



Adaptação do 3:16 para Fantasia Detonante Medieval

Alisson Vitório



Um hack de 3:16 - Carnificina Entre as Estrelas - para Fantasia Detonante Medieval

Alisson Vitório

1ª Edição – Novembro 2012 – Atualizada em 05.12.2012

Créditos

Criação e Desenvolvimento: Alisson Vitório

Direção de Arte: Alisson Vitório

Revisão: Um amador bem intencionado.

Editoração Eletrônica: É, nenhuma novidade.

Design gráfico: Um amador bem intencionado Parte 2.

Diagramação: Um amador bem intencionado Parte 33 e 1/4.

Capa: @Deviantart User: Deestroy

Logotipo: Alisson Vitório

Ilustrações: @Creative Common License

Equipe de Teste: Alisson Vitório, Thiago Costa, Alessandro Ferreira.

Carnificina nas Masmorras utiliza o sistema Carnage, criado por Gregor Hutton e utilizado originalmente no jogo 3:16 Carnificina entre as Estrelas. Todas as partes deste material podem ser reproduzidas sem permissão especial, com exceção dos elementos gráficos, logo, ilustrações e diagramação.

SUMÁRIO

O. CONTO: SEM SAÍDA	4
CAPÍTULO I. CRIAÇÃO DE PERSONAGEM	5
CAPÍTULO II. RAÇA.....	7
CAPÍTULO III. FAMA	7
CAPÍTULO IV. PROFISSÕES.....	12
CAPÍTULO V. EVOLUINDO.....	14
CAPÍTULO VI. MATA TUDO!.....	16
CAPÍTULO VII. EFEITOS ESPECIAIS.....	16
CAPÍTULO VIII. VEJO MONSTROS, O TEMPO TODO.....	18
CAPÍTULO IX. GERADOR DE AVENTURAS!.....	21
FICHAS PRONTAS.....	23
FICHA DE PERSONAGEM.....	28
MAPA DE ALCANCE.....	29

CARNIFICINA NAS MASMORRAS

Uma adaptação do Carnificina entre as Estrelas para matança Fantástica Medieval.

Carnificina entre as Estrelas é um daqueles jogos que surpreende pelo sistema inovador, fluido e extremamente voltado à narrativa. Obviamente em partidas posteriores você descobre que há muito mais do que a matança dos alienígenas, percebe que a grande sacada é poder compartilhar suas descrições e atos heroicos da maneira mais épica possível enquanto liquida seus inimigos, tudo isso sem combates longos e exaustivos. Será que o clima seria adequado a um cenário fantástico medieval?

A resposta vocês encontrarão nas páginas a seguir. Esta foi uma adaptação (ou hack como falam nos dias de hoje) muito divertida de ser idealizada e escrita, mas nada se compara a pegar sua espada, adaga, magia ou o que queira usar para dizimar seus inimigos, limpando masmorras, cemitérios malditos, cidades corruptas, como se não houvesse amanhã.

Você é um mercenário, faz parte da “GUILDA” - uma gigantesca agência que oferece serviços para as missões mais diversas que se possa imaginar – desde limpar suas botas em goblins fedorentos que espreitam na escuridão, a triturar orcs que o aguardam para partir sua cabeça ao meio. PS.: Cuidado com os kobolds.

Com sorte você ganhará fama, fortuna e atrairá seguidores que poderão ser treinados e quem sabe formarão sua própria guilda no futuro.

Mudança de nomenclatura: Para melhor ambientar as regras de Carnificinas Entre as Estrelas nesse hack, utilizaremos o termo Habilidade Inimiga (HI) em vez de Habilidade Alienígena (HA).



Este ícone será utilizado para indicar explicações importantes para o jogador e o Mestre. Esses trechos foram escritos para facilitar a compreensão do jogo.

O. CONTO: SEM SAÍDA

As criaturas moviam-se rápido, pensei que eram poucas, talvez umas dezenas. Mas estávamos no ninho delas... Crocolisks vorazes, defendendo suas crias, eram centenas. Mal tomei consciência da situação quando nosso necromante tombou com três deles roendo-lhe o que restava de sua perna.

Precisávamos sair dali imediatamente e nossa única chance era um pequeno buraco escuro de oitenta centímetros de diâmetro. Destruí a passagem para que as criaturas não nos seguissem, escapamos por pouco. Agora estávamos numa completa escuridão, sem caminho de volta...



CAPÍTULO I. CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

1º passo: Escreva um nome bacana para seu personagem. Distribua 10 pontos entre HC e HFC – cada uma deve receber pelo menos 2 pontos. Jogue um d10 para cada ponto de HC que seu personagem tenha para contabilizar a quantidade de inimigos que você matou em sua carreira.

O personagem começa o jogo com uma Força e uma Fraqueza disponíveis, mas não anote essas Lembranças ainda.

2º passo: Defina sua Fama inicial, o maior HFC tem histórias espalhadas pelas tavernas como um mercenário **Honrado**.

Se houver mais de um PJ com valor igual de HFC, cada jogador rola um dado. Quem tiver o melhor resultado será **Honrado**, e o segundo melhor será o **Respeitado**.

O maior HC é **Respeitado** pelos seus feitos. Novamente, se existir mais de um personagem adequado, então os jogadores devem decidir no dado. O que tiver o maior resultado tem a fama **Respeitado**, e todos os outros são famosos por serem **Valorosos**.



3º passo: Construa as armas/ataques do seu personagem (ou as escolha na lista de Equipamentos) e anote os itens carregados adquiridos pela Fama.

As 8 graduações das armas são:

Pontos	Dados (mortes causadas)
0	0
1	1
2	d6
3	d10
4	2d6
5	2d10
6	3d10
7	1d100

Os personagens começam o jogo com uma arma de 5 pontos e uma de 4 pontos. Por exemplo, o PC pode começar com uma arma de 5 pontos de cause d10/d6/0 (3 pontos foram gastos no alcance curto, 2 pontos no médio e 0 pontos no longo) ou d6/d6/1 (2 ptos/2 ptos/1 pto gasto). E uma arma de 4 pontos que cause 0/2d6/0 mortes (0/4 ptos/0).

Troca automática [opcional]: Por padrão, o jogador deve realizar um Teste de HFC para mudar de ataque/arma e o alcance. Porém, é possível criar o ataque/arma com a vantagem da troca automática. Para isso o jogador deverá escolher uma das seguintes restrições para seu ataque/arma:

- **Alcance único [-]:** Sua arma pode causar mortes e ser melhorada (aumentando os dados para causar mortes) apenas no alcance escolhido. Por exemplo, o jogador pode criar uma

besta para seu personagem que cause -/2d6/. Durante o encontro ele pode trocar para essa arma sem necessidade de teste. Em troca dessa vantagem, o jogador não poderá realizar melhorias nos dados dos alcances curto e longo dessa arma.

- **Explosivo [*]** Ao criar sua arma escolha um alcance. Seu ataque causa dano a todos que falharem em seus testes e estiverem dentro do alcance escolhido. Por exemplo, o jogador pode criar granadas, ou um rifle/bazuka/qualquer coisa, que cause $d10^*/1/1$ (o asterisco indica o alcance escolhido como "explosivo". Outros personagens que estejam no Alcance Curto sofrem dano se falharem em seus testes após o ataque.



"Arma" é um termo genérico. Você pode criar qualquer coisa que lhe vier à mente. Deseja um artista marcial que golpeia furiosamente o inimigo e ataca à distância com técnicas especiais? Crie sua "arma" e descreva a maneira que você *causa mortes* com elas. Um mago que dispara bolas de fogo? Sem problemas!

Entretanto, assim como o jogo Carnificina Entre as Estrelas, sempre que você for *causar mortes* um teste de HC deve ser feito (para maiores detalhes sobre as regras, leia o livro!). Depois de criadas, as "armas" tornam-se seu método de causar mortes em combate e podem ser melhoradas ao passar de nível e com Testes de Evolução. Novas armas podem ser obtidas à medida que você adquire Fama. Você atinge o ápice da habilidade em combate com essas armas criadas, mesmo que encontre outras durante as missões nunca superarão sua desenvoltura com elas.

4º Passo: Escolha a profissão inicial (página 9), a Raça é descrita durante o jogo, como explicado no Capítulo II.

5º Passo: Sorte e Heroísmo.

SORTE permite ao personagem realizar uma nova rolagem de HC/HFC, o personagem pode utilizar Sorte 1 vez por missão (basta preencher o círculo quando usar).

HEROÍSMO permite que os personagens adicionem ações espetaculares a cena, chamados Efeitos Especiais. Esse tipo de ação é descrita detalhadamente no capítulo VI. O personagem pode recuperar 1 ponto de Heroísmo entre encontros, todavia, é necessário que ele realize algum ato heroico, ou que o jogador narre uma cena realmente interessante para seu personagem (com boa carga dramática), o Mestre tem a palavra final.

Pontos de Heroísmo são recuperados totalmente no fim da aventura. Nenhum personagem pode começar uma aventura/missão com mais de 3 pontos de heroísmo (pontuação máxima).

CAPÍTULO II. RACAS

Como esse é um jogo que valoriza a narrativa, não há tabelas pré-definindo vantagens raciais, o jogador pode descrever (se necessário) com criatividade algum detalhe racial que possa trazer uma vantagem na cena, aquela característica fica definida para aquela raça naquele momento (inclusive pode ter a participação do grupo na descrição). **É possível descrever até duas características dessa maneira. Esses detalhes raciais podem adicionar +1 em determinadas situações.**

Por exemplo, desde a primeira cena o jogador Thiago descreve seu personagem como um elfo das florestas do norte. Ao adentrar numa caverna ele narra: - *Pensei que era normal ser capaz de observar detalhes na escuridão, mas ao ver os humanos se apoiam na parede para não cair, agradeci aos meus ancestrais pela benção.* O Jogador Thiago então escreve em sua ficha: **Elfos possuem infravisão.** Logo após ele presencia outro detalhe racial: - *Notei que mesmo os anões tremiam durante o frio que castigava numa tempestade de neve que não parecia ter fim, acendi uma fogueira e lembrei que aquilo era nada comparado ao clima das florestas do norte.* O Jogador escreve em seguida outra característica racial: **Elfos do Norte são resistentes ao frio.**



CAPÍTULO III. FAMA

O personagem com a maior fama é normalmente procurado para resolver problemas (já que seu nome é mais divulgado, porém as ações do grupo são admiradas coletivamente). Os benefícios são cumulativos a cada graduação de Fama.

0. Valoroso

Suas recentes missões bem-sucedidas chamaram a atenção de vilas e tavernas, seu nome já é mencionado nas rodas de conversa - “aquele cara é maluco, quase morreu na caverna dos goblins da montanha, mas conseguiu trazer o Cetro da Bonança de volta. Graças aos deuses!”.

Recompensas iniciais: Equipamentos de baixa qualidade, feitos por pessoas simples (armadura, espada, direito a uma boa noite de sono nos povoados que receberam seu auxílio).

1. Respeitado [maior HC]

Você percebeu algo que o tocou profundamente. As pessoas precisam de sua ajuda. Cansado de esperar pela atitude de governantes, tão distantes dos problemas “reais”, resolveu enfrentar os perigos com sua bravura, espada e magia. Seu nome e atos tornam-se conhecidos.

"Vê aquela mulher portando a espada ainda gotejante de sangue? Ela é Aretha, a amazona. – A mesma que derrotou o Troll Vorag há alguns dias? Claro que sim, todo condado sabe quem ela é. Pensei que ela fosse maior. É... também pensei, só não deixe que ela nos ouça...".

Recompensas iniciais: Alimento para você e seu grupo em estalagens locais, reparo de armas e armaduras em ferreiros do condado/cidade como forma de gratidão pelos seus feitos. Corda, pederneira e um mapa desgastado.

Nova Habilidade: Senso de Perigo.

Uma vez por aventura, você pode relançar o dado caso falhe em um Teste de Predominância. Além disso, você pode escolher em qual alcance iniciará o encontro, independentemente do alcance escolhido para o grupo, exceto no caso de uma Emboscada inimiga.

2. Honrado [maior HFC]

Sua fama se espalhou pela região. Muita fé é depositada em sua capacidade de liderança e decisões difíceis precisam ser tomadas, uma falha significa o sangue de inocentes e amigos nas mãos.

Recompensas iniciais: Alimento para você e seu grupo em estalagens locais, reparo de armas e armaduras em ferreiros do condado/cidade como forma de gratidão pelos seus feitos.

Nova Habilidade: Salvação.

Você realiza uma retirada estratégica imediatamente (como descrito no conto introdutório). Essa é uma habilidade semelhante à Evacuação (E-Vac, pág 89 do Carnificina Entre as Estrelas). A maneira como seu personagem tira o grupo da enrascada é totalmente narrativa.

3. Famoso

As pessoas o reconhecem pelas ruas das vilas, e na capital do reino/condado as façanhas do seu grupo são comentadas. Muitos se oferecem para auxiliá-los, e o consideram como um símbolo de coragem para enfrentar os horrores desse mundo. Mas nem tudo são flores, o mal está a sua espreita e planeja vingança...

"Foi reconfortante quando aniquilamos a ameaça de Grenthir, a Aranha-Gigante Zumbi que planejava devorar os habitantes da cidade portuária. Percorremos os túneis fétidos dos esgotos subterrâneos e esmagamos a criatura e seus asseclas adoradores. Sofremos perdas, mas não posso afirmar que foi uma completa vitória, o líder cultista ainda está à solta e pessoas infectadas carregam criaturas vis em seus ventres...".

Recompensas:

* [Opcional] **Ajudantes** (carregadores de tocha, alimentos, aprendizes). Considere-os como 1 NPC controlado pelo jogador, **HC e HFC do bando igual ao HC -3 e HFC do líder -2**. Jogue 1d6+2 para definir a quantidade inicial de ajudantes. Em termos de combate, os ajudantes possuem uma graduação de saúde própria (Feridos, Detonados, Mortos).

Cada ferimento causado nos Ajudantes provoca mortes, reduzindo o contingente de apoio em 1/3 do total (arredondado pra cima). Assim como os PCs os Ajudantes podem fugir do combate além de se recuperarem entre os encontros (vide página 22 do Carnifícina Entre as Estrelas), porém essa recuperação não significa que os mortos voltarão (a não ser que seja uma história zumbi, mas eles não estariam do seu lado, ehehe), e sim que o estado geral dos que sobreviveram melhorou.

* Arma Extra de 4 pontos.

4. *Celebrado*

Seus maiores feitos são comemorados em cidades (talvez até crie-se uma festividade em data específica), assim como um título grandioso lhe é conferido pelo povo. Reis desejam conhecê-lo, e inimigos subjugá-lo.

“Os sinos bateram sete vezes anunciando a vinda de Hexor, aquele que libertou o reino ameaçado pelas aranhas zumbis”.

Recompensas:

* [Opcional] **Bando (seguidores treinados)**. Considere-os como um NPC controlado pelo jogador, HC e HFC do bando igual ao **HC/HFC do Líder -2**. Adicione 1d10+2 integrantes ao contingente atual. Em termos de combate, os membros do Bando possuem uma graduação de saúde própria(Feridos,Detonados,Mortos).

Cada ferimento causado nos seguidores provoca mortes, reduzindo o contingente de apoio em 1/3 do total (arredondado pra cima). Assim como os PCs os membros do Bando podem fugir do combate além de se recuperarem entre os encontros.

* **Arma Extra de 5 pontos.**

Nova Habilidade: Táticas Superiores

Quando o alcance inicial for definido para o grupo você pode se escolher 1 Alcance a mais para posicionar-se. Você não pode usar essa habilidade para iniciar o encontro além do Alcance Longo (não seja covarde!). Essa habilidade custa 1 Marcador de Heroísmo.

5. *Reverenciado*

Até quando? Você já andou em tantos lugares e venceu tantos inimigos que começa a perder a noção dos seus atos. Sonhos e pesadelos povoam suas noites de sono. Mas reinos cantam seu nome... É isso que importa. Deuses e entidades de grande poder notam sua presença no mundo.

“Os sinos bateram sete vezes anunciando a vinda de Hexor Dread, aquele que libertou o reino ameaçado pelas aranhas zumbis”.

Recompensas:

* [Opcional] **Guilda (seguidores altamente treinados)**. Considere-os como um NPC controlado pelo jogador, HC e HFC do bando igual ao **HC/HFC do**

Líder -1, possuem Sorte disponível. Adicione 1d10+20 integrantes ao contingente atual. Em termos de combate, os membros do Bando possuem uma graduação de saúde própria (Feridos, Detonados, Mortos).

Cada ferimento causado nos seguidores provoca mortes, reduzindo o contingente de apoio em 1/3 do total (arredondado pra cima). Assim como os PCs, os seguidores podem fugir do combate, além de se recuperarem entre os encontros.

* Arma Extra de 6 pontos.

Nova Habilidade: Invulnerabilidade.

Algo ou alguém não deseja sua morte. Não agora. Ao utilizar essa habilidade, o personagem torna-se imune a qualquer coisa que cause mortes (verifique a Armadura de Campo Cinético no Carnifícina entre as Estrelas para maiores detalhes) durante o encontro (que pode durar várias rodadas). Invulnerabilidade deve vir acompanhada de alto impacto narrativo e pode ser usada apenas 1 vez a cada arco de campanha (4 ou 5 missões/aventuras).

6. Poderoso

Há tanto para conquistar, tantas riquezas... Você é idolatrado por muitos, e seguidores juram-lhe devoção. Você é requisitado para resolver grandes disputas, reis pedem seu apoio, oferecendo-lhe algo para governar. Porém, os perigos não cessaram, tornaram-se ainda maiores.

Recompensas:

[Opcional] Exército (seguidores altamente treinados):

Considere-os como um NPC controlado pelo jogador, HC e HFC do bando igual ao **HC/HFC do Líder -1, possuem Sorte e Armadura disponível**. Adicione 1d1000 integrantes ao contingente atual (role 3d10). Em termos de combate, os membros do Bando possuem uma graduação de saúde própria (Machucados, Incapacitados, Mortos). Cada ferimento causado nos seguidores provoca mortes, reduzindo o contingente de apoio em 1/3 do total (arredondado pra cima). Assim como os PCs, os seguidores podem fugir do combate, além de se recuperarem entre os encontros.

* Arma Extra de 7 pontos.

Nova Habilidade: Despertar.

Você descobre ser possuidor de um poder imenso e incontrolável. Apesar de o jogador ser capaz de escolher os momentos em que o Despertar ocorre, ele não pode controlar a extensão de sua capacidade destrutiva.

O Despertar causa 1 Dano a todos os PJs no encontro em alcance Curto, incluindo o usuário, sem direito à proteção por Armadura. O número de Marcadores de Ameaça removidos é igual ao número de PJs feridos pela habilidade. Para cada Marcador removido, jogue 1d100 mortes (4 marcadores renderiam 4 jogadas somadas de 1d100). *Para utilizar o Despertar novamente é necessário um sucesso num Teste de Evolução.*

Despertar	CURTO	MÉDIO	LONGO
Perfil	1d100*	-	-

7. Renomado

É incrível que você tenha sobrevivido tanto, depois de tantas guerras, incursões em masmorras habitadas por criaturas mortais, depois de ter conhecido tantos lugares inimagináveis. Sim, você sobreviveu. Banhou-se em sangue e agora se ergue triunfante. Dragões o aguardam...

Recompensas:

Nova Habilidade: Destritor.

Seu poder latente cresceu de forma assustadora. Apesar de o jogador ser capaz de escolher os momentos em que o efeito ocorre, ele não pode controlar a extensão de sua capacidade destrutiva.

A liberação do poder Destritor causa 1 Dano a todos os PJs no encontro, incluindo o usuário, sem direito à proteção por Armadura. O número de Marcadores de Ameaça removidos é igual ao número de PJs feridos pela

habilidade. Para cada Marcador removido, jogue 1d100 mortes (4 marcadores renderiam 4 jogadas somadas de 1d100). *Para utilizar Destritor novamente é necessário um sucesso num Teste de Evolução.*

Despertar	CURTO	MÉDIO	LONGO
Perfil	1d100*	1d100*	1d100*

Nova Habilidade: Deflexão.

Esta habilidade permite redirecionar um ataque que lhe cause dano para outro personagem dentro do mesmo alcance.

8. Lendário

Eu. Sou. A. Lenda.

Recompensas:

Nova Habilidade: Carnificina [Somente Personagens Lendários; Mortes: 1d1000]

Você suplica aos deuses para que exterminem os inífiéis, ou evoca um poder incalculável através de um ritual, ou incorpora uma fúria monstruosa. É uma medida desesperada e sangrenta.

Cada inimigo da região é morto e TODOS os PJs sofrem um dano. Carnificina ignora qualquer Armadura, deixando automaticamente todos os PJs, na melhor das hipóteses, feridos e possivelmente matando alguns

deles, se já estiverem Detonados. Esse dano pode ser evitado com o uso de uma Força ou Fraqueza, se o PJ tiver uma disponível e quiser usá-la.

Para utilizar Carnificina, o PJ precisa ser Lendário (Fama 8) e ter um sucesso em um teste de HFC. Fracasso significa que o poder não funciona, mas ainda está disponível na próxima rodada.

Para utilizar Carnificina novamente é necessário um sucesso num Teste de Evolução.

O temor provocado pela matança indiscriminada pode fazer com que o personagem perca Fama, ou até seja visto como um herói decaído, sendo encarado por todos como um inimigo. É preciso um sucesso no teste de HFC para evitar o rebaixamento de 1 Fama e consequências negativas.



CAPÍTULO IV. PROFISSÕES



Se os jogadores usarem um Flashback (Força ou Fraqueza) podem descrever uma profissão exercida pelo personagem no passado, adquirindo alguns benefícios. O PJ pode ter no máximo 4 profissões em seu histórico (a primeira delas é escolhida durante a criação do personagem), todas dão bônus de +1 quando uma determinada situação ocorrer.

ASSASSINO/MATADOR

Matadores que agem nas sombras, furtividade, obter informações, manha (conhecimento da cidade), persuasão, fabricação de venenos e falsificação.

BÁRBARO/SELVAGEM

Esses personagens vêm de lugares inóspitos, das Terras do Norte, desertos ou qualquer ambiente selvagem. Eles possuem habilidades naturais em Sobrevivência, Conhecimento das Lendas e Hábitos locais, Intimidação, Instintos Naturais.

FERREIRO/ARMEIRO

Normalmente auxilia alquimistas a construírem suas invenções. Esses personagens são hábeis em confeccionar e reparar armas e armaduras, metalurgia e conhecimento nas origens, lendas e histórias envolvendo armas.

GLADIADOR/CAMPEÃO

Geralmente forçados a trabalhar nas arenas como lutadores profissionais, o gladiador é hábil em táticas de combate corporal, armas exóticas, conhecimentos em armas, reflexos e treinamento em combate com armas. Eles são especialmente habilidosos em estilos de luta que “agradem ao público”.

CAÇADOR/RASTREADOR

Tipos endurecidos pelos rigores de uma vida em ambientes inóspitos ou selvagens são hábeis em Conhecimento Selvagem, sobrevivência, preparar armadilhas, rastreio, furtividade e outras habilidades de caça. Agilidade, força e percepção são importantes para um bom caçador.

ARCANO/FEITICEIRO/ESTUDIOSO

Geralmente são tipos estranhos. Esses personagens são especialistas em temas esotéricos, como astrologia, astronomia e conhecimentos ancestrais.

MERCADOR/COMERCIANTE

Esses não são vendedores com estabelecimentos fixos, ou com bancas em feiras, são aventureiros com muitas léguas percorridas à procura de mercadorias exóticas para vender. Hábeis em comércio, avaliação de itens (podendo descobrir se o produto é falso ou não), em obter produtos raros ou exóticos, persuasão, manha, história e conhecimento de lugares distantes, provável membro de guilda de mercadores.

MERCENÁRIO/GUERREIRO

São aventureiros que trabalham para qualquer um que possa pagar pelos seus serviços. Tendem a ser habilidosos em sobrevivência, cavalgar, intimidação, bebedeira (sim, habilidade em encher a cara de breja!) e ainda em manutenção e reparo de armas e armaduras.

NOBRE/MEMBRO DA CÔRTE

Normalmente donos de posses na cidade, esses personagens têm alguma autoridade sobre o cidadão comum. São capazes de obter crédito com facilidade, ter contatos no alto-escalão e são hábeis em negociações (normalmente políticas), moda e etiqueta.

MÉDICO/CURANDEIRO

São capazes de prescrever poções, remédios e ervas. Além de serem hábeis em tratar de fraturas, cirurgias, e parto, contam com seu conhecimento em plantas, primeiros socorros e diagnóstico de doenças.

PIRATA/BUCANEIRO

Ladinos do mar, piratas são hábeis em escalar, possuem amplos conhecimentos do mar e suas lendas, navegação orientada pelas estrelas, e são peritos em embarcações. Conhecem portos e ilhas como a palma das mãos e falam idioma próprio chamado Gíria do Mar.

LADINO/LADRÃO

Aqueles que vivem por meios “um tanto desonestos” pelas ruas da cidade e vilas. São hábeis em furtividade, manha, infiltração, bater carteiras e destravar mecanismos. Normalmente fazem parte de alguma guilda.



SACERDOTE/CLÉRIGO

Possuem o dom da palavra, e através da fé podem realizar feitos milagrosos. São hábeis em interações sociais, conhecedores de profecias, maldições, pragas, e devotam a vida para livrar os inocentes do mal.

CAPÍTULO V. EVOLUINDO.

ADQUIRINDO NÍVEIS

O Mestre deverá premiar as boas atuações, soluções criativas e superação de desafios (charadas, armadilhas, ou o que o valha) dos jogadores com *Marcadores de Experiência*.



O PJ que matou mais criaturas e o PJ com mais Marcadores de Experiência na missão rolam 1d10 para definir quem recebe um Nível (a menos que ele já esteja no nível 18). Logo em seguida, todos que não passaram de nível na missão (inclusive o que perdeu na jogada anterior) jogam 1d10, e quem tiver o melhor resultado também recebe um nível, que aumenta a HC ou HFC e disponibiliza mais Lembranças (leia a página 33 do Carnificina entre as Estrelas para maiores detalhes).

MELHORIA AUTOMÁTICA

No final de cada missão, qualquer PJ sobrevivente pode melhorar (em um nível) o nível de morte de sua arma/ataque em um dos alcances.

“Níveis” de morte para a arma/ataque

0 > 1 > d6 > d10 > 2d6 > 2d10 > 3d10 > 1d100



O nível de morte de uma arma ou ataque pode ser melhorado em no máximo dois “passos”. Por exemplo, se a quantidade de mortes de uma arma/ataque for “0”, pode-se elevá-lo para 1 e depois para d6 (após algumas missões, o nível máximo naquele alcance foi atingido), mas se o número de mortes estiver marcado com “-”, não é possível ampliá-lo, pois aquela arma nunca causará dano naquela distância. O **Perfil Básico** da arma ou ataque é aquele criado na geração da arma. O Melhor Perfil é obtido através de sucessivos melhoramentos, após várias aventuras/missões. Nesse caso os níveis de morte da arma foram melhorados em dois passos em todos os Alcances (Curto, Médio, Longo).

Alguns exemplos:

Espada Bastarda	CURTO	MÉDIO	LONGO
Perfil Básico	2d6	-	-
Melhor	3d10	-	-

Ataques Mágicos de Fogo	CURTO	MÉDIO	LONGO
Perfil Básico	d6	d6	1
Melhor	2d6	2d6	d10

TESTE DE EVOLUÇÃO

Entre as missões, os personagens também recebem um Teste de Evolução que podem usar para...

- Aumentar a Fama (se tiverem usado uma Força), ou

- Melhorar uma arma diferente em um “nível”.
- Renovar o uso de determinadas Habilidades Especiais.

Para isso, basta tirar um resultado menor ou igual à HFC em 1d10.

A Fraqueza final do Pj é sempre “Eu não sou um herói”. Você percebe que heróis de verdade não existem (talvez pelas decisões difíceis e atitudes que não o fazem se sentir assim) e que o Pj certamente não é um deles.

Por outro lado, **a Força final é “Ascensão Divina”**. O Pj atingiu um nível de perfeição tão alto que conquistou uma posição no Panteão dos Deuses.



CAPÍTULO VI. MATA TUDO!

Em Carnificina nas Masmorras existem três classes de inimigos:

Capangas: Apenas 1 sucesso em HC é necessário, remove 1 Marcador de Ameaça e provoca "n" mortes.

Líder: São necessários 2 sucessos, remove 1 Marcador de Ameaça e provoca 1 morte.

Chefão: É necessário um número de sucessos igual à quantidade de Pjs, remove 1 Marcador de Ameaça/sucesso e provoca 1 morte.

Inimigo Épico: É necessário um número de sucessos igual ao DOBRO da quantidade de Pjs, remove 1 Marcador de Ameaça/sucesso e provoca 1 morte. Utilizar uma Força não elimina automaticamente um inimigo épico, mas remove 3 marcadores da reserva. Personagens podem se unir para enfrentar Chefões e Inimigos Épicos, o jogador que remover o último marcador causa a morte.

 Chefões e Inimigos Épicos devem ser enfrentados em encontros separados e podem ter habilidades especiais próprias.

CAPÍTULO VII. EFEITOS ESPECIAIS

EFEITOS (OU DEFEITOS) ESPECIAIS

"Os sóis escaldantes daquele deserto faziam com que Berret devaneasse com uma garrafa de breja e duas ruivas de seios fartos. Ele adorava ruivas, e seios fartos eram sempre uma boa companhia. Mas isso não vinha ao caso agora, Berret estava prestes a se tornar comida de cascarrancas - um tipo de serpente comum por aquelas bandas, elas inoculavam o veneno na carne da vítima e depois sugavam o músculo derretido - era nada agradável de se ver.

Berret realmente imaginou que aquele poderia ser seu fim. Estava de ponta-cabeça, e pendulava amarrado a uma árvore ressequida. Mas como dizia o velho pistoleiro John Cricket - com mil demônios homem, aquele salafrário do Berret tem uma sorte dos diabos! Era verdade, e a sorte sorria para Berret novamente. Seus algozes foram sarcásticos quando deixaram uma pistola calibre 38, engatilhada como um ato de bondade pela tortura e surra que lhe deram - acabe logo com sua vida Berret, um tiro no buxo e você num vira pasta pra cobra - disseram ao abandoná-lo naquele fim de mundo.

Berret só tinha uma chance de atingir o ângulo correto, se a bala acertasse o velho distintivo que descansava na carcaça apodrecida do falecido xerife Monroe, poderia ricochetear na placa de aço usada pra contar aqueles que morreram aos pés da Senhora Viúva - como chamavam carinhosamente a velha árvore na qual ele balançava - atingindo a corda

no momento certo, ele poderia sair dali a tempo de ter sua vingança. Berret fechou os olhos, respirou fundo e disparou. Depois que o zumbido provocado pelo disparo cessou, Berret abriu lentamente um dos olhos, só pra se certificar que ainda estava vivo. "Agora era hora do troco...".

Efeitos Especiais são ações que o seu personagem não é capaz de realizar normalmente, devem ser utilizadas para darem cor à cena, e podem abranger praticamente qualquer coisa, desde poderes sobrenaturais, místicos, ou uma simples “sorte dos diabos - como na cena narrada anteriormente”. Todo Efeito Especial tem um tema, algo que caracterize não só aquele Efeito específico, como também todos que serão criados posteriormente para seu personagem.

Exemplos de Efeitos Especiais: Magias, Poderes Divinos, Mentais, Truques, Ações Espetaculares, etc.

 Tenha em mente que um Efeito Especial não é necessariamente um poder. Ele pode salvar a vida do seu personagem quando tudo der errado. Pense em um filme e coisas incríveis que os personagens fazem para sobrepujar os perigos. **Ao utilizar um Efeito Especial o jogador gasta 1 Heroísmo e realiza um Teste de HFC, descrevendo em seguida o sucesso (não importando o resultado nos dados).** Caso haja falha no teste, o Mestre adiciona uma complicação à cena e transforma o Efeito Especial em “Defeito Especial” - ou seja, o personagem pode sofrer algum dano, além de provocar algum efeito adverso do desejado.

OBS.: Efeitos Especiais não são usados para “causar mortes”, essa é uma ação rotineira já coberta pelas regras normais.

Exemplo: Gênio (HC 4/HFC 6) é um inventor nato, um golem de aparência humana que possui inteligência e domínio sobre mecanismos incríveis. Gênio também possui a habilidade de criar artefatos mecânicos com metais e fios que possui a sua disposição. Ele e seu grupo de aventureiros pretendem invadir o covil da Raposa, uma guilda de ladrões e assassinos que tramam algo contra o Rei.

O jogador decide utilizar um efeito especial para que Gênio crie o protótipo XPTO2, a fim de gerar um elemento surpresa. Ele rola um 7 e falha no teste. O Mestre decide que além de ter chamado a atenção dos sentinelas, o protótipo criado começa a fazer zumbidos e chiados definindo Gênio e seu grupo como alvo primário (pela falha ele cria um Defeito Especial na cena) nessa rodada. O Mestre poderia narrar outro resultado se quisesse, e o protótipo poderia apenas não ter funcionado, virando uma pilha de metais em curto-circuito (necessitando de conserto para funcionar durante o Encontro).

Exemplos de Efeitos Especiais:

[Interceptar]: Em um rompante de explosão muscular você tenta impedir que alguém seja golpeado. Ao gastar 1 Heroísmo você realiza um Teste de HC para tentar evitar que um personagem seja ferido, caso falhe, o Mestre narra o Defeito Especial e você recebe o golpe.

[Dor compartilhada]: Você pode tentar curar o ferimento de um personagem utilizando algum método incrível (magia, oração, ou algo semelhante). Em caso de sucesso, você narra e o beneficiado é curado em 1 dano, se falhar a dor sentida é insuportável e você narra o Defeito Especial e recebe 1 dano.

[Magia (ou como Detonar a Realidade)]: Você pode tentar transformar a energia primordial de acordo com sua vontade, criando efeitos que dependem unicamente de sua imaginação (porém, cuidado, existem complicações). Faça um Teste de HFC, em caso de sucesso, você narra e o efeito ocorre - se falhar, o Mestre Infernal narra e você aprenderá o que significa ação e reação.

* **Complicações (ou a realidade chutando o pau da barraca):** Às vezes um simples teste de HFC não é suficiente para o personagem ser bem sucedido, ele pode ser resistido ou não por um teste de Habilidade Inimiga, ou algum número-alvo ou rolagem que represente uma dificuldade adicional.

[Truque sujo]: Você pode tentar criar alguma armadilha que atrapalhe o inimigo e auxilie o grupo. Em caso de sucesso os personagens do grupo recebem um bônus de +1 em suas ações durante uma rodada, se falhar, o tiro sai pela culatra, algo sai errado e o grupo recebe -1 em suas ações durante uma rodada.



CAPÍTULO VIII. VEJO MONSTROS, O TEMPO TODO.

Verdade seja dita, ser um aventureiro é tarefa para poucos. Adentrar mausoléus, proteger uma cidade portuária, invadir antigos salões soterrados por um evento trágico a procura do tesouro esquecido. Todos esses lugares perigosos normalmente possuem algo em comum – seus habitantes. Podem ser mortos-vivos, piratas que tentam saquear uma cidade ou criaturas que tomaram aquele lugar como seu lar.

Não importa quanto o grupo seja experiente, lembre-se sempre que os desafios devem ser únicos, e cada criatura que eles enfrentam, especial. Não as descreva simplesmente como “você vê um gibling” ou “o ork o ameaça com seu machado”, use seus detalhes para incrementar a cena vez ou outra.

A seguir, algumas criaturas clássicas para serem utilizadas, porém lembre-se, em Carnificina nas Masmorras a Fantasia é DETONANTE Medieval. Simples kobolds podem arrancar suas costelas e servi-las no jantar se você vacilar.

Para maiores detalhes sobre o funcionamento das **Habilidades Especiais** consulte o Carnificina Entre as Estrelas.

GIBLINGS PSICOPATAS

Esses pequenos “demoniozinhos” são pequenas criaturas ensandecidas capazes de pirar qualquer aventureiro com seus risos histéricos e ataques desordenados. Eles são parentes não tão distantes dos goblins criadores de geringonças e amigáveis (a maioria o é).

Mas não se engane, essas pestes diminutas são resultado de alguma experiência mal sucedida e perderam completamente a lucidez em algum evento cataclísmico goblin. Adoram provocar arruaça e bagunça por onde passam, não perdem a oportunidade de intensificar qualquer confusão.

Habilidade Especial: Movimento Rápido.

ORKS

Brutos, fortes pra cacete e frequentemente furiosos. Não provoque um Ork, sério, a não ser que você tenha motivos para isso ou que seja inevitável. Orks vivem pra guerra, caso entrem em combate continuam nele até não restar um sobrevivente, seja qual for o lado.

Habilidades Especiais:

- **Enfurecer.**
- **Bons de Briga:** Esses inimigos são de uma raça de guerreiros por natureza e merecem ser respeitados – ou temidos – pelos seus oponentes. PJs que sejam bem sucedidos em um Teste de

HC, mas não superem um teste bem sucedido de HI, não removem Marcadores de Ameaça, nem causam mortes.

TROGS

Lutar contra um Trog seria o equivalente a “arremessar-se contra uma muralha de olhos bem fechados”. Habitantes de regiões rochosas, possuem uma resistência incomum, sua pele cinzenta e alta estatura lhes dá a aparência imponente e amedrontadora.

Habilidade Especial: Resiliência

Reduza a quantidade de mortes causadas em um passo ao combater contra esse inimigo. Logo, uma arma que provoque 2d6 mortes, causará 1d6, uma que provoque 3d10 passará a causar 2d10 mortes, e assim sucessivamente. Armas que causam somente 1 morte – como um ataque Desarmado básico – é inútil contra esse inimigo.



ZUMBIS

Em suas diversas formas, zumbis são criaturas que morreram, mas continuam animados por algum ritual, doença, ou algo sinistro que os deixe em permanente estado de putrefação. Sua fome por carne, cérebro e outras guloseimas não cessa, e normalmente podem transmitir sua maldição.

Habilidades Especiais:

- **Ferimentos Duradouros;**
- **Regeneração;**
- **Infecção:** Caso o Pj morra após ter sido ferido por esse inimigo, retornará na rodada/encontro seguinte sob controle do Mestre como um NPC.

APARIÇÕES

Criaturas sobrenaturais, imateriais e com diferentes motivações pra ferrar com sua mente, e quem sabe tomar emprestado seu corpo. Aparições são vistas em cemitérios, cidades abandonadas, templos macabros.

Habilidades Especiais:

- **Debilitar;**
- **Imaterial:** O Mestre deve gastar 1 Marcador de Ameaça para utilizar essa habilidade. Essa criatura só é visível/tangível

quando ataca, e não pode ser atingido ao falhar num Teste de HI.

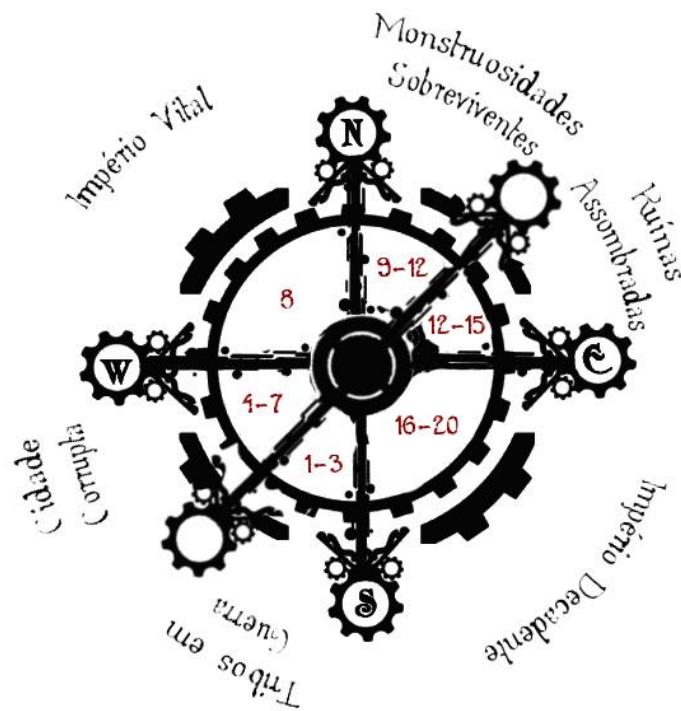
- **Possessão:** Ao gastar 1 Marcador de Ameaça, o Mestre pode escolher 1 Pj para ser possuído, controlando-o até ele ser bem sucedido em um Teste de HFC para se libertar do domínio.



CAPÍTULO IX. GERADOR DE AVENTURAS!

Locais – Role 1d20!	Ameaça – Role 1d20!
1. Cidade 2. Selva 3. Montanha 4. Mar 5. Pântano 6. Templo em ruínas 7. Cidade em ruínas 8. Castelo 9. Aldeia 10. Túmulo	11. Torre 12. Deserto 13. Oásis 14. Floresta 15. Esgotos 16. Ilha 17. Os reinos do Oriente 18. Os Reinos Sombrios 19. O Norte 20. Caverna
Palavra-chave (escolha duas) – Role 1d20 duas vezes!	
1. O comércio 2. Traição 3. Mensagem 4. Erro 5. Escondido 6. Sobrenatural 7. Presságio 8. Profecia 9. Batalha 10. Guerra 11. Atacar 12. Romântico 13. Emboscada	14. Escravos 15. Mercado de escravos 16. Arma 17. Armadura 18. Roubo 19. Escapar 20. Capturados 1. Livro 2. Guerra civil 3. Evento 4. Monumento 5. Item mágico 6. Imprevisto
7. Jóia 8. Tesouro 9. Riqueza 10. Poder 11. Santuário 12. Estátua 13. Reputação 14. Honra 15. Fidelidade 16. Criança 17. Defender 18. Rapto 19. Vingança 20. Desaparecimento	

Quando encontrar uma civilização pela primeira vez, role 1d20 e consulte esta bússola.



CARNIFICINA

Nas Masmorras

Nome: Dagobah

Profissão: Bárbaro

Fama: Respeitado

HC

7

HFC

3

Ataque



Espada Murtag

Curto
Alcance

2d10

Médio
Alcance

-

Longo
Alcance

-

Arco Médio de Carvalho

0

d10

1

Proteção



Gibão de Couro do Grande Lobo



HABILIDADES ESPECIAIS

Senso de Perigo



Mortes

TOTAL DE
MORTES

42

MORTES
NA MISSÃO

SaÚde

Ferido



Detonado



Morto



CARNIFICINA

Nas Masmorras

Nome: Lucky - O Ladino Halfling

Profissão: Ladino

Fama: Valoroso

HC

5

HFC

5

Ataque



Adagas do Porto Livre

Curto
Alcance

2d6

Médio
Alcance

1

Longo
Alcance

0

Besta do Vale das Sombras

1

d6

1

Proteção



Corselete de Couro Roubado



HABILIDADES ESPECIAIS

Nenhuma





Mortes

TOTAL DE
MORTES

36

MORTES
NA MISSÃO

SaÚde

Ferido



Detonado



Morto



CARNIFICINA

Nas Masmorras

Nome: Forge - O Explorador Místico Anão

Profissão : Arcano

Fama : Honrado

HC

3

HFC

7

Curto
Alcance

Médio
Alcance

Longo
Alcance

Ataque



Cajado Cospe Fogo

d6

d6

0

Magias de Terra*

1*

d6

d6

*Usadas apenas para causar mortes. Use a imaginação!

*Causa dano em todos que estiverem no Alcance Curto (exceto você).

Proteção



Manto de Mithril



HABILIDADES ESPECIAIS

* Recuar



Mortes

TOTAL DE
MORTES

12

MORTES
NA MISSÃO

SaÚde

Ferido



Detonado



Morto



CARNIFICINA

Nas Masmorras

Nome: Beoruf - O Ranger do Norte

Profissão: Caçador

Fama: Valoroso

HC

6

HFC

4



Ataque

Curto
Alcance

Médio
Alcance

Longo
Alcance



Machados de Arremesso

d6

d6

0

Arco Longo de Barvarid

0

d10

d6

Mortes

TOTAL DE
MORTES

32

MORTES
NA MISSÃO

SaÚde

Ferido



Detonado



Morto



Proteção



Roupa pesada de couro dos vales



HABILIDADES ESPECIAIS

Nenhuma

CARNIFICINA

Nas Masmorras

Nome: Memphis - O Padre Pistoleiro

Profissão: Clérigo

Fama: Valoroso

HC

5

HFC

5

Ataque



Rifle Longshot

Curto
Alcance

0

Médio
Alcance

1

Longo
Alcance

d10

Pistolas Abençoadas

1

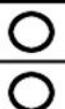
d10

1

Proteção



Corselete de Couro Roubado



Mortes

TOTAL DE
MORTES

28

MORTES
NA MISSÃO

Saúde

Ferido



Detonado



Morto



HABILIDADES ESPECIAIS	
* Nenhuma	

CARNIFICINA

Nas Masmorras

Nome: _____

Profissão: _____

Fama: _____

HC



HFC



Ataque

Curto
Alcance

Médio
Alcance

Longo
Alcance



Proteção

	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>

LEMBRANÇAS

Força

Fraqueza

<input type="radio"/>

<input type="radio"/>

Sorte

Heroísmo



Mortes

TOTAL DE
MORTES

MORTES NA MISSÃO

Saúde

Ferido

Detonado

Morto



HABILIDADES ESPECIAIS



CARNIFÍCINA

Nas Masmorras

POSIÇÃO RELATIVA AOS INIMIGOS - MAPA DE COMBATE

INIMIGOS	ALCANCE CURTO	ALCANCE MÉDIO	ALCANCE LONGO
			

POSIÇÃO RELATIVA AOS INIMIGOS - MAPA DE COMBATE

LICENÇA OPEN GAME / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - OPEN GAME LICENSE version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures,

processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement. 2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License. 3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License. 4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content. 5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to

grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

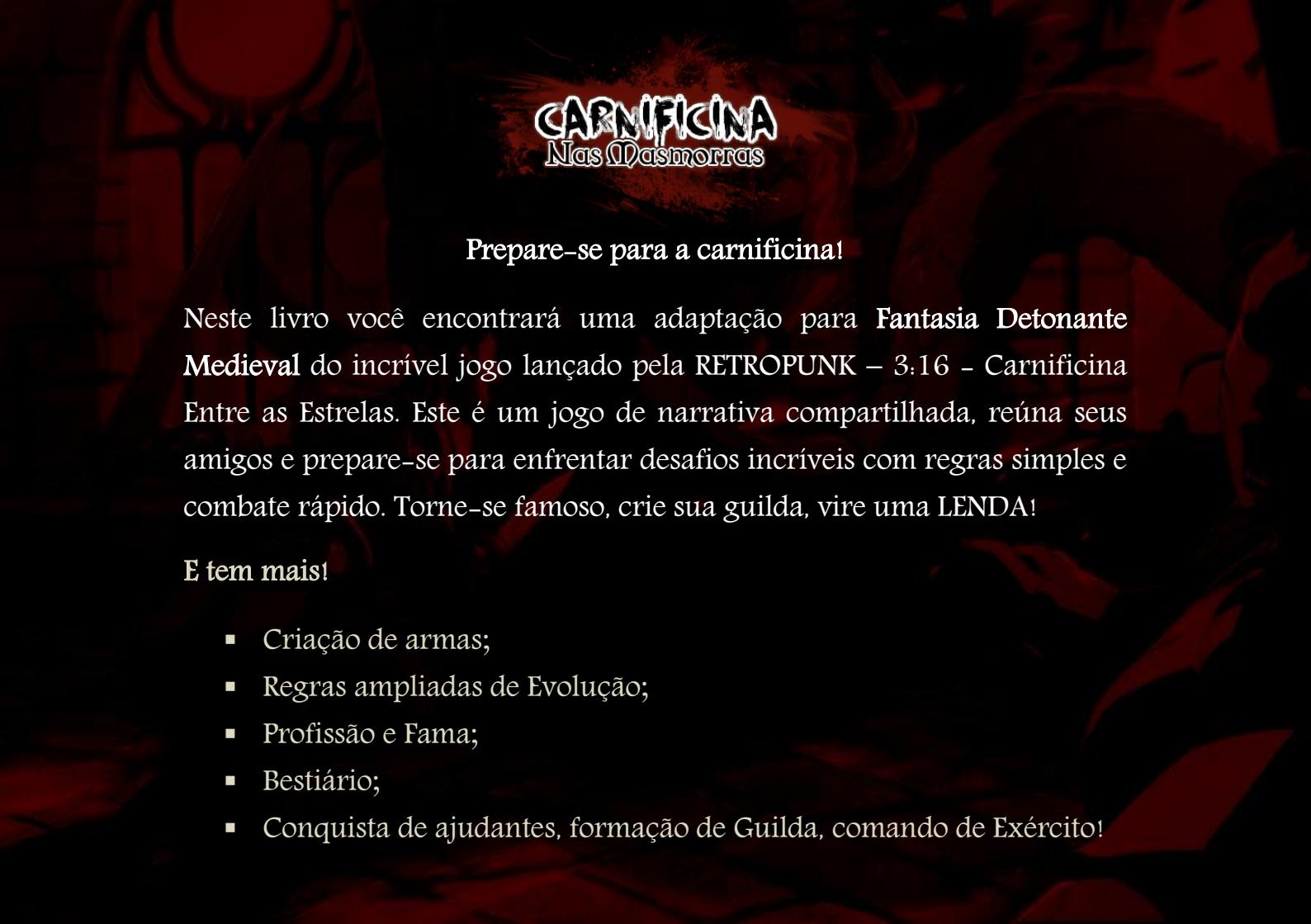
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Carnificina nas Masmorras, Copyright 2012, Alisson Vitório de Lima.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.



CARNIFICINA

Nas Masmorras

Prepare-se para a carnificina!

Neste livro você encontrará uma adaptação para **Fantasia Detonante Medieval** do incrível jogo lançado pela RETROPUNK – 3.16 – Carnificina Entre as Estrelas. Este é um jogo de narrativa compartilhada, reúna seus amigos e prepare-se para enfrentar desafios incríveis com regras simples e combate rápido. Torne-se famoso, crie sua guilda, vire uma LENDA!

E tem mais!

- Criação de armas;
- Regras ampliadas de Evolução;
- Profissão e Fama;
- Bestiário;
- Conquista de ajudantes, formação de Guilda, comando de Exército!