 1,5m de altura e pesa entre 90kg e 115 kg, com fêmeas sendo levemente menores e mais leves.

Babuínos de rocha são omnívoros, mas preferem carne. São criaturas agressivas e naturalmente cruéis. Preparam emboscadas em terreno rochoso e florestado e atacam qualquer grupo com menor número.



Verme Podre

Classe Armadura:	10
Dados de Vida:	1 ponto de vida
N. Ataques:	1 mordida
Dano:	especial
Movimento:	1,5 m
N. Aparecendo:	5d4
Salve Como:	Guerreiro: 1
Moral:	12
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	10

Vermes Podres são larvas de 2,5 cm encontrados em carne podre, esterco e outros tipos de lixo e material orgânico. Sua pele é branca ou marrom. Quando uma criatura viva entra em contato com uma área (pilha de esterco, restos, etc.) infestada por larvas podres, as larvas atacam se conseguirem entrar em contato com a pele da vítima. Uma larva podre secreta um anestésico quando morde e se enterra na carne. Uma larva enterrada pode ser notada se a vítima fizer um teste de resistência vs. Raio da Morte, com o bônus de Sabedoria aplicado, para perceber uma ondulação estranha sob a pele. Caso contrário, a vítima não percebe as larvas. Nos primeiros dois turnos, um verme enterrado pode morrer aplicando fogo na pele infestada ou cortando a pele com qualquer arma cortante. Qualquer um desses métodos causa 1d8 de dano à vítima, mas mata as larvas. Após o segundo turno, apenas **curar doenças** pode matar as larvas antes que cheguem ao coração e o devorem em 1d3 turnos.



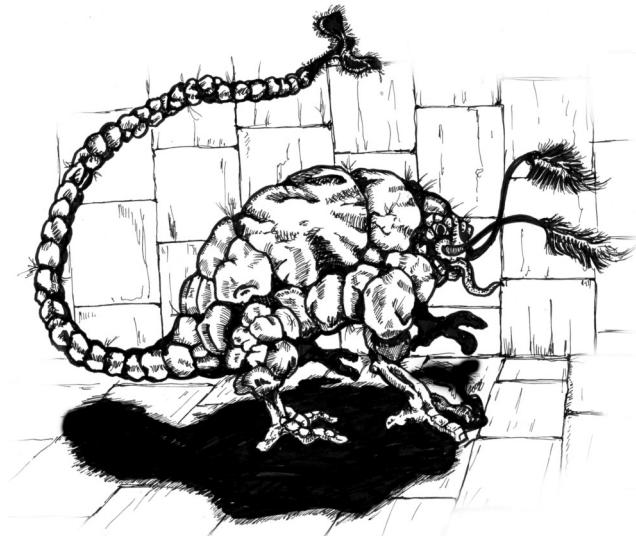
Monstro de Ferrugem*

Classe Armadura:	18
Dados de Vida:	5*
N. Ataques:	1 toque
Dano:	especial
Movimento:	12 m
N. Aparecendo:	1d4
Salve Como:	Guerreiro: 5
Moral:	7
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	405

Monstro de ferrugem (às vezes conhecido como *corroedor* ou *besta da corrosão*) é uma estranha criatura parecida com uma grande tartaruga, com uma cabeça insetoide com grandes antenas como penas e uma cauda espessa com uma protuberância em forma de martelo na ponta, que não parece ter propósito.

O toque de qualquer parte do corpo de um monstro de ferrugem oxida instantaneamente objetos metálicos, transformando-os em ferrugem, verdigris ou outros óxidos apropriados. Ele ataca com suas antenas, esfregando-as sobre estes itens. Metais não mágicos atacados por um, ou que tocam o monstro (como uma espada usada para atacá-lo), são instantaneamente arruinados. Um acerto com uma arma de metal não mágica causa metade do dano antes que a arma seja destruída. Armas ou armaduras mágicas perdem permanentemente um "mais" cada vez que fazem contato com o monstro.

Os óxidos metálicos criados por esse monstro são sua comida; muito metal deixado em seu caminho pode fazê-lo parar de perseguir personagens com metais. Use um teste de moral para determinar isso. Metais que não



oxidam normalmente, como o ouro, não interessam a um monstro ferrugem e serão ignorados. Embora os monstros ferrugem consumam óxidos de prata ou cobre, eles têm uma forte preferência por metais ferrosos (ferro ou aço), preferindo-os a qualquer outro metal. Se o monstro de ferrugem está de alguma forma relacionado ao raro ferrúbio (como encontrado na página 114), é desconhecido, mas ambos parecem ter o mesmo poder exato.

Tigre Dentes-de-Sabre

Classe Armadura:	14
Dados de Vida:	8
N. Ataques:	2 garras, 1 mordida
Dano:	1d6 garra, 2d8 mordida
Movimento:	15 m
N. Aparecendo:	Selvagem 1d4, Covil 1d4
Salve Como:	Guerreiro: 8
Moral:	10
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	875

O tigre-dentes-de-sabre, ou *esmilodonte*, é um grande felino pré histórico com caninos muito grandes. São mais robustos que outros grandes felinos, com patas dianteiras muito bem desenvolvidas e caninos superiores muito longos. São predadores de emboscada, surpreendendo em 1-4 em 1d6 em seu ambiente natural (florestas e pradarias de grama alta), onde caçam principalmente grandes herbívoros.



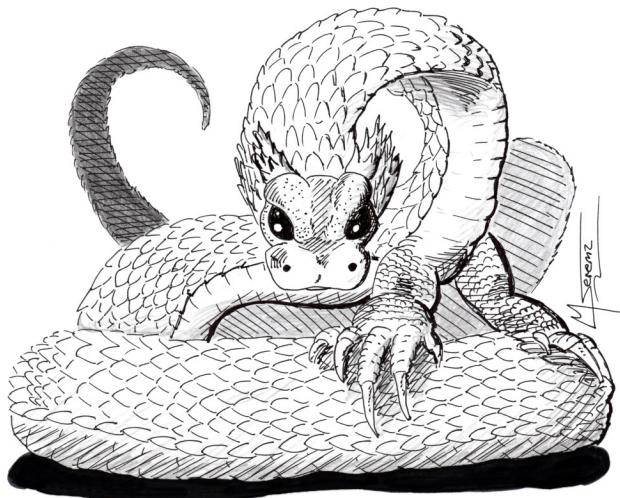
Salamandra*

Salamandras são grandes criaturas parecidas com lagartos originárias dos planos elementares. Elas às vezes podem ser encontradas no plano material; podem chegar por fissuras dimensionais que ocorrem naturalmente ou podem ser invocadas por Magos de alto nível. Devido à sua natureza altamente mágica, elas não podem ser feridas por armas não mágicas. Salamandras de fogo, gelo e relâmpago se odeiam, e cada tipo atacará os outros à vista, preferindo-os a qualquer outro inimigo próximo..

Salamandra da Chama*

Classe Armadura:	19 (m)
Dados de Vida:	8*
N. Ataques:	2 garras, 1 bite + calor
Dano:	1d4 garra, 1d8mordida, 1d8/roda calor
Movimento:	12 m
N. Aparecendo:	1d4+1, Selvagem 2d4, Covil 2d4
Salve Como:	Guerreiro: 8
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	F
XP:	945

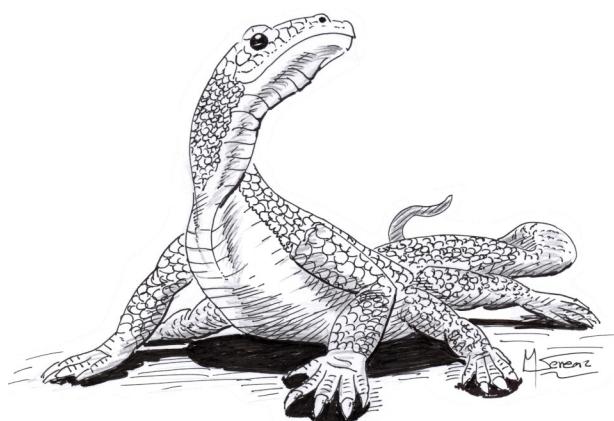
Salamandras de chama vêm do Plano Elemental do Fogo. Elas se assemelham a cobras gigantes, com mais de 3,5 m, com cabeças de dragão e membros dianteiros de lagarto. Suas escamas têm todas as cores das chamas: vermelho, laranja e amarelo. São extremamente quentes, e todas as criaturas que não são resistentes ao fogo dentro de um raio de 6m sofrem 1d8 pontos de dano por rodada devido ao calor. São imunes a danos de fogo ou calor. Salamandras de chama são inteligentes, falam a língua do Plano de Fogo e muitas sabem Élfico, Comum e/ou Dracônico.

**Salamandra do Frio***

Classe Armadura:	21 (m)
Dados de Vida:	12* (+10)
N. Ataques:	4 garras, 1 mordida + frio
Dano:	1d6garra, 2d6mordida, 1d8/rodada frio
Movimento:	12 m
N. Aparecendo:	1d3, Selvagem 1d3, Covil 1d3
Salve Como:	Guerreiro: 12
Moral:	9
Tipo de Tesouro:	E
XP:	1,975

Salamandras do frio vêm do Plano Elemental da Água. Elas se parecem com lagartos gigantes de seis patas. Suas escamas têm as cores do gelo: branco, cinza pálido e azul claro. Salamandras do frio são muito frias, e todas as criaturas não resistentes ao frio dentro de um raio de 6m sofrem 1d8 pontos de dano por rodada pelo frio. Elas são completamente imunes a todos os tipos de ataques baseados em frio. São bastante inteligentes; todas falam a língua do Plano da Água, e muitas também falam Comum, Élfico e/ou Dracônico.

Salamandras de fogo e de gelo se odeiam, e cada tipo atacará o outro à vista, preferindo-o a qualquer outro inimigo. Se invocada por um Mago, uma salamandra geralmente é designada para proteger um local, porta ou tesouro; nesse caso, ela atacará qualquer um que tente acessar a área protegida sem autorização. Aqueles que chegam através de fendas naturais podem ter quaisquer objetivos ou motivações que o Mestre de Jogo desejar, podendo optar por negociar, lutar ou até ignorar os aventureiros.

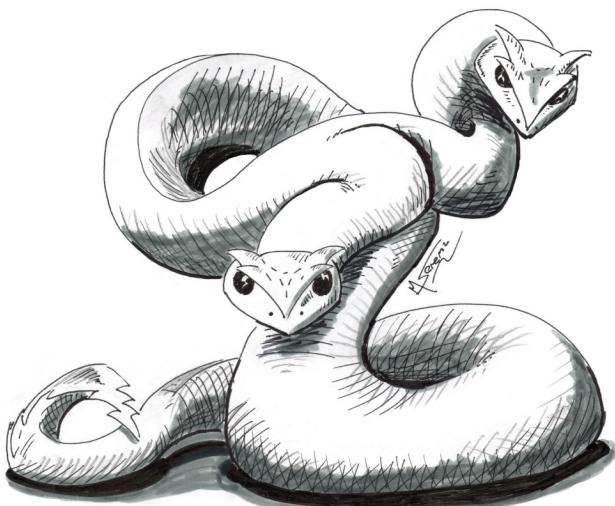


Salamandra do Relâmpago*

Classe Armadura:	20 (m)
Dados de Vida:	10* (+9)
N. Ataques:	2 mordidas + relâmpago
Dano:	2d4 mordidas, 1d8/rodada relâmpago
Movimento:	12 m
N. Aparecendo:	1d4, Selvagem 2d4, Covil 2d4
Salve Como:	Guerreiro: 10
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	E
XP:	1,390

Salamandras de relâmpago vêm do Plano Elemental do Ar. Parecem cobras gigantes com mais de 3,5 m e duas cabeças de dragão (em pescoços curtos, mas flexíveis). Suas escamas têm as cores do relâmpago: branco, azul, roxo e amarelo. Uma salamandra de relâmpago emite constantemente pequenos raios; todas as criaturas dentro de um raio de 6 m da salamandra que não são resistentes a raios sofrem 1d8 pontos de dano por rodada. Uma salamandra de relâmpago é imune a danos de qualquer tipo de ataque elétrico ou de raio. Ela é inteligente e pode falar a língua do Plano do Ar, e muitas conhecem Elfico, Comum e/ou Dracônico.

Apesar de ter duas cabeças, possui apenas uma mente; qualquer uma das cabeças pode falar, ou ambas podem, mas é muito raro encontrar uma salamandra de relâmpago que consiga falar palavras diferentes com cada cabeça ao mesmo tempo (embora as que conseguem sejam conhecidas por cantar duetos consigo mesmas, o que pode revelar sua localização para quem estiver ouvindo).

**Salamandra da Areia***

Classe Armadura:	18 (m)
Dados de Vida:	7* (+4)
N. Ataques:	1 mordida + especial, veja abaixo
Dano:	1d6 + petrificação
Movimento:	6 m
N. Aparecendo:	1d3, Selvagem 2d4, Covil 1d6
Salve Como:	Guerreiro: 7
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	L
XP:	735

Salamandras de areia vêm do Plano Elemental da Terra. Elas parecem grandes tartarugas marinhas com seis nadadeiras e um longo pescoço, com escamas em vários tons de cinza ou marrom.

O ataque mais temido da salamandra de areia é sua mordida, pois qualquer criatura viva mordida por uma deve fazer um teste de resistência vs. Petrificação ou será transformada em pedra. Além de atacar, uma salamandra de areia pode temporariamente transformar qualquer pedra dentro de um raio de 6m em areia. Personagens na área afetada devem fazer um teste de resistência vs. Paralisia a cada rodada para conseguir se mover através da areia, e mesmo que o teste consiga, seu seu movimento é reduzido pela metade. Sempre que a salamandra de areia sai do alcance, a areia "se



solidifica" de volta em pedra, e qualquer personagem na área afetada deve fazer um teste de resistência vs. Paralisia ou ficará preso. A extração de uma pessoa presa pode levar um longo tempo, necessitando de quebra de pedra com martelos e cinzéis.

São imunes a ataques perfurantes (como lanças ou flechas) e sofre metade do dano de ataques cortantes. Ela é inteligente e pode falar a língua do Plano da Terra; muitas também sabem Élfico, Comum ou Dracônico.

Escorpião Gigante

Classe Armadura:	15
Dados de Vida:	4*
N. Ataques:	2 garras, 1 ferrão
Dano:	1d10 garra, 1d6 + ferrão venenoso
Movimento:	15 m(3 m)
N. Aparecendo:	1d6, Selvagem 1d6
Salve Como:	Guerreiro: 2
Moral:	11
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	280

Escorpiões gigantes são bem grandes, às vezes maiores que um burro. São predadores agressivos e geralmente atacam imediatamente. Se um ataque de garra atingir, o escorpião gigante recebe um bônus de ataque de +2 com seu ferrão (mas dois acertos com garra não dobram o bônus). Aqueles atingidos pelo ferrão devem fazer um teste de resistência vs. Veneno ou morrer. São comumente encontrados em desertos ou cavernas.

Serpente Marítima

Classe Armadura:	17
Dados de Vida:	6
N. Ataques:	1 mordida
Dano:	2d6
Movimento:	Nadar 15 m (3 m)
N. Aparecendo:	Selvagem 2d6
Salve Como:	Guerreiro: 6
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	500

Serpentes marítimas são, obviamente, monstros serpentes que vivem no mar. Variam de 6 m à 12 m de comprimento. Uma serpente marítima pode se enrolar em volta de um navio e apertá-lo; neste caso, role 2d10 para o dano no veículo, e reduza qualquer Dureza efetiva pela metade.



Sombra*

Classe Armadura:	13 (m)
Dados de Vida:	2*
N. Ataques:	1 toque
Dano:	1d4 + 1 ponto de perca de Força
Movimento:	9 m
N. Aparecendo:	1d10, Selvagem 1d10, Covil 1d10
Salve Como:	Guerreiro: 2
Moral:	12
Tipo de Tesouro:	F
XP:	100

Uma sombra é um monstro incorpóreo, literalmente um tipo de sombra viva. Somente armas mágicas podem ferir uma sombra. Geralmente têm uma forma humanoide de 1,6m a 1,8m de altura, então de relance pode parecer uma sombra de verdade. Realmente, é difícil ver uma à noite, ou em locais mal iluminados; por outro lado, são claramente visíveis no sol e em locais bem iluminados.

Apesar de sua aparência, não são monstros **mortos-vivos** e então não compartilham as fraquezas ou poderes dessas criaturas; porém, são imunes à magias de **encantar** e **sono**.

Um ataque de uma sombra causa 1d4 pontos de dano de frio drena 1 ponto de Força da vítima. Vítimas reduzidas a 2 ou menos pontos de Força caem e não conseguem se mover; aqueles reduzidos a Força 0 morrer e retornam como sombras após um dia (ao cair da noite). De outro modo, pontos de Força perdidos a sombras são recuperados em uma taxa de 1 ponto por turno.



Tubarão Touro

Classe Armadura:	13
Dados de Vida:	2
N. Ataques:	1 mordida
Dano:	2d4
Movimento:	Nadar 18 m (3 m)
N. Aparecendo:	Selvagem 3d6
Salve Como:	Guerreiro: 2
Moral:	7
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	75

Tubarões touros têm esse nome devido à sua constituição robusta e ampla. Os tubarões touros machos podem crescer até 2,1m de comprimento e pesar cerca de 90 kg, enquanto as fêmeas podem atingir até 3,6 metros de comprimento e pesar até 230 kg. Esses tubarões são capazes de tolerar água doce, frequentemente percorrendo rios em busca de presas.



Tubarão Branco

Classe Armadura:	19
Dados de Vida:	8
N. Ataques:	1 mordida
Dano:	2d10
Movimento:	Nadar 18 m (3 m)
N. Aparecendo:	Selvagem 1d4
Salve Como:	Guerreiro: 8
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	875

Tubarões brancos variam de 3,7 m a 4,6 m, embora espécimes de até 9 m já foram encontrados. São predadores no topo da cadeia alimentar. Conseguem sentir os campos eletromagnéticos das criaturas vivas, permitindo que encontrem presas mesmo em águas turvas ou com pouca luz, e conseguem farejar sangue a grandes distâncias.

Tubarão Mako

Classe Armadura:	15
Dados de Vida:	4
N. Ataques:	1 mordida
Dano:	2d6
Movimento:	Nadar 24 m
N. Aparecendo:	Selvagem 2d6
Salve Como:	Guerreiro: 4
Moral:	7
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	240

Tubarões mako são predadores rápidos de mares temperados e tropicais. Variam de 2,7 m a 4 m de comprimento e pesam até 790 kg. Tubarões mako são conhecidos pela capacidade de saltar para fora da água, podendo alcançar até 6 m de altura no ar.

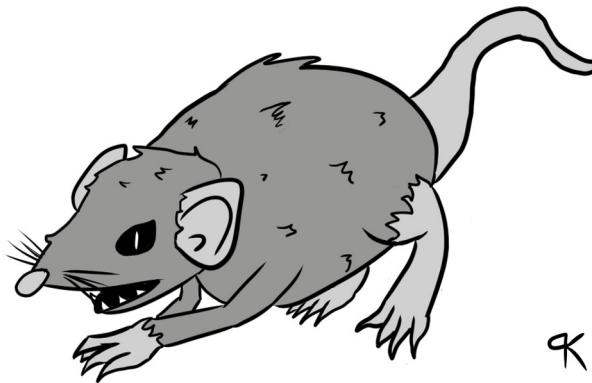
Musaranho Gigante

	Comum	Venenoso
Classe Armadura:	16	16
Dados de Vida:	1	1*
N. Ataques:	2 mordidas	2 mordidas
Dano:	1d6 mordida	1d6 mordida + veneno
Movimento:	18 m	18 m
N. Aparecendo:	– 1d4, Selvagem 1d8, Covil 1d8 –	
Salve Como:	Guerreiro: 2	Guerreiro: 2
Moral:	10	10
Tipo de Tesouro:	Nenhum	Nenhum
XP:	25	37

Musaranhos gigantes se assemelham a ratos gigantes, mas são maiores, chegando a até 1,8m de comprimento, e de cor mais escura. Possuem uma taxa metabólica muito rápida e precisam comer quase constantemente. São onívoros e defendem agressivamente seus ninhos e o território imediato ao redor deles.

Eles se movem tão rapidamente que conseguem morder duas vezes por rodada, podendo atacar dois oponentes adjacentes de uma vez.

Algumas espécies de musaranhos gigantes (geralmente não mais que 5% dos encontrados) são venenosas. A mordida de um musaranho gigante venenoso matará a vítima, a menos que passar em um teste de resistência vs. Veneno. Se a vítima for mordida duas vezes em uma rodada, precisará fazer o teste só uma vez naquela rodada, mas terá que realizar o teste novamente se for mordida novamente em rodadas subsequentes.

**Gritador (Morel Chorante)**

Classe Armadura:	13
Dados de Vida:	3
N. Ataques:	Especial
Dano:	Nenhum
Movimento:	1,5 m
N. Aparecendo:	1d8
Salve Como:	Guerreiro: 1
Moral:	12
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	145

Um gritador, também chamado de morel chorante, é um grande fungo semi-móvel (de 90 cm a 1,5 m de altura e com tamanho semelhante de largura), que emite um grito alto como mecanismo de defesa quando é abordado ou ameaçado. São encontrados em áreas subterrâneas como cavernas e masmorras. São encontrados em várias cores pálidas, sendo mais comuns branco, cinza, lavanda ou vermelho.

Este monstro não ataca diretamente; seu grito tende a atrair a atenção de outros monstros na área próxima. Qualquer movimento ou luz a menos de 3 m ou qualquer dano causado a um gritador fará com que ele grite por 1d4 rodadas.

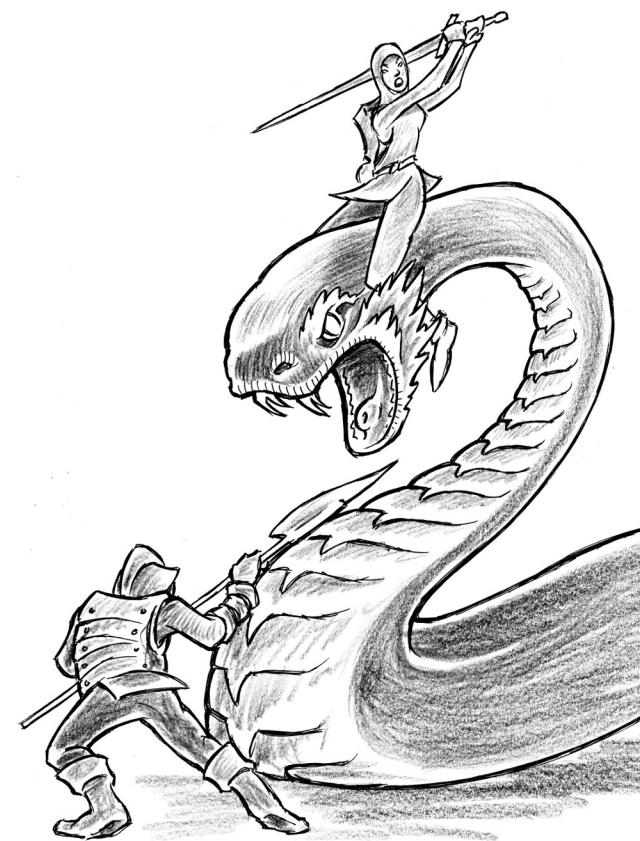
Em termos de jogo, o MJ geralmente deve rolar um teste de monstro errante a cada rodada em que o monstro gritar.



Esqueleto

Classe Armadura:	13 (especial, veja abaixo)
Dados de Vida:	1
N. Ataques:	1 arma
Dano:	1d6 ou por arma
Movimento:	12 m
N. Aparecendo:	3d6, Selvagem 3d10
Salve Como:	Guerreiro: 1
Moral:	12
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	25

Esqueletos são **mortos-vivos** sem mente criados por um Mago ou Clérigo maligno, geralmente para guardar uma tumba ou tesouro, ou agir como guardas para seu criador. Recebem apenas metade do dano de armas cortantes, e apenas um ponto de flechas, virotes ou pedras de fundas (mais qualquer bônus mágico). Como todo morto vivo, podem ser **Afastados** por um Clérigo, e são imunes à magias de sono, encantar ou segurar. Por não possuírem mente, nenhuma forma de **leitura mental** funciona contra eles. A moral de Esqueletos nunca falha, então lutam até destruídos.

**Cobra, Víbora de Cova (e Cascavel)**

	Normal	Gigante
Classe Armadura:	14	15
Dados de Vida:	1*	2*
N. Ataques:	1 mordida	1 mordida
Dano:	1d4 + veneno	1d8 + veneno
Movimento:	9 m	12 m
N. Aparecendo:	1d4, Selvagem 1d4, Covil 1d4	1d2, Selvagem 1d2, Covil 1d2
Salve Como:	Guerreiro: 1	Guerreiro: 2
Moral:	7	8
Tipo de Tesouro:	Nenhum	Nenhum
XP:	37	100

Víboras de cova são cobras muito venenosas. Existem vários tipos, que variam de 60 cm a 3,5 m; as acima são para uma variedade "média", que atinge cerca de 2,7 m de comprimento. Víboras de cova gigantes são muito maiores, variando de 4,3 m a 6 m na fase adulta. Aqueles mordidos por uma víbora de cova devem fazer um teste de resistência vs. Veneno ou morrer.

Víboras de cova têm esse nome pelos "buracos" termicamente sensíveis entre seus olhos e narinas,

usados para detectar aves, mamíferos e lagartos, suas presas naturais. Mesmo sendo lagartos de sangue frio, víboras de cova conseguem senti-los, pois sua temperatura é um pouco diferente que o ambiente.

Cascavéis são um tipo de víbora de cova; além dos detalhes acima, uma cascavel tem um chocalho (de onde vem seu nome) na ponta da cauda. O chocalho é usado para avisar criaturas maiores.

Cobra, Píton

Classe Armadura:	14
Dados de Vida:	5*
N. Ataques:	1 mordida, 1 constringir (veja abaixo)
Dano:	1d4 mordida 2d4 constringir
Movimento:	9 m
N. Aparecendo:	1d3, Selvagem 1d3, Covil 1d3
Salve Como:	Guerreiro: 5
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	405

Após uma mordida, uma píton se enrola ao redor da vítima (na mesma rodada), apertando para causar 2d4 pontos de dano, com um adicional de 2d4 a cada rodada subsequente. A presa pode sair do aperto com uma rolada de 1 em 1d6 (some o bônus de Força à rolagem; por exemplo, uma Força de 16 seria 1-3 em 1d6); quebrar o aperto leva uma rodada inteira.

Cobra Marinha

Classe Armadura:	14
Dados de Vida:	3*
N. Ataques:	1 mordida
Dano:	1 + veneno
Movimento:	3m Nadar 9m
N. Aparecendo:	Selvagem 1d8
Salve Como:	Guerreiro: 3
Moral:	7
Tipo de Tesouro:	
XP:	175

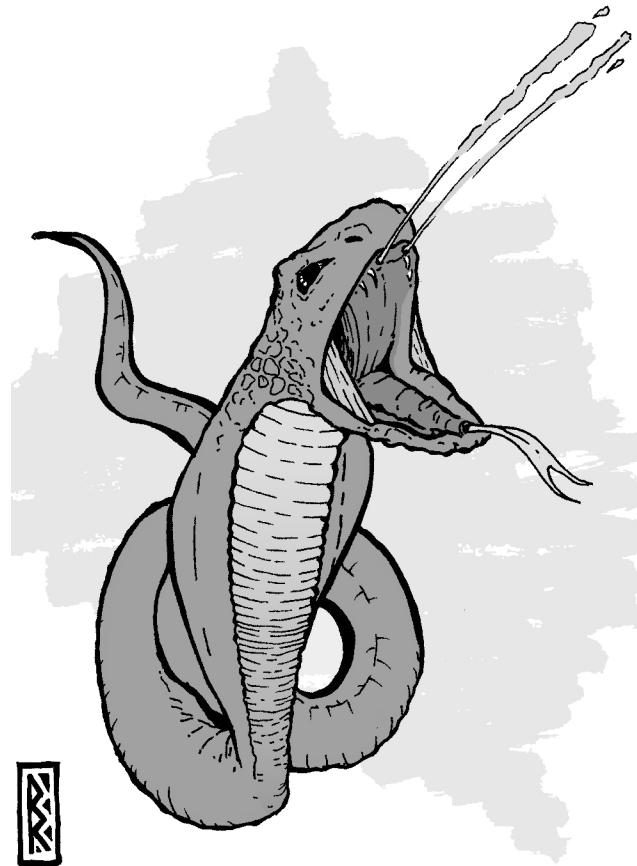
Cobras marinhas são um pouco pequenas; as variedades maiores raramente excedem 1,8 m de comprimento. Elas têm cabeças relativamente pequenas e são muito furtivas na água. Sua mordida causa pouco dano, de modo que a criatura mordida tem apenas 50% de chance de perceber o ataque, mas seu veneno é terrivelmente forte, de modo que qualquer criatura mordida deve fazer um teste de resistência contra veneno com uma penalidade de -4 ou morrer. Felizmente, as cobras marinhas raramente

atacam; apenas se provocadas (agarra, pisa em cima, etc.) é que o farão. Elas são muito desajeitadas fora da água.

Cobra Cuspidora

Classe Armadura:	13
Dados de Vida:	1*
N. Ataques:	1 mordida ou 1 cuspida
Dano:	1d4 + mordida, cuspida cegante
Movimento:	9 m
N. Aparecendo:	1d6, Selvagem 1d6, Covil 1d6
Salve Como:	Guerreiro: 1
Moral:	7
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	37

Cuspidoras têm, em média, 2,1 m. Geralmente evitam atacar, se possível, para que seres maiores se retirem. Não se afastar provavelmente resulta em veneno sendo cuspido; a cobra pode projetar seu veneno a até 1,5 m, e qualquer um atingido deve fazer um teste de resistência vs. Veneno ou ficará permanentemente cega (**curar cegueira** possa curar). Se não for afastada, irá morder; deve-se fazer o teste de resistência ou morrer



Espectro*

Classe Armadura:	17 (m)
Dados de Vida:	6**
N. Ataques:	1 toque
Dano:	Dreno de energia 2 níveis/toque
Movimento:	Voar 30 m
N. Aparecendo:	1d4, Covil 1d8
Salve Como:	Guerreiro: 6
Moral:	11
Tipo de Tesouro:	E
XP:	610

Espectros são mortos-vivos incorpóreos. Qualquer golpe bem-sucedido contra uma criatura viva, um espectro drena dois níveis de energia, além do dano normal. Qualquer um morto por um espectro se levantará no próximo pôr do sol (mas não antes de 6 horas após a morte) como um espectro sob o controle de seu assassino.

Normalmente, um espectro se parecerá com a criatura viva que era. A maioria se origina de humanóides, mas alguns podem ter outras formas e tamanhos; estatisticamente, a maioria seguirá as características acima, mas o mestre de jogo pode criar tipos especiais. Como todos os **mortos-vivos**, eles podem ser Afastados por Clérigos e são imunes a magias de **sono**, **encantar** e **segurar**. Por sua natureza incorpórea, eles não podem ser feridos por armas não mágica.

**Aranha, Viúva Negra Gigante**

Classe Armadura:	14
Dados de Vida:	3*
N. Ataques:	1 mordida
Dano:	2d6 + veneno
Movimento:	6 m Teia 12 m
N. Aparecendo:	1d3, Selvagem 1d3, Covil 1d3
Salve Como:	Guerreiro: 3
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	175

A viúva-negra gigante é uma versão muito maior da viúva-negra comum; um macho adulto tem uma envergadura de 60 cm, enquanto uma fêmea adulta pode ter 90 cm ou mais. Apesar da diferença de tamanho, ambos os sexos são iguais estatisticamente. Ambos possuem uma marca laranja em forma de "ampulheta" no abdômen. O veneno da viúva-negra gigante é forte, fazendo com que os atingidos precisem fazer um teste de resistência vs. Veneno com penalidade de -2 ou morrerão. Elas tecem teias fortes, pegajosas e quase invisíveis, geralmente em passagens ou entradas de cavernas, ou entre árvores na natureza. Aqueles que caírem nas teias ficam presos e precisam rolar para escapar como se estivessem abrindo uma porta. Qualquer personagem preso em uma teia não pode lançar feitiços ou usar armas efetivamente.

Aranha, Caranguejeira Gigante

Classe Armadura:	13
Dados de Vida:	2*
N. Ataques:	1 mordida
Dano:	1d8 + veneno
Movimento:	12 m
N. Aparecendo:	1d4, Selvagem 1d4, Covil 1d4
Salve Como:	Guerreiro: 2
Moral:	7
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	100

Caranguejeiras são predadoras de emboscada, se escondendo com camuflagem e saltando para morder suas presas. Caranguejeiras gigantes são horrivelmente aumentadas, com cerca de 90 cm de comprimento. Podem mudar de cor lentamente (em alguns dias), assumindo a coloração do local onde costumam se esconder ou emboscar. Após essa mudança, a aranha pode surpreender suas presas com um teste de 1-4 em 1d6 quando estiver nesse local preferido. Quem for mordido por uma aranha caranguejeira gigante deve fazer um teste de resistência vs. Veneno ou morrerá.

Aranha, Tarantula Gigante

Classe Armadura:	15
Dados de Vida:	4*
N. Ataques:	1 mordida
Dano:	1d8 + veneno
Movimento:	15 m
N. Aparecendo:	1d3, Selvagem 1d3, Covil 1d3
Salve Como:	Guerreiro: 4
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	280

Tarântulas gigantes são aranhas enormes e peludas, do tamanho de um pônei. Elas caçam suas presas da mesma forma que os lobos. A mordida da tarântula gigante é venenosa; quem for mordido deve fazer um teste de resistência vs. Veneno ou será forçado a dançar descontroladamente. A dança dura 2d10 rodadas, durante as quais a vítima recebe uma penalidade de -4 nos testes de ataque e resistência. Se a vítima for um Ladino, ela não poderá usar suas habilidades de Ladino enquanto estiver dançando. Quem estiver observando deve fazer um teste de resistência vs. Magias ou começará a dançar também. Essas "vítimas secundárias" sofrem as mesmas penalidades acima, mas dançarão por apenas 2d4 rodadas.

A cada rodada que a vítima original dançar, ela deve fazer um teste de resistência vs. Veneno novamente ou sofrerá 1d4 pontos de dano. As vítimas secundárias não sofrem esse efeito. **Neutralizar veneno** cura a vítima original, e **dissipar magia** interrompe a dança para todas as vítimas na área de efeito, sejam originais ou secundárias.

**Sprite**

Classe Armadura:	15
Dados de Vida:	½ (1d4 pontos de vida) *
N. Ataques:	1 adaga ou 1 magia
Dano:	1d4 adaga ou por magia
Movimento:	6 m Voar 18 m
N. Aparecendo:	3d6, Selvagem 3d6, Covil 5d8
Salve Como:	Mago: 4 (com bônus de Elfo)
Moral:	7
Tipo de Tesouro:	S
XP:	13

Sprites são fadas reclusas parecidas com pequenos elfos, com apenas 30 cm e asas de libélula. Embora possam agir como trapaceiras de vez em quando, odeiam toda maldade e feiura, lutando contra tais inimigos com suas pequenas armas e magias. Sprites são inteligentes, mas não são pensadoras profundas, e às vezes podem ser enganadas a ajudar uma criatura má ou prejudicar uma boa, devido à sua crença natural de que maldade é feiura e feiura é maldade. Cinco sprites agindo juntas podem lançar **remover maldição** ou o reverso, **amaldiçoar**, uma vez por dia.



Lula Gigante

	Macho	Fêmea
Classe Armadura:	16	17
Dados de Vida:	6	7
N. Ataques:	– 8 tentáculos, 1 mordida –	
Dano:	1d4 tentáculo, 1d10 mordida	1d4 tentáculo, 1d12 mordida
Movimento:	– Nadar 12 m –	
N. Aparecendo:	– Selvagem 1d4 (veja abaixo) –	
Salve Como:	Guerreiro: 6	Guerreiro: 7
Moral:	8	8
Tipo de Tesouro:	Nenhum	Nenhum
XP:	500	670

A lula gigante habita no fundo do oceano. Podem ter tamanhos tremendos, a um máximo de 12 m para fêmeas e 10m para machos. O seu manto tem cerca de 1,8 m (mais para fêmeas, menos para machos). Seus tentáculos têm espinhos e sugadores afiados.

Lulas gigantes encontradas têm a mesma chance de serem machos ou fêmeas. O MJ pode rolar para isso ou determinar como preferir.

Para morder uma criatura, a lula gigante deve acertar com pelo menos dois tentáculos primeiro. Sempre que uma lula gigante acertar com um tentáculo para cada 34 kg de peso de sua presa, a agarrou; a menos que a vítima possa resistir (usando qualquer método que o jogador possa pensar e qualquer rolada que o MJ escolher), serão puxadas na água e então sob perigo de afogar. Não se esqueça de contar o peso da armadura!

Se uma lula gigante falhar um teste de moral, soltará uma nuvem de "tinta" preta 9 m de diâmetro e sairá ao



dobro da velocidade normal por 3d8 rodadas. Se um grupo falhar o teste de moral irão se mover em direções aleatórias para que pelo menos uma escape.

Stirge

Classe Armadura:	13
Dados de Vida:	1*
N. Ataques:	1 mordida
Dano:	1d4mordida, 1d4/rodada dreno sangue
Movimento:	3 m Voar 12 m
N. Aparecendo:	1d10, Selvagem 3d12, Covil 3d12
Salve Como:	Guerreiro: 1
Moral:	9
Tipo de Tesouro:	D
XP:	37

Stirges são estranhas criaturas aladas que alguns dizem serem de outro plano de existência. São pequenos, apenas 30 cm e pesando cerca de meio kg. Eles se parecem levemente com morcegos sem pelos, com um bico borrachudo tubular e sem pernas traseiras (seus corpos simplesmente terminam em um ponto atrás).

Se um stirge atinge uma criatura viva, à agarra com suas garras ou asas e rapidamente penetra seu bico no corpo da vítima. O bico tem fileiras de pequenos dentes serrados, e literalmente vira do avesso enquanto fere o corpo da vítima. Isto causa 1d4 pontos de dano, e o



stirge chupa o sangue da vítima, causando mais 1d4 pontos de dano a cada rodada.

Uma vez agarrado, a criatura só pode ser removida matando-a. A vítima não pode usar armas maiores que uma adaga ou machadinha para atacar a criatura, e não pode atacar se atacada pelas costas. Outros podem atacar a criatura com um bônus de +2 na rolada, mas qualquer ataque que erre acerta a vítima.

Vinha Estranguladora

Classe Armadura:	15
Dados de Vida:	6
N. Ataques:	1 enforcar + especial
Dano:	1d8 enforcar + especial
Movimento:	1,5 m
N. Aparecendo:	1d4+1
Salve Como:	Guerreiro: 6
Moral:	12
Tipo de Tesouro:	U
XP:	500

Uma vinha estranguladora (ou vinha assassina) é uma planta animada encontrada em florestas tropicais e temperadas, especialmente em solos de baixa qualidade. Ela fertiliza o solo matando criaturas vivas, apertando-as e deixando seus corpos ao redor de sua base.



Porque consegue ficar muito imóvel, uma vinha estranguladora surpreende em 1-4 on 1d6. Um acerto causa 1d8 pontos de dano, e enrola a vítima, causando mais 1d8 pontos de dano depois. Uma vítima pode tentar escapar com um teste de resistência vs. Raio da Morte somando o bônus de Força; isto é uma ação inteira, então não se pode realizar isso e um ataque. A planta continuará esmagando a vítima até uma das duas morrer, ou a vítima escapar.

Na verdade são móveis, podendo se mover lentamente; geralmente só o faz para procurar novos locais de caça. Não possuem órgãos visuais mas podem sentir inimigos a 9 m usando som e vibração.

Cada planta consiste de uma única vinha de até 6 m, com várias vinhas menores de cerca de 1,5 m juntas, duas vinhas a cada 30 cm. As vinhas menores são cobertas por folhas, e no outono possuem grupos de frutos vermelho-roxos que são duros e amargos, mas não venenosos.

Há uma planta semelhante é encontrada em cavernas, com folhas de cor metálica, perto de fontes geotérmicas, e muitas vezes envolta por cogumelos que se alimentam de restos de corpos em decomposição, permitindo que ela surpreenda com 1-5 em 1d6, da mesma forma que as variantes acima do solo.

Verme Tentáculo

Classe Armadura:	13
Dados de Vida:	3*
N. Ataques:	6 tentáculos
Dano:	paralisia
Movimento:	12 m
N. Aparecendo:	1d3, Covil 1d3
Salve Como:	Guerreiro: 3
Moral:	9
Tipo de Tesouro:	B
XP:	175

Vermes tentáculos parecem algum tipo de minhoca gigante, com cerca de 1,8m a 2,4 m. Suas cabeças são um branco pastoso ou cinza, mas seus corpos variam de um rosa vivo ou roxo à um verde escuro. Seus tentáculos ficam em volta de seu “pescoço”. Alguns sábios acreditam que são as larvas de algum monstro, mas isso nunca foi provado.

Pode atacar até três oponentes adjacentes. Aqueles atingidos devem fazer um teste de resistência vs. Veneno ou ser paralisado por 2d4 turnos. Não importa quantos ataques de um verme tentáculo acertem um determinado oponente em uma rodada, apenas um teste de resistência é preciso por rodada.



Se todos os oponentes ficam paralisados, o verme irá começar a se alimentar das vítimas, causando 1 ponto de dano a cada 1d8 rodadas até a vítima morrer; se outras vítimas paralisadas ainda estiverem vivas, o verme tem 50% de chance de se mover a outra vítima viva. Se não, continua se alimentando do corpo da vítima morta por 1d4 turnos.

Tigre

Classe Armadura:	14
Dados de Vida:	6
N. Ataques:	2 garras, 1 mordida
Dano:	1d6 garra, 2d6 mordida
Movimento:	15 m
N. Aparecendo:	Selvagem 1d3, Covil 1d3
Salve Como:	Guerreiro: 6
Moral:	9
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	500

O tigre está entre os maiores felinos, com machos tendo em média 3 m de comprimento (incluindo cerca de 75 cm de cauda) e pesando mais de 180 kg. As fêmeas são menores, com cerca de 2,4 m e pesando em média 125 kg. São facilmente reconhecíveis pelas suas listras verticais escuras sobre o pelo laranja com a barriga branca. Tigres são predadores de topo e preferem presas como cervos e javalis. Eles são territoriais e geralmente solitários, mas predadores sociais que necessitam de grandes áreas contínuas de habitat para suprir suas necessidades alimentares.

Titanotério

Classe Armadura:	15
Dados de Vida:	12 (+10)
N. Ataques:	1 cabeçada ou 1 atropelar
Dano:	2d6 cabeçada, 3d8 atropelar
Movimento:	12 m (5 m)
N. Aparecendo:	Selvagem 1d6
Salve Como:	Guerreiro: 8
Moral:	7
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	1,875

Um titanotério é um enorme animal pré-histórico que se lembra um rinoceronte; os adultos atingem em média 3m de altura e 4m de comprimento. Eles possuem grandes chifres bifurcados. Assim como rinocerontes, são animais de rebanho, e os machos o defendem agressivamente; fêmeas só entram em combate se todos os machos forem derrotados ou se os atacantes forem muito numerosos. Se encontrado sozinho, um titanotério será um macho errante; são de temperamento ruim e tendem a atacar criaturas menores que entram em seu território.

Treante

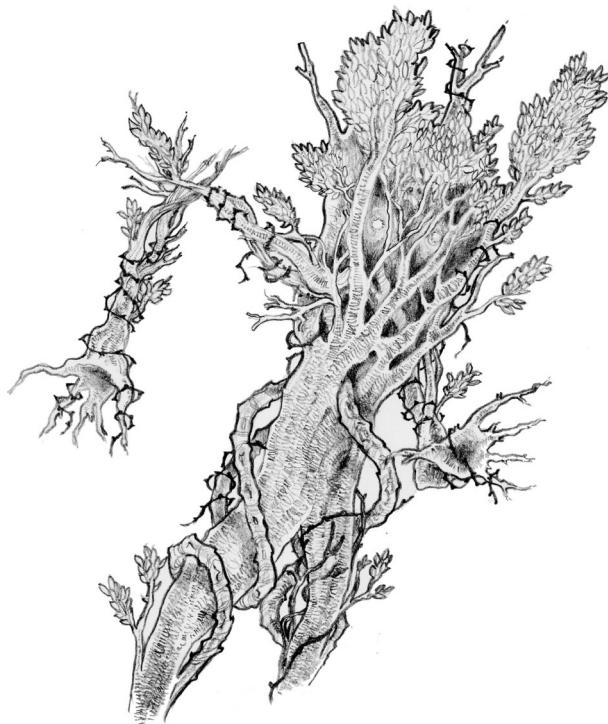
Classe Armadura:	19
Dados de Vida:	8*
N. Ataques:	2 punhos
Dano:	2d6 punho
Movimento:	6 m
N. Aparecendo:	Selvagem 1d8, Covil 1d8
Salve Como:	Guerreiro: 8
Moral:	9
Tipo de Tesouro:	C
XP:	945

Treantes são uma raça de grandes seres humanóides parecidos com árvores. Quando ficam imóveis com as pernas juntas, são quase indistinguíveis de uma árvore normal de carvalho. Suas folhas se assemelham às folhas de carvalho, sendo verdes na primavera e verão, e mudando para laranja, vermelho ou amarelo no outono e inverno. Embora suas folhas não caíam no inverno, como algumas espécies de carvalho, isso pode não ajudar na identificação.

Como árvores vivas, treantes são grandes, com altura média entre 7,5m e 10,5m e peso de 1.800 a 2.300 kg. Sua língua é difícil de aprender para outras raças, mas Elfos têm mais facilidade para dominá-la. Muitos treantes conhecem o Élfico, e alguns que vivem perto de humanos aprendem o Comum.

Treantes agem com lentidão perto de inimigos, preferindo observá-los antes de tomar qualquer atitude. Devido ao seu excelente disfarce, os treantes conseguem surpreender em uma rolagem de 1-4 em 1d6.

Todos os treantes têm o poder de animar outras árvores em sua área; até duas árvores podem ser animadas ao mesmo tempo, e o treante pode liberar uma e animar outra conforme necessário. As árvores devem estar a no máximo 55 m do treante, e se se afastarem dessa distância, retornam ao estado normal. Para se mover, a árvore animada precisa de uma rodada completa para se desenterrar, e depois se move a 3 m por rodada. Se inimigos estiverem ao alcance, a árvore não precisará ser desenterrada. Se o treante controlador for derrotado ou incapacitado, a árvore retorna ao seu estado normal.



Note que as árvores animadas automaticamente se enraizarão quando retornarem ao estado normal; se se encontrarem em uma superfície como pedra, mover-se-ão aleatoriamente por 1d6 rodadas até encontrarem uma área adequada ou caírem. Qualquer criatura próxima deve fazer um teste de resistência vs. Morte para escapar; quem falhar sofrerá 2d6 pontos de dano e ficará preso sob a árvore caída. O MJ deve considerar as condições de batalha ao decidir o que ocorre nesse tipo de evento.

Troglodita

Veja Homem Lagarto na página 122.

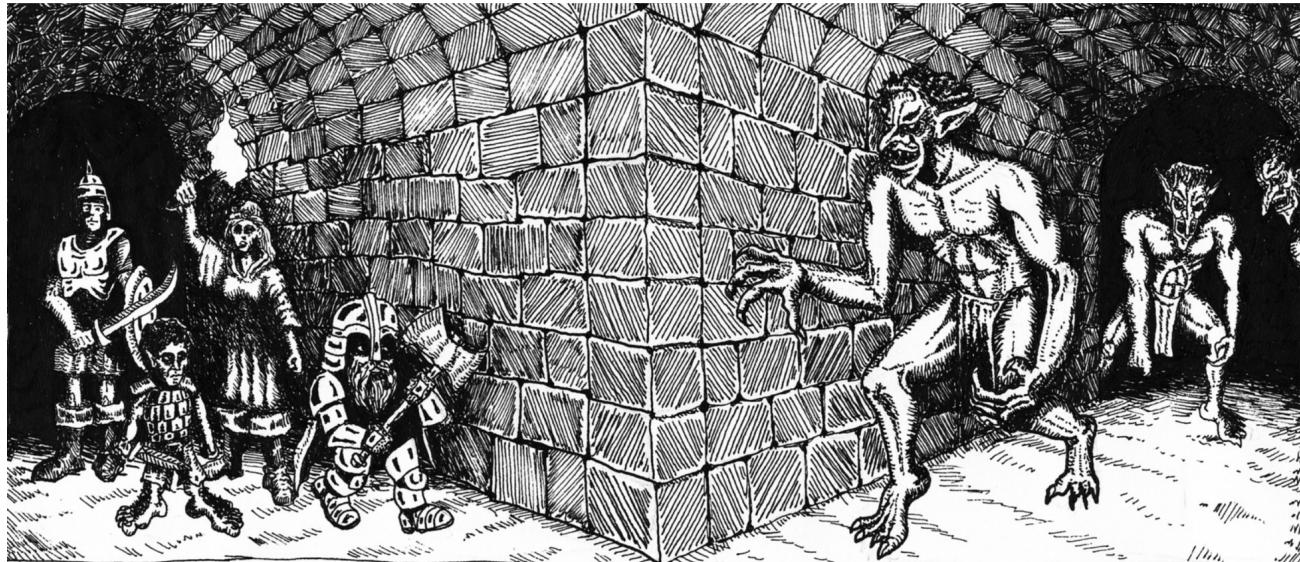
Troll (e Trollesposa)

	Troll	Trollesposa
Classe Armadura:	16	17
Dados de Vida:	6*	7*
N. Ataques:	– 2 garras, 1 mordida –	
Dano:	1d6 garra, 1d10 mordida	1d8 garra, 2d6 mordida
Movimento:	12 m	12 m
N. Aparecendo:	1d8, Selvagem 1d8, Covil 1d8	1 (especial, veja abaixo)
Salve Como:	Guerreiro: 6	Guerreiro: 7
Moral:	10 (8)	10 (8), veja abaixo
Tipo de Tesouro:	D	D
XP:	555	735

Trolls são enormes humanóides de arqueados, pele ondulada de verde-acinzentados. Eles podem alcançar até 2,7m de altura, apesar da postura inclinada, e pesar até 270 kg. Sua pele é borrachuda e ligeiramente úmida, com garras longas e afiadas, tanto negras quanto brancas. Trolls têm a tendência desconcertante de sorrir com os dentes expostos, como se suas vidas brutais fossem a coisa mais divertida possível.

Trolls têm o poder de regeneração; eles curam 1 ponto de dano a cada rodada após feridos. Um troll reduzido a 0 pontos de vida não morre, mas fica incapacitado por 2d6 rodadas, momento em que recupera 1 ponto de vida. Vale notar que pode “fingir de morto” até se regenerar. Danos por fogo e ácido não podem ser regenerados e devem ser curados na taxa normal; um troll só pode ser morto por esse tipo de dano. A moral mais baixa (entre parênteses) é usada quando o troll enfrenta atacantes armados com fogo ou ácido.

Sua regeneração é tão grande que membros ou outras partes do corpo (até mesmo uma cabeça!) podem ser reimplantados caso sejam cortados, simplesmente pressionando as extremidades do membro cortado por um momento. Trolls em grupo geralmente ajudam seus companheiros mutilados a se reconstituírem, mas só se for conveniente. Se a parte separada não for restaurada, um novo membro crescerá no lugar em 1d4 rodadas. Vale ressaltar que um troll com uma nova cabeça não lembrará de sua vida anterior, nem saberá falar; ele se comportará como um animal confuso e hostil. Trolls falam uma língua primitiva e geralmente são fluentes em Goblin, Hobgoblin, Orc, Ogre ou Giant, dependendo da proximidade com essas espécies. Alguns (20% ou mais) falam Comum.



Trolls são criaturas odiosas, que se amam combate e derramamento de sangue. Embora possam facilmente usar uma variedade de armas, preferem a sensação de rasgar a carne com seus dentes e garras.

Uma trollesposa é uma fêmea de troll; apesar do nome, não há exigência de que ela seja casada (e, de fato, trolls normalmente não se casam formalmente). Uma trollesposa adulta típica tem 3,35m de altura e pesa 318 kg. Elas não têm aparência externa de feminilidade, pelo menos nos padrões de humanos, elfos ou até orcs; em vez disso, uma trollesposa parece simplesmente uma versão extraordinariamente grande de um troll. Assim como um troll macho normal, uma trollesposa tem pele ondulada verde-acinzentada.

Trollesposas possuem todas as habilidades e fraquezas dos machos da espécie; em particular, elas regeneram exatamente como os machos.

Quando encontradas, uma trollesposa pode estar sozinha, convivendo com um macho (seu "marido"), ou criando uma ninhada de trollkin. Role 1d10; se o resultado for 1, ela está vivendo sozinha; com 2-3, ela está criando seus filhos; com 4 ou mais, ela está vivendo com um macho. Se tiver um companheiro ou descendentes, há uma chance de 1-3 em 1d10 de ser encontrada sozinha, 4-7 de que o macho ou os jovens sejam encontrados na ausência dela, ou 8-10 de que todos estejam presentes.

Adicione 1 ao valor de moral da trollesposa se ela estiver com seu companheiro, ou 2 se ela tiver filhos presentes. Isso significa que, a menos que ameaçada por fogo ou ácido, a trollesposa lutará sem checar a moral enquanto com seus filhos. Se o parceiro ou os filhos forem mortos na sua ausência, ela rastreará os

assassinos de forma infalível e, ao encontrá-los, atacará com o mesmo bônus de moral.

Trollesposas são solitárias em relação a outras, pois se odeiam muito. Se forçadas a conviver, deixarão de lado a inimizade até que todos os inimigos não trolls estejam mortos (a partir daí, podem até lutar sobre quem comerá as melhores partes do cadáver).

Trollkin

	Infante	Juvenil	Adolescente
Classe Armadura:	14	15	16
Dados de Vida:	1*-2*	3*-4*	5*-6*
N. Ataques:	– 2 garras, 1 mordida –		
Dano:	1d4 garra, 1d4 garra, 1d6 garra, 1d4 morder 1d6 morder 1d6 morder		
Movimento:	9 m	15 m	12 m
N. Aparecendo:	– especial, veja abaixo –		
Salve Como:	Guerreir:1-2 Guerreir:3-4 Guerreir:5-6		
Moral:	– 9 (7) –		
Tipo de Tesouro:	– Nenhum –		
XP:	1 DV 37, 3 DV 175, 5 DV 405, 2 DV 100 4 DV 280 6 DV 555		

Trollkin são trolls jovens. Possuem todos os poderes e fraquezas dos trolls e se parecem muito com trolls adultos, só que menores. Mesmo um filhote possui a mesma habilidade de **regeneração** que um troll adulto.

Quando você encontra trollkin, pode ter certeza de que há uma trollesposa por perto (a menos que, é claro, já tenha a matado). São tão sedentos por sangue quanto seus pais; assim, a determinação do número de trollkin que aparecem é feita de uma forma bastante incomum:

Role 1d6 para determinar o número de indivíduos e 2d6 para o número de dados de vida. Divida o número de dados de vida pelo número de indivíduos para determinar os dados de vida de cada indivíduo. Um trollkin não terá mais do que 6 dados de vida, então se apenas um indivíduo for indicado pela rolada de 1d6, mas a rolada de 2d6 somar mais de 6, o número de indivíduos deve ser aumentado. O MJ pode arredondar o número de dados de vida para cima ou para baixo como preferir, ou distribuí-los de maneira aproximadamente igual, caso deseje. Grupos de trollkin são rolados dessa forma porque indivíduos maiores ou mais fortes provavelmente matarão e comerão os mais fracos, geralmente quando a mãe está caçando.

Consulte a entrada dos trolls para detalhes sobre regeneração, testes de moral e assim por diante; exceto conforme mencionado acima, os trollkin compartilham todas essas características com os adultos.

Tartaruga ou Jabuti

	Tartaruga Caixa	Tartaruga Agarradora
Classe Armadura:	15	16
Dados de Vida:	$\frac{1}{2}(1d4 \text{ pv})$	1
N. Ataques:	1 mordida	1 mordida
Dano:	1d2	1d6
Movimento:	1,5 m Nadar 6 m	1,5 m Nadar 6 m
N. Aparecendo:	Selvagem 1d4	Selvagem 1d4
Salve Como:	Homem Normal	Guerreiro: 1
Moral:	5	6
Tipo de Tesouro:	Nenhum	Nenhum
XP:	10	25

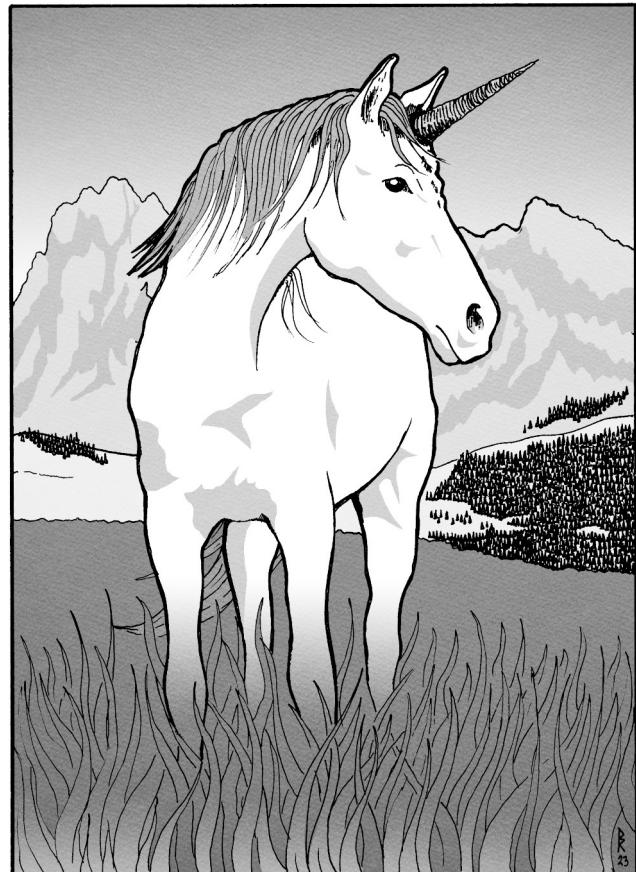
Tartarugas e jabutis são répteis com uma carapaça dura na qual o animal pode retrair sua cabeça e patas quando ameaçado. As tartarugas são encontradas em pântanos e perto de rios ou lagoas, enquanto os jabutis são terrestres e geralmente encontrados em regiões áridas. (Os nomes específicos dados a esses animais podem ser enganosos, pois um jabuti pode ser chamado de tartaruga e vice-versa.) As estatísticas acima são representativas e podem ser usadas para outras espécies, conforme necessário. Esses animais são bem camuflados, ganhando surpresa em um rolar de 1-3 em 1d6 em seu habitat natural.

Unicórnio (e Alicórnio)

	Unicórnio	Alicórnio
Classe Armadura:	19	19
Dados de Vida:	4*	4*
N. Ataques:	2 cascos, 1 chifre (+3 bônus)	2 cascos, 1 chifre
Dano:	1d8 casco, 1d6+3 chifre	2d4 casco, 2d6 chifre
Movimento:	24 m	21 m
N. Aparecendo:	Selvagem 1d6	Selvagem 1d8
Salve Como:	Guerreiro: 8	Guerreiro: 6
Moral:	7	9
Tipo de Tesouro:	Nenhum	Nenhum
XP:	280	280

Unicórnios se parecem com cavalos com um único chifre espiralado no meio da testa. Esse chifre é, na verdade, uma arma mágica com um bônus de ataque e dano de +3; se removido do unicórnio ou se o unicórnio morrer, perde esse efeito. O unicórnio pode realizar um ataque de carga com seu chifre, mas não pode atacar com suas patas ao mesmo tempo.

A maioria dos unicórnios é branca, às vezes com um leve tom de lavanda, rosa ou dourado visível à luz do



sol. Os unicórnios machos adultos possuem barbas semelhantes às de cabras. Os olhos de um unicórnio são quase sempre de uma cor brilhante e muitas vezes improvável, como dourado, azul-marinho, verde profundo, violeta ou até magenta luminescente. Os unicórnios machos adultos têm em média 1,50 m na altura do ombro e pesam entre 500 a 600 kg. As fêmeas são um pouco menores, geralmente 1,45 m na altura do ombro e pesam de 430 a 540 kg.

Três vezes por dia, um unicórnio pode lançar **curar ferimentos leves** com um toque de seu chifre. Uma vez por dia, o unicórnio pode se **teletransportar** 110 m (como **porta dimensional**), podendo carregar um peso total (possivelmente incluindo um cavaleiro) durante o transporte. Um peso leve para um unicórnio é até 136 kg; um peso pesado, até 250 kg

Alicórnios são semelhantes aos unicórnios em todos os aspectos, exceto que sempre têm olhos amarelos, laranja ou vermelhos e, se alguém chegar perto o suficiente, dentes caninos pronunciados e afiados. Alicórnios são tão malignos quanto os unicórnios são bondosos, usando seus chifres afiados como lâminas e cascos semelhantes a garras como armas. Eles atacam criaturas mais fracas simplesmente pelo prazer de matar, mas tentarão evitar grupos mais fortes. Podem realizar ataques de carga, assim como os unicórnios.

Alicórnios não podem curar ou se transportar magicamente como os unicórnios. No entanto, eles podem se tornar invisíveis à vontade, como se estivessem usando um **Anel de Invisibilidade**.

Urgoblin

Classe Armadura:	14 (11)
Dados de Vida:	2*
N. Ataques:	1 arma
Dano:	1d8 ou por arma
Movimento:	9 m Sem Armadura 12 m
N. Aparecendo:	Especial
Salve Como:	Guerreiro: 2
Moral:	9
Tipo de Tesouro:	Q, R, S cada; especial em covil
XP:	100

Estas criaturas parecem ser **hobgoblins** normais, mas urgoblins na verdade são mutantes. Urgoblins podem se regenerar como **trolls** (com as mesmas limitações). Todos os urgoblins são machos; se um urgoblin cruza com uma hobgoblin fêmea, qualquer cria será macho, mas apenas uma em quatro crias terá os dons do pai. Como hobgoblins, urgoblins usam peles endurecidas e usam escudos de madeira a batalha.

Algumas tribos de hobgoblin consideram urgoblins como uma abominação, e os matam quando identificados. Outras tribos os usam como guarda-costas para o chefe, e os dão muita honra. Ainda há rumores de uma tribo feita inteiramente de urgoblins, com fêmeas hobgoblin raptadas; é dito que cortam as gargantas de todos nascidos a seus parceiros, para que apenas aqueles com regeneração possam sobreviver.

Vampiro*

Classe Armadura:	18 to 20 (m)
Dados de Vida:	7** to 9** (+8)
N. Ataques:	1 arma ou especial
Dano:	1d8 ou por arma ou especial
Movimento:	12m Voar 18m (morcego, veja abaixo)
N. Aparecendo:	1d6, Selvagem 1d6, Covil 1d6
Salve Como:	Guerreiro: 7 a 9 (como Dados de Vida)
Moral:	11
Tipo de Tesouro:	F
XP:	800 - 1,225

Vampiros são **mortos-vivos**, mesmo que apenas pareçam um pouco mais pálidos do que quando vivos, parecem viver e até respirar como mortais. Um vampiro tem todas as memórias e habilidades que tinha em vida, e é efetivamente imortal. Vivendo sempre nas sombras muitas vezes o leva a ser decadente enquanto sua fome por sangue os torna cruel.

Vampiros não criam reflexos em espelhos de prata ou água, embora sabedoria convencional diga o contrário, eles criam reflexos em metais brilhantes; a pureza inata da prata e água simplesmente não os refletem.

Um vampiro pode encantar qualquer um que encontre seu olhar; um teste de resistência vs. Magias é permitido para resistir, mas com uma penalidade de -2 por causa de seus poderes. Este encantamento é tão forte que a vítima não resistirá ser mordida.

A mordida causa 1d3 pontos de dano, então após cada rodada um nível de energia é drenado da vítima. O vampiro regenera até 1d6 pontos de vida por nível de energia drenada. Se a vítima morrer do dreno de energia, se erguerão como um vampiro no próximo entardecer (mas não menos de 12 horas depois) e estará sob o controle do vampiro "pai" (mas é liberta se este vampiro for destruído).

Se usando o ataque de mordida, o vampiro sofre uma penalidade de -5 à Classe de Armadura pela posição vulnerável que assume. Por isso, a mordida raramente é usada em combate. Vampiros são muito fortes, ganhando um bônus de +3 ao dano de armas corporais



então geralmente irá escolher tais armas (ou até as próprias mãos) em combate do que morder.

Vampiros não são feridos por armas não mágicas, e como todos os mortos-vivos, são imunes a magias de **sono, encantar, e segurar**. Se reduzidos a 0 pontos de vida em combate, não é destruído, mesmo que pareça. Ele começará a regenerar 1d8 horas depois, recuperando 1 ponto de vida por turno, e retornando ao normal assim que o último ponto for restaurado.

Criaturas da noite obedecem vampiros. Uma vez por dia um vampiro pode convocar 10d10 ratos, 5d4 ratos gigantes, 10d10 morcegos, 3d6 morcegos gigantes, ou uma matilha de 3d6 lobos (assumindo que tais criaturas estejam perto). As criaturas invocadas chegam 2d6 rodadas após e obedecem o vampiro por até uma hora antes de irem embora.

Vampiros também podem se transformar na forma destas criaturas, assumindo a forma de um morcego gigante (página 65), rato gigante (página 135), ou um lobo terrível (página 158) à vontade. A transformação requer uma única rodada na qual o vampiro não pode atacar. O movimento de voar dado acima é para a forma de morcego gigante; o vampiro pode usar as formas de ataque dos animais assumidos, como dado nas páginas indicadas. O vampiro não pode ativar

nenhum de seus outros poderes enquanto em forma animal, mas efeitos já ativos continuam.

Vampiros realmente são muito poderosos, mas possuem várias fraquezas específicas.

Primeiro, um vampiro pode ser **impedido** por várias coisas, incluindo o cheiro de alho, um espelho prateado ou feito de prata, ou um símbolo sagrado, apresentado por um crente (critério do MJ é aconselhado aqui, mas em geral alguém ameaçado por um vampiro pode ser mais devoto que o normal). Nesta situação o vampiro não pode se aproximar a 1,5m do item repelente ou personagem, nem pode fazer nenhum ataque corporal ou tocar alguém na área protegida.

Água Corrente (como de um córrego ou rio) age como uma barreira contra um vampiro; um não pode cruzar tal local, nem por ponte ou por veículos nem voando. É possível para um vampiro ser carregado, enquanto estiver deitado em seu caixão com a tampa fechada; a presença de água corrente abaixo do caixão irá forçar o vampiro à permanecer dormente.

Finalmente, um vampiro não pode entrar nenhuma residência pessoal sem ser convidado por alguém que habita lá, e então apenas se convidado enquanto o residente estiver dentro da estrutura. Prédios públicos de qualquer tipo não apresentam este problema; até tavernas são completamente acessíveis a um vampiro.

Destruindo um vampiro não é uma tarefa fácil. Quando reduzido a 0 pontos de vida ou menos se torna incapacitado mas não morto. **Se exposto à luz solar direta**, o vampiro será destruído em uma rodada se não escapar a tempo. **Se submerso em água corrente** (definido acima) causa 3d8 pontos de dano a cada rodada, e se reduzido a zero ou menos pontos de vida, o vampiro é destruído. **Se for cremado em uma pira funerária** enquanto em um estado dormente, o vampiro será destruído

O método mais dramático de derrotar um vampiro é na verdade o menos confiável: **enfiar uma estaca de madeira pelo coração**. Fazer isso irá instantaneamente reduzir um vampiro à zero pontos de vida, e continuará “morto” enquanto a estaca estiver presente. Remoção da estaca, porém, permite o vampiro começar a se regenerar como descrito acima. Não é normalmente possível enfiar uma estaca pelo coração de um vampiro enquanto ele resiste, mas pode ser feito após reduzir o monstro a zero pontos de vida da maneira normal. É claro, após estacar um vampiro é possível usar luz solar, água corrente, ou uma pira funerária como descrito acima para completar sua destruição.

Cupim Aquático Gigante

Classe Armadura:	13
Dados de Vida:	1 to 4
N. Ataques:	1 esguicho
Dano:	Paralisar
Movimento:	Nadar 9 m
N. Aparecendo:	Selvagem 1d4
Salve Como:	Guerreiro: 1 a 4 (como Dados de Vida)
Moral:	10
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	1 DV 25, 2 DV 75 3 DV 145, 4 DV 240

Cupins aquáticos gigantes variam de 30 cm a 1,5 m, Eles atacam usando um esguicho nauseante com um alcance de 1,5m que atordoar o alvo por um turno inteiro em um acerto; um teste de resistência vs. Veneno é permitido para evitar o efeito. Alguém atordoado não se move nem ter ações pelo resto da rodada atual e toda a próxima.

Porém, a maior preocupação sobre estes monstros é o dano que causam em barcos e navios. Cada um pode causar 2d4 pontos de dano à um casco de navio por rodada (sem rolada) por um número de rodadas igual 1d4 mais o total dos dados de vida da criatura; após isso, fica satisfeito; Fazem barulho quando comem.

São encontrados em águas doces e salgadas assim como pântanos. O tipo de água doce tendem a ser menores, 1-2 dados de vida, o tipo de água salgada 3-4 dados de vida, e variam de 2-3 dados de vida.

Doninha Normal e Gigante (ou Furão)

	Normal	Gigante
Classe Armadura:	14	17
Dados de Vida:	1d2 pontos de vida	5
N. Ataques:	1 mordida+segurar	1 mordida+segurar
Dano:	1d4 + 1d4/rodada	2d4 + 2d4/rodada
Movimento:	12 m	15 m
N. Aparecendo:	1d6, Selvagem 1d8, Covil 1d8	1d4, Selvagem 1d6, Covil 1d6
Salve Como:	Guerreiro: 1	Guerreiro: 5
Moral:	7	8
Tipo de Tesouro:	Nenhum	V
XP:	10	360

Doninhas normais (ou furões) são pequenos mamíferos com longos corpos, pernas curtas, e focinhos pontudos. São predadores, caçando criaturas menores. São caçadores astutos e espertos, surpreendendo em 1-3 em 1d6. Quando morde presa (uma criatura menor), ele agarra com seus dentes cada rodada até a vítima ou

a doninha morrer. Se falhar um cheque de moral soltará a vítima de fugir.

Existem vários tipos de doninhas, incluindo vários furões; em alguns locais, uma doninha gigante é chamada de furão gigante. A única diferença entre os dois é que os domesticados são furões, mas nem todos furões gigantes são domados. Várias raças humanóides assim como algumas fadas são conhecidas por domar furões gigantes e usá-los como guardas ou em guerras.

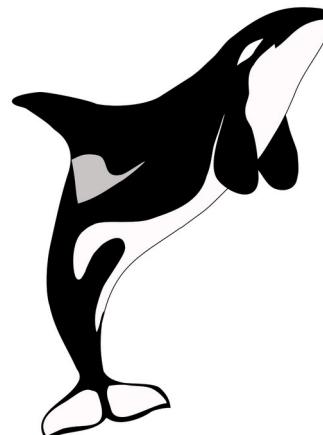
Doninhas gigantes parecem seus parentes normais, e além de seu tamanho agem da mesma maneira.

Baleia Assassina

Classe Armadura:	17
Dados de Vida:	6
N. Ataques:	1 mordida
Dano:	2d10
Movimento:	Nadar 24 m (3 m)
N. Aparecendo:	Selvagem 1d6
Salve Como:	Guerreiro: 6
Moral:	10
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	500

Baleias assassinas, também chamadas de "orca" (singular e plural), são grandes cetáceos predadores relacionados com golfinhos e baleias verdadeiras. Machos adultos variam de 6m à 7.6m de comprimento enquanto fêmeas são menores com 4,8m a 7m de comprimento. Todos são marcados com marcas preto e branco, com manchas proeminentes que lembram olhos. Seus olhos verdadeiros são muito menores e em outro lugar do que suas manchas.

Baleias assassinas são predadores apex, o que significa que não possuem nenhum predador natural. Caçam em grupos como matilhas de lobos, se alimentando principalmente de peixes, cefalopodes, mamíferos, pássaros, e tartarugas marinhas. Porém, podem muito bem consumir uma refeição de natureza humanoide se tal estiver disponível.



Baleia, Narval

Classe Armadura:	19
Dados de Vida:	12 (+10)
N. Ataques:	1 chifre
Dano:	2d6
Movimento:	Nadar 18 m
N. Aparecendo:	Selvagem 1d4
Salve Como:	Guerreiro: 6
Moral:	8
Tipo de Tesouro:	Especial
XP:	1,875

Narvais são mamíferos aquáticos parecidos com grandes golfinhos, com uma única presa (ou raramente duas) que se projeta para frente a partir da boca. A presa tem formato helicoidal, e às vezes é cortada e vendida como "chifre de unicórnio" mas não possui valor mágico. Narvais são encontrados em mares frios do norte e não são particularmente agressivos.

Baleia Cachalote

Classe Armadura:	22
Dados de Vida:	36* (+16)
N. Ataques:	1 mordida ou especial
Dano:	3d20
Movimento:	Nadar 18 m (6 m)
N. Aparecendo:	Selvagem 1d3
Salve Como:	Guerreiro: 8
Moral:	7
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	17,850

Baleias cachalotes são criaturas enormes, com os machos atingindo em média 16 m de comprimento quando adultos, e fêmeas geralmente chegam a cerca de 11m. São predadores, caçando principalmente lulas gigantes. Um cachalote pode emitir um feixe invisível de som concentrado, com 1,5 m de largura e até 15 m de alcance debaixo d'água. Essa rajada sonora desorienta as criaturas atingidas, deixando-as atordoadas por 1d4 rodadas. Um personagem atordoado não pode se mover nem agir durante esse tempo. Não é necessário rolar ataque, mas é permitido um teste de resistência vs. Raio da Morte para resistir. Uma baleia cachalote pode emitir quantas dessas rajadas desejar, uma por rodada, em vez de morder.

Wight*

Classe Armadura:	15 (s)
Dados de Vida:	3*
N. Ataques:	1 toque
Dano:	Dreno de energia (1 nível)
Movimento:	9 m
N. Aparecendo:	1d6, Selvagem 1d8, Covil 1d8
Salve Como:	Guerreiro: 3
Moral:	12
Tipo de Tesouro:	B
XP:	175

Wights são **mortos-vivos** distorcidos e deformados por sua transformação. Seus olhos são totalmente negros, e seus corpos emitem uma frieza que as criaturas vivas podem sentir a vários metros de distância.

e um wight tocar ou for tocado por uma criatura viva, essa criatura sofre um nível de **dreno de energia** (como na seção de **Encontros**). Nenhum teste de resistência é permitido. Atacar um wight com uma arma não conta como "tocar" nele, mas socar ou chutar um wight sim.

Todo humanoide morto por um wight se tornará um wight na próxima meia-noite (não antes de 12 horas de morrer). Se tornam escravos do wight que os criou até que esse wight seja destruído. Quase não se lembram



de nada de sua vida, embora alguns poucos amigos ou entes queridos muito próximos possam ser lembrados (e odiados, possivelmente caçados pelo monstro).

Como todos mortos-vivos, podem ser Afastados por Clérigos e são imunes a magias de **sono**, **encantar**, e **segurar**. Só são feridos por armas mágicas ou de prata, recebem só metade do dano de óleo queimando.

Lobo (e Lobo Terrível)

	Normal	Terrível
Classe Armadura:	13	14
Dados de Vida:	2	4
N. Ataques:	1 mordida	1 mordida
Dano:	1d6	2d4
Movimento:	18 m	15 m
N. Aparecendo:	2d6, Selvagem 3d6, Covil 3d6	1d4, Selvagem 2d4, Covil 2d4
Salve Como:	Guerreiro: 2	Guerreiro: 4
Moral:	8	9
Tipo de Tesouro:	Nenhum	Nenhum
XP:	75	240

Lobos são grandes caninos que habitam vários habitats. Viajam em matilhas de um par acompanhados por suas crias. Lobos também são territoriais, e lutas por território está entre a maior causa de mortalidade de lobos. É principalmente um carnívoro e se alimenta de grandes animais assim como animais menores e gados.

Lobos terríveis são parentes, sendo grandes como cavalos. Vivem e caçam em grupos, as vezes domados por humanóides menores como montaria de guerra ou por maiores como grandes animais de estimação.



Aparição*

Classe Armadura:	15 (m)
Dados de Vida:	4**
N. Ataques:	1 toque
Dano:	1d6 + dreno de energia (1 nível)
Movimento:	Voar 24m
N. Aparecendo:	1d4, Covil 1d6
Salve Como:	Guerreiro: 4
Moral:	12
Tipo de Tesouro:	E
XP:	320

Aparições são monstros medonhos incorpóreos que drenam a vida de suas vítimas. Sendo incorpóreos, são imunes a armas não-mágicas e efetivamente voam toda hora. São semi transparente e têm o mesmo tipo de frieza que wights. Aparições normalmente aparecem como eram na vida, incluindo coisas como roupas ou armadura, mas tais coisas não afetam a classe de armadura do monstro ou outras estatísticas.

Como todos mortos-vivos, podem ser Afastados por Clérigos e são imunes a magias de **sono**, **encantar**, e **segurar**. Não são feridos por armas não-mágicas.



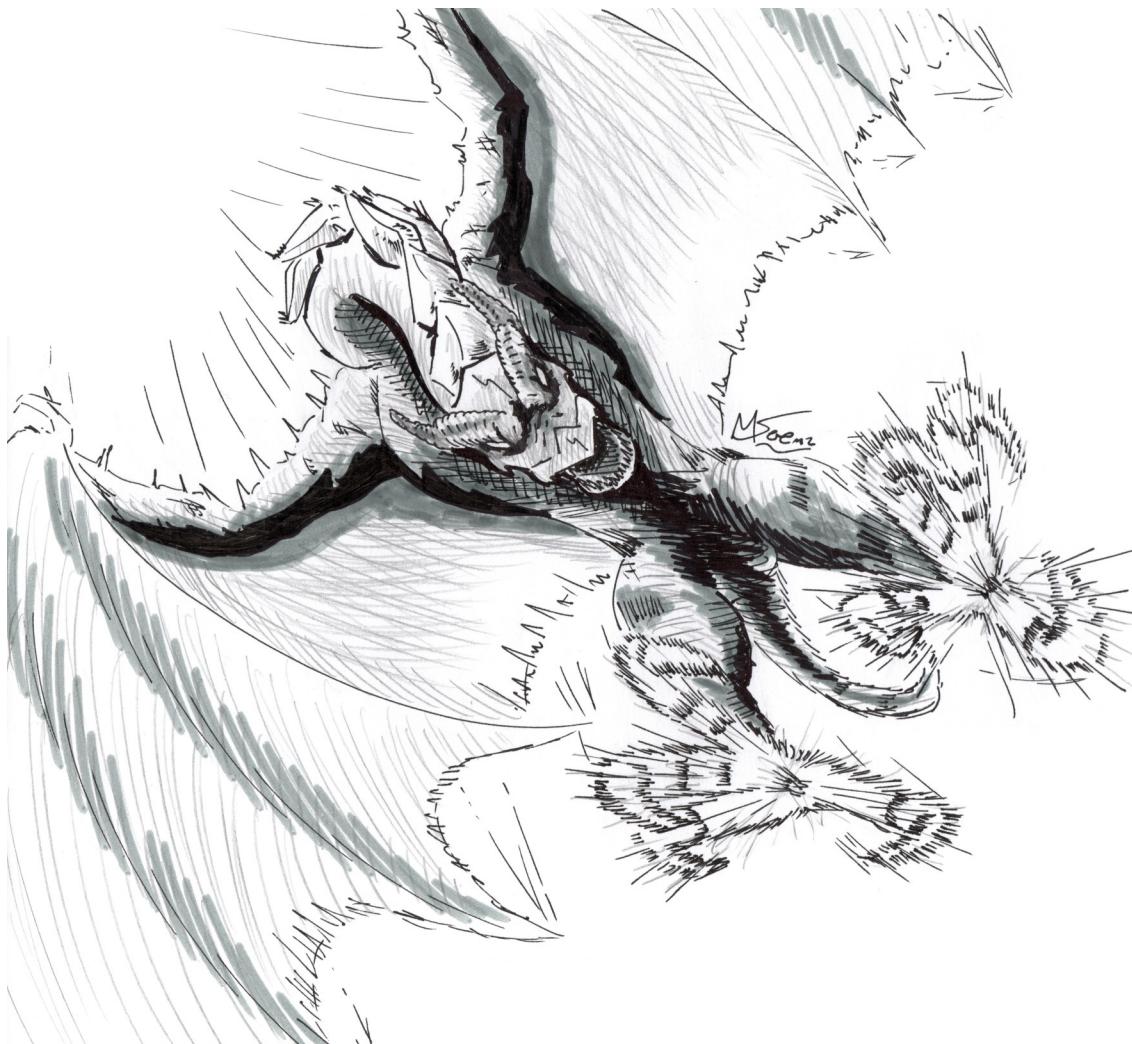
Wyvern

Classe Armadura:	18
Dados de Vida:	7*
N. Ataques:	1 mordida, 1 ferrão/2 garras, 1 ferrão
Dano:	2d8 mordida, 1d6 + ferrão venenoso, 1d10 garras
Movimento:	9 m (3 m) Voar 24 m (4,5 m)
N. Aparecendo:	Selvagem 1d6, Covil 1d6
Salve Como:	Guerreiro: 7
Moral:	9
Tipo de Tesouro:	E
XP:	735

Wyverns são grandes monstros como dragões, mas sua estrutura seja mais parecida com a de morcegos, tendo duas pernas e duas asas; ao contrário dos verdadeiros dragões, que possuem quatro pernas e duas asas. Eles têm inteligência animal, mas são predadores excelentes com boas habilidades de caça.

São agressivos e estão sempre com fome, atacando quase tudo que for menor que eles. Qualquer criatura viva atingida pelo ferrão do wyvern deve fazer um teste de resistência vs. Veneno ou morrer. Wyverns só podem usar suas garras para atacar quando pousam ou passam voando perto de um inimigo; no chão, eles só podem morder e picar. Além disso, um wyvern não pode morder enquanto voa passando por um oponente. A única situação em que todos os ataques podem ser feitos é quando o monstro está pousando.

Se um wyvern acertar com ambas as garras, ele pode tentar levar sua vítima embora; vítimas com até 136 kg podem ser carregadas, e o wyvern só pode carregar uma vítima por no máximo 6 rodadas. Enquanto voa com uma vítima, o wyvern não pode fazer mais ataques contra ela, mas, claro, se a vítima causar problemas (como ferir o wyvern), ele pode soltá-la.



Moldo Amarelo

Classe Armadura:	Sempre pode ser atingido
Dados de Vida:	2*
N. Ataques:	Especial
Dano:	Veja abaixo
Movimento:	0
N. Aparecendo:	1d8
Salve Como:	Homem Normal
Moral:	N/A
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	100

Se mexidos, um pedaço deste moldo libera uma nuvem de esporos tóxicos. Cada pedaço cobre 0.9m a 2,3m quadrados; vários pedaços podem crescer adjacentes um do outro, e pareceram ser um único pedaço neste caso. Cada pedaço pode emitir uma nuvem de esporos uma vez por dia. Todos em um raio de 3 m do moldo é afetado pelos esporos e deve resistir vs. Raio da Morte ou receber 1d8 pontos de dano por rodada por 6 rodadas. Leve exposição à luz do sol faz um pedaço de moldo amarelo ficar dormente, enquanto exposição prolongada o mata.

**Zumbi**

Classe Armadura:	12 (veja abaixo)
Dados de Vida:	2
N. Ataques:	1 pancada ou 1 arma
Dano:	1d8 ou por arma
Movimento:	6 m
N. Aparecendo:	2d4, Selvagem 4d6
Salve Como:	Guerreiro: 2
Moral:	12
Tipo de Tesouro:	Nenhum
XP:	75

Zumbis são os corpos **mortos-vivos** de criaturas humanoides. São mortalmente lentos, mas se movem silenciosamente, são muito fortes e devem literalmente serem desmembrados em pedaços para “matá-los”. Recebem apenas metade do dano de armas de concussão, e apenas um ponto de flechas, virotes e pedras de fundas (mais qualquer bônus mágico). Um zumbi nunca tem Iniciativa e sempre age por último em qualquer rodada.

Por zumbis serem fortes e não sentirem dor, podem atacar inimigos com ambos os punhos por 1d8 pontos de dano. Porém, seus criadores muitas vezes os armam, ou para mais dano (como com uma espada grande ou arma de haste) ou simplesmente por efeito.

Como todos mortos-vivos, podem ser Afastados por Clérigos e são imunes a magias de **sono**, **encantar**, e **segurar**. Por não terem mente, nenhuma forma de **ler mentes** funciona contra eles. Zumbis nunca falham cheques de moral, então sempre lutam até destruídos.



Zumbrer (e Esqueleter)

	Zumbrer	Esqueleter
Classe	12 (veja abaixo)	13 (veja abaixo)
Armadura:		
Dados de Vida:	2* (variável)	1* (variável)
N. Ataques:	1 adaga ou 1 magia	1 adaga ou 1 magia
Dano:	1d4 ou por magia	1d4 ou por magia
Movimento:	6 m	12 m
N. Aparecendo:	1	1
Salve Como:	Mago: por DV	Mago: por DV
Moral:	9 a 12 (veja abaixo)	12
Tipo de Tesouro:	Nenhum	Nenhum
XP:	100 (variável)	37 (variável)

Um **Zumbrer** é um Mago morto-vivo. Como o zumbi que se parece, um zumbrer se move silenciosamente, é muito forte, e deve ser literalmente cortado em pedaços para ser destruído. Porém, não sofre a penalidade normal de iniciativa de zumbis comuns. Recebe apenas metade do dano de armas de concussão, e apenas um ponto de flechas, viroles e pedras de funda (mas qualquer bônus mágico). Pode ser Afastado por um Clérigo (como um wight), e é imune à magias de **sono**, **encantar**, e **segurar**.



As estatísticas dadas são para um zumbrer formado de um Mago de nível 2; os DV e testes de resistência de um zumbrer são baseados no nível que tinha em vida. Um zumbrer pode lançar magias como fazia enquanto vivo, mas não pode aprender novas magias.

Um **Esqueleter** é a forma final de um zumbrer, que se apodreceu completamente. Recebe apenas metade do dano de armas de corte, e apenas um ponto de dano de flechas, viroles e pedras de funda (mas qualquer bônus mágico). Pode ser Afastado por um Clérigo (como um zumbi), e é imune à magias de **sono**, **encantar**, e **segurar**. Um esqueleter nunca falha cheques de moral, então sempre luta até destruído.

As estatísticas acima são para um esqueleter de um Mago de nível 2. Um esqueleter tem DV igual ao nível de personagem menos 1, e resistirá como um Mago de nível de seu DV. O esqueleter não pode falar, mas pode preparar e lançar magias como na vida (mas como um zumbrer, não pode aprender novas magias)

O processo de criar ou se tornar um zumbrer são variados, e muitas vezes envolvem itens mágicos amaldiçoados (especialmente pergaminhos).

PARTE 7: TESOURO

“Sua ideia foi boa, Darion,” Morningstar disse depois que abrimos a porta do sarcófago pela metade. “Você só se apressou um pouco para colocá-la em prática”.

“Realmente” eu disse, me sentindo bobo, eu olhei no sarcófago: em cima dos restos mumificados eu vi uma espada, segurada em ambas as mãos esqueléticas com a ponta para os pés do corpo. A lâmina dourada estava impecável; o enorme rubi na guarda refletia a luz da tocha.

Mas eu não tentei pegá-la, por mais que eu estava tentado. “Barthal” eu disse, “me diz, é seguro tentar pegar?”. O Halfling escalou até a borda da plataforma e se inclinou para o sarcófago, dando uma olhada no interior.

“Não vejo nenhuma armadilha” ele disse após procurar com cuidado. “Vocês acham que o morto aí vai se erguer se você tocar na espada dele?”.

“Talvez” Apoqulis respondeu, “mas eu duvido, provavelmente os esqueletos eram os únicos guardiões desta tumba”.

Parecia que todos olhavam para mim. Relutantemente eu cheguei perto, segurando a espada pela lâmina com minha luva de cota para evitar tocar no corpo. O capitão há muito tempo morto não queria se separar de sua arma, mas depois de girar um pouco consegui afrouxá-la.

Tirando alguns pedaços de carne podre do cabo, segurei direito e a ergui. Era boa na minha mão... Imaginei que tipo de magia ela poderia conter. A voz de Barthal me tirou de minha contemplação. “Olhem ali” ele disse, e olhei para baixo. Ele tinha aberto um painel secreto na plataforma... e quando olhei dentro, moedas de ouro e prata começaram a cair. Barthal gritou com alegria: “Bolada!”.

Distribuição de Tesouro

Alguns aventureiros escolhem se aventurar para lutar contra o mal, enquanto outros procuram glória ou poder... mas outros procuram tesouros, ouro, joias e itens mágicos. Abaixo está a informação que o MJ precisará para satisfazer os gananciosos.

Geração de Tesouro Aleatório

As tabelas abaixo descrevem os vários tipos de tesouro de monstros, assim como tesouros não guardados para vários níveis de masmorra. Para gerar um tesouro aleatório, encontre o tipo de tesouro indicado e leia na frente; onde uma porcentagem é dada, rode dados de porcentagem para ver se o tipo é encontrado. Se for, role os dados indicados para a quantidade.

Tabelas para geração aleatória de gemas, joias (e peças de arte com joias), e itens mágicos são encontradas após a tabela principal de tesouros.

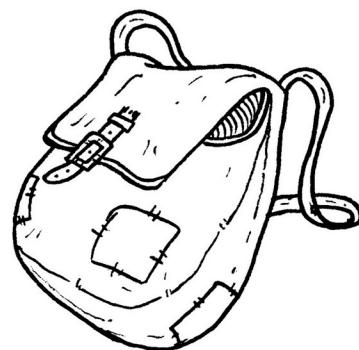
Tesouros Colocados

O MJ nunca precisa rolar para tesouro; em vez disso, tesouro pode ser colocado, ou tesouros aleatórios adicionados, como desejado ou preciso para a aventura. Tesouros especiais sempre são colocados; por exemplo, um item mágico especial necessário para completar uma aventura.

Ajustando Tesouro de Recompensas

Haverão muitos casos onde geração de tesouro aleatório não é o melhor método para se usar. Por exemplo, um tesouro maior que a média dado a um covil menor do que a média pode precisar ser reduzido. O MJ deve decidir quanto tesouro será permitido na campanha. Muito ouro (ou outro tesouro que pode ser convertido para ouro) pode deixar as coisas muito fáceis para os personagens. Do mesmo jeito muitos itens mágicos podem deixar tudo muito fácil.

Se você é um MJ novato, lembre-se que você sempre pode dar mais tesouro, mas pode ser difícil tirar tesouro de um grupo sem irritar os jogadores... especialmente usando métodos brutos. Comece pequeno, e aumente conforme você ganha experiência.



Tipos de Tesouro

Tesouros de Covil

Tipo	100 Peças de Cobre	100 Peças de Prata	100 Peças de Electrum	100 Peças de Ouro	100 Peças de Platina	Gemas e Joias	Itens Mágicos
A	50% 5d6	60% 5d6	40% 5d4	70% 10d6	50% 1d10	50% 6d6 50% 6d6	30% qualquer 3
B	75% 5d10	50% 5d6	50% 5d4	50% 3d6	Nenhum	25% 1d6 25% 1d6	10% 1 arma ou armadura
C	60% 6d6	60% 5d4	30% 2d6	Nenhum	Nenhum	25% 1d4 25% 1d4	15% qualquer 1d2
D	30% 4d6	45% 6d6	Nenhum	90% 5d8	Nenhum	30% 1d8 30% 1d8	20% qualquer 1d2 + 1 poção
E	30% 2d8	60% 6d10	50% 3d8	50% 4d10	Nenhum	10% 1d10 10% 1d10	30% qualquer 1d4 + 1 pergaminho
F	Nenhum	40% 3d8	50% 4d8	85% 6d10	70% 2d8	20% 2d12 10% 1d12	35% qualquer 1d4 menos armas + 1 poção + 1 pergaminho
G	Nenhum	Nenhum	Nenhum	90% 4d6x10	75% 5d8	25% 3d6 25% 1d10	50% qualquer 1d4 + 1 pergaminho
H	75% 8d10	75% 6d10x10	75% 3d10x10	75% 5d8x10	75% 9d8	50% 1d100 50% 10d4	20% qualquer 1d4 + 1 poção + 1 pergaminho
I	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum	80% 3d10	50% 2d6 50% 2d6	15% qualquer 1
J	45% 3d8	45% 1d8	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum Nenhum	Nenhum
K	Nenhum	90% 2d10	35% 1d8	Nenhum	Nenhum	Nenhum Nenhum	Nenhum
L	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum	50% 1d4 Nenhum	Nenhum
M	Nenhum	Nenhum	Nenhum	90% 4d10	90% 2d8x10	55% 5d4 45% 2d6	Nenhum
N	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum Nenhum	40% 2d4 poções
O	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum Nenhum	50% 1d4 pergaminhos

* Tesouros tipo H são especificamente tesouros de dragões. A chance de cada tipo de tesouro monetário varia de 35% na segunda categoria de idade até 85% na sétima, enquanto a probabilidade de conter gemas, joias e itens mágicos é de 5% por dado de vida do monstro. Filhotes geralmente não possuem nenhum tesouro..

Tesouro Individuais

Tipo	Peças de Cobre	Peças de Prata	Peças de Electrum	Peças de Ouro	Peças de Platina	Gemas e Joias	Itens Mágicos
P	3d8	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum Nenhum	Nenhum
Q	Nenhum	3d6	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum Nenhum	Nenhum
R	Nenhum	Nenhum	2d6	Nenhum	Nenhum	Nenhum Nenhum	Nenhum
S	Nenhum	Nenhum	Nenhum	2d4	Nenhum	Nenhum Nenhum	Nenhum
T	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum	1d6	Nenhum Nenhum	Nenhum
U	50% 1d20	50% 1d20	Nenhum	25% 1d20	Nenhum	5% 1d4 5% 1d4	2% qualquer 1
V	Nenhum	25% 1d20	25% 1d20	50% 1d20	25% 1d20	10% 1d4 10% 1d4	5% qualquer 1

Tesouro Não Guardado

Nível	100 Peças de Cobre	100 Peças de Prata	100 Peças de Electrum	100 Peças de Ouro	100 Peças de Platina	Gemas e Joias	Itens Mágicos
1	75% 1d8	50% 1d6	25% 1d4	7% 1d4	1% 1d4	7% 1d4 3% 1d4	2% qualquer 1
2	50% 1d10	50% 1d8	25% 1d6	20% 1d6	2% 1d4	10% 1d6 7% 1d4	5% qualquer 1
3	30% 2d6	50% 1d10	25% 1d8	50% 1d6	4% 1d4	15% 1d6 7% 1d6	8% qualquer 1
4-5	20% 3d6	50% 2d6	25% 1d10	50% 2d6	8% 1d4	20% 1d8 10% 1d6	12% qualquer 1
6-7	15% 4d6	50% 3d6	25% 1d12	70% 2d8	15% 1d4	30% 1d8 15% 1d6	16% qualquer 1
8+	10% 5d6	50% 5d6	25% 2d8	75% 4d6	30% 1d4	40% 1d8 30% 1d8	20% qualquer 1

Note: Tesouros não guardados devem ser raros; veja a seção de **Mestre do Jogo** abaixo, para concelhos no posicionamento de tesouro não guardado.

Gemas e Joias

Use as tabelas abaixo para determinar o valor de base e número encontrado quando gemas são indicadas em um tesouro. Se o número gerado na tabela principal acima for baixo, role para cada gema; mas se o número for alto (10 ou mais, à opção do MJ), após cada rolada para Tipo e Valor Base, role o dado indicado para ver quantas gemas estão no tesouro.

d%	Tipe	Valor base em Peças de Ouro	Número Achado
01-20	Ornamental	10	1d10
21-45	Semi-preciosa	50	1d8
46-75	Decorada	100	1d6
76-95	Preciosa	500	1d4
96-00	Gema	1000	1d2
	Joia	5000	1

Os valores de gemas variam dos acima por razões de qualidade, tamanho, etc. O MJ pode usar a tabela abaixo para ajustar os valores das gemas no tesouro, à sua opção. Por isso não há um resultado de dado na tabela acima para Joia; em uma rolada de 12 na tabela abaixo, uma Gema pode se tornar uma Joia.

2d6	Ajuste de Valor
2	Próxima Linha de Valor Menor
3	1/2
4	3/4
5-9	Valor Normal
10	1.5 Vezes
11	2 Vezes
12	Próxima Linha de Valor Maior

d%	Tipo de Gema	d%	Tipo de Gema
01-05	Alexandrita	58-63	Granada
06-12	Ametista	64-68	Heliotropo
13-20	Aventurina	69-78	Malaquita
21-30	Clorastrolita	79-88	Rodonita
31-40	Diamante	89-91	Rubi
41-43	Esmeralda	92-95	Safira
44-48	Opala de Fogo	96-00	Topázio
49-57	Fluorita		

Itens padrão de joalheria têm um valor de 2d8x100 po. A tabela abaixo pode ser usada para gerar descrições dos próprios itens.

d%	Tipo	d%	Tipo
01-06	Tornozeleira	56-62	Brinco
07-12	Cinto	63-65	Jarro
13-14	Tigela	66-68	Taça
15-21	Pulseira	69-73	Faca
22-27	Broche	74-77	Abridor de Carta
28-32	Fivela	78-80	Medalhão
33-37	Corrente	81-82	Medalha
38-40	Gargantilha	83-89	Colar
41-42	Diadema	90	Prato
43-47	Fecho	91-95	Alfinete
48-51	Pente	96	Cajado
52	Coroa	97-99	Estatueta
53-55	Copo	00	Tiara

Geração de Itens Mágicos

Determine o tipo de item encontrado rolando na tabela a seguir:

Qualquer	Arma ou Armadura	Qualquer Exce. Arma	Tipo do Item
01-25	01-70		Arma
26-35	71-00	01-12	Armadura
36-55		13-40	Poção
56-85		41-79	Pergaminho
86-90		80-86	Varinha, Cajado, Vara
91-97		87-96	Itens Micelâneos
98-00		97-00	Itens Raros

Armas Mágicas

Primeiro, role d% Na seguinte tabela para determinar o tipo da arma:

d%	Tipo de Arma
01-02	Machado Grande
03-09	Machado de Guerra
10-11	Machadinha
12-19	Arco Curto
20-27	Flecha de Arco Curto
28-31	Arco Longo
32-35	Flecha de Arco Longo
36-43	Besta Leve
44-47	Besta Pesada
48-59	Adaga
60-65	Espada Curta
66-79	Espada Longa
80-81	Cimitarra
82-83	Espada de Duas Mãos
84-86	Martelo de guerra
87-94	Maça
95	Marreta
96	Arma Longa
97	Pedra de Funda
98-00	Lança

Depois, role nas tabelas de Bônus de Arma. Siga as instruções dadas se a rolagem nas tabelas de Inimigo Especial ou Habilidade Especial são indicadas; geralmente várias rolagens na tabela de Habilidade Especial devem ser ignoradas quando roladas.

d% Rolada		
Próximo	Projétil	Bônus de Arma
01-40	01-46	+1
41-50	47-58	+2
51-55	59-64	+3
56-57		+4
58		+5
59-75	65-82	+1, +2 vs. Inimigo Especial
76-85	83-94	+1, +3 vs. Inimigo Especial
86-95		Role + Habilidade Especial
96-98	95-98	Amaldiçoada, -1*
99-00	99-00	Amaldiçoada, -2*

* Se armas amaldiçoadas forem rodadas junto com habilidades especiais, ignore a habilidade especial.

1d6	Inimigo Especial
1	Dragões
2	Encantados
3	Licantropos

1d20	Habilidade Especial
01-09	Lançar Luz por Comando
10-11	Encantar Pessoa
12	Dreno de Energia
13-16	Chamas a comando
17-19	Localizar Objetos
20	Pedidos

Armadura Mágica

Gere o tipo e bônus de cada armadura mágica nas tabelas abaixo.

d%	Tipo de Armadura	d%	Bônus de Armadura
01-09	Couro	01-50	+1
10-28	Cota Malha	51-80	+2
29-43	Placas	81-90	+3
44-00	Escudo	91-95	Amaldiçoada*
		96-00	Amaldiçoada, CA 11**

* Se armadura amaldiçoada for rodada, role de novo e inverta o bônus (como -1 em vez de +1).

** Esta armadura tem CA 11 mas parece ter +1 quando testada.



Poções

d%	Tipo
01-03	Clariaudição
04-06	Clarividência
07-08	Resistência a Frio
09-11	Controle de Animal
12-13	Controle de Dragão
14-16	Controle de Gigante
17-19	Controle de Humano
20-22	Controle de Planta
23-25	Controle de Morto-Vivo

d%	Tipo
26-32	Alucinação
33-35	Diminuição
36-39	Resistência a Fogo
40-43	Voar
44-47	Forma Gasosa
48-51	Força de Gigante
52-55	Crescimento
56-59	Cura
60-63	Heroísmo

d%	Tipo
64-68	Invisibilidade
69-72	Invulnerabilidade
73-76	Levitação
77-80	Longevidade
81-84	Ler Mentes
85-86	Veneno
87-89	Transformar-se
90-97	Velocidade
98-00	Encontrar Tesouro

Pergaminhos

d%	Tipo Geral
01-03	Pergaminho de Magia de Clérigo (1 Magia)
04-06	Pergaminho de Magia de Clérigo (2 Magias)
07-08	Pergaminho de Magia de Clérigo (3 Magias)
09	Pergaminho de Magia de Clérigo (4 Magias)
10-15	Pergaminho de Magia de Mago (1 Magia)
16-20	Pergaminho de Magia de Mago (2 Magias)
21-25	Pergaminho de Magia de Mago (3 Magias)
26-29	Pergaminho de Magia de Mago (4 Magias)
30-32	Pergaminho de Magia de Mago (5 Magias)
33-34	Pergaminho de Magia de Mago (6 Magias)
35	Pergaminho de Magia de Mago (7 Magias)
36-40	Pergaminho Amaldiçoado
41-46	Proteção de Elementais
47-56	Proteção de Licantropos
57-61	Proteção de Magia
62-75	Proteção de Mortos-Vivos
76-85	Mapa para Tesouro Tipo A
86-89	Mapa para Tesouro Tipo E
90-92	Mapa para Tesouro Tipo G
93-00	Mapa para 1d4 Itens Mágicos

Varinhas, Cajados e Bastões

d%	Tipo
01-08	Bastão de Cancelamento
09-13	Cajado da Cobra
14-17	Cajado de Comandar
18-28	Cajado de Cura
29-30	Cajado de Poder
31-34	Cajado de Golpear
35	Cajado de Mago
36-40	Varinha de Frio
41-45	Varinha de Detecção de Inimigo
46-50	Varinha de Medo
51-55	Varinha de Bolas de Fogo
56-60	Varinha de Ilusão
61-65	Varinha de Relâmpagos
66-73	Varinha de Detecção de Magia
74-79	Varinha de Paralizia
80-84	Varinha de Transformar
85-92	Varinha de Detecção de Portas Secretas
93-00	Varinha de Detecção de Armadilhas



Itens Micelâneos**Subtabelas de Efeito**

d%	Subtabela
01-57	Subtabela 1
58-00	Subtabela 2

Subtabela de Efeito 1

d%	Efeito	Forma
01	Blasting	G
02-05	Blending	F
06-13	Resistência ao Frio	F
14-17	Compreensão	E
18-22	Controlar Animal	C
23-29	Controlar Humano	C
30-35	Controlar Planta	C
36-37	Coragem	G
38-40	Enganação	F
41-52	Illusão	A
53-55	Invocar Djinni	C
56	Perdição	G
57-67	Resistência ao Fogo	F
68-80	Invisibilidade	F
81-85	Levitação	B
86-95	Ler Mentes	C
96-97	Pânico	G
98-00	Visão Penetrante	D

Subtabela de Efeito 2

d%	Efeito	Forma
01-07	Proteção +1	F
08-10	Proteção +2	F
11	Proteção +3	F
12-14	Proteção de Dreno de Energia	F
15-20	Proteção de Vidência	F
21-23	Regeneração	C
24-29	Vidência	H
30-32	Vidência, Superior	H
33-39	Velocidade	B
40-42	Guardar Magia	C
43-50	Refletir Magia	F
51-69	Furtividade	B
70-72	Teleconése	C
73-74	Telepatia	C
75-76	Teleportação	C
77-78	Visão Verdadeira	D
79-88	Andar Sobre Água	B
89-99	Fraqueza	C
00	Desejos	C

Role na primeira tabela acima para selecionar uma subtabela, então role na subtabela selecionada para determinar o efeito exato. Então role na coluna da tabela de Forma para saber a forma física do item.

Forma do Item

	A	B	C	D	E	F	G	H
Sino (ou Carrilhão)	01-02						01-17	
Cinto ou Cinturão	03-05					01-07		
Botas	06-13	01-25						
Tigela	14-15						01-17	
Capuz	16-28					08-38		
Bola de Cristal /Orbe	29-31						18-67	
Tambores	32-33						18-50	
Elmo	34-38				01-40			
Chifre	39-43						51-00	
Lentes	44-46			01-17				
Espelho	47-49			18-21			68-00	
Pingente	50-67	26-50	01-40	22-50	41-80	39-50		
Anel	68-00	51-00	41-00	51-00	81-00	51-00		

Itens Raros

d%	Tipo
01-05	Bolsa de Devorar
06-20	Bolsa de Carregar
21-32	Botas de Viajar e Saltar
33-47	Vassoura de Voar
48-57	Instrumento de Invocar Elementais (veja abaixo)
58-59	Garrafa com Efreeti
60-64	Tapete Voador
65-81	Manoplas de Poder de Ogro
82-86	Cinturão de Força de Gigante
87-88	Espelho de Empriisionamento
89-00	Corda de Escalada

Instrumentos de Invocar Elementais

Revise as informações sobre Elementais na página 87 antes de selecionar aleatoriamente qualquer um desses itens, pois você pode não querer permitir todos os tipos de elementais em sua campanha.

1d8	Tipo
1	Tigela de Invocar Elementais de Água
2	Braseiro de Invocar Elementais de Fogo
3	Incensário de Invocar Elementais de Ar
4	Crisol de Invocar Elementais de Metal
5	Marreta de Invocar Elementais de Madeira
6	Prato Mármore de Invocar Elementais de Frio
7	Bastão de Invocar Elementais de Relâmpago
8	Rocha de Invocar Elementais de Terra

Explicação de Itens Mágicos**Usando Itens Mágicos**

Itens mágicos podem funcionar de várias maneiras. Alguns são ativados apenas vestindo-os. O efeito destes itens podem só ser descobertos quando a situação vier. Por exemplo, o benefício de uma armadura mágica só é claro quando o usuário é atacado.

Muitos são ativados usando-os de maneira óbvia. Por exemplo, um personagem deve beber uma poção, atacar com uma espada, ou bloquear com um escudo. Ativação desses itens costuma ser simples e auto-explicativa. Isso não quer dizer que se usar um item, automaticamente sabe o que faz; muitas vezes, a única maneira de descobrir o que um item faz é o usando.

Se nenhum método de ativação é sugerido, ou na descrição do item ou por sua natureza, assuma que uma palavra de comando é necessária para ativá-lo. Ativação por palavra de comando significa que um personagem diz a palavra e o item ativa. Normalmente nenhum outro conhecimento especial é preciso.

Uma palavra de comando pode ser uma palavra de verdade, mas nesse caso, quem segura o item corre o risco de ativar o item acidentalmente por falar a palavra em uma conversa normal. O mais comum é a palavra de comando ser uma palavra aparentemente sem sentido, ou uma palavra ou frase de uma língua antiga que não é mais usada. Note que vários itens mágicos devem ser segurados em uma mão (ou usado especialmente ou vestido) para serem usados; o risco de ativação acidental é menor quem itens assim.

Aprender a palavra de comando de um item pode ser simples (as vezes a palavra está escrita no item) ou pode ser difícil, precisando dos serviços de um sábio ou

mago poderoso ou outras maneiras de descoberta. Apenas o personagem segurando ou usando o item mágico pode ativá-lo. Um personagem amordaçado ou silenciado não pode ativar itens mágicos que precisam de uma palavra de comando.

Quando uma peça de armadura mágica, roupa ou bijuteria (incluindo anéis) é descoberto, tamanho normalmente não é um problema. Tais itens mágicos se ajustam para usuários de pequenos como halflings a grande como humanos. Este efeito se chama **acomodação**. O MJ pode criar itens “primitivos” que não têm este poder como desejar.

Geralmente apenas um tipo de item mágico pode ser usado ao mesmo tempo. Por exemplo, um personagem normalmente só pode usar um tipo de armadura, usar um colar e carregar um escudo de cada vez. No caso de anéis, um personagem só pode usar um anel mágico por mão. Se um personagem usar mais itens de um tipo do que normalmente seria prático, os itens normalmente não funcionam por causa de interferência um com o outro; por exemplo, usar dois anéis na mesma mão normalmente resulta em ambos não funcionando. **Perceba, porém** que essa limitação não pode ser usada para desativar item amaldiçoados. Por exemplo, usar um anel amaldiçoados iria evitar outro anel mágico de ser usado naquela mão, mas a maldição não pode ser retirada usando um segundo anel mágico.

Armas Mágicas

Armas mágicas são criadas com uma variedade de poderes e normalmente vão ajudar o usuário em combate. O bônus de uma arma mágica é somado a todas as roladas de ataque e dano feitas com a arma.

Lança Luz por Comando: Desembainhando a arma e dizendo a palavra de comando, o portador faz a arma brilhar e espalhar sua luz com o mesmo raio que a magia **luz**. Guardando ou soltando a arma, ou falando a palavra de comando de novo termina o efeito. Este poder pode ser usado quantas vezes desejado.

Encantar Pessoa: Este poder permite o portador lançar **encantar pessoa** uma vez por dia, como se fosse um Mago de nível 8, apresentando a arma, falando a palavra de comando e olhando a criatura alvo. (O olhar não precisa ser visto para a magia funcionar). O alvo pode fazer um teste de resistência como na descrição da magia.

Drenar Energia: Uma arma com esse poder drena um nível de energia de vida por acerto, como descrito em **Dreno de Energia** na seção de **Encontro**; até 2d4 níveis podem ser drenado por uma arma com este poder, após isso a arma perde seu poder mas continua com outros bônus ou efeitos mágicos.

Chamas por Comando: Sob comando, a arma será revestida de fogo. O fogo não machuca o portador. O efeito permanece até o comando ser dado de novo, ou a arma ser derrubada ou guardada. Enquanto em chamas, todo dano feito pela arma é tratado como dano de fogo, e um bônus adicional de +1 (além do bônus normal da arma) é adicionado ao dano quando lutando contra trolls, e outras criaturas especialmente vulneráveis ao fogo. Ele libera luz e queima como se fosse uma tocha.

Localizar Objetos: Este poder permite o portador lançar a magia **localizar objeto** uma vez por dia, como um Mago de nível 8.

Inimigo Especial: Essas armas são criadas para combater um tipo específico de criatura, como rolado na tabela de Habilidade Especial. Quando usada contra um inimigo específico, o segundo bônus é aplicado em vez do primeiro; então uma **Espada +1, +3 vs. Mortos-vivos** proverá +1 para ataque e dano contra ratos gigantes, mas +3 contra zumbis.

Pedidos: Armas com esse poder têm a habilidade de conceder 1d4 pedidos. O MJ deve julgar todos os desejos, e instruções são dadas na seção de **Mestre do Jogo** sobre isto. Após serem feitos, a arma perde seu poder, mas continua com qualquer bônus e poderes.



Armas Amaldiçoadas infligem uma penalidade nas roladas de ataque do portador, como rolado na tabela de Bônus de Arma. A maldição faz com que o personagem afetado não consiga se livrar da arma. Existem duas formas possíveis de uma maldição aparecer: Obsessão e Aflição. O MJ decide qual usar.

Obsessão: Não importa quão severa a penalidade é, o personagem usando a arma irá acreditar que é um bônus e não irá usar nenhuma outra arma em combate. Uma magia de **remover maldição** é a única maneira que um personagem pode se livrar de tal arma; mas como irá acreditar que a arma é a melhor arma mágica de todas, o personagem deve passar em um teste de resistência vs. Magias para resistir.

Aflição: O personagem sabe que a arma é amaldiçoada assim que a usa em combate; mas qualquer tentativa de jogá-la fora falha, já que a arma reaparece em sua mão quando tentar pegar outra arma. Neste caso, **remover maldição** é necessária para se livrar da arma (sem teste de resistência).

Armadura Mágica

Armadura mágica (incluindo escudos) oferece proteção mágica para o usuário. No geral, armadura mágica oferece a Classe de Armadura normal do seu tipo, mais o bônus de armadura mágica, como rolado na tabela de Armadura Mágica; por exemplo, Armadura de Placas +2 oferece uma Classe de Armadura de 19.

Existem dois tipos de **Armadura Amaldiçoada**: Armadura Amaldiçoada -1 e CA 11. A CA do primeiro tipo é reduzida pela penalidade rolada; por exemplo, Placas -1 tem uma Classe de Armadura de 16. O segundo tipo é muito pior, já que não importa o tipo, apenas provê Classe de Armadura 11. Bônus de Destreza e escudos ainda são aplicados.

Armadura amaldiçoada não pode ser removida uma vez que a maldição for provada, isto é, quando o usuário for atingido em combate. Quando a maldição entrar em efeito, apenas uma magia de **remover maldição**, ou outra magia poderosa (como um **pedido**), permitirá removê-la. A armadura será detectada como mágica, como qualquer outra armadura mágica; a maldição não pode ser detectada por outros meios a não ser usar a usá-la em combate.

Poções

Uma poção é um elixir criado com um efeito similar a uma magia que só afeta o bebedor. A menos que dito, uma poção concede seus efeitos por 1d6+6 turnos (até se a duração da magia associada for mais longa ou mais curta). Poções geralmente só afetam seres vivos.

Clariaudiência: Esta poção permite que o bebedor escute sons em outra área pelas orelhas de uma criatura viva na área, a até 18 m de distância. Este efeito funciona como a magia clarividência.

Clarividência: Esta poção dá ao bebedor os efeitos da magia clarividência.

Resistir ao Frio: Esta poção dá ao bebedor os efeitos da magia resistir ao frio.

Controlar Animal: Esta poção funciona como uma poção de controlar humano, mas afeta apenas animais normais não mágicos.

Controlar Dragão: Esta poção funciona como uma poção de controlar humano, mas afeta apenas dragões.

Controlar Gigante: Esta poção funciona como uma poção de controlar humano, mas afeta apenas gigantes.

Controlar Humano: Esta poção permite ao bebedor encantar um humano, semi-humano, ou humanoide olhando para ele. O efeito é como a magia encantar

pessoa. Se for resistido, o bebedor pode tentar encantar até mais dois alvos antes dos efeitos da poção acabarem.

Controlar Planta: Esta poção permite o bebedor controlar uma ou mais plantas ou criaturas de planta em uma área de 3m quadrados, a até 15m. Plantas normais se tornam animadas, tendo um movimento de 3m e obedecem os comandos do bebedor. Se ordenadas a atacar, apenas plantas maiores podem causar algum dano de verdade, atacando com um bônus de ataque de +0 e causando 1d4 pontos de dano por acerto. Criaturas de planta afetadas (que falhem um teste de resistência vs. Magias) podem entender o bebedor e agem como sob uma magia de encantar monstro.

Controlar Morto-Vivo: Permite o bebedor comandar 3d6 dados de vida de mortos-vivos. Um teste de resistência vs. Magias é permitido. Mortos-vivos sem mente seguem comandos do bebedor exatamente; mortos-vivos com mente agem como encantar monstro.

Alucinação: Esta poção amaldiçoada parece, se analisada, ser uma das outras poções (menos veneno). Quando bebida, o bebedor irá brevemente acreditar que tem os benefícios de outra poção, mas a ilusão será rapidamente exposta...

Diminuição: Esta poção reduz o bebedor e todos os itens carregados para 1/12 de sua altura original (como alguém com 1,8m de altura terá 15 cm). O peso do bebedor é dividido por 1,728; isso faz com que um guerreiro com armadura afetado pesar menos de 70 gramas. A criatura afetada não pode fazer ataques efetivos contra qualquer criatura maior que um gato, mas pode passar por baixo de portas ou em rachaduras e tem 90% de chance de se mover indetectada (tanto em termos de som e visão).

Resistir ao Fogo: Esta poção dá ao bebedor os efeitos da magia resistir ao fogo.

Voar: Esta poção dá o poder da magia voar.

Forma Gasosa: O bebedor e seus equipamentos se tornam insubstanciais, nebulosos e translúcidos. Se torna imune a armas não-mágicas e tem uma Classe de Armadura de 22 contra armas mágicas. O bebedor não pode atacar ou lançar magias enquanto estiver na forma gasosa. O bebedor também perde habilidades sobrenaturais enquanto está na forma gasosa. Uma criatura gasosa pode voar a uma velocidade de 3 m e pode passar por pequenos buracos ou aberturas estreitas, até por meras rachaduras, desde que a poção persista. A criatura gasosa está sujeita aos efeitos do vento e não pode entrar em água ou outro líquido. Objetos não podem ser manipulados desta forma, mesmo aqueles trazidos quando a poção foi ingerida. O bebedor deve esperar a poção expirar para voltar à sua forma material; entretanto, a poção pode ser bebida em terços, então cada bebida dura 1d4+1 turnos.

Força de Gigante: Esta poção concede ao bebedor a Força de um gigante. Durante esse período, o bebedor ganha um bônus de +5 nas jogadas de ataque e dano com armas corpo a corpo ou de arremesso, e pode atirar pedras grandes como um gigante de pedra.

Crescimento: O bebedor da poção (com todo o equipamento usado ou carregado) ganha o dobro da altura normal e oito vezes o peso normal. O personagem ampliado é tratado como tendo a Força de um Gigante de Pedra (mas sem a habilidade de atirar pedras), ganhando +5 nas jogadas de ataque e dano.

Cura: O bebedor da poção recebe 1d6+1 pontos de vida (como a magia curar ferimentos leves).

Heroismo: Esta poção melhora a habilidade de luta do bebedor. Guerreiro com um nível menor que 3 ganham +3 para o bônus de ataque assim como ganhando 3 dados de vida. Guerreiros de nível 4 ou 5 ganham +2 para o bônus de ataque e 2 dados de vida. Guerreiros de nível 6 ou 7 ganham +1 para o bônus de ataque e 1 dado de vida. Guerreiros de nível 8, assim como classes não-guerreiro não ganham dados de vida, mas ainda ganham +1 para o bônus de ataque. Dados de vida ganhos são só temporários, e dano recebido é reduzido desses desses dados de vida primeiro; qualquer que sobre quando a poção expirar são apenas perdidos.

Invisibilidade: Esta poção torna o bebedor invisível (como a magia). Esta poção pode ser tomada em terços, nesse caso cada gole dura 1d4+1 turnos.

Invulnerabilidade: Esta poção concede um bônus de +2 para a Classe de Armadura.

Levitação: Esta poção dá o poder da magia levitar.

Longevidade: O bebedor rejuvenesce em 1d10 anos.

Ler Mentes: Esta poção dá o poder da magia de mesmo nome

Veneno: Isto não é uma poção, mas uma armadilha. O bebedor deve passar um teste de resistência Vs. Veneno ou morrer, mesmo se apenas um gole for tomado.

Alterar-se: Esta poção dá o poder da magia de mesmo nome

Velocidade: Esta poção dá o poder da magia Acelerar.

Encontrar Tesouros: O bebedor desta poção vai saber imediatamente a direção e distância aproximada da maior pilha de tesouro em um raio esférico de 90 m. Esta poção especificamente detecta platina, ouro, electrum, prata e cobre; jóias e itens mágicos não são detectados.

Pergaminhos

A maioria dos pergaminhos têm algum tipo de magia que é ativada quando lido, e que só pode ser usada uma vez; os caracteres se queimam quando são lidos.

Pergaminhos de Magia são encantados com uma ou mais magia de Clérigo ou Mago (nunca ambos no mesmo pergaminho). Cada magia só pode ser usada uma vez, uma magia pode aparecer várias vezes no mesmo pergaminho. Use a tabela abaixo para determinar o nível de magia para cada magia. Apenas um Clérigo pode usar um pergaminho de Clérigo, e apenas um Mago pode usar um pergaminho de Mago.

Magos devem lançar **ler magia** em um pergaminho antes usá-lo; cada pergaminho deve ser tratado dessa forma apenas uma vez, e dura indefinitivamente. Se um Mago tentar lançar uma magia de um pergaminho, e não saber aquela magia, há uma chance de 10% que falhará. Se uma magia em um pergaminho for de um nível mais alto que o nível mais alto de magia que um mago pode lançar, para cada nível de diferença, adicione 10% para a chance de falha. Por exemplo, Aura a Maga de nível 3 tenta lançar a magia **Alterar-se** de um pergaminho. Aura consegue lançar, no máximo, magias de nível 2. **Alterar-se** é uma magia de nível 4, então Aura tem uma chance de falha de 10% (ela não sabe a magia) mais 20% (máximo de nível 2 Vs. magia nível 4), um total de 30%. Pergaminhos de Clérigo são escritos em uma língua normal (sendo encantados especialmente para os jogadores), então o Clérigo apenas precisa saber a língua em que o pergaminho é escrito para usá-lo. Clérigos sofrem a mesma chance de falha que Magos, mas a penalidade de 10% por não saber a magia não se aplica.



Pergaminhos de Magia: Nível de Magia

d%	Nível da magia
01-30	1
31-55	2
56-75	3
76-88	4
89-97	5
98-00	6

Um **Pergaminho Amaldiçoado** inflige alguma maldição à quem ler. Não é preciso lê-lo por inteiro; apenas olhar para o texto é o suficiente para infligir a maldição. Um teste de resistência pode ou não ser permitido, determinado pelo MJ (mas um teste de resistência Vs. Magias normalmente é permitido). O MJ é encorajado à ser criativo com maldições; a magia **Maldição** (reverso de **Bênção**) pode ser uma inspiração, mas maldições podem ser mais criativas ou poderosas, de acordo com o MJ.

Pergaminhos de Proteção podem ser lidos por qualquer classe de personagem, desde que seja possível ler a língua do pergaminho (veja as notas em **Língua** na seção de **Personagem** para mais detalhes). Quando lido um pergaminho de proteção cria um círculo de proteção de 3m em volta do leitor; evitando certas criaturas de entrar. O círculo se move com o leitor. Qualquer criatura além das que o pergaminho proteje podem entrar, incluindo, claro, os aliados do leitor, que também são protegidas enquanto dentro do círculo. Se qualquer criatura dentro do círculo faz um ataque corporal contra uma criatura que o pergaminho protege, o círculo é quebrado e a criatura pode atacar livremente. Pergaminhos de proteção normais duram 2 turnos após serem lidos.

Pergaminhos **Proteção de Magia** são especiais, pois protegem contra magias e itens mágicos em vez de criaturas. Nenhum efeito mágico pode cruzar o círculo de proteção de 3 m de raio por 1d4 turnos. Assim como os outros pergaminhos de proteção, o círculo criado se move com o leitor.

Mapas de Tesouro geralmente não são mágicos. Devem ser criados pelo MJ, mas pode-se esperar em criar o mapa até que os personagens possam usá-lo. O tesouro indicado no mapa normalmente será guardado por algum tipo de monstro, determinado pelo MJ.

Varinhas, Cajados e Bastões

Uma varinha é um graveto curto, de 30 à 45 cm, com o poder de lançar uma magia específica ou efeito. Uma varinha nova tem 20 cargas, e cada uso da magia gasta uma carga; uma varinha encontrada em uma pilha de

tesouro terá 2d10 cargas sobrando. Se uma varinha gera um efeito semelhante à uma magia, assuma que a magia funciona como lançada por um conjurador de nível 6, ou o nível mais baixo de conjurador que pode lançar a magia (o que for maior), a não ser quando dito o contrário. Varinhas geralmente só são usáveis por Magos. Testes de resistência são rolados normalmente, mas na coluna de Varinhas Mágicas.

Um cajado tem um número de efeitos mágicos diferentes (muitas vezes relacionados). Um cajado novo tem 30 cargas, e cada uso gasta uma ou mais cargas. Um cajado encontrado terá 3d10 cargas sobrando. Efeitos mágicos de um cajado operam no nível 8, ou no menor nível de conjurador que a magia poderia ser lançada. Cajados normalmente só são usáveis por Magos, exceto quando dito. Testes de resistência contra um cajado são rolados na coluna de magias.

Um bastão é como um cetro com um poder especial diferente de qualquer magia conhecida. Bastões normalmente podem ser usados por qualquer classe.

Bastão de Cancelamento: Este bastão só pode ser usado uma vez. Se golpeado contra outro item mágico, completamente destrói todos encantamentos no item; isto gasta a magia do batão. Uma rolada de ataque é preciso se o item for segurado por uma criatura.

Cajado da Cobra: Este item é um cajado +1. Quando usado por um Clérigo, pode comandar o cajado para se transformar em uma cobra constrictora (em vez de causar dano) em um acerto. A cobra se enrola em um alvo tão grande quanto um homem e o agarra por 1d4 turnos, resistido por um teste de resistência vs. Magias. A cobra não ataca de outra maneira, nem causa dano, pode ser recolhida pelo usuário a qualquer ponto, retornando à sua mão e voltando à forma de cajado. Também retorna quando a duração acaba, ou o teste de resistência é feito. A cobra tem uma CA de 15, se move 6 m por rodada e tem 20 pontos de vida; qualquer ponto de dano recebido é curado quando a cobra retorna à forma de cajado; se morta na forma de cobra, a magia é destruída e se torna um cajado quebrado. O cajado pode ser usado qualquer número de vezes por dia, e não tem nem usa cargas.

Cajado de Comandar: Este cajado pode lançar as magias **encantar pessoa** e **encantar monstro**, e pode conceder um poder semelhante à uma **poção de controle de planta**. Cada função usa uma carga.

Cajado de Cura: Este cajado pode curar 1d6+1 pontos de vida por carga gasta, como a magia **curar ferimentos leves**. Alternativamente, gastando duas cargas, o cajado pode lançar **curar doença**. Este cajado só pode ser usado por um Clérigo.

Cajado de Poder: Este cajado tem os seguintes poderes custando uma carga por uso: **relâmpago** (6d6 de dano), **bola de fogo** (6d6 de dano), **cone de frio** (como a varinha, 6d6 de dano), **luz contínua**, e **telecinesia** (como o anel, durando 1d6 turnos). Também é um **Cajado +2**, e pode ser usado como um **Cajado de Golpear**. Um cajado de poder pode ser usado para um **ataque retributivo**, precisando ser quebrado por seu usuário. Todas as cargas atuais são liberadas em um raio de 9 m, causando 1d6 de dano por carga (teste de resistência vs. Magias para metade do dano). Todos na área, incluindo o usuário, são afetados. Após todas as cargas serem usadas, continua sendo um **cajado +2**.

Cajado de Golpear: Este cajado não tem bônus de ataque, mas é tratado como uma arma +1 para quais monstro pode acertar (e é usável por qualquer classe deste modo). O poder principal desse cajado só pode ser usado por um Clérigo: Dizendo uma palavra de comando, o Clérigo pode criar um efeito parecido com a magia **golpeamento**. Gastando uma carga adiciona 1d6 ao dano da arma no próximo ataque; gastando duas cargas adicionam 2d6, e gastando três cargas adicionam 3d6. Se a arma não acertar após a palavra de comando, o efeito se dissipa em um turno.

Cajado de Mago: Este cajado é equivalente ao **cajado de poder**, acima, e também tem os seguintes poderes: **invisibilidade**, **passagem**, **teia**, e **conjurar elementais** (como a magia, mas conjurando elementais de cajado como descrito na seção de **Monstros**). Cada um desses poderes usam uma carga quando ativados.

Varinha de Frio: Essa varinha gera um cone de frio que causa 6d8 de dano (teste de resistência vs. Varinhas para metade do dano). O cone sai da ponta da varinha para um diâmetro de 9 m distância de 12 m.

Varinha de Detecção de Inimigo: Esta varinha faz com que todos os inimigos em 18 m brilhem uma luz branca esverdeada por uma rodada. Até inimigos escondidos ou invisíveis brilham, se revelando, mas fora de vista (como atrás de uma parede) não são vistos pelo usuário. Um “inimigo” é qualquer criatura que quer ou tem a intenção de ferir o usuário; além disso, todos os monstros mortos-vivos e construtos animados no alcance brilharão, não importando suas intenções ou pensamentos (ou sua falta).

Varinha de Medo: Esta varinha gera os efeitos da magia **causar medo** (o inverso de **remover medo**).

Varinha de Bolas de Fogo: Esta varinha gera **bolas de fogo**, assim como a magia, causando 6d6 de dano.

Varinha de Ilusão: Esta varinha permite o usuário criar ilusões como a magia **força fantasmagórica**.

Varinha de Relâmpagos: Esta varinha gera **Relâmpagos**, como a magia, causando 6d6 de dano.

Varinha de Detecção de Magia: Esta varinha dá ao usuário poderes equivalentes à magia **detectar magia**.

Varinha de Paralisia: Esta varinha gera os efeitos da magia **segurar pessoa**.

Varinha de Transformar: Esta varinha gera os efeitos da magia **transformar-se**, ou **transformar outro**.

Varinha de Detecção de Portas Secretas: Concede ao usuário poderes como **encontrar armadilhas**, mas revela portas secretas em vez de armadilhas

Varinha de Detecção de Armadilhas: Concede ao usuário poderes como a magia **encontrar armadilhas**.

Itens Micelâneos

Estes itens podem ter várias formas, e vários efeitos; quando aleatoriamente rolado, o efeito é escolhido primeiro (como na tabela acima) e então a forma é rolada em uma tabela separada. Geralmente, tal item é escrito como uma **[Forma] de [Efeito]**, por exemplo, um **Capuz de Resistir ao Fogo**.

Itens com formas a serem vestidas são limitados em que só um número normal pode ser usado de uma vez; no máximo dois anéis (um em cada mão), um capuz, um par de botas, um elmo e um pendente. Se um dois itens que dão o mesmo efeito forem usados, como **Resistir ao Frio** ou **Proteção**, só um funcionará. Se o item tiver níveis diferentes, como um **Capuz de Proteção +1** e **Anel de Proteção +3**, só o item mais poderoso funcionará (neste caso, o anel).

As tabelas da pag. 167 dão formas padrões para os itens, o MJ não está limitado pela tabela de Forma de Item; itens podem ser criados com formas não permitidas lá, ou até formas que não estejam lá.

Efeitos de Itens Micelâneos

Explosão: Quando usado (em sua forma apropriada), cria uma explosão poderosa de som em um cone de 3m e com base de 60 cm. Todos na área sofrem 2d6 pontos de dano e ficam surdos por 1 turno. Um teste de resistência vs. Raio da Morte reduz o dano pela metade e o período de surdez por 1 rodada.

Também pode ser usado para danificar construções, sobre o dano quando usado contra uma estrutura. As regras de **Fortaleza** na seção do **Mestre do Jogo** contêm mais intruções sobre isto.

Camuflar: O usuário torna-se quase invisível, tendo 80% de chance de se mover sem ser notado. Se detectado, pode ser atacado sem penalidades.

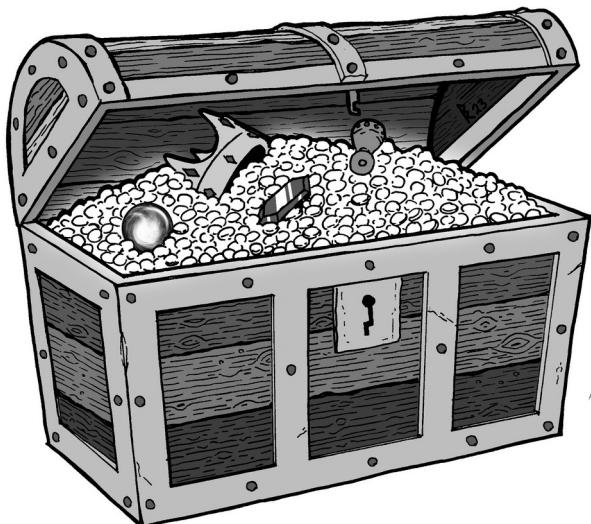
Resistir ao Frio: Concede um efeito equivalente à magia **resistir ao frio**, mas funciona continuamente.

Compreensão: Permite ao usuário ler qualquer idioma, incluindo escrita mágica. Não concede habilidades mágicas, mas para magos equivale aos efeitos constantes de **ler magia**. Para textos não mágicos, aplica-se as limitações da magia **ler idiomas**.

Controlar Animal: Permite enfeitiçar até 6 dados de vida de animais, funcionando como **encantar pessoa**, mas apenas em animais (incluindo versões gigantes, mas não criaturas fantásticas ou mais inteligentes que cães e gatos). O usuário pode ativar a habilidade à vontade em um alvo visível a até 18m, e pode liberar criaturas encantadas para controlar novos alvos.

Controlar Humano: O usuário pode lançar a magia **encantar pessoa** em qualquer alvo visível em 12 m. O poder pode ser usado uma vez por rodada, à vontade. Se mais de um humanóide for afetado, o usuário não pode controlar mais de 6 dados de vida ou níveis de uma vez; porém, o usuário pode terminar o efeito para uma ou mais criaturas controladas a qualquer momento, para "liberar" dados de vida o suficiente para um novo alvo.

Controlar Planta: O usuário pode criar um efeito equivalente a uma **Poção de Controle de Planta** à vontade, afetando plantas ou criaturas vegetais visíveis em 12 m. O efeito dura enquanto o usuário permanecer dentro de 12 m das plantas ou criaturas vegetais. Um teste de resistência é permitido assim como a poção.



Coragem: Quando usado, todos os personagens e criaturas amigáveis ao usuário em 12 m são afetadas assim como a magia **remover medo**.

Enganação: Este objeto dá ao usuário o poder da Enganadora (descrita na pag. 76). Qualquer inimigo acha que o usuário está à 90 cm de seu local, o seu primeiro ataque sempre irá errar. Após, o atacador sofre uma penalidade de -2 em todas rodadas de ataque. Isso não afeta criaturas sem mente, construtos como golens ou estátuas vivas, ou mortos-vivos. Criaturas vivas com mente serão afetadas mesmo se não usarem visão para atacarem o usuário.

Alucinação: Quem usar este item acredita estar sobre efeito de outro item útil, e age de acordo (por exemplo, se Darian acredita estar usando um **anel de invisibilidade** vai acreditar que está invisível). Diferente da poção de mesmo nome, o efeito deste item não é desfeito quando o usuário sofrer dano; na verdade, a única maneira de separar o personagem deste item amaldiçoado é com a magia de **remover maldição**.

Invocar Djinni: O item contém um djinni específico, que pode ser invocado ao esfregá-lo enquanto o usuário o veste. O djinni surge no próximo turno e obedece, protege e serve o usuário. O djinni irá servir por até 1 hora por dia, e pode ser invocado apenas uma vez ao dia. Se o Djinni preso a um dispositivo for morto, o item perde suas propriedades mágicas.

Perdição: Quando ativado (de acordo com sua forma), este item irá criar esqueletos ou zumbis reanimados como na magia **animar mortos**. Até 3d6 dados de vida de mortos-vivos surgem a partir de restos em um raio de 18m do personagem que ativar o item. Se houver ambos restos esqueléticos e carnais na área de efeito, esqueletos serão animados com preferência à zumbis. Se o usuário for um Mago ou Clérigo, os mortos-vivos criados podem ser controlados enquanto mantiverem o item. Se usado por um Guerreiro ou Ladrão, os mortos-vivos serão incontroláveis e atacarão qualquer ser vivo próximo. Pode ser usado uma vez ao dia, mas não pode haver mais de 18 dados de vida de mortos-vivos ativos ao mesmo tempo.

Resistir ao Fogo: Concede um efeito equivalente à magia **resistir ao fogo**, mas funciona continuamente.

Invisibilidade: O usuário deste item se torna invisível (como na magia **invisibilidade**) sob comando. Se a invisibilidade for desfeita (como descrito para a magia), o objeto não pode ser reativado por um turno inteiro. O efeito de invisibilidade dura por 24 horas.

Levitação: O usuário deste item pode **levitar** (como na magia) a vontade se concentrando. Não há limite de quanto tempo este dispositivo possa ser usado.

Ler Mentes: Quem usar este item têm acesso à uma forma permanente da magia **ler mentes**; está sempre disponível mas só se ativa quando o usuário gasta uma rodada inteira se concentrando, e dura até o usuário deixar de usá-lo. O efeito pode ser ativado quantas vezes por dia o usuário desejar.

Pânico: Quando ativado (de acordo com sua forma), todas as criaturas a mais de 6m do usuário mas não a mais que 36 m deve fazer um teste de resistência vs. Magias ou serem afetadas pela magia **causar medo**.

Visão Penetrante: Quando ativado, o dispositivo permite ao usuário ver através de matéria sólida como se fosse vidro, enquanto se concentrar. O efeito alcança até 6 metros e permite enxergar normalmente, mesmo em completa escuridão.

Este efeito é bloqueado por certos materiais: pode atravessar até 90 cm de madeira ou terra, 30 cm de pedra ou 2,5 cm da maioria dos metais. Ouro ou chumbo, mesmo na espessura de uma folha, bloqueiam completamente o efeito.

Pode ser usado até três vezes por dia, com duração máxima de um turno por uso.

Proteção: O usuário de um item com este poder recebe o benefício listado (de +1 a +3) à sua Classe de Armadura enquanto usar o item. Este bônus também é aplicado às rodadas de teste de resistência do usuário.

Proteção de Dreno de Energia: Este dispositivo absorve e neutraliza ataques de drenagem de energia, magias de morte (como **matar vivos**) e maldições que afetariam o usuário. Ele possui 2d6 cargas quando encontrado, e cada nível negativo, maldição ou magia absorvida consome uma carga. Quando todas as cargas se esgotam, o dispositivo se desintegra em faíscas douradas e desaparece.

Proteção de Detecção: Tusuário deste item é imune a qualquer forma de escrutínio mágico, incluindo esferas de cristal, clarividência, clariaudiência e qualquer método de localização ou espionagem à distância. Também é imune a **ler mentes**. Outros personagens a até 9 m do usuário também ficam protegidos contra detecção, mas não **ler mentes**.

Regeneração: Este item concede ao usuário o poder de regeneração, exatamente como descrito em Troll na pag 53, com a vulnerabilidade a ácido e fogo. Note que irá apenas curar dano sofrido enquanto for usado, não ferimentos anteriores à ativação do dispositivo.

Vidência: Este dispositivo pode ser usado para espionar outras pessoas e locais, sem se importar com distâncias. Um dispositivo de vidência só pode ser usado por Magos. Pode ser usado três vezes por dia, a até um turno por vez.

A chance de sucesso usando este item é mostrada abaixo. Chances totais maiores ou iguais a 100% não precisam ser roladas,

Conhecimento e Conexão	Chance
Conhecimento de Segunda Mão (ouviu falar)	25%
Conhecimento de Segunda Mão (já viu)	55%
Familiar (conhece bem)	95%
Posse ou Vestimenta	+25%
Parte do corpo, mecha de cabelo, pedaço de unha, etc.	+50%

O usuário é o único que verá a imagem. Nenhum som pode ser ouvido. **Detectar magia, detectar mal, e ler mente** têm 3% de chance por nível de conjurador de operar corretamente com um item de vidência

Vidência, Superior: Este item funciona como o dispositivo normal de vidência descrito acima, mas também permite o usuário ouvir quaisquer sons no local observado como se estivesse lá.

Velocidade: O usuário deste item pode ativá-lo com uma palavra de comando (ou batendo os calcanhares, se for a forma de botas) e ganhar os efeitos da magia **velocidade** e pode terminar o efeito do mesmo jeito. O efeito pode ser usado um total de três vezes por dia.

Guardar Magia: Estes itens muito procurados podem guardar um número de magias que podem ser lançadas pelo usuário. A maioria contém magias de Mago, mas 1 em 10 contém magias de Clérigo. *Nenhum pode ter magias de ambos os tipos de magia!* Cada magia no item é lançada como se pelo personagem com menor nível possível para a magia, mas nunca menos que 6.

Qualquer classe pode usar este item, mas só pode ser recarregado lançando a magia apropriada nele. Uma tabela abaixo determina quantas magias, e quais níveis são. Um dispositivo de guardar magia deve ser recarregado com as mesmas magias de quando foi feito; então um **Pingente de Guardar Duas Magias** com **bola de fogo** e **voar** só pode ser recarregado por estas magias

O usuário automaticamente sabe o nome das magias no item, mas não é dado conhecimento detalhado sobre como a magia funciona. Se o usuário não for um usuário de magia e nenhum tal personagem estiver disponível para aconselhar o usuário, pode haver alguma dificuldade em lançar a magia.

Tal dispositivo encontrado em um tesouro pode estar completamente carregado, descarregado ou parcialmente carregado, à opção do MJ.

d%	# de Magias	d%	Nível de Magia
01-24	1	01-30	1
25-48	2	31-55	2
49-67	3	56-75	3
68-81	4	76-85	4
82-91	5	86-97	5
92-96	6	98-00	6
97-00	7		

Refletir Magia: Este instrumento reflete magias lançadas diretamente ao usuário, mas não magias que afetam uma área, de volta ao conjurador; então se por exemplo uma magia de **segurar pessoa** seria refletida, mas não uma **bola de fogo**. Irá refletir até 2d6 magias até seu poder esgotar.

Furtividade: O usuário deste dispositivo pode se mover silenciosamente, ganhando uma chance de sucesso de 90% quando se movendo silenciosamente (assim como a habilidade de Ladrão de mesmo nome).

Telecinesia: O usuário desse dispositivo tem o poder da magia **telecinesia**, como se lançada por um mago de nível 12. O efeito pode ser usado quantas vezes o usuário desejar, mas apenas dura enquanto o usuário se concentrar.

Telepatia: Três vezes por dia este item pode ser ativado por uma palavra de comando, e irá dar ao usuário o poder de uma versão especial da magia **ler mentes** que tem um alcance de 27 m e dura 1 turno. Durante este tempo o usuário pode enviar pensamentos na mente de qualquer criatura que o usuário já poderia ler os pensamentos, permitindo comunicação.

Teleporte: Após utilizar uma palavra de comando o usuário deste item pode lançar **teleporte** como por um Mago de nível 12. Este poder pode ser usado até 3 vezes por dia.

Visão Verdadeira: Três vezes por dia este item dá ao usuário o poder da magia **visão verdadeira**. Cada uso dura no máximo um turno.

Andar na Água: Este item permite ao usuário andar em qualquer líquido como se fosse solo firme. Lama, óleo, neve, areia moveida, água corrente, gelo e até mesmo lava podem ser atravessados facilmente, já que os pés do usuário pairam alguns centímetros acima da superfície. Lava derretida ainda causará danos ao usuário devido ao calor, uma vez que ele ou ela ainda está perto dela. O usuário pode andar, correr ou mover-se pela superfície como solo normal.

Fraqueza: Quem usar este item estará amaldiçoado; seu valor de Força é reduzido imediatamente para 3. Este item só pode ser removido com uma magia de **remover maldição**.

Pedidos: Este item tem o poder de conceder pedidos. 1D4 pedidos restam no item quando é encontrado. O MJ deve julgar todos pedidos, e intruções são dadas na seção de **Mestre do Jogo** sobre isso.

Itens Raros

Bolsa de Devorar: Este item aparente ser, para todos os testes, uma **Bolsa de Carregar**, normal, e funciona como uma primeiramente. Porém, todos itens dentro desaparecem para sempre em 1d6+6 turnos. A bolsa pesa o que pesava após os itens, (ou seja, um décimo do peso total dos itens), até aberta e descobrir vazia

Bolsa de Carregar: É uma bolsa que aparenta ter cerca de 60 cm de largura e 1,2 m de profundidade, mas sua abertura leva a um espaço extradimensional, permitindo armazenar até 225 kg e 2 m³ de volume. A bolsa pesa um décimo do peso total dos itens guardados dentro dela. O objeto a ser armazenado deve caber pela abertura, que tem 1,2 m de circunferência.

Pergurar ou rasgar a bolsa destruirá a magia da bolsa e seu conteúdo será perdido para sempre. Se este item for virada do avesso todos os conteúdos saem. A bolsa não é danificada, mas não funcionará até voltar ao normal. Se seres vivos entrarem sufocarão em um turno (excessões para criaturas resistentes à sufocação, determinado pelo MJ). O volume da bolsa não pode ser sobrecarregado (já que items não poderão ser colocados dentro), mas se carregada acima de 255 kg e levantada será rasgada.

Retirando um item específico da bolsa requer um turno procurando, onde nenhum movimento pode ser feito.

Botas de Viajar e Saltar: Estas botas permitem o usuário fazer grandes saltos, pulando a até 3 m de altura e 9 m de distância. Melhoram tanto o movimento do usuário que também aumentam a taxa de movimento em terra por 3 m adicionais por rodada.

Vassoura de Voar: Essa vassoura pode voar no ar por até 9 horas por dia (divididas como o seu dono desejar). A vassoura pode carregar até 90 kg e voar em uma velocidade de 12 m, ou até 180 kg e uma velocidade de 9 m. Além disso, a vassoura pode viajar sozinha para um destino nomeado pelo dono enquanto tenha uma boa ideia do local e destino. Ela vem para seu dono de uma distância de até 300 m quando a palavra de comando for dita.

Garrafa de Efreeti: Este item pode parecer uma garrafa ornamentada ou, às vezes, uma lâmpada mágica. Ele pode ser ativado uma vez por dia, abrindo a garrafa ou esfregando a lâmpada, conforme sua forma. Quando ativado, libera uma fumaça que se transforma em um efreeti.

O efreeti liberto estava preso na garrafa e é forçado à servir quem a ativou. Porém, um efreeti que ficou muito tempo em uma garrafa pode ter perdido sua mente, e se isso acontecer o efreeti começará a atacar em frenesi quem tenha aberto a garrafa, desaparecendo quando o usuário ou o efreeti morrer. Há, felizmente, somente uma chance de 1 em 10 de isso acontecer.

Por outro lado, há também uma chance de 1 em 10 do efreeti conceder três **desejos** ao usuário. Se for o caso, ele não prestará nenhum outro serviço e não poderá retornar à garrafa após ativação até o primeiro desejo ser feito. Os desejos seguintes exigem novas ativações e, após o terceiro, o efreeti desaparece para sempre.

Role 1d10 quando a garrafa for ativada pela primeira vez; em uma rolada de 1, o efreeti é insano, e em uma rolada de 0 o efreeti tem três desejos a conceber. Se nenhum destes resultados forem rolados, o efreeti servirá o usuário por até uma hora por dia por 101 dias, após este tempo será liberto e desaparecerá. Perceba que após a primeira ativação, todo dia que passa é contado para os 101 dias ativando a garrafa ou não.

Tapete Voador: Este item se parece com um tapete luxuoso, como os encontrados em castelos reais. Ele permite que aqueles sobre ele voem como se estivessem em uma superfície sólida. Normalmente, mede 1,5 m x 2,4 m e suporta até 225 kg a uma velocidade de 30 m por rodada, ou até 450 kg (sua capacidade máxima) a 15 m por rodada. Pode voar em qualquer velocidade até seu máximo e também pairar quando comandado.

Manoplas de Poder de Ogro: Essas manoplas são feitas de couro grosso e concedem ao usuário um bônus de Força de +4 (em vez de seu próprio bônus de Força). Ambas as manoplas devem ser usadas para que a magia seja eficaz.

Cinturão de Força de Gigante: Este largo cinto de couro concede ao usuário a força de um gigante. Enquanto for usado, garante um bônus de Força de +5, substituindo qualquer outro modificador, e permite arremessar grandes pedras como um gigante de pedra.

Espelho de Emprisionamento: Este item pode assumir qualquer estilo de espelho de corpo inteiro ou maior. Ele funciona como uma armadilha mágica que pode ser

ativada ou desativada ao se pronunciar uma palavra de comando seguida de "ativar" ou "desativar".

Quando ativo, qualquer criatura ou personagem que fique a até 9 metros do espelho e veja seu reflexo deve fazer um teste de resistência contra Magias. Caso falhe, será fisicamente sugado para dentro do espelho, incluindo todos os itens que estiver vestindo ou carregando. O alvo é aprisionado em uma das 20 celas metafísicas dentro do espelho, tornando-se apenas um reflexo incapaz de qualquer ação. Apenas a última pessoa que pronunciou a palavra de comando está imune ao efeito, assim como mortos-vivos, construtos e criaturas sem olhos.

Se um personagem disser a palavra de comando e indicar o número de uma cela, o reflexo do prisioneiro correspondente aparecerá no espelho. O alvo pode se mover e falar, mas não consegue lançar magias ou realizar ações físicas. O controlador pode interrogá-lo, mas o espelho não obriga a vítima a responder ou dizer a verdade. A qualquer momento, o controlador pode pronunciar a palavra de comando seguida de "retornar" para enviar o prisioneiro de volta à cela, ou "sair" para libertá-lo, fazendo-o aparecer ao lado do controlador.

Se todas as celas estiverem ocupadas quando uma nova vítima for capturada, uma cela aleatória será esvaziada, e a criatura libertada aparecerá exatamente onde estava a nova vítima antes de ser sugada para dentro do espelho. Qualquer criatura libertada dessa forma estará imune ao efeito do espelho por um turno antes de poder ser aprisionada novamente. Se o espelho for quebrado, todos os prisioneiros serão libertados imediatamente.

Corda de Escalada: Esta corda de 15 m de comprimento tem cerca de 1,3 cm de diâmetro, mas pode suportar até 1.360 kg se estiver amarrada a um ponto de ancoragem seguro. Quando o usuário segura uma das extremidades e pronuncia a palavra de comando, a corda se anima, movendo-se como uma serpente a uma velocidade de 3 metros por rodada na direção ordenada. Ela pode até assumir uma posição completamente vertical, caso seja instruída a fazê-lo.

A corda pode ser comandada para se amarrar automaticamente a qualquer ponto de ancoragem ao seu alcance. No entanto, como o usuário deve segurar uma extremidade, seu alcance máximo é de 15 m a partir desse ponto. A corda não possui força própria e, portanto, não pode levantar ou sustentar peso algum se não estiver presa a um ancoradouro seguro.

Instrumentos de Invocar Elementais

Estes instrumentos concedem o poder de invocar e controlar um elemental. Como dito, o MJ provavelmente permitirá apenas alguns tipos de Elementais, então nem todos estes itens podem estar disponíveis em sua campanha.

Quando um destes intrumentos for ativado de acordo com as regras de invocação descritas na entrada de Elementais na página 87, um elemental apropriado aparece e segue os comandos do invocador.

Tigela de Invocar Elementais de Água: Esse dispositivo tem o tamanho aproximado de uma grande tigela de ponche e é feito de metais preciosos incrustados com joias. Para ativá-lo, deve-se encher-lo com pelo menos um litro de água fresca e recitar as palavras de comando inscritas ao redor de sua borda, o que requer uma rodada completa..

Braseiro de Invocar Elementais de Fogo: Esse item se parece com um pequeno braseiro, uma tigela de metal com pernas e laterais vazadas, com cerca de 45 cm de altura, projetado para conter fogo. Para ativá-lo, é necessário acender uma chama dentro do braseiro e recitar as palavras de comando gravadas em sua borda, o que requer uma rodada completa.

Incensário de Invocar Elementais de Ar: Esse dispositivo parece ser um incensário ornamentado, semelhante aos usados em rituais religiosos, possuindo uma tampa perfurada e uma corrente para ser levantado e balançado. Para ativá-lo, é preciso colocar incenso na tigela, acendê-lo, cobri-lo e então recitar palavras de comando gravadas na borda da tampa, o que leva uma rodada completa.

Crisol de Invocar Elementais de Metal: Esse item se assemelha a um pequeno cadrinho, um recipiente aberto utilizado para derreter metais. Para ativá-lo, deve ser colocado sobre uma superfície sólida e resistente ao calor, seguido pela recitação das palavras de comando inscritas ao redor de sua borda, o que requer uma rodada completa.

O crisol fica extremamente quente enquanto o elemental de metal estiver presente, causando 2d8 pontos de dano a qualquer um que o toque com as mãos nuas, e 2d6 pontos de dano mesmo se estiver usando armadura, luvas de tecido ou couro. Após o uso, o crisol leva um turno completo para esfriar.

Marreta de Invocar Elementais de Madeira: Esta é uma marreta de madeira como as usadas por construtores para cravar estacas. Embora possa ser usada como arma, é uma arma ineficaz, causando apenas 1d4 pontos de dano e não sendo considerada uma arma mágica. Para ativá-la, deve-se segurá-la na mão e recitar as palavras de comando inscritas em um dos lados da cabeça da marreta, o que requer uma rodada completa.

Prato de Mármore de Invocar Elementais de Frio: Esse item é um prato circular de mármore com aproximadamente 23 cm de diâmetro e 2 cm de espessura. Para ativá-lo, deve ser colocado sobre uma superfície estável e receber o conteúdo de um cantil cheio de água fresca. Ao tocar o prato, a água se congela magicamente, formando uma pequena escultura de um elemental de frio. Em seguida, as palavras de comando gravadas na borda do prato devem ser recitadas, exigindo uma rodada completa.

Bastão de Invocar Elementais de Relâmpago: Esse item é uma haste de cobre com cerca de 2 cm de espessura e 60 cm de comprimento, com uma esfera de âmbar polida na ponta. Sua superfície é coberta por uma camada esverdeada de azinhoverde, mas sem corrosão ou danos. Para ativá-lo, o usuário deve segurá-lo e recitar as palavras de comando gravadas ao longo do bastão, o que requer uma rodada completa.

Rocha de Invocar Elementais de Terra: Este dispositivo é uma rocha de forma irregular mas muito polida com uma veia ou aglomerado de pedras preciosas ou semi-preciosas visíveis. Para ativar este item, deve ser segurado nas mãos do usuário e as palavras de comando inscritas na área mais lisa da rocha devem ser ditas, o que requer uma rodada completa.

PARTE 8: INFORMAÇÃO DO MESTRE DO JOGO

Monstros Errantes

Tivemos a previsão de trazer vários sacos conosco, e rapidamente os enchemos com moedas e gemas de debaixo do sarcófago. Sem mais atrasos, nós saímos, com intenção de alcançar as escadas para a superfície e retornar à Morgansfort. Mas não poderia ser tão fácil...

Na entrada, Barthal explorava afrente e fomos com calma, sempre na vigia para monstros. Na saída, jogamos o cuidado fora, nos movendo à velocidade máxima com Barthal atrás de nós. Foi então que Morningstar e eu fizemos uma curva e praticamente pisamos no primeiro ranque de uma patrulha de goblins!

Novamente fui pego de surpresa, mas também foram os goblins. Morningstar reagiu mais rápido, atacando o primeiro dos monstros. Você pode achar que negociar teria sido uma ideia melhor, mas já tínhamos tentado isso com aqueles goblins sem sucesso... Então não podia culpar o elfo por atacar primeiro e perguntar depois. Eu ergui a espada dourada e avancei para a batalha...

Encontros de Masmorras

Além de monstros “colocados” masmorras, costumam ter monstros errantes. O Mestre do Jogo pode criar tabelas de monstros errantes para masmorras específicas, ou a tabela geral de monstros errantes (abaixo) pode ser usada.

Em uma masmorra média, um encontro de monstro errante ocorrerá em uma rolada de 1 em 1d6; o Mestre do Jogo deve checar uma vez a cada 3 turnos. As circunstâncias de uma masmorra específica podem dar maiores chances ou cheques de monstros errantes mais frequentes (ou possivelmente menos frequentes).

Role 1d12	Nível 1	Nível 2	Nível 3
1	Abelha, Gigant	Besouro, Bombardeiro Gigante	Formiga, Gigante
2	Goblin	Mosca, Gigante	Macaco, Carnívor
3	Geléia, Verde*	Carnícal	Besouro, Tigre Gigante
4	Kobold	Gnoll	Bugbear
5	Grupo de NPC: Aventureiro	Gosma Cinza	Doppleganger
6	Grupo de NPC: Bandido	Hobgoblin	Gárgula*
7	Orc	Homem Lagarto	Gosma, Vidro
8	Stirge	Grupo de NPC: Aventureiro	Licantropo, Homem-Rato*
9	Esqueleto	Serpente, Víbora de Cova	Ogro
10	Serpente, Cobra	Aranha, Viúva Negra Gigante	Sombra*
11	Cobra, Caranguejeira Gigante	Homem Lagarto, Subterrâneo	Verme Tentáculo
12	Lobo	Zumbi	Alma Penada*

Role 1d12	Nível 4-5	Nível 6-7	Nível 8+
1	Urso, Caverna	Basilisco	Basilisco, Maior*
2	Cecilia, Gigante	Geléia, Negro	Quimera
3	Cocatrice	Cecília, Gigante	Enganadora, Maior
4	Doppleganger	Enganadora	Gigante, Colina
5	Gosma, Cinza	Hidra	Gigante, Pedra
6	Cão Infernal	Monstro de Ferrugem*	Hidra
7	Monstro de Ferrugem*	Licantropo, Homem-tigre*	Geléia, Negro
8	Licantropo, Lobisomem*	Múmia*	Licantropo, Homem-Javali*
9	Minotauro	Urso-Coruja	Minhoca Roxa
10	Geleia, Avermelhada*	Escorpião, Gigante	Salamandra, Flamejante*
11	Urso-Coruja	Espectro*	Salamandra, Gelada*
12	Aparição*	Troll	Vampiro*

Encontros Selvagens

The Game Master should check for random encounters in the wilderness about every four hours of game time; this translates nicely to three night checks and three daytime checks. If your players choose to stand three night watches, you simply check for each watch (or otherwise do whatever seems best to you); in the daytime, check morning, afternoon, and evening.

Para checar para um encontro selvagem, role 1d6; em um 1, um encontro acontece. Se um encontro selvagem é indicado, role 2d8 na tabela apropriada abaixo. O MJ deve pensar cuidadosamente sobre como o encontro acontece; checar surpresa antes, e se o monstro não for surpreso, pode ser considerado de ter tempo de montar uma emboscada (à opção do MJ).

Role 2d8	Deserto ou Estéril	Pastagem	Territórios Inabitados
2	Dragão, Deserto	Dragão, Planícies	Dragão, Nuvem
3	Cão Infernal	Troll	Carnícal
4	Gigante, Fogo	Mosca, Gigante	Bugbear
5	Minhoca Roxa	Escorpião, Gigante	Goblin
6	Mosca, Gigante	Grupo de NPC: Bandido	Centauro
7	Escorpião, Gigante	Leão	Grupo de NPC: Bandido
8	Camelo	Javali, Selvagem	Grupo de NPC: Mercador
9	Aranha, Tarântula Gigante	Grupo de NPC: Mercador	Grupo de NPC: Peregrino
10	Grupo de NPC: Mercador	Lobo	Grupo de NPC: Nobre
11	Gavião	Abelha, Gigante	Cão
12	Grupo de NPC: Bandido	Gnoll	Gárgula*
13	Ogro	Goblin	Gnoll
14	Grifo	Besta Teleportadora	Ogro
15	Gnoll	Lobo, Terrível	Minotauro
16	Dragão, Mountainha	Gigante, Colina	Vampiro*

Roll 2d8	Selva	Montanhas ou Colinas	Oceano
2	Dragão, Floresta	Dragão, Gelo	Dragão, Mar
3	Grupo de NPC: Bandido	Roc (1d6: 1-3 Grande, 4-5 Enorme, 6 Gigante)	Hidra
4	Goblin	Enganadora	Baleia, Jubarte
5	Hobgoblin	Licantropo, Lobisomem*	Crocodilo, Gigante
6	Centopeia, Gigante	Leão da Montanha	Caranguejo, Gigante
7	Serpente, Píton Gigante	Lobo	Baleia, Assassina
8	Elefante	Aranha, Caranguejeira Gigante	Polvo, Gigante
9	Antílope	Gavião	Tubarão, Mako
10	Jaguar	Orc	Grupo de NPC: Mercador
11	Stirge	Morcego, Gigante	Grupo de NPC: Bucaneiro (Pirata)
12	Besouro, Tigre Gigante	Gavião, Gigante	Tubarão, Touro
13	Cecília, Gigante	Gigante, Colina	Roc (1d8: 1-5 Enorme, 6-8 Gigante)
14	Sombra*	Quimera	Tubarão, Grande Branco
15	Grupo de NPC: Mercador	Lobo, Terrível	Sereia
16	Licantropo, Homem-Tigre*	Dragão, Mountainha	Serpente do Mar

Role 2d8	Rio ou Ribeira	Pântano	Floresta
2	Dragão, Pântano	Dragão, Pântano	Dragão, Floresta
3	Peixe, Piranha Gigante	Sombra*	Alicórnio (veja Unicórnio)
4	Stirge	Troll	Treante
5	Peixe, Robalo Gigante	Lagarto, Draco Gigante	Orc
6	Grupo de NPC: Mercador	Centopeia, Gigante	Javali, Selvagem
7	Homem Lagarto	Sanguessuga, Gigante	Urso, Negro
8	Crocodilo	Homem Lagarto	Gavião, Gigante
9	Sapo, Gigante	Crocodilo	Antílope
10	Peixe, Bagre Gigante	Stirge	Lobo
11	Grupo de NPC: Bucaneiro	Orc	Ogro
12	Troll	Rã, Gigante (Veja Sapo, Gigante)	Urso, Pardo
13	Jaguar	Homem Lagarto, Subterrâneo	Lobo, Terrível
14	Nixie	Rosa de Sangue	Gigante, Colina
15	Cupim D'Água, Gigante	Árvore do Carrasco	Urso-Coruja
16	Dragão, Floresta	Basilisco	Unicórnio

Encontros de Cidade, Metrópole ou Vila

É importante que o MJ se lembre que, diferente de masmorras ou regiões selvagens, cidades, metrópoles e vilas são lugares ocupados. Durante o dia, a maioria das cidades terá pessoas nas ruas quase o todo; a falta de pessoas na rua muitas vezes é indício de algo interessante. À noite, muito da cidade estará escuro e quieto, e encontros serão em na maioria Ladrões ou outros tipos desagradáveis; mas perto de lugares populares de comer ou beber, pessoas de todos os tipos provavelmente ainda serão provavelmente encontradas. O MJ deve ter certeza que suas descrições do ambiente da cidade deixe isso claro: claro, isso também vai fazer mais difícil para os jogadores encontrarem encontros “reais”.

O MJ é encorajado a criar suas próprias tabelas de encontro para uso em cada cidade, metrópole ou vila criada (ou definir encontros por outras maneiras se desejado); porém, um conjunto de tabelas “genéricas” de encontro são providas abaixo para quando tal preparo não foi terminado. Role 2d6 na tabela abaixo para determinar qual tipo de encontro ocorre; uma descrição de cada tipo de encontro aparece abaixo da tabela.

Rolada	Encontros de Dia	Encontros de Noite
2	Doppleganger	Doppleganger
3	Nobre	Sombra*
4	Ladrão	Recrutador Forçado
5	Valentão	Pedinte
6	Guarda da Cidade	Ladrão
7	Mercador	Valentão
8	Pedinte	Mercador
9	Padre	Rato Gigante
10	Mercenário	Guarda da Cidade
11	Mago	Mago
12	Licantropo, Homem-Rato*	Licantropo, Homem-Rato*



MJF%

Encontros com **pedintes** normalmente começam com um único pedinte, mas geralmente terão 2d4 pedintes na área, e se qualquer membro do grupo dar qualquer coisa para o primeiro pedinte, os outros irão ir para o grupo como moscas. Cada pedinte tem uma chance de 90% de ser um homem normal e 10% de ser um Ladrão de nível 1, possivelmente espiando para a Guilda de Ladrões ou gangue local.

Encontros com **valentões** terão 2d4 bandidos jovens, cada um tem uma chance de 70% de ser um homem normal, 30% de ser um Guerreiro de nível 1. Valentões geralmente estão desarmados, dependendo das habilidade de briga em uma luta (mas tendo uma adaga ou espada curta escondida, caso a luta comece a ir contra eles). Valentões podem ser um pouco imprevisíveis, sendo assim o MJ pode querer usar uma rolagem de reação para determinar o humor do líder.

Encontros com **guardas** terão 2d6 guardas, todos Guerreiros de nível 1 salvo o líder do esquadrão que será de nível 2 ao 4. Eles irão confrontar personagens “suspeitos”, mas geralmente terão boa razão antes de tentarem prender ou interferir com os personagens.

Encontros com **doppleganger**, claro, parecerão outro tipo de encontro; o MJ deve rolar de novo para determinar o que do que o doppleganger está se mascarando. 1d6 dopplegangers serão encontrados; qualquer membros extra do grupo serão humanos que não sabem que estão com monstros que mudam de forma. Se o grupo for “interessante” para os dopplegangers, um ou mais dos monstros tentará seguirlos e substituir um membro do grupo (como dito na descrição do monstro). Em muitos casos, grupos de personagens não descobrirão a natureza verdadeira do encontro até muito mais tarde.

Encontros com **ratos gigantes** costumam envolver becos, docas, ou outros lugares “baixos”. Geralmente ratos não são perigosos se não provocados, mas se surpresos podem atacar. Veja a descrição do monstro para detalhes de encontros desse tipo.

Encontros com **licantropos, homem-rato** parecerão outro tipo de encontro “normal” ou com ratos gigantes (dependendo das circunstâncias). Homens-rato são coverdes e não atacarão um grupo igual ou maior.

Encontros com **mercenários** terão 2d6 membros de uma companhia de mercenários, realizando um negócio ou outro. Um líder mercenário pode oferecer uma posição para um personagem Guerreiro, se tiver qualquer reputação.

Encontros com **Mercadores** são comuns em cidades e podem ser encontrados fazendo qualquer tipo de

negócio. Como os encontros com mercenários, mercadores podem oferecer trabalhos para personagens interessados, particularmente aqueles com boa reputação. Veja **Criando um Grupo de NPCs**, abaixo, para detalhes nesse tipo de encontro. (Um mercador em uma cidade pode não ter uma comitiva como descrito; o MJ deve usar seu critério criando o encontro).

Nobres encontrados também podem oferecer posições aos personagens ou até uma recompensa por alguma tarefa perigosa. Personagens com má reputação podem ser confrontados, obrigados a deixar a cidade ou até mesmo presos se o nobre conseguir convocar a guarda da cidade. (veja **Criando um Grupo de NPCs**, abaixo, para detalhes nesse tipo de encontro.) Um nobre em uma cidade pode não ter uma comitiva como descrito; o MJ deve usar seu critério criando o encontro.

Gangues de Recrutadores irão consistir de 2d6 Guerreiros, todos de nível 1 exceto um ou dois líderes de nível 2 ao 5. Eles estarão armados com armas de golpear ou talvez irão lutar apenas com suas mãos. Pois querem capturar em vez de matar os personagens; porém, é provável que pelo menos alguns membros terão adagas ou espadas no caso de uma luta séria. Uma gangue de recrutamento forçado não confrontará um grupo de tamanho igual ou maior à não ser que o grupo esteja claramente enfraquecido, bêbado, etc. Se o grupo perder, serão levados para um navio no mar ou campo militar (dependendo se marinheiros ou soldados os capturaram), sem armas e à mercê dos capturadores.

Encontros com **padres** costumam ser parecidos com um grupo de peregrinos (veja **Criando um grupo de NPCs**, abaixo, para detalhes), mas o grupo encontrado não vai ser tão grande como em áreas selvagens. Geralmente um único padre de nível 1 ao 4 será encontrado, acompanhado de 1d4 fiéis.

Encontros com **sombra**s em uma cidade será igual encontros no subterrâneo; veja a descrição do monstro para mais detalhes.

Encontros com **ladrões** serão com um grupo de 1d6 Ladrões, geralmente disfarçados de cidadãos normais ou pedintes. Um Ladrão no grupo será de nível 2 ao 4, com os outros sendo apenas de nível 1. Eles irão tentar roubar do grupo, claro, a não ser que sejam observados com cuidado.

Encontros com **Magos** envolverão Magos de nível 4 ao 7, acompanhados de 1d4+1 aprendizes de nível 1. O MJ deve escolher o temperamento e humor do mago.

Criando um Grupo de NPCs

Aventureiros

Um grupo de aventureiros NPC terão 4-8 personagens: 1d3 Guerreiros, 1d2 Ladrões, 1d2 Clérigos, e 1d2-1 Magos. Geralmente os personagens serão de níveis similares; depois de decidir o nível médio do grupo, você pode fazer alguns personagens de nível menor (para refletir "substitutos" quando alguns personagens morrem).

O MJ deve escolher as raças para os NPCs que se encaixem na região que estão (ou que vieram). Provavelmente 80% ou mais são Humanos, 10% são Anões, 6% Halfling e os restantes 4% Elfos. Se o grupo de NPC for mal, o MJ pode escolher substituir alguns membros com monstros humanóides como orcs, hobgoblins ou gnolls.

O grupo pode ser rival com os jogadores, lutando pelos mesmos tesouros, ou serão inimigos, saqueadores malvados que os personagens dos jogadores devem derrotar. Claro, é possível que os aventureiros NPC são aliados ou amigáveis com os jogadores, mas isso pode deixar as coisas fáceis demais para os jogadores.

Bandidos, Saqueadores, e Salteadores

Um grupo de bandidos terão 2d12 Guerreiros de nível 1 e 1d6 Ladrões de nível 1, liderados por um Guerreiro ou Ladrão de nível 2 a 5 (1d4+1) ou um de cada classe (se houverem 11 ou mais membros de nível 1 no total). Em áreas selvagens, bandidos terão cavalos ou outras montarias apropriadas para o terreno (claro, roubadas), assim como armadura leve, espadas e arcos ou bestas. Dê itens mágicos apenas para líderes; membros normais não terão itens mágicos.

Em seu esconderijo, um grupo de bandidos terão tipo de tesouro A (sem itens mágicos pois já serão gerados com as regras abaixo).



Bucaneiros e Piratas

A diferença entre bucaneiros e piratas é em grande parte uma questão de como eles desejam ser chamados; como quer que você os chame, eles são equivalentes de bandidos, atacando outros navios ou atacando cidades costeiras para saquear.

Grupos de bucaneiros terão 3d8 Guerreiros de nível 1, guiados por um Guerreiro de nível 3 a 4 (1d4+2) e 1d3 Guerreiros de nível 2 a 5. Todos terão experiência com navios, claro. Não terão armadura ou apenas couro, e estarão armados com espadas e arcos ou bestas.

Piratas experientes podem aparecer em grupos maiores, mas o número de líderes será parecido com o dado acima. Gere itens mágicos apenas para líderes como descrito abaixo. Um navio de piratas ou bucaneiros terão tesouro tipo A, sem itens mágicos (pois já serão rolados para os NPCs); o tesouro pode não estar no navio, pois piratas costumam enterrar tesouros em ilhas. Então, o Capitão ou outro terá o mapa de alguma maneira indicando o local do tesouro.

Mercadores

Mercadores muitas vezes transportam suas mercadorias por áreas selvagens. Cerca de metade das vezes um grupo de mercadores terrestres serão liderados por um mercador rico; outros grupos terão 1d4+1 mercadores menos ricos que se juntarão por segurança. Terão 2d4 vagões (mas pelo menos um por mercador) levados por cavalos ou mulas. Cada vagão é levado por um homem comum, normalmente sem armadura e com uma adaga ou espada curta. A caravana terá 1d4+2 Guerreiros de nível 1 e 1d4 Guerreiros de nível 2 como guardas.

Se encontrados no mar, um grupo de mercadores geralmente terá um único navio pertencente ou alugado por um único mercador. O navio terá uma equipe de 2d8+8 homens normais, sem armadura e armados com clavas, adagas ou espadas curtas; O Capitão, Primeiro Imediato e outros oficiais são tomados desse número. Navios grandes podem precisar de uma equipe maior, 1d4+2 Guerreiros de nível 1 e 1d4 Guerreiros de nível 2 estarão abordo como guardas, como uma caravana.

Além de bens valiosos e sem dúvida volumosos transportados pela caravana ou navio, tal grupo também terá um tesouro tipo A, sem itens mágicos; pode estar em um baú, ou espalhado entre os vagões.

Nobres

Um grupo nobre terá um nobre (é claro), possivelmente acompanhado por um cônjuge (também um nobre, é claro) e/ou um ou mais filhos. Cada nobre adulto terá pelo menos um acompanhante (assistente, dama de companhia, etc.).

Nobres menores (como barões) terão uma única carroça ou carruagem, puxada por bons cavalos; nobres de alto escalão terão duas ou mais carroças. O nobre pode estar montado em um cavalo de guerra, embora ele ou ela possa optar por andar em uma carruagem parte do tempo. Cada carruagem ou carroça terá um carroceiro, que neste caso será um Guerreiro de nível 1 em cota de malha com espada longa. Pelo menos dois Guerreiros montados de nível 1 a 4 estarão com o nobre como guardas; novamente, nobres de alto escalão terão mais guardas. Guardas geralmente estarão armados com espadas longas e possivelmente lanças, usando cota de malha, e seus cavalos de guerra também terão cota de malha. O número exato de guardas fica a cargo do MJ. As chances normais de itens mágicos se aplicam, é claro.

Um nobre geralmente viaja com algum dinheiro para gastar; um tesouro tipo A deve ser rolado para representar isso. Neste caso, não omita os itens mágicos, pois os nobres geralmente serão mais ricos do que a média dos homens.

Nobres geralmente (70%) são homens normais; caso contrário, role 1d10: 1-6 indica um Guerreiro, 7-8 um Mago, 9 indica um Clérigo e 10 um Ladrão. (Os “nobres” Clérigos são bispos, arcebispos e similares.) Role 2d4-1 para o nível de cada nobre “com classe”.

Peregrinos

Um grupo de peregrinos está indo (ou voltando) de um importante local ou atividade religiosa. Tal grupo será liderado por 1d4 Clérigos de nível 1-4 (role para cada).

O resto do grupo é de natureza aleatória; a maioria dos inclui 3d6 homens normais (ou mulheres se a religião permitir mulheres na peregrinação), 1d6 Guerreiros de nível 1-4 (role para cada) com cota de malha e espada longa, e 1d4 Ladrões de nível 1-4 (do qual cada pode ser um devoto genuíno, ou apenas fugindo). Há uma chance de 50% de um único Mago de nível 1-4 estar no grupo.

Peregrinos geralmente não carregam muito, levando uma única bolsa e andando em mulas ou cavalos. O grupo provavelmente terá oferendas de algum tipo para seu destino: gere um tesouro de tipo A para isso. Se itens mágicos são indicados, provavelmente não serão

usados pelos NPCs pois já foram dedicados ao deus ou panteão.

Itens Mágicos para NPCs

NPCs geralmente terão itens mágicos em relação à sua classe e nível; assuma uma chance de 5% por nível de NPC Guerreiro, Ladrão ou Clérigo de ter uma arma ou armadura mágica (role separadamente para cada NPC). Sem se importar com nível, uma rolada de 96-00 deve ser uma falha. Magos terão um **Anel de Proteção** (role o bônus normal do item) em 4% por nível e uma adaga ou cajado mágico em uma rolada de 3% por nível..

Além disso, assuma uma chance de 2% por nível que algum personagem tenha uma poção, e 3% por nível que um Clérigo ou Mago tenha algum pergaminho.

Finalmente some os níveis de todos do grupo e use esse número como a chance percentual de um **Item Raro** (como na tabela da página 169) estar entre eles. Se a rolagem for feita, divida o número por dois e role de novo; se a segunda rolagem for feita, dois itens são encontrados. Se o grupo tem mais de 3 membros, você pode dividir o número pela metade de novo e rolar para um terceiro item. Atribua os Itens Mágicos Variados aos membros do grupo mais apropriados ou role aleatoriamente se não conseguir decidir.

Grupos Não-Humanos

Supõe-se que os grupos de NPCs serão Humanos, ou predominantemente; mas o Mestre do Jogo pode escolher apresentar grupos de Elfos, Anões ou Halflings de tempos em tempos. No geral, um grupo de semi-humanos será homogêneo; um grupo de Elfos consistiria de todos os Elfos, por exemplo. Se for encontrado no território de outra raça, o grupo semi-humano pode incluir um guia contratado para levá-los ao seu destino. Por exemplo, o grupo Elfo mencionado acima pode contratar um guia Humano para ajudá-los quando viajarem por um país Humano.

O MJ pode simplificar as figuras dadas acima quando gerar tais grupos. Algo que o MJ deve decidir é se a regra de “homens normais” se aplica à semi-humanos... existem “elfos normais”, por exemplo? Essa decisão é deixada para o MJ. Se houverem tais personagens, eles terão as mesmas habilidades raciais da raça, mas lutarão com um Bônus de Ataque de +0 como homens normais. Se não houver personagens assim no mundo da campanha, então apenas substitua Guerreiros de nível 1 pelos homens normais listados acima.

Lidando com Jogadores

Opções de Criação de Personagens

As regras de criação de personagem pedem rolar 3d6 para cada Habilidade em ordem. Jogadores podem reclamar que não podem criar o tipo de personagem que queriam jogar. Aqui estão várias opções que você pode escolher se quer facilitar as coisas para seus jogadores. Note que os jogadores não podem exigir essas opções; são apenas escolha do MJ.

Troca de Pontos: Permite que o jogador “mova” pontos de Habilidade por outros, numa taxa de -2 em um para +1 somado em outro. O valor máximo ainda é 18 (ou o mínimo racial se menor), e o valor mínimo ainda é 9.

Troca de Valores: Deixe o jogador trocar dois valores de habilidade, uma vez por personagem.

O Embaralho Completo: Deixe o jogador organizar os seis valores de Habilidade como desejar. Isso

permite maior personalização para o jogador, mas por outro lado você pode perceber que todos os personagens em sua campanha começam a ser muito iguais. É comum que jogadores “descartem” o valor mais baixo em Carisma, por exemplo.

Personagens Sem Esperança

Às vezes, um jogador vê as seis pontuações e declara o personagem “sem esperança”. O MJ deve sempre deixar que o jogador descarte um personagem com menos de 9 nas primeiras quatro pontuações (já que todas as quatro classes estariam indisponíveis para aquele personagem). Mas, você como MJ pode optar por permitir que o jogador role novamente um personagem com pontuações gerais abaixo da média, mesmo que o personagem não seja tão “sem esperança”.



Uma alternativa seria permitir que o jogador "inverte" todos os seus atributos, subtraindo-os de 21. Isso transformaria um valor 15 (+1 de bônus) em um 6 (-1 de penalidade), mas também um 3 (-3 de penalidade) em um 18 (+3 de bônus). Assim, um personagem que tinha mais penalidades passaria a ter mais bônus. Se permitida, **todos os atributos devem ser invertidos**, não apenas os ruins. Isso garante um personagem jogável, mantendo a possibilidade de alguns atributos penalizados.

Também é possível que um personagem tenha valores medianos, sem bônus ou penalidades, e não se beneficie da inversão. Neste caso, a decisão deve ser do jogador; se ele desejar rolar novamente todos os atributos, o MJ provavelmente deveria permitir.

Aquisição de Magias

Clérigos têm uma clara vantagem sobre Magos pois, em teoria, têm acesso à qualquer magia de qualquer nível que podem lançar. Porém, Clérigos são limitados em sua seleção de magias baseado em sua divindade, fé ou ethos; por exemplo, um Clérigo da deusa da cura não deve ficar surpreso quando sua divindade recusar conceder magias inversas de cura. Se um Clérigo roga por uma magia não permitida, O MJ pode escolher conceder uma magia diferente, ou (se a divindade for irritada), nenhuma magia para aquele "espaço".

Magos começam o jogo sabendo duas magias, **ler magia** mais outra (a menos que o MJ conceda mais magias iniciais). A cada nível ganho, o personagem ganha a habilidade de lançar mais magias; além disso, a cada dois níveis o Mago ganha acesso a magias de nível maior (até todos os níveis estejam disponíveis). Porém, ganhar a habilidade de lançar essas magias não significa que o Mago aprenda novas magias instantaneamente.

Magos podem aprender magias aprendendo com outros Magos ou estudando o livro de magias de outro Mago. Se for ensinado, uma magia pode ser aprendido em um único dia; pesquisar o livro de magias de outro Mago leva um dia por nível de magia. Nos dois casos, a magia aprendida deve ser transcrita no próprio livro de magias, a um custo de 500 po por nível de magia.

Um Mago pode adicionar uma nova magia de qualquer nível que se possa lançar a qualquer momento; porém, magias de níveis mais altos não podem ser aprendidas ou adicionadas ao livro de magias do Mago. O Mago deve encontrar um professor ou adquirir uma obra de referência (como o livro de magias de outro Mago) para aprender novas magias, e o custo é adicional aos custos indicados acima. Muitas vezes, um Mago manterá um relacionamento com seu mestre original, que ensinará

ao personagem novas magias gratuitamente ou em troca de serviços. Às vezes, dois Magos concordam em trocar magias conhecidas. Em muitos casos, a única opção disponível para um Mago será pagar a outro Mago (geralmente um NPC) algo entre 100 po e 1.000 po por nível de magia em troca de tal treinamento.

Magos também podem criar magias completamente novas (ou mudar magias existentes); Veja as regras de Pesquisa Mágica, abaixo, para detalhes.

Restrições de Armas e Armaduras

Várias raças e classes têm restrições de armas e/ou armaduras aplicadas. O que acontece quando um jogador declara que seu personagem vai usar uma arma proibida ou usar uma armadura proibida?

Clérigos: A proibição de armas cortantes é uma questão de fé. Portanto, se um Clérigo usar uma arma proibida, o acesso às suas magias é perdido, como o poder de Afastar Mortos-Vivos. Um NPC Clérigo de nível superior da mesma fé deve atribuir alguma missão ao malfeitor que deve ser concluída para que o Clérigo caído expie e recupere seus poderes. Se não se arrepender, o personagem muda permanentemente de Clérigo para Guerreiro. Mude o nível do personagem, aplicando o total de XP atual à tabela do Guerreiro para determinar isso. Os pontos de vida e o bônus de ataque permanecem os mesmos; mude o bônus de ataque somente após um novo nível ser ganho como Guerreiro, e jogue os dados de vida do Guerreiro normalmente quando níveis forem ganhos.

Magos: Esses personagens simplesmente não são treinados em qualquer arma além daquelas normalmente permitidas a eles e devem sofrer uma penalidade de ataque de -5 ao usar qualquer arma proibida. Um Mago com armadura não pode lançar magias; qualquer tentativa falha e a magia é perdida.

Ladrões: Usar armadura mais pesada, restritiva e/ou mais barulhenta do que a armadura de couro impede o uso de qualquer habilidade de Ladrão, incluindo Ataque Furtivo. Ladrões podem optar por usar tal armadura, mas isso só os torna um Guerreiro ruim.

Anões e Halflings: Estes personagens são proibidos de usar armas de grandes, principalmente por sua pequena estatura e peso relativamente baixo. É difícil usar uma arma quando ela está tentando balançar você. Se tal personagem tentar usar uma arma proibida, o Mestre do Jogo pode aplicar uma penalidade de ataque de -5 com base na dificuldade de usar a arma ou, alternativamente, declarar a tentativa malsucedida, a seu critério.

Julgando Desejos

Desejos são uma das coisas com maior potencial de desequilibrar o jogo. Com um desejo cuidadosamente formulado, o personagem pode fazer mudanças radicais e dramáticas no mundo do jogo, possivelmente até reescrevendo a história. Antes de permitir que os personagens em seu jogo tenham acesso a um único desejo, pense em como você lidará com isso.

Desejos são concedidos por vários seres. Mesmo quando um desejo vem de um item (um anel ou uma espada, por exemplo), algum ser extra dimensional, deus ou demônio ou o que quer que seja, colocou esse desejo no item. Um desejo tenderá a promover os objetivos do ser que concede; se o concedente for um efreeti maligno, por exemplo, ele tentará distorcer o significado ou a intenção do desejo para que não realize realmente o que o personagem do jogador deseja. Por outro lado, se o concedente bondoso, ele concederá o desejo conforme pretendido, desde que o personagem não seja ganancioso ou rancoroso.

Equilíbrio do jogo é a principal questão que deve ser considerada. Usar o desejo de curar todo o grupo, teletransportar todos sem erros para um local distante ou evitar ou refazer uma batalha catastrófica é razoável. Um desejo de que um personagem seja restaurado à vida e à saúde é razoável, mas um que não apenas restaure, mas também melhore o caráter, não o é.



Em geral, um desejo é concedido pelo menos com precisão literal... as palavras do desejo devem ser cumpridas. A exceção são os desejos que não são razoáveis para fins de equilíbrio do jogo; eles ainda são pelo menos interpretados literalmente, mas podem ser apenas parcialmente concedidos. No exemplo acima, por exemplo, o poder concedente provavelmente restauraria a vida e a saúde do personagem, mas ignoraria as "melhorias" desejadas.

Regras Opcionais

Morte e Morrendo

As regras dizem que ao atingir zero pontos de vida, o personagem morre. Se isso for muito duro para você, aqui estão várias maneiras de mudar a situação:

Erguer Mortos: A primeira opção não muda nenhuma regra. Organize as coisas para que os personagens mortos possam ser facilmente **erguidos** (mas a um alto custo). Isso não só "lida" com a questão da mortalidade, mas também absorve o excesso de tesouros, evitando que os personagens fiquem ricos demais para se interessarem por aventuras. Também tende a recompensar os cautelosos (já que eles conseguem ficar com seu ouro com mais frequência).

E se os personagens não tiverem dinheiro suficiente quando morrerem para serem **erguidos**? Permitir que o local religioso local erga aventureiros mortos em troca de seu contrato... isto é, os aventureiros, ao serem **erguidos** à vida, devem à igreja ou templo o dinheiro que teria custado para serem **erguidos**, ou um serviço equivalente. Assim, os líderes religiosos locais teriam

um grupo de aventureiros para empreender missões perigosas

Mas o(s) aventureiro(s) estão mortos... como eles podem concordar com o contrato? Existem duas opções: os sacerdotes podem **falar com os mortos** para chegar a um acordo, ou podem assinar um acordo com a igreja antes de partirem para a aventura potencialmente perigosa. Este pode até ser considerado um procedimento padrão em alguns lugares.

Teste de Resistência Vs. Morte: A primeira alteração de regra é permitir personagens com 0 pontos de vida fazer um teste de resistência vs. Raio da Morte para evitar morrer. Se falhar, o personagem morre imediatamente, como as regras normais. Se feito com sucesso, o personagem continua vivo por 2d10 rodadas; se os ferimentos forem tratados (ou receber cura mágica) dentro desse tempo, morte é evitada. O personagem continua inconsciente por todos as 2d10 rodadas, ou morrendo se não curado ou acordando se seus ferimentos forem tratados.

Curar os ferimentos do personagem que está morrendo estabiliza-o com 0 pontos de vida. O personagem ferido não pode se mover mais do que alguns metros, nem lutar ou lançar magias, até que seus pontos de vida sejam maior que 0. Cura não mágica exigirá uma semana inteira para restaurar o primeiro ponto de vida; depois, a cura continua normalmente.

A cura mágica irá restaurar o personagem para qualquer total obtido na jogada do dado de cura (até o máximo normal, é claro). Qualquer conjurador com zero pontos de vida que sobrevivem perdem todas suas magias preparadas.

Essa regra pode ser combinada com as sugestões sob Erguer Morto, acima.

Pontos de Vida Negativos: Em vez de parar em zero pontos de vida, acompanhe o valor negativo atual. No fim de cada rodada após a queda, o personagem perde um ponto de vida. Se um total de -10 for atingido, o personagem morre. Antes disso, o personagem pode ter seus ferimentos tratados e/ou receber cura mágica, o que o estabilizará. Esta regra *não* deve ser combinada com a opção Teste de Resistência vs. Morte.

Como a regra de **Teste vs. Morte**, personagens com 0 pontos de vida não se movem mais do que alguns metros, ou lutam ou lançam magias, e conjuradores que sobrevivam serem reduzidos a 0 pontos de vida ou negativos perdem todas as magias preparadas.

Como outra opção, o MJ pode escolher usar um número negativo igual ao calor de Constituição do personagem ao invés de um -10 direto.

Veneno "Resistir ou Morrer"

Venenos, como descritos nas seções de Encontro e Monstros, matam personagens instantaneamente. Mestres do Jogo podem achar que isso faz a taxa de mortalidade dos personagens um pouco alta demais. Por outro lado, venenos **deveriam** ser assustadores. Aqui está uma regra opcional para deixar as coisas mais fáceis sem tirar o medo de veneno:

Quando um veneno de "resistir ou morrer" for indicado, a vítima deve fazer um teste de resistência vs. Veneno ou sofrer 1d6 de dano por 6 rodadas, começando na rodada seguinte à exposição ao veneno; isso é uma média de 21 pontos de dano, mas mesmo um personagem de nível 1 pode sobreviver com uma combinação de sorte e magia de cura. O MJ pode criar venenos que variam desse valor, claro. Se a regra opcional de **Pontos de Vida Negativos** for usada, é sugerido aumentar a duração do veneno para 10 rodadas (uma média de 35 pontos).

Roladas de Habilidade

Haverá momentos em que um personagem tentará fazer algo no jogo que parece não ter nenhuma regra. Em alguns casos, o único atributo que o personagem possui que parece apropriado pode ser um Valor de Habilidade. Aqui há um método sugerido para fazer testes contra valores de habilidade que ainda oferecem melhores chances para personagens de nível superior:

O jogador rola 1d20 e adiciona seu Bônus de Habilidade à pontuação que o MJ considera mais apropriada, bem como qualquer bônus situacional ou penalidade que o MJ atribui. Consulte a tabela a seguir. Se o total for igual ou maior ao alvo, é um sucesso.

Nível	Alvo
HN ou 1	17
2-3	16
4-5	15
6-7	14
8-9	13
10-11	12
12-13	11
14-15	10
16-17	9
18-19	8
20	7



Opção Experiência Bônus de Humano

Alguns MJs consideram que o bônus de 10% em XP para Humanos não é o bastante para incentivar jogadores. Se sentir que for o caso em sua campanha, não há razão para não dar o dobro deste bônus. Por causa da natureza exponencial (dobrando) das tabelas de níveis de níveis até o 9, dar um bônus maior não irá desbalancear significativamente seu jogo.

Concedendo Pontos de Experiência para Tesouros Ganhos

O Mestre do Jogo também pode atribuir pontos de experiência para tesouros ganhos, a uma taxa de 1 PO = 1 XP. Isto é opcional; MJs que queiram avançar seus jogadores para níveis mais altos mais rápido podem optar por fazer isso, enquanto aqueles que preferem um ritmo mais lento devem omiti-lo. Se experiência for concedida por tesouro, ela deverá ser concedida apenas por tesouro adquirido e devolvido a um local seguro. Alternativamente, o MJ pode exigir que o tesouro seja gasto em treinamento para poder contar com experiência. Esta é uma forma altamente eficaz de remover o excesso de tesouro da campanha.

Habilidade de Ladrão

Alguns jogadores de Ladrões podem querer ter mais controle sobre suas habilidades. Se você estudar a tabela de Habilidades do Ladrão, descobrirá seu segredo: dos níveis 2 a 9, o Ladrão melhora 30% (total) em cada nível; dos níveis 10 a 15, 20%; e a partir do nível 16, 10%. Se deseja permitir a personalização do Ladrão, apenas deixe o jogador alocar esses pontos como desejar, em vez de seguir a tabela. Não permita que mais de 10% sejam adicionados a qualquer habilidade de Ladrão por nível. Observe também que nenhuma habilidade de Ladrão pode ser aumentada acima de 99%.

Preparando Magias da Memória

Às vezes, um Mago pode precisar preparar magias, porém sem seu grimório, seja porque foi destruído, roubado, ou porque o Mago está capturado ou preso.

Um Mago pode sempre pode preparar **ler magias** de memória. Outras magias exigem um teste de Inteligência, com penalidade igual ao nível da magia.

Falha significa que o espaço da magia é perdido como se ela tivesse sido preparada e lançada. Assim, se um Mago de nível 5 tentar memorizar **bola de fogo** e falhar, ele não poderá lançar nenhuma magia de nível 3 naquele dia.



Pesquisa Mágica

Regras Gerais para Pesquisa

Em algum ponto um Mago ou Clérigo pode querer criar itens mágicos ou inventar magias. Isso se chama **pesquisa mágica**. Para isso, o Mago deve ter uma torre ou laboratório, e um Clérigo requer um templo ou igreja devidamente consagrada de sua fé. Além disso, haverá um custo para a criação de cada item, um tempo mínimo necessário para criá-lo e uma chance de sucesso. Se o teste falhar, geralmente tempo e dinheiro são desperdiçados e o procedimento deve ser feito desde o início; porém, consulte as regras detalhadas abaixo para exceções.

Em quase todos os casos, o MJ deve fazer esse teste em segredo. Existem muitas situações em que o personagem (ou o jogador) não deveria saber se o teste realmente falhou ou se o MJ decidiu que a pesquisa é impossível para o personagem. O MJ pode decidir dizer ao jogador que a pesquisa é impossível se o teste for bem-sucedido; se o teste falhar, isso é tudo que o jogador deve saber.

No geral, Clérigos só podem criar itens mágicos com efeitos de magias de Clérigo; também podem fabricar armas e armaduras encantadas, mesmo aqueles tipos que eles próprios não podem usar (já que podem estar criando armas ou armaduras para outros seguidores de sua fé). Magos podem criar qualquer tipo de item mágico, exceto aqueles que reproduzem magias clericais sem nenhuma magia de Mago equivalente. Tempo gasto em pesquisas mágicas deve ser de oito horas por dia, com interrupções que não duram mais do que dois dias. Interrupções mais longas resultam em falha automática do projeto.

O MJ pode conceder Pontos de Experiência aos personagens que concluírem com sucesso a pesquisa mágica. É sugerido que a taxa seja de 1 XP para cada 10 PO gastos na pesquisa. Essa recompensa pode ser dada para todas as pesquisas, ou apenas para a criação de itens mágicos, ou não ser concedida se o MJ preferir enfatizar avançar por aventuras.



Pesquisa de Magia

Pesquisar novas magias é o tipo mais comum de pesquisa mágica. Um Mago pode pesquisar uma magia padrão, sem a necessidade de um professor ou referência; alternativamente, um Clérigo ou Mago pode pesquisar uma magia inteiramente nova. É claro que nenhum personagem pode inventar ou pesquisar uma magia de nível superior ao que possa lançar.

Se o personagem estiver inventando uma Magia, o MJ deve determinar o nível da magia e julgar se é ou não possível “como está”. O MJ não precisa dizer se a magia é possível e, na verdade, isso pode ser preferível.

O custo para pesquisar uma magia é de 1.000 po por nível de magia para magias “padrão”, ou 2.000 po por nível de magia para magias recém-inventadas; em ambos os casos, é necessária uma semana por nível de magia para completar a pesquisa. A chance de sucesso é de 25%, mais 5% por nível do personagem, menos 10% por nível da magia; a chance máxima é de 95%.

Se o teste for bem sucedido, o personagem pode adicionar a magia ao seu tomo (se for um Mago) ou pode orar pela magia (se for um Clérigo). Clérigos da mesma divindade, fé ou ethos podem ensinar uns aos outros as orações necessárias para acessar novas magias; isso leva uma hora por nível de magia. O procedimento para trocar magias com outros Magos já foi explicado (em Adquirindo Magias, acima).

Como mencionado acima, o MJ pode decidir que uma nova magia proposta não é “correta” para sua campanha; muito poderosa, de nível muito baixo, etc. Em vez de dizer isso ao jogador, existem duas estratégias que podem ser usadas.

Primeiro, o MJ pode decidir revisar a magia. Se o teste for um sucesso, o MJ então apresenta ao jogador uma versão revisada da magia, ajustada da maneira que o MJ desejar para o equilíbrio do jogo.

A alternativa, mais apropriada quando o MJ acredita que a magia deve ser de nível mais alto do que o personagem pode lançar, é fazer o teste de qualquer maneira. Se o teste falhar, isso é tudo que o jogador precisa saber; mas se tiver sucesso, o MJ deve então mostrar ao jogador a versão revisada da magia e explicar que o personagem pode tentar novamente quando atingir um nível alto o suficiente para lançá-la. Neste caso, o MJ pode permitir que o personagem reduza o tempo ou o custo pela metade quando a pesquisa for tentada novamente no nível superior.

Pesquisa de Item Mágico

Qualquer personagem que queira criar itens mágicos deve conhecer todas as (se houver) magias a serem imbuídas no item. Itens com efeitos sem magias correspondentes podem exigir pesquisa adicional (para criar a magia desconhecida) se o MJ assim desejar.

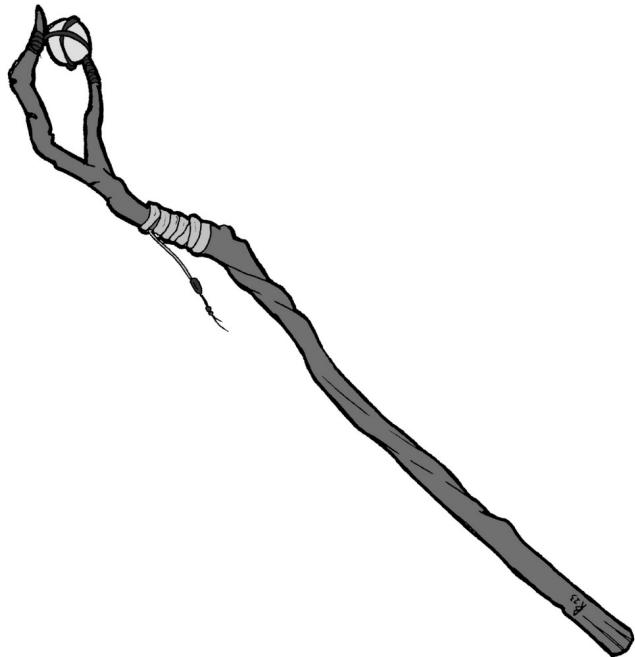
Alguns itens mágicos precisam de um ou mais componentes especiais que não podem ser comprados normalmente. Componentes especiais só podem ser usados uma vez. Por exemplo, o MJ pode requerer a pele de uma enganadora para criar um **Capuz de Enganação**, ou saliva de dragão da montanha para uma **Varinha de Bolas de Fogo**. Note que há regras para componentes em **Outros Itens Mágicos**, abaixo. Requisitos de componentes especiais ficam inteiramente a critério do MJ e geralmente são usados para retardar a criação de itens mágicos poderosos que podem desequilibrar a campanha. Também é uma boa maneira de criar aventuras perigosas.

Chance de Sucesso

A menos que especificado de outra forma, a chance base de sucesso na criação de um item mágico é de 15% mais 5% por nível do conjurador, mais a Inteligência total do conjurador (Mago) ou Sabedoria (Clérigo). Assim, um conjurador de nível 9 com um requisito principal de 15 tem uma chance base de 75%.

Pergaminhos de Magias

Um conjurador pode criar um pergaminho contendo qualquer magia que tenha acesso (para um Mago, magias em seu tomo; para um Clérigo, qualquer magia pelo qual o personagem possa orar com sucesso). O custo é de 500 po por nível de magia e o tempo necessário é de 1 dia por nível de magia. Reduza a chance de sucesso com base no nível da magia sendo escrita, a uma taxa de -10% por nível.



Se a rolada falhar, o encantamento do pergaminho falhou; entretanto, se o conjurador tentar novamente inscrever a mesma magia, o custo ou o tempo serão reduzidos pela metade (a critério do personagem).

Outros Itens de Uso Único

Pergaminhos (exceto pergaminhos de magia), poções e alguns outros itens (como o **bastão de cancelamento**) são itens de uso único. Esses itens podem ser criados por Magos ou Clérigos de nível 7 ou superior.

A chance de sucesso é a mesma dada para os pergaminhos, quando o item sendo criado reproduz uma magia conhecida (ou quando o MJ decide que uma magia deve ser criada, como descrito acima). Para outros itens, o MJ deve atribuir um nível de magia conforme achar adequado, e o custo e o tempo necessários são duplicados (compensando a pesquisa de magia ou o conhecimento para itens de reprodução de magia). O tempo é de uma semana mais um dia por nível de magia (ou equivalente), e o custo para encantar o item é de 50 po por nível de magia, por dia.

Poções são um caso especial; o personagem que cria uma poção pode criar um lote grande, composto por diversas doses, que podem ser engarrafadas em frascos separados ou combinadas em um frasco maior. Para cada dose adicional criada ao mesmo tempo, reduza a chance de sucesso em 5% e aumente o tempo necessário em um dia. Observe que aumentar o tempo necessário aumentará diretamente o custo por dose. Se o teste para criar o item falhar, todo o lote será estragado.



A ajuda de um Alquimista (na seção de **Especialistas** na página 46 soma 15% para a chance de sucesso de um Mago ou Clérigo criar uma poção.

Itens Mágicos Permanentes

Criar itens mágicos permanentes (anéis, armas, varinhas, cajados e a maioria dos itens mágicos) requer um Mago ou Clérigo de nível 9 ou mais. Ao encantar um item com múltiplas habilidades, cada habilidade do item requer um teste separado para obter sucesso; a primeira falha no teste encerra o processo de encantamento. Tal item ainda executará os poderes ou efeitos já encantados com sucesso, mas nenhum encantamento adicional será possível.

Itens mágicos permanentes, incluindo armas (descritas em detalhes abaixo), devem ser criados a partir de itens de alta qualidade. O custo de tais itens será geralmente dez vezes o custo normal de tal item.

Encantando Armas e Armadura

O custo base para encantar uma arma ou armadura é de 1.000 po por ponto de bônus. Para armas com dois bônus, divida o bônus maior pela metade (não arredonde) e adicione o bônus menor; portanto, uma **espada +1, +3 vs. dragões** custaria 2.500 po para encantar. Encantar uma arma leva uma semana mais dois dias por ponto de bônus; assim, a espada descrita exigiria doze dias para ser encantada.

Reduza a chance de sucesso em 10% vezes o bônus; então, uma **espada +1** reduziria a chance base em 10%, enquanto a **espada +1, +3 vs. dragões** descrita acima reduziria a chance básica em 25%. Além disso, a chance de sucesso pode ser aumentada em 25% dobrando o custo e o tempo necessários (esta decisão deve ser anunciada antes da rolagem ser feita).

Para armas com poderes adicionais, combine as regras acima com as regras para criação de itens permanentes. Todos os encantamentos devem ser aplicados em uma única “sessão” de encantamento.

À opção do MJ, contratar um mestre armoeiro ou ferreiro (um bom o bastante para cobrar o dobro dos valores da subsessão de **Especialistas** na página 46) pode adicionar 15% para a chance de sucesso.

Outros Itens Mágicos

Itens mágicos podem ter vários **recursos**. Cada recurso adicionado a um item mágico aumenta o custo e o tempo necessário e diminui a chance de sucesso. Os recursos são os seguintes:



Cria uma magia ou efeito mágico: Este é o recurso básico de todos os itens mágicos que não são armas. O custo base deste encantamento é de 500 po por nível de magia; o tempo necessário é de cinco dias mais dois dias por nível. Se tiver múltiplos efeitos mágicos ou similares, some os valores de custo e tempo. A chance de sucesso diminui em 5% por nível de magia.

Tem Várias Cargas: Isso inclui varinhas e cajados, mas vários outros itens mágicos também teriam cargas. Cada magia ou efeito mágico normalmente tem um conjunto separado de cargas (mas veja a seguir). A tabela abaixo mostra os vários níveis máximos de carga e os ajustes de custo, tempo e chance:

Nível de Carga	Custo por Carga	Cargas por Dia	Chance
2-3	+150 po	1	- 5%
4-7	+125 po	2	- 10%
8-20	+100 po	3	- 20%
21-30	+75 po	4	- 30%

Usando a tabela acima, não conte a primeira cobrança para custo ou tempo. Cada conjunto separado de encargos no item deve ser calculado separadamente.

Item pode ser recarregado: Calcule o custo e o tempo adicionais, e a penalidade para a chance de sucesso, para itens recarregáveis, como sendo exatamente o dobro dos valores da tabela acima; então, criar um item recarregável com 3 cargas custa 600 po a mais em vez de 300 po a mais e leva dois dias por carga (ou quatro dias extras); a chance de sucesso é reduzida em 10% em vez de 5%.

Item se recarrega: Criar um item que se recarrega é caro; aplique os seguintes ajustes ao custo, tempo e chance de carregamento para itens que são

recarregados automaticamente. Observe que os itens com recarga automática nunca são “recarregáveis”, pois só podem ser recarregados por si próprios.

Taxa de Carregar	Custo	Tempo	Chance
1 por dia	x 3	x 2	- 10%
Todos por dia	x 5	x 3	- 30%
Todos por semana	x 4	x 2	- 20%

Cargas Genéricas: Todos os efeitos usam poder das mesmas cargas; vários cajados de Magos estão nesta categoria. Itens assim são sempre recarregáveis; não aplique os custos normais deste recurso. Combine o custo normal para cargas para cada efeito (ou seja, todos devem ter o mesmo número de cargas), e divida o custo de cargas, tempo e chance por dois. Assim, dois efeitos com as mesmas cargas custa o mesmo que um único efeito com um grupo de cargas.

Item pode ser usado por qualquer classe: Por padrão, itens mágicos só são usados pela classe que o cria; uma **Varinha de Bolas de Fogo** só é usada por Magos, ou um **Cajado de Cura** por Clérigo. Este recurso permite o uso por qualquer classe, e envolve dar uma simples palavra de comando e gestos.



Adicionar custa 1.000 po por efeito. Não são todos os efeitos que precisam ser cobertos; é possível que só alguns efeitos podem ser usados por qualquer classe, mas outros apenas pela classe de seu criador.

Item opera automaticamente: Este recurso supersede os recursos de cargas e uso. O item funciona sempre que usado, ou ativado quando requerido. Um **Anel de Resistir Fogo** é um bom exemplo. Este recurso multiplica o tempo e custo por 3 e aplica uma penalidade de 20% à chance de sucesso.

Cada recurso acima aplicado a um item mágico exigirá um material valioso, raro e/ou mágico para apoiar o encantamento. Por exemplo, uma varinha de bolas de fogo tem um efeito mágico que é alimentado por cargas; essas são duas características relativamente comuns, então o Mago que cria o item propõe uma madeira rara para a haste e um rubi com valor de 1.000 po para a ponta. O MJ pode, é claro, exigir algo mais raro ou valioso se o item mágico for poderoso.

O custo base de efeito de magia pode ser reduzido em 25% aplicando um limite para a habilidade. Por exemplo, um **Anel de Encantar Dríade** é um efeito limitado de **encantar pessoa** que qualifica para a redução. Isso não afeta a chance de sucesso ou tempo.

Armas com poderes adicionais além do bônus normal exigem a combinação das regras padrão de encantamento de armas com as regras acima. Faça o encantamento da arma primeiro; se bem sucedido, então o personagem que encanta a arma deve imediatamente (dentro de dois dias, conforme explicado anteriormente) iniciar o processo de magia ou semelhante. A falha no segundo processo não prejudica o encantamento da arma.

Itens Amaldiçoados

Alguns itens amaldiçoados, como pergaminhos amaldiçoados, são criados dessa forma especificamente pelo conjurador. A dificuldade de criar tal item é aproximadamente a mesma que a dificuldade de criar um pergaminho da magia **maldição**. Outros são o resultado de uma tentativa falha de criar um item útil. O MJ deve decidir se um projeto de pesquisa fracassado criará ou não um item amaldiçoados.

Criando uma Aventura de Masmorra

1. Pense Sobre o Porquê

Ao criar uma masmorra, a primeira coisa que se deve responder: Por que jogadores irão arriscar entrar nessa masmorra perigosa cheia de monstros e armadilhas? Aqui estão alguns cenários possíveis:

Para Explorar o Desconhecido: Isso é ficção pulp comum. Um ou mais dos personagens ouviu falar de algum local antigo, e quer explorar puramente pelo conhecimento. Possivelmente alguns dos outros personagens estão envolvidos por outros motivos.

Para Batalhar uma Incursão do Mal: Goblins estão atacando fazendas na área, e o Barão ofereceu uma recompensa por parar os ataques. Os jogadores estão felizes por ajudar.

Para Resgatar uma Vítima Raptada: Algum amigo dos personagens foi raptado, e eles devem se infiltrar ou atracar de frente a torre/caverna/masmorra do vilão. Ou, talvez, a vítima é o filho ou filha do Barão local ou um mercador local que oferece uma recompensa pelo retorno seguro de seu filho ou filha.

Para Completar Uma Missão: A igreja local, da qual os personagens devem um favor, gostaria de recuperar uma relíquia de uma fortaleza perdida na montanha, e o Alto Padre pede para procurarem; ou alguma tarefa similar pode ser dada, dependendo de a quem os personagens devem um favor.

Para Saquear: Este é um cenário surpreendentemente comum (bom, talvez não tão surpreendente). É dito que a masmorra contém um tesouro valioso escondido, e os primeiros personagens à encontrarem ficarão ricos! Claro, o tesouro pode não ser tão grande, e pode estar sendo protegido por vários monstros horríveis...

Para Escapar Confinamento: Os personagens foram capturados por inimigos e estão presos sem suas armas, armaduras ou equipamento. Esse cenário deve ser usado com cuidado, pois o MJ não deve parecer estar colocando os personagens “nos trilhos” da aventura.

Existem vários outros cenários possíveis, e cada um tem várias variações. Saber a resposta para essa questão fará as próximas perguntas mais fáceis de responder.

2. Qual o Tipo de Ambiente?

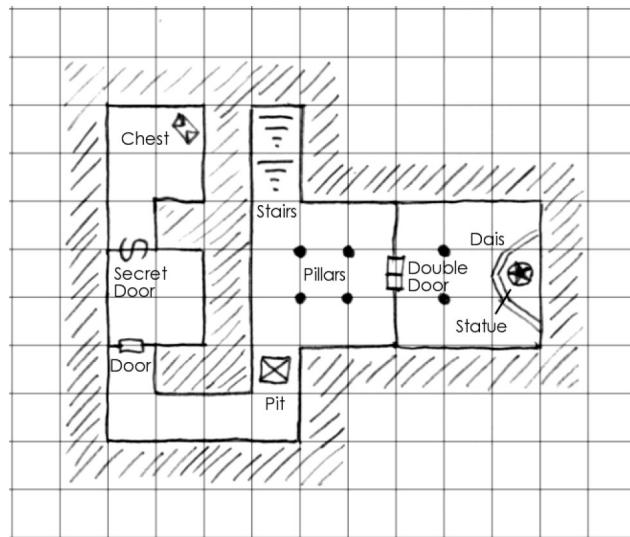
A masmorra está debaixo das ruínas de uma fortaleza, ou de uma antiga torre de mago? Ou talvez é uma caverna natural, que foi expandida por kobolds... Ou a tuba de um antigo guerreiro bárbaro, protegida por monstros mortos-vivos... Existem várias possibilidades.

3. Escolha Monstros Especiais

Agora sabe porque os personagens querem ir (ou porque eles vão, quando descobrirem da masmorra), e sabe como é o local. Após isso, decida quais monstros especiais você vai estar dentro. Por exemplo, a caverna natural aumentada por kobolds contém kobolds, obviamente, enquanto a tumba do guerreiro bárbaro têm alguns mortos-vivos, talvez zumbis e esqueletos.

4. Desenhe o Mapa da Masmorra

Mapas de masmorras podem ser desenhados em papel milimetrado a lápis ou criados no computador com qualquer um de uma ampla variedade de programas de desenho de masmorras. (Se gosta dos mapas nos módulos oficiais de Basic Fantasy RPG, não deixe de visitar www.basicfantasy.org e experimentar nosso criador de mapas, MapMatic +2.) Ao criar uma masmorra para uso pessoal, certamente há não há uma boa razão para não usar lápis e papel. Abaixo está um exemplo de mapa de masmorra desenhado à mão, com os vários símbolos anotados:



5. Abasteça a Masmorra

“Abastecer” a masmorra significa atribuir os conteúdos de cada sala. Existem várias possibilidades; uma sala pode conter um monstro (que pode não ter tesouro), uma armadilha (que pode ou não guardar um tesouro), um tesouro “não guardado”, um “especial” (outro de monstro, armadilha ou tesouro, muitas vezes um enigma de algum tipo), ou estar “vazia”.

O MJ pode escolher o conteúdo de qualquer sala, ou rolar na tabela abaixo:

d%	Conteúdos
01-16	Vazia
17-20	Tesouro Não Guardado
21-60	Monstro
61-84	Monstro com Tesouro
85-88	Especial
89-96	Armadilha
97-00	Armadilha Com Tesouro

Um **tesouro não guardado** geralmente estará escondido (como em uma sala secreta, em um local estranho, etc.) ou protegido por uma armadilha (uma agulha venenosa na fechadura de um baú, ou gás venenoso que explode se o recipiente for aberto, ou algo semelhante); tal tesouro pode até estar escondido e com armadilhas! De novo, algum tipo de teste de resistência deve ser permitido se uma armadilha for usada. Não é uma má ideia esconder um tesouro tão bem que é improvável que os jogadores o encontrem; não se preocupe se eles não conseguirem. Se você revelar a localização de todos os seus tesouros desprotegidos, seus jogadores não apreciarão adequadamente quando conseguirem encontrar um por inteligência ou sorte.

Um **monstro** pode ser escolhido pelo MJ ou rolado na tabela de encontros aleatórios. É tradição que o primeiro nível (abaixo do solo) contém monstros de 1 dado de vida ou menos, o segundo nível contém monstros de cerca de 2 dados de vida, e assim por diante, mas o MJ pode escolher organizar sua masmorra da maneira desejada.

Um **monstro com tesouro** pode indicar um covil, ou pode ser um grupo de monstros carregando tesouro, possivelmente acampando por algum motivo.

Uma **armadilha** é, obviamente, algum tipo de item feito para ferir os personagens, incluindo coisas como lâminas de pêndulo, poços ocultos, itens para lançar lanças e assim por diante. Uma **armadilha com tesouro** é uma armadilha que protege um tesouro, que pode estar na sala além da armadilha ou dentro dela (como em um poço). Veja a seção Armadilhas, abaixo, para obter mais informações.

Um **especial** pode ser algum tipo de quebra-cabeça, como uma porta que só pode ser aberta por uma combinação (escondida em outro lugar da masmorra); ou talvez um oráculo que responda perguntas sobre a masmorra (mas possivelmente esteja). A clássica “fonte mágica” que altera aleatoriamente os valores de

habilidade de quem bebe é outra possibilidade; se isso for feito, algum tipo de limite deve ser imposto (como, o item afeta apenas uma determinada criatura uma vez, ou causa danos mais do que ajuda) para evitar abusos. Em geral, uma sala “especial” é qualquer sala que contenha algo que interesse ou obstrua os personagens, mas que não seja um monstro, uma armadilha ou um tesouro não guardado.

Salas vazias não têm monstros, armadilhas, tesouros não guardados ou especiais. Isso não significa que elas estejam realmente “vazias”; uma sala pode conter lareira, cadeiras estofadas, mesas laterais, arandelas e cortinas, e ainda assim ser considerada vazia. Esconda um tesouro em uma gaveta secreta em uma mesa lateral e ele se tornará uma sala com tesouro não guardado; em outras palavras, para estar vazio não deve haver basicamente nada de interesse sério para os personagens na sala.

6. Toques Finais

O MJ pode desejar criar uma ou mais tabelas personalizadas de monstros errantes para a masmorra; patrulhas de monstros, se houver, podem precisar ser descritas; e alguns locais podem ter sons, cheiros, grafites, etc. incomuns que precisam ser observados. Não gaste muito tempo com isso, no entanto. Lembre-se, se você só detalhar coisas “interessantes”, seus jogadores começarão a adivinhar o que pode haver em uma sala. Descrições extras ajudarão a tornar as coisas incertas para os jogadores. Por exemplo, uma sala com um tesouro não guardado:

Mestre do Jogo: *Esta sala contém um baú, centralizado contra a parede mais distante.*

Jogador 1: *Procuramos por monstros e, se não encontrarmos, o ladrão procurará por armadilhas no baú.*

Meio sem graça não é? Isso pode ser melhor:

Mestre do Jogo: *Nesta sala você vê uma cadeira estofada de aparência confortável, uma mesa lateral e um banquinho. Duas tochas queimadas são sustentadas por arandelas em cada parede.*

Jogador 1: *Se não vermos nenhum monstro, o ladrão vai procurar armadilhas na mesa e no banquinho e ver se há algo escondido neles, enquanto o resto de nós procura portas secretas... uma dessas arandelas pode abrir uma.*

Um pouco de detalhes a mais pode adicionar muito em uma aventura.

Armadilhas

Algumas sugestões de armadilhas típicas são listadas abaixo, para ajudar o MJ. Armadilhas mais mortais podem ser criadas combinando armadilhas simples, tornando seus efeitos mais difíceis de evitar ou tornando-as capazes de causar mais dano.

Armadilhas nem sempre funcionam; o MJ pode fazer alguma rolagem para cada vítima potencial até que a armadilha seja acionada (digamos, 1-2 em 1d6). Ou um alçapão pode não abrir até que um certo peso seja colocado sobre ele, de modo que um ladrão com carga leve possa atravessá-lo sem dificuldade, apenas para ver seu amigo guerreiro com armadura pesada cair.

Alarme: Todos em um raio de 9 m deve fazer um teste de resistência vs. Magias ou ficar surdo por 1d8 turnos pelo barulho alto. O MJ deve checar por monstros errantes que, se indicado, chegaram em 2d10 rodadas.

Flecha: Uma besta montada escondida ataca com BA +1, causando 1d6+1 pontos de dano em um acerto.

Chute: Geralmente são cobertos por um alçapão. O personagem deve fazer um teste de resistência vs. Raio da Morte (adicionando o bônus de Destreza) ou cair para o nível inferior da masmorra. Os chutes geralmente causam pouco ou nenhum dano à vítima.

Pedras ou Tijolos que Caem: Pedras caem do teto. O personagem deve fazer um teste de resistência vs. Paralisia ou Petrificar (adicionando o bônus de Destreza) ou sofrer 1d10 pontos de dano.

Luzes Piscando: Com um alto estalo, uma luz brilhante se acende no rosto do personagem que acionou a armadilha. Esse personagem, e qualquer outro que olhe diretamente para ele, deve fazer um teste de resistência vs. Magias ou ficará cego por 1d8 turnos.

Spray que Atrai Monstros: Um líquido de cheiro forte, mas inofensivo, é pulverizado sobre o personagem que acionou. O cheiro atrai criaturas predatórias, dobrando as chances de monstros errantes por 1d6 horas ou até serem lavados.

Óleo: Óleo é borrificado no chão. Todos que tentarem atravessar devem fazer um teste de resistência vs. Raio da Morte (com o bônus de Destreza) ou cairá no chão. O óleo é altamente inflamável e pode ser incendiado por tochas ou outras fontes de chamas seguradas por personagens que escorregam e caem nele.

Buraco: Geralmente escondido com uma cobertura, alçapão ou ilusão. A vítima deve fazer um teste de resistência vs. Raio da Morte (adicionando o bônus de Destreza) ou cair no buraco, sofrendo dano de acordo com a distância percorrida (veja “Dano de Queda”).

Um buraco pode ser mais mortal colocando espinhos, ácido ou criaturas perigosas no fundo, ou enchendo-o parcialmente com água para um risco de afogamento.

Dardo Venenoso: Um lança dardos com mola ataca com BA +1, causando 1d4 pontos de dano, e a vítima faz um teste de resistência vs. Veneno ou morre.

Gás Venenoso: Gás emerge das aberturas para encher a sala. Todos na área devem fazer um teste de resistência vs. Veneno ou morrerão. Gases às vezes são altamente inflamáveis e podem ser acesos por tochas ou outras chamas, causando talvez 1d6 pontos de dano a cada personagem na área (com um teste de resistência vs. Sopro do Dragão para evitar o dano).

Agulha Venenosa: Uma pequena agulha com mola sai de um buraco de fechadura ou outra pequena abertura e injeta veneno no dedo do personagem que acionou a armadilha (provavelmente, um Ladrão tentando arrombar a fechadura), que deve fazer um teste de resistência vs. Veneno ou morrer.

Porta: Um portão cai e bloqueia a passagem. Quem acionou a armadilha deve fazer um teste de resistência vs. Raio da Morte ou sofrerá 3d6 pontos de dano.

Pedra Rolante: Uma rocha esférica ou cilíndrica rola por um corredor inclinado. Todos no caminho devem fazer um teste de resistência vs. Raio da Morte (adicionando o bônus de Destreza) ou sofrerão 2d6 pontos de dano. De outra forma, se não houver outro lugar para o personagem escapar (nenhum espaço para o personagem sair do caminho da rocha), pode ser necessário correr mais rápido para evitar o dano.

Lâmina: Uma lâmina ou lança cai do teto ou sai da parede e ataca com BA +1 com 1d8 pontos de dano. Lâminas particularmente grandes podem atacar todos em uma linha de 3 m ou 6 m.

Magia Acionada: Quando acionada, uma magia da escolha do MJ é lançada, com alvo ou centrada no personagem que a acionou. Escolhas populares incluem maldições, ilusões, ou um **muro de fogo**.



Criando uma Aventura Selvagem

1. Pense sobre o Porquê

Isto é como descrito acima. Os personagens podem entrar em uma área específica em busca de uma cidade para reabastecer, uma igreja ou templo para fornecer serviços de cura, ou por muitos outros motivos. Uma vez na área, o MJ pode contar aos personagens oportunidades de aventura na área com rumores, recompensas publicadas (como por ataques de humanóides), missões oferecidas pelo clero local e assim por diante.

2. Qual o Tipo de Ambiente?

Decida se a área está profundamente na natureza, ou em territórios mais habitados, que tipo de clima será encontrado, quantas cidades e de que tamanho estão presentes, e assim por diante.

Você pode escolher criar um novo território com base nos objetivos dos personagens. Por exemplo, se decidirem buscar fortuna na cidade mais rica do mundo, você poderia decidir onde ela fica e começar a descrevê-la com rumores sobre sua riqueza e esplendor contados por mercadores distantes. Se essas descrições intrigarem os personagens e eles viajarem em direção à cidade, você terá tempo para decidir que terreno – e perigos – estão no caminho deles.

Por outro lado, seu cenário deve fazer sentido, o que ajudará os jogadores a fazerem escolhas significativas ao viajar. Por exemplo, áreas sob controle humano serão colonizadas, com sinais de civilização, como terras desmatadas para agricultura, estradas, fortalezas, etc. não têm alimentos ou outros bens disponíveis. Um vale que foi colonizado há muitos anos, mas abandonado após o ataque de um dragão, pode conter edifícios em ruínas, suas paredes provavelmente ainda com marcas de chamas e garras, e campos repletos de mudas.

3. Desenhe um Mapa da Área

Agora é hora de desenhar o mapa da área. Alguns Mestres preferem desenhar mapas à mão livre, enquanto outros gostam de usar papel hexadecimal ou milimetrado; é claro que também estão disponíveis programas para criar mapas em um computador. É uma boa ideia fornecer uma **escala** para o mapa, que pode ser a que melhor se adequar ao mapa e à área que você deseja representar. Uma escala de 30 km por quadrado ou hexágono é uma boa escolha para um mapa de grande escala, pois esta é a distância que um grupo de humanos pode percorrer em um dia em

terreno limpo (veja **Taxas de Movimento de Natureza Selvagem**), o que torna mais fácil determinar os tempos de viagem.

Rios e litoral, colinas e montanhas, florestas e planícies devem estar claros no mapa. Todas devem ter um clima adequado: por exemplo, o lado com vento de uma cordilheira costuma receber muita chuva, enquanto o outro lado é seco. Você pode optar por criar uma área com clima anormal para seu local, como um deserto arenoso no meio de uma floresta tropical, mas isso deve ser incomum, uma dica para jogadores observadores de que há magia estranha envolvida.

Vá em frente e coloque locais interessantes, como cidades, ruínas e covis de monstros importantes. Lembre-se, na maioria dos casos, seu grupo de aventureiros precisará de alguma base de operações, seja uma cidade, vila ou fortaleza fronteiriça.

4. Crie Locais e Pessoas Interessantes

Descreva pelo menos a cidade base e a masmorra que você espera que o grupo visite primeiro. Detalhe também qualquer encontro definido ou colocado que você definiu na etapa acima. Há muito espaço para criatividade aqui: uma cidade distante e desconhecida pode ter leis, tradições ou moeda diferentes. Você também deve descrever os principais NPCs e suas conexões entre si. Os NPCs têm seus próprios objetivos e planos, que podem ou não envolver os jogadores, e as ações dos personagens em relação a uma pessoa muitas vezes influencia como os outros os tratam. Não exagere tentando detalhar cada lugar no mapa... deixe espaço para expandir mais tarde, depois de conhecer seus jogadores e personagens.

5. Crie Tabelas de Encontro

Ao criar uma área selvagem, um toque que realmente a diferencia é uma tabela de encontro personalizada. Escolha os monstros que parecem mais apropriados para a área, usando as tabelas de encontros padrão como guia. Se você colocou covis ou acampamentos humanóides, você pode querer incluir suas patrulhas na tabela personalizada.

Outra alternativa é rolar seis, oito ou dez encontros aleatórios usando a tabela de encontros “genérica” para o tipo de terreno relevante e usar essa lista como sua tabela de encontros aleatórios para a área. Ao fazer isso, você provavelmente deve rolar novamente as duplicatas.

Fortalezas

Muitos personagens, ao atingirem níveis altos, optam por se estabelecer e construir uma **fortaleza**. Geralmente isso é permitido quando um personagem atinge o nível 9. O personagem deve obter um terreno para construir; em algumas terras, o território fronteiriço pode ser disponível a qualquer homem (ou mulher livre) livre que possa domesticá-lo; em outros, a terra pode estar disponível para alguém com ouro suficiente; enquanto em outros casos o personagem deve pedir ao Conde, Duque ou Rei local uma concessão de terras.

Normalmente, Guerreiros constroem **castelos**, Magos constroem **torres**, Clérigos, **templos** e Ladrões, **guildas**, mas nem sempre. Qualquer personagem que construa uma fortaleza de acordo com sua classe irá atrair seguidores de nível 1 da mesma classe:

Classe	Número de Seguidores
Guerreiro	3d6
Magos	1d8
Clérigo	2d8
Ladrão	2d6

Esses seguidores ajudarão o personagem, mas não irão em aventuras fora da fortaleza na maioria dos casos (especialmente aventuras perigosas em masmorras). Eles vivem da renda gerada na fortaleza. As principais fontes dessa renda são os impostos sobre os camponeses para castelos, as taxas para serviços mágicos e mensalidades dos estudantes para as torres, o dízimo dos fiéis para os templos e as atividades criminosas para as guildas. Uma fortaleza deve ter 20 m quadrados de área habitacional para cada seguidor, bem como alojamentos para convidados, estabulos para cavalos e assim por diante.

Um jogador que quer construir uma fortaleza deve desenhar sua planta. Cada andar tem geralmente 3 m de altura. Os custos de construção são determinados pela metragem quadrada das paredes, pisos e telhados, materiais e espessura das paredes.

Certifique-se de não contar duas vezes os cantos em paredes com 1,5 m de espessura ou mais - conte o comprimento de apenas uma face. Ao determinar o comprimento da parede para paredes e torres redondas, aproxime π por 3, uma vez que a face interna da parede tem uma circunferência mais curta. A tabela abaixo fornece os custos em PO para cada seção quadrada de 3 m de parede. O número do material é a sua Dureza, que é deduzida dos danos na parede, assim como **Atacando um Veículo** como explicado na página 58.

Também perceba que uma construção maior que 12 m deve ter uma fundação sólida, e acima de 18 m, deve ser fundada em rocha.

Material da parede	2,5 cm	12,7 cm	25,4 cm	38,1 cm
Altura máxima	12 m	18 m	24 m	30 m
Madeira (A 6)	10 po	n/a	n/a	n/a
Tijolo (A 8)	20 po	50 po	n/a	n/a
Pedra macia (A12)	30 po	70 po	200 po	n/a
Pedra dura (A 16)	40 po	90 po	260 po	350 po

Uma parede de 2,5 cm de espessura é feita de material sólido preso com argamassa ou estacas e cordas (para madeira) e pode ter até 12 m de altura. Uma parede de 12,7 cm consiste em duas camadas de 2,5 cm com 7,6 cm de terra e entulho no meio, suportando até 18 m. Uma parede de 25,4 cm tem uma camada externa de 10 cm, interna de 5 cm e 10 cm de terra e entulho, podendo chegar a 24 m. Já uma parede de 38,1 cm tem uma camada externa de 15 cm, interna de 5 cm e 17,8 cm de terra e entulho, alcançando 30 m. Para estruturas mais altas, paredes mais finas podem ser usadas nos andares superiores. Por exemplo, uma torre de 24 m exigiria paredes de pelo menos 50 cm nos primeiros 25 m, mas poderia ter paredes mais finas acima disso.

O personagem deve pagar pelos custos de engenharia da fortaleza, sendo que estruturas mais altas são mais complexas e caras. Cada 3 m adicionais aumentam o custo em 10% (tempo e dinheiro). O MJ pode adicionar um multiplicador para refletir desafios como a obtenção de materiais em áreas remotas. Se for necessário transporte, cada 5 PO de construção em madeira ou pedra ocupa 1 tonelada de carga. O maior peso da pedra compensa sua compactação em relação à madeira.

A construção exige um dia de trabalho para cada PO gasto. Mais trabalhadores reduzem o tempo, mas nunca abaixo da raiz quadrada do tempo necessário para um único trabalhador. Considera-se 140 dias úteis por ano (sete meses de 20 dias cada) em climas temperados.

Pisos e telhados de palha custam e levam o mesmo tempo que a construção de paredes de madeira de 30 cm. Telhados de telha de madeira custam o dobro e levam o dobro do tempo, enquanto telhados de ardósia custam e levam quatro vezes mais. O aumento na altura cobre a maior área superficial dos telhados inclinados, sem necessidade de cálculos adicionais.

Estes custos incluem características normais de construção, como escadas, portas e janelas. As paredes

interiores não estão incluídas; eles geralmente têm 2,5 cm de espessura. **Parapeitos**, que fornecem cobertura para os defensores no topo das muralhas e torres, geralmente têm 1 m de espessura e 1,5 m de altura (portanto, metade do custo).

Note que guildas são quase sempre construídas em cidades, então geralmente são construídas com paredes externas de 30 cm de espessura, mas custam o dobro para serem construídas devido às armadilhas e passagens secretas projetadas. A torre de um Mago custa 3 vezes mais para ser construída, devido ao uso de livros antigos, equipamentos de alquimia e suprimentos para pesquisas.

Por exemplo, Sir Percy, um Guerreiro de nível 9, deseja construir uma fortaleza quadrada de 33 m (paredes de 30 m e telhado pontudo de 3 m) que é um quadrado de 30 m. A fortaleza terá quatro andares e um sótão, e o primeiro piso, que terá um grande salão, terá 6 m de altura. Sir Percy quer que sua fortaleza seja resistente, então diz ao seu arquiteto construir com pedra dura e paredes de 25,4 cm para os dois primeiros andares, e paredes de 12,7 cm para o resto. Os dois primeiros andares serão quadrados de 9 m ou 81 m quadrados, e o terceiro e quarto andar serão quadrados de 12 m ou 144 m quadrados. Com um total de 450 m quadrados, a fortaleza de Sir Percy o acomodará e até 24 outras pessoas (ou animais, como cavalos, que em um ataque, podem ficar no salão!) confortavelmente. Suas plantas baixas são mostradas na próxima página.

O primeiro andar tem 30 (= 5 [para 30 m de comprimento] x 2 [para 6 m de altura] x 4 paredes, menos 8 seções contadas duas vezes nos cantos e 2 seções para a entrada) seções quadradas de 3 m de parede de 3 m de espessura de pedra dura, que custam 7.800 po, e 9 seções quadradas de 3 m de piso, que custam 90 po, para um custo total de 7.890 po. O segundo andar é igual ao primeiro, exceto que as paredes têm 3 m de altura e não há dedução para entrada, dando um custo de 4.250 po. O terceiro e quarto andares exigem, cada um, 18 seções de paredes de pedra dura de 1,5 m de espessura, custando 1.620 po, e 16 seções de piso, custando 160 po, totalizando 1.780 po por andar. O telhado quadrado de 50 pés custa $4 \times 25 \times 10 = 1.000$ po, e o piso do sótão quadrado de 40 pés acrescenta 160 po. O projeto exige um total de 770 pés de paredes e portas internas de 1 m de espessura, que custariam 30.800 po se fossem feitas de pedra dura; Sir Percy usa madeira, que custa apenas 7.700 po. Esses custos totalizam 24.560 po, mas como a fortaleza tem 18 m de altura, seu custo aumenta em 60%, para 39.296 po. A fortaleza exigirá

39.296 dias de trabalho. Sir Percy pode empregar até 198 trabalhadores para construir a fortaleza, caso em que a construção levará 198 dias úteis, ou um ano e três meses. Tenha em mente o que pode acontecer neste momento, já que a área é perigosa o suficiente para justificar a construção de um castelo.

Masmorras: Uma fortaleza pode incluir uma masmorra escavada abaixo, útil para armazenar suprimentos, servir de abrigo ou abrigar uma rota de fuga secreta. Magos às vezes incentivam monstros a habitarem suas masmorras, pois são úteis para pesquisa mágica e ajudam a afastar intrusos. Para construção, use os tempos indicados para trabalhadores qualificados, como anões ou goblins, dobrando o tempo caso os mineiros sejam menos experientes.

Material	Tempo para um trabalhador excavar um cubo de 1,5 m
Terra	5 dias (suportes são necessários)
Pedra macia	10 dias
Pedra dura	20 dias

Força Estrutural e Violações: Uma seção da muralha da fortaleza tem tantos pontos de vida quanto seu custo base em PO. Por exemplo, uma parede de pedra macia com 3 m de espessura tem 200 pontos de vida. Paredes de pedra e tijolo só sofrem dano por ataques esmagadores, enquanto paredes de madeira também são vulneráveis a fogo e ataques cortantes. Quando uma seção perde todos os seus pontos de vida, ela é violada, permitindo a passagem dos atacantes. Se a violação ocorrer na base da parede, há 40% de chance de que a seção de 3 m acima desmorone, e 20% de que a seção abaixo também colapse. Essas violações secundárias seguem o mesmo padrão, afetando outras partes até alcançar o topo ou base da muralha. Se a violação ocorrer em um canto reto ou agudo (90° ou menos), a chance dobra em cada direção.

Atacando um Castelo: Armas de cerco são difíceis de mirar, mas como castelos não se esquivam, cada tiro sucessivo da mesma máquina de cerco, operada pela mesma equipe e mirando no mesmo ponto, tem uma chance crescente de acertar. O primeiro ataque é contra CA 20, e cada tiro seguinte reduz essa CA em 1, com um mínimo de 11.

Ataques aos defensores de um castelo sofrem -4 na jogada de ataque se eles estiverem nos parapeitos e -10 se estiverem atrás de seteiras. Como os personagens que defendem o castelo se movem, as chances de acertá-los com uma arma de cerco não aumentam de tiro para tiro. Se estiverem a mais de 6 m acima dos atacantes, ataques com projéteis contra eles recebem -2, pois podem usar melhor a parede como cobertura.

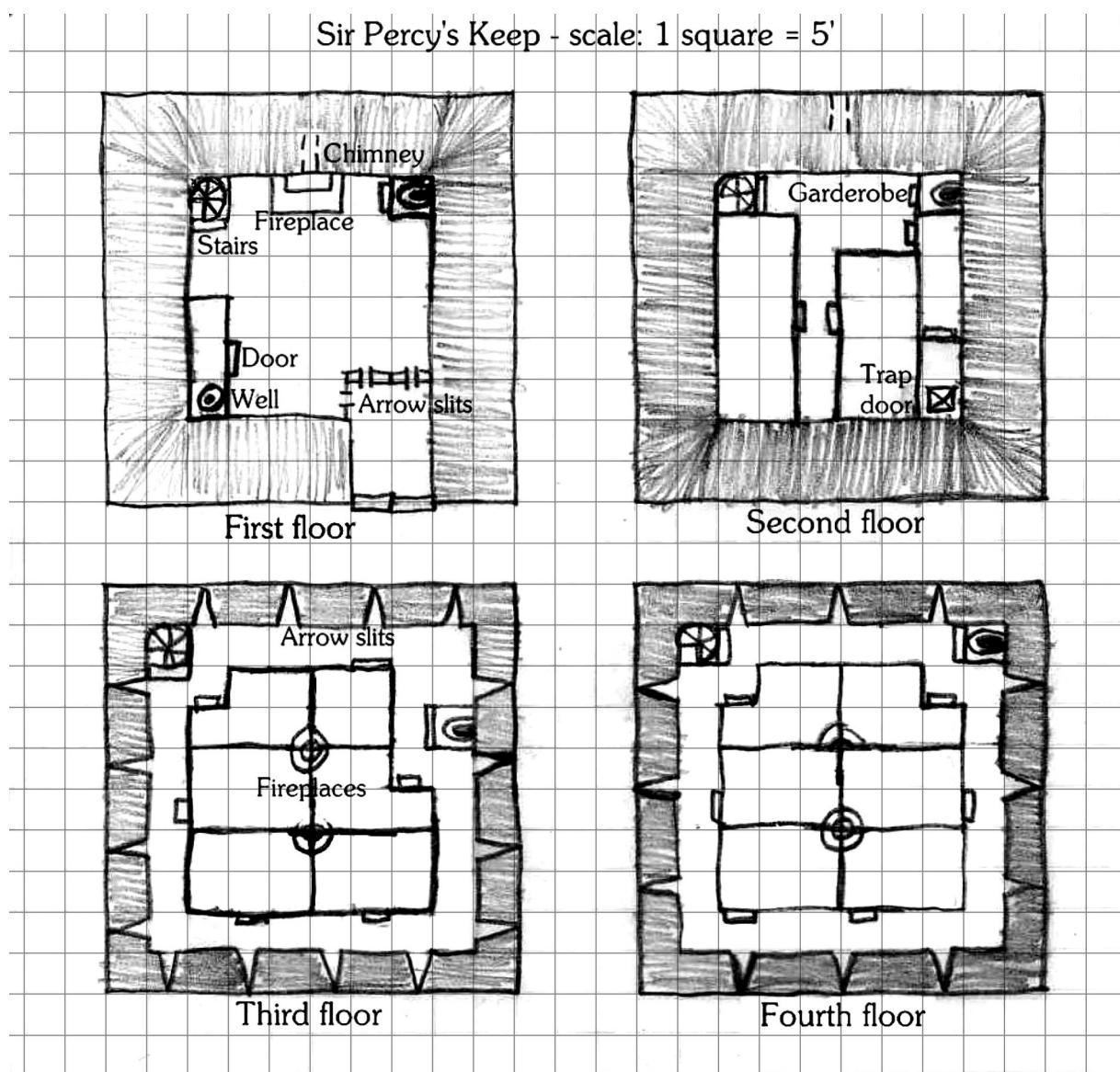
Os defensores podem lançar objetos nos inimigos abaixo, causando 2d10 pontos de dano; se a altura for de 9 m ou mais, há uma penalidade de -2 no ataque.

Máquinas de cerco podem atingir múltiplos alvos adjacentes. Role dano separadamente para cada personagem atingido em um espaço de 3 m. No entanto, a jogada de ataque deve ser alta o suficiente para atingir cada alvo. Se um ataque resultar em 19 contra personagens com CA 18 e 20, por exemplo, apenas o primeiro será atingido.

Castelos também podem ser atacados por **mineração**, cavando túneis sob as muralhas e incendiando os suportes para fazê-las desmoronar. Esse método é lento e, se houver um fosso, o túnel precisa ser mais profundo, dobrando o tempo necessário. Uma mina é

escavada como uma masmorra e, quando os suportes são queimados, a muralha acima pode colapsar. Se o túnel tiver apenas 1,5 m de largura, há 50% de chance de abrir uma violação.

Finalmente, um **parafuso** pode ser usado para perfurar muralhas. Esse item, que custa 200 PO, requer uma equipe de pelo menos oito pessoas para operá-lo e só pode ser usado na base da parede. Normalmente é operado sob uma **porca** (teto portátil) para proteção, já que é um processo lento. Uma **porca** custa cerca de 100 PO. O parafuso causa 1d8 de dano por turno, ignorando a dureza da parede. No entanto, a brecha que cria é menor, tendo metade da chance normal de se espalhar para outras partes da muralha, a menos que seja alargada por mineradores.



Índice Alfabético

Roladas de Habilidade.....	189	Sobrevivência de Masmorra	44	Pesquisa Mágica.....	191	Correndo.....	51
Ajustando Tesouro Dado.	163	Masmorras.....	43	Manuseabilidade.....	51	Sábio.....	47
Aventureiros.....	184	Anões.....	5, 43	Mapeando.....	43	Teste como.....	62
Alquimista.....	47	Peça de Electrum.....	10	Combate corporal.....	54	Teste vs. Morte.....	188
Trainador Animal.....	47	Elfos.....	5	Mercenários.....	48	Teste de Resistência.....	6, 60
Armadura e Escudos.....	11	Encontro.....	180	Mercenário.....	183	Pergaminhos.....	167, 172
Classe de Armadura 4, 50, 53,	59, 62, 171	Carga.....	42	Mercadores.....	183, 184	Portas Secretas.....	44
Armeiro (ou Ferreiro).....	47	Dreno de Energia.....	58	Itens Variados.....	168, 174	Arma Contra Investida.....	52
Bônus de Ataque....	53, 54, 62	Engajado.....	52	Projéteis.....	54	Sombra.....	183
Tabela de Bônus de Ataque	53	Engenheiro.....	47	Alcance de Projéteis.....	11	Tripulação de Navio.....	47
Atacando um Veículo....	13, 60	Equipamento.....	10	Taxa de Projéteis.....	54	Armas de Cerco.....	14
Atacando por Trás.....	53	Evasão e Perseguição.....	52	Projéteis que erram.....	55	Peça de Prata.....	10
Ataques.....	62	Experiência.....	190	Dinheiro.....	10	Pecas de Prata.....	10
Bandidos.....	184	Pontos de Experiência	49, 190	Bônus Ataque Monstros.....	54	Ataque Furtivo.....	9
Se Perdendo.....	45	Explicação de Equipamento	12	Reações de Monstros.....	50	Especialistas.....	47
Pedinte.....	183	Explicação Itens Mágicos...	169	Moral.....	46, 57, 62	Pesquisa de Magias.....	191
Briga.....	56	Dano de Queda.....	59	Mover Silenciosamente.....	9	Magias.....	17
Saqueadores.....	184	Guerreiro.....	7	Movimento.....	42, 45, 52, 62	Magias (Teste de Resistência)	
Bucaneiros e Piratas.....	184	Fuga.....	52	Taxa de Movimento.....	42, 62	60
Brigão.....	183	Mestre do Jogo.....	1	Pontos de Vida Negativos.	189	Força.....	4, 42
Capacidade de Carregar....	42	Turnos de Jogo.....	42	N Aparecendo.....	62	Fortaleza.....	199
Habilidades de Personagem.	4	Gemas e Joias.....	165	Nobres.....	183, 185	Dano Não Letal.....	55
Avanço de Personagemt....	49	Rato Gigante.....	183	Grupos Não-Humanos.....	185	Surpresa.....	50
Investida.....	52	MJ.....	1	Personagens Não Jogáveis....	2	Ladrão.....	8, 183
Carisma.....	4, 46, 50	Peça de Ouro.....	10	Homens Normais.....	53	Habilidades de Ladrão.....	190
Guarda da Cidade.....	183	Projéteis em Área.....	54	NPC.....	2, 184	Ladrões.....	8, 43, 182, 183
Encontros de Cidade, Vila.	182	Halflings.....	6	Óleo.....	55	Ferramentas de Ladrão.....	12
Clérigo.....	7, 57	Cura.....	59	Abrir Fechaduras.....	9	Tempo.....	42
Tabela de Clérigos vs Mortos		Esconder.....	9	Regras Opcionais.....	188	Armadilhas.....	43, 197
Vivos.....	57	Saqueador.....	184	Ordem de Jogada.....	50	Viajando pelo Ar.....	45
Escalar Paredes.....	9	Dados de Vida.....	62	Viajem Terrestre.....	45	Tesouro.....	163
Escalando e Mergulhando...	52	Pontos de Vida. 4, 55, 59, 188		Paralisia ou Petrificação.....	60	Tipo de Tesouro.....	62
Combate.....	51	Água Benta.....	12, 55	Ataque de Oportunidade....	52	Tipos de Tesouro.....	164
Rodada de Combate....	42, 50, 51	Personagens s/ Esperança.	186	PJ.....	2	Turno.....	8
Combinação de Classes.....	6	Como Atacar.....	53	Rolada de Porcentagem.....	2	Afastar Mortos Vivos....	7, 57
Comum.....	4	Opção de Bônus de		Roubar de Bolso.....	9	Morto-Vivo...7, 17, 55, 57, 58	
Constituição.....	4, 59	Experiência de Humanos	190	Peregrinos.....	185	Tesouro Não Guardado....	165
Perca de Pontos de		Humanos.....	4, 6	Tesouros Colocados.....	163	Usando os Dados.....	2
Constituição.....	59	Tesouro Individual.....	164	Peça de Platina.....	10	Veículos.....	13
Pecas de Cobre.....	10	Iniciativa.....	4, 50, 51, 52	Personagem de Jogador....	2	Monstros Errantes.....	180
Custo de Armas e		Inteligência.....	4, 8	Veneno.....	60, 172, 189	Varinhas, Cajados e Bastões	
Equipamento.....	10	Teste Resistência de Itens...	60	Venenos.....	167, 171	167, 173
Criando Grupos de NPCs.	184	Julgando Desejos.....	188	Preparando Magias da		Transporte por Água.....	13
Dano.....	55, 62	Tesouros de Covil.....	164	Memoria.....	190	Viagem por Água.....	45
Visão no Escuro.....	43	Transporte Terrestre.....	13	Recrutador Forçado.....	183	Restrições de Arma e	
Surdez e Cegueira.....	59	Línguas.....	4	Padre.....	183	Armaduras.....	187
Morte e Morrendo.....	188	Luz.....	43	Requisito Primário.....	7, 8	Tamanho de Armas.....	11
Raio da Morte ou Veneno...	60	Escutar.....	9	Erguer Mortos.....	188	Armas.....	11
Destreza.....	4, 8	Licantropo, Homem-Rato.	183	Tesouro Aleatório.....	163	Encontros Selvagens.....	181
Desengajar.....	52	Armadura Mágica....	166, 171	Itens Raros.....	177	Taxas de Movimento	
Portas.....	43	Item Mágico	47, 166, 169, 185	Desarmar Armadilhas.....	9	Selvagem.....	45
Duplo.....	183	Geração de Item Mágico...	166	Reparando um Veículo.....	60	Sabedoria.....	4, 7
Sopro de Dragão.....	60	Pesquisa de Item Mágico...	192	Descanso.....	59	Retirada.....	52
Encontros de Masmorra....	180	Varinhas Mágicas.....	60	Empregados.....	46	Mago.....	183
Mago.....	8	Armas Mágicas.....	166, 170	Role-Playing.....	1	Agarrar.....	56

Começando com Basic Fantasy RPG

Então você leu as regras, e parece divertido; e agora? Esta página irá mostrar por você pode onde começar.

Aventuras Inicias

Como um Mestre do Jogo você pode criar suas próprias aventuras; na verdade, criar aventuras é mais rápido para Basic Fantasy RPG do que para vários jogos modernos. Mas nem todos tem a confiança ou tempo para isto. Mas você tem sorte! O Projeto Basic Fantasy Project tem uma grande e variada coleção de aventuras você pode achar no website. Aqui estão apenas algumas para você começar:

BF1 Morgansfort: A Campanha das Terras Ocidentais

Uma pequena área centralizada em Morgansfort, uma “base inicial” detalhada para um grupo de aventureiros iniciantes com masmorras de vários níveis para explorar.

JN1 As Cavernas Caóticas

Uma aventura tradicional excelente contendo cavernas infestadas de monstros e um forte abandonado, para personagens iniciantes.



DC1 Contos do Dragão Risonho

Um módulo inicial para personagens iniciantes, apresentado como três aventuras no Baronato de Dragonclaw.

KH1 A Vila Blackapple

Blackapple é uma vila pequena e isolada na borda da floresta que serve como uma boa cidade de base para personagens de nível baixo, e um ponto para aventureiros com vários encontros e mini aventuras em volta da cidade assim como um cruel lorde elfo misterioso do próprio local.

A Série de Antologias de Aventura

Nossa série de livros de Antologia de Aventura contém muitas aventuras curtas variadas para personagens de vários níveis. Para aqueles começando com Basic Fantasy RPG, há algumas sugestões baseadas em respostas dos nossos fóruns e nosso grupo de Facebook:

- Ouro nas Colinas (AA1)
- Debaixo de Brymassen (AA1)
- Raptado (AA2)
- A Masmorra Urso (AA2)

Comunidade

Há algumas maneiras de se conectar com a comunidade Basic Fantasy RPG se tiver questões ou precise de ajuda. Links para todos os nossos recursos oficiais podem ser encontrados em nosso website:

www.basicfantasy.org

O Fórum: Encontrado segundo o link no topo da página inicial. Fazemos todo o desenvolvimento dos materiais de Basic Fantasy RPG no fórum, na área de Workshop; perguntas são bem vindas em General Discussion, e artistas que querem contribuir são encorajados a visitar o subfórum Artwork .

Uma nota, para facilitar as coisas: Quando se juntar ao fórum, você será perguntado sobre uma magia que não deveria usar contra um golem de carne. A resposta é **relâmpago**. Agora você não precisa voltar para olhar isto!

O Projeto Basic Fantasy Project também mantém um servidor de **Discord** e um grupo de **Facebook**; enquanto material oficial de jogo geralmente não é criado ou compartilhado nestes sites, podem ser ótimos lugares para fazer perguntas ou contar suas “histórias de guerra”. Links para ambos podem ser encontrados na página inicial.

Suplementos Úteis

Vários de nossos livros e suplementos podem ser muito úteis em seu jogo. Todos podem ser encontrados na página de **Downloads**, listado no topo da página inicial, incluindo as Regras Principais (este livro) assim como itens úteis apenas para download. Itens recomendados incluem:

O livro das **Regras Básicas**, um livreto com regras simplificadas para jogadores. É ótimo para iniciantes, e está disponíveis em várias línguas!

A Série de Guia de Campo Basic Fantasy: Estes livros contém vários monstros adicionais para suplementar aqueles encontrados neste livro.

Fichas de Personagem: Temos muitas para listar, começando com nossa ficha de personagem “Padrão”. Caramba, baixe todas e escolha qualquer o serve melhor para você e seus jogadores!