

Beldar, o Bravo

Classe do Personagem: **Guerreiro**

Raça: **Humano**

Força 17

Destreza 12

Constituição 14

Inteligência 10

Sabedoria 8

Carisma 11

Movimento 12

Resistência

1º nível 17

2º nível 17

3º nível 16

TACO

1º nível 19

2º nível 18

3º nível 17

Dano 1d8+1

espada longa

(+1 bônus Força)

Categoria de

Armadura 4

(cota de malha e escudo)

Pontos de Vida 10

Equipamento Inicial

Cota de malha

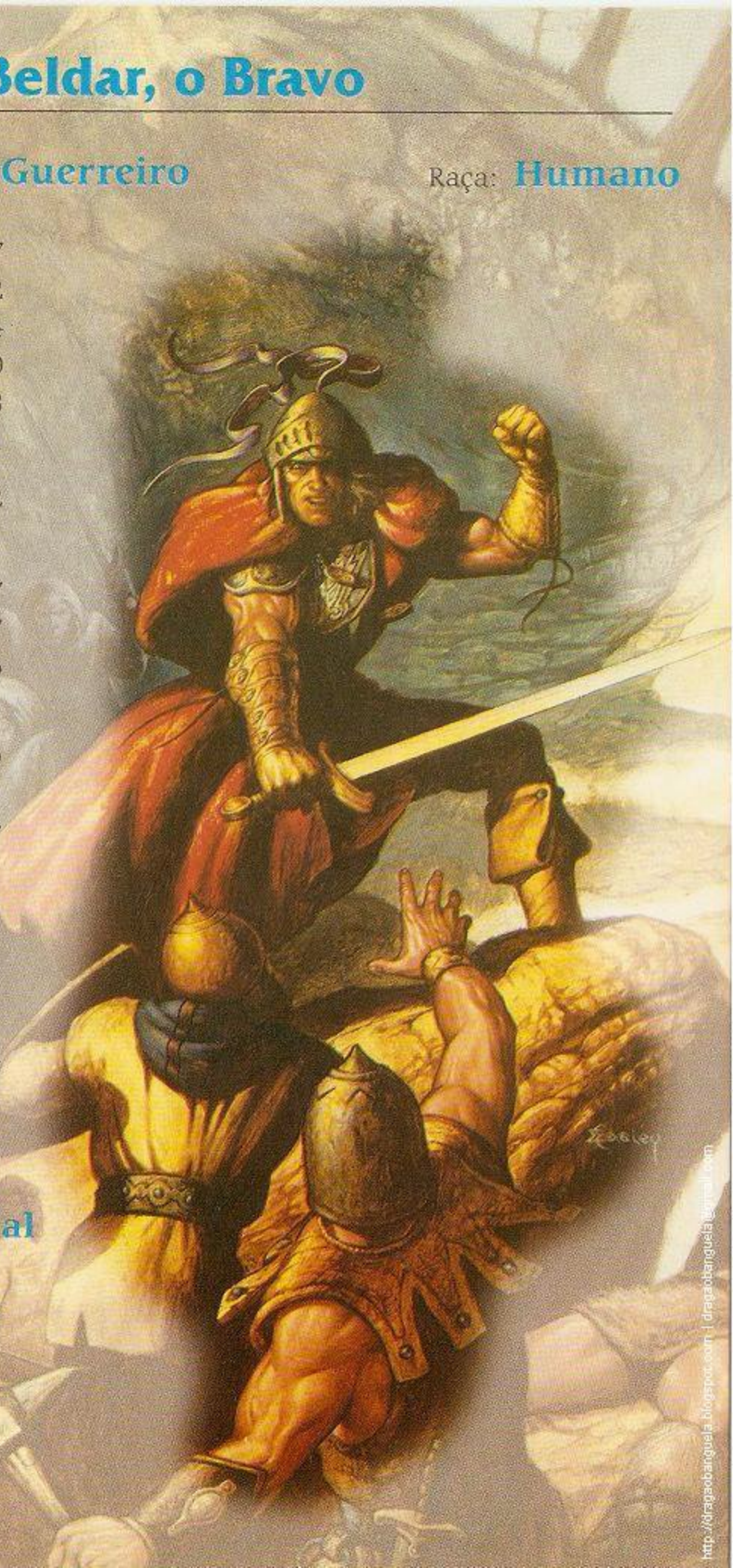
Escudo

Espada longa

6 tochas

4 sacos de couro

Mochila



Regras Gerais do Guerreiro

Uma rodada = um minuto

Numa Rodada Você Pode...

- Mover-se 36 metros.
- Realizar um ataque.
- Mover-se 20 metros e atacar.
- Tentar uma ação incomum.

Como Atacar

- Jogue um dado de 20 faces.
- Subtraia o resultado do dado de sua TACO.
- Se o resultado for menor ou igual a Categoria de Armadura do monstro, seu ataque foi bem-sucedido.

Se o Ataque foi Bem-Sucedido...

- Jogue o dado para dano.
- Subtraia o dano dos pontos de vida do monstro.
- Um monstro morre quando seus pontos de vida atingem 0 (zero).

Fazendo um Teste de Resistência

- Jogue um dado de 20 faces.
- Se o resultado do dado for igual ou maior que o número do teste de resistência, esse foi bem-sucedido.
- Veja a descrição da magia para saber o que acontece quando seu teste falha e o que acontece quando funciona.

Experiência em Pontos

Seu personagem ganha experiência em pontos derrotando monstros e realizando estratégias inteligentes. Quando os personagens somam bastante experiência em pontos, sobem de nível. Cada nível torna o personagem mais forte.

Experiência em pontos	Nível do Personagem
Abaixo de 2.000	1
Até 4.000	2
Até 8.000	3

A Cada Nível...

- A sua TACO fica melhor.
- Acrescenta 1d10 aos seus pontos de vida.

Lordan, o Puro

Classe do Personagem: **Clérigo**

Raça: **Humano**

Força 13

Destreza 9

Constituição 12

Inteligência 11

Sabedoria 15

Carisma 14

Movimento 12

Resistência 15

TACO 20

Dano 1d6+1 (maça)

Categoria de

Armadura 7

(corselete de couro e escudo)

Pontos de Vida 8

Equipamento Inicial

Corselete de couro

Escudo

Maça

6 tochas

4 sacos de couro

Mochila

Número de Magias

		Círculo	
		1º	2º
Nível do Personagem	1º	3	0
	2º	4	0
	3º	4	2



Regras Gerais do Clérigo

Uma rodada = um minuto

Em uma Rodada Você Pode...

- Mover-se 40 metros.
- Realizar um ataque.
- Lançar uma magia.
- Mover-se 20 metros e fazer um ataque.
- Tentar uma ação incomum.

Como Atacar

- Jogue um dado de 20 faces.
- Subtraia o resultado do dado de sua TACO.
- Se o resultado for menor ou igual à Categoria de Armadura do monstro, seu ataque foi bem-sucedido.

Se o Ataque foi Bem-sucedido...

- Jogue o dado para dano.
- Subtraia o dano dos pontos de vida do monstro.
- O monstro morre quando seus pontos de vida atingem 0 (zero).

Fazendo um Teste de Resistência

- Jogue um dado de 20 faces.
- Se o resultado do dado for igual ou maior que o número do teste de resistência, esse foi bem-sucedido.
- Veja a descrição da magia para saber o que acontece quando seu teste falha e o que acontece quando funciona.

Experiência em Pontos

Seu personagem ganha experiência em pontos derrotando monstros e realizando estratégias inteligentes. Quando os personagens somam bastante experiência em pontos, sobem de nível. Cada nível torna o personagem mais forte.

Experiência em pontos

Abaixo de 1.500
Até 3.000
Até 6.000

Nível do Personagem

1º
2º
3º

A Cada Nível

- Você pode lançar mais magias.
- Você pode usar seu poder da fé mais efetivamente.
- Acrescenta 1d8 aos seus pontos de vida.

Limites

- Só pode usar clava, maça e bordão como armas.

Lançando Magias

A tabela na frente da ficha mostra quantas magias você pode levar numa aventura. Quanto maior seu nível, mais magias levará. A cada dia poderá mudar suas magias e pegar de volta outras que já tenha usado.

Escolha suas magias no *Encarte Magias Divinas - Clérigo*. Escreva-as numa folha de papel à parte. À medida que usa uma magia, ela deverá ser riscada da folha. Você pode usar uma magia mais de uma vez por dia. Por exemplo, no seu 1º nível, você pode lançar *Curar Ferimentos Leves*, *Curar Ferimentos Leves* e *Detectar Maldade* como suas magias de um dia.

O poder da fé

- Jogue um dado de 20 faces.
- Se o resultado é maior ou igual ao número na tabela de poder da fé, o morto-vivo tem que afastar-se do clérigo.
- Se há mais de um morto-vivo presente, uma só jogada é feita para todos.

Monstro	Nível do Clérigo		
	1º	2º	3º
Esqueleto	10	7	4
Zumbi	13	10	7
Carniçal	16	13	10
Sombra	19	16	13
Vulto	20	19	16

Morganth, o Misterioso

Classe do Personagem: **Mago**

Raça: **Humano**

Força 8

Destreza 11

Constituição 10

Inteligência 17

Sabedoria 12

Carisma 13

Movimento 12

Resistência 12

TACO 20

Dano 1d6 (bordão)

1d4 (adaga)

Categoria de

Armadura 10

(manto – sem armadura)

Pontos de Vida 4

Equipamento Inicial

Manto

Adaga

Papel e tinta

6 tochas

Bordão

4 sacos de couro

Mochila

Número de Magias

Círculo

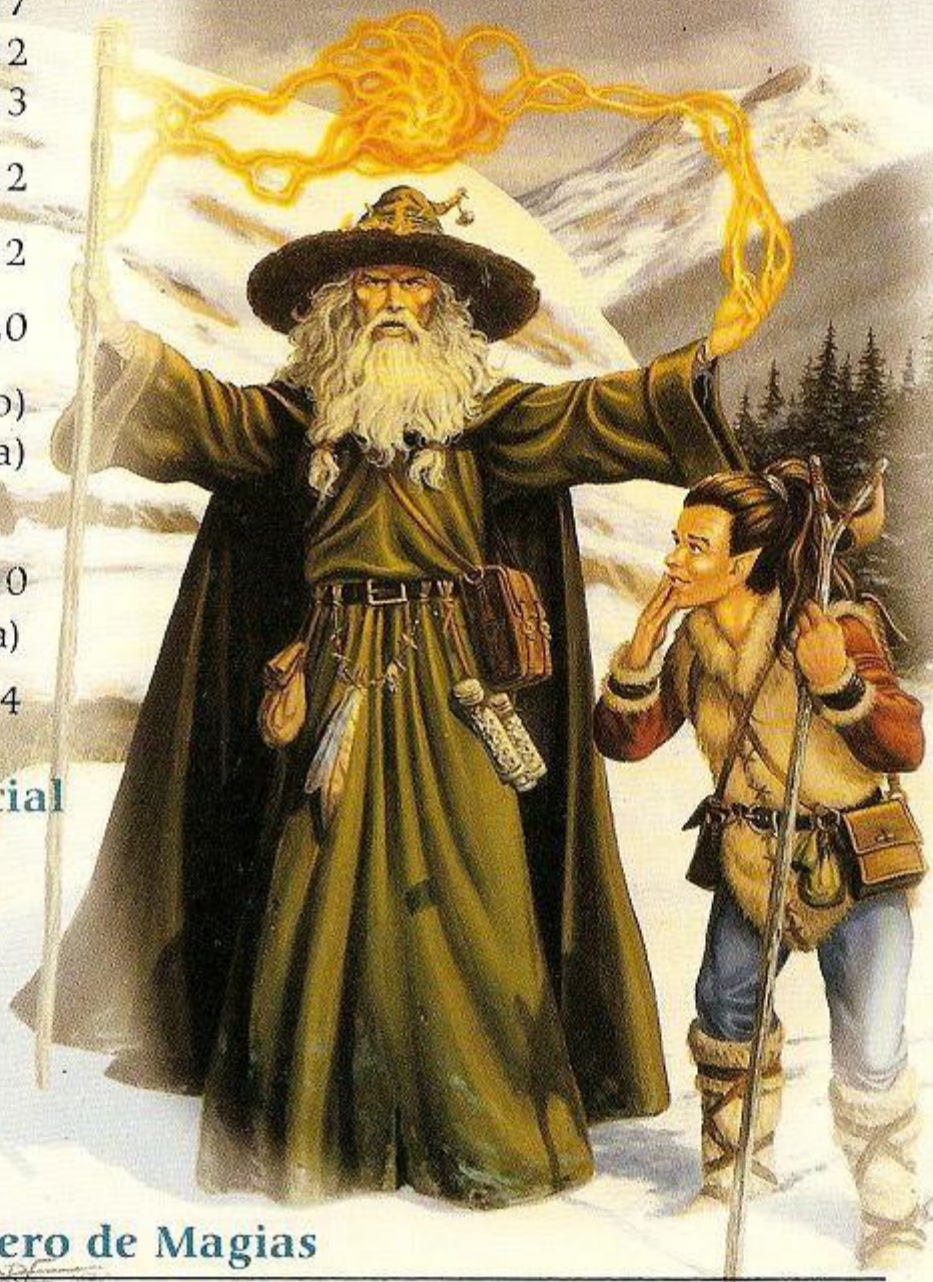
1ª 2ª

Nível do Personagem

1ª 1 0

2ª 2 0

3ª 2 1



Regras Gerais do Mago

Uma rodada = um minuto

Em uma Rodada Você Pode...

- Mover-se 40 metros.
- Realizar um ataque.
- Lançar uma magia.
- Mover-se 20 metros e fazer um ataque.
- Tentar uma ação incomum.

Como Atacar

- Jogue um dado de 20 faces.
- Subtraia o resultado do dado de sua TACO.
- Se o resultado for menor ou igual à Categoria de Armadura do monstro, seu ataque foi bem-sucedido.

Se o Ataque foi Bem-sucedido...

- Jogue o dado para dano.
- Subtraia o dano dos pontos de vida do monstro.
- O monstro morre quando seus pontos de vida atingem 0 (zero).

Fazendo um Teste de Resistência

- Jogue um dado de 20 faces.
- Se o resultado do dado for igual ou maior que o número do teste de resistência, esse foi bem-sucedido.
- Veja a descrição da magia para saber o que acontece quando seu teste falha e o que acontece quando funciona.

Experiência em Pontos

Seu personagem ganha experiência em pontos derrotando monstros e realizando estratégias inteligentes. Quando os personagens somam bastante experiência em pontos, sobem de nível. Cada nível torna o personagem mais forte.

Experiência em pontos

Abaixo de 2.500
Até 5.000
Até 10.000

Nível do Personagem

1ª
2ª
3ª

A Cada Nível

- Você pode lançar mais magias.
- Acrescenta 1d4 aos seus pontos de vida.

Limites

- Não pode usar armadura.
- Só pode usar bordão e adaga como armas.

Lançando Magias

A tabela na frente da ficha mostra quantas magias você pode levar numa aventura. Quanto maior seu nível, mais magias levará. A cada dia poderá mudar suas magias e pegar de volta outras que já tenha usado.

Escolha suas magias no *Encarte Magias Arcanas - Mago*. Escreva-as numa folha de papel à parte. À medida que usa uma magia, ela deverá ser riscada da folha. Você pode usar uma magia mais de uma vez por dia. Por exemplo, se você é um mago do 2º nível, poderá lançar *Dardos Místicos* duas vezes por dia.

Silverleaf Halfmoon

Classe do Personagem: **Guerreiro/Mago**

Raça: **Elfo**

Força	11
Destreza	13
Constituição	10
Inteligência	15
Sabedoria	9
Carisma	16
Movimento	12
Resistência	12

TACO	1ª nível	2ª nível	3ª nível
	20	19	18
(com arco)	19	18	17

Dano 1d6 (bordão)
1d8 (arco)

Categoria de Armadura 10
(manto – sem armadura)

Pontos de Vida 7

Equipamento Inicial

Manto
Arco e 24 flechas
Bordão
6 tochas
4 sacos de couro
Mochila

Número de Magias

Nível do Personagem		Círculo	
		1ª	2ª
1ª	1ª	1	0
2ª	2ª	2	0
3ª	3ª	2	1



Regras Gerais do Guerreiro/Mago

Uma rodada = um minuto

Elfos podem ver no escuro até 20 metros.

Elfos não podem ser ressuscitados.

Nas florestas, os elfos podem emboscar monstros, que sofrem uma penalidade de -4 para seu teste de surpresa.

Elfos acham portas secretas duas vezes mais facilmente do que humanos (1 ou 2 em 1d6).

Em uma Rodada Você Pode...

- Mover-se 40 metros.
- Realizar um ataque.
- Lançar uma magia.
- Mover-se 20 metros e fazer um ataque.
- Tentar uma ação incomum.

Como Atacar

- Jogue um dado de 20 faces.
- Subtraia o resultado do dado de sua TACO.
- Se o resultado for menor ou igual à Categoria de Armadura do monstro, seu ataque foi bem-sucedido.

Se o Ataque foi Bem-sucedido...

- Jogue o dado para dano.
- Subtraia o dano dos pontos de vida do monstro.
- O monstro morre quando seus pontos de vida atingem 0 (zero).

Fazendo um Teste de Resistência

- Jogue um dado de 20 faces.
- Se o resultado do dado for igual ou maior que o número do teste de resistência, esse foi bem-sucedido.
- Veja a descrição da magia para saber o que acontece quando seu teste falha e o que acontece quando funciona.

Experiência em Pontos

Seu personagem ganha experiência em pontos derrotando monstros e realizando estratégias inteligentes. Quando os personagens somam bastante experiência em

pontos, sobem de nível. Cada nível torna o personagem mais forte.

Silverleaf é um personagem multiclasse guerreiro/mago. Isso significa que é um guerreiro e um mago ao mesmo tempo. Por ter várias habilidades boas, ele ganha níveis mais lentamente. Silverleaf tem que dividir os pontos de experiência que ganha, entre suas classes de guerreiro e mago.

Experiência em pontos de Guerreiro	Experiência em pontos de Mago	Nível do Personagem
Abaixo de 2.500	Abaixo de 2.000	1º
Até 5.000	Até 4.000	2º
Até 10.000	Até 8.000	3º

A Cada Nível de Mago...

- Você pode lançar mais magias.
- Acrescenta metade de 1d4 aos seus pontos de vida (arredonde para baixo, sempre ganhando pelo menos 1 ponto de vida).

A Cada Nível de Guerreiro...

- Sua TACO melhora.
- Acrescenta metade de 1d10 aos seus pontos de vida (arredonde para baixo, sempre ganhando pelo menos 1 ponto de vida).

Limites

- Não pode usar armadura que não seja uma cota de malha élfica.

Lançando Magias

A tabela na frente da ficha mostra quantas magias você pode levar numa aventura. Quanto maior seu nível, mais magias levará. A cada dia poderá mudar suas magias e pegar de volta outras que já tenha usado.

Escolha suas magias no *Encarte Magias Arcanas - Mago*. Escreva-as numa folha de papel à parte. À medida que usa uma magia, ela deverá ser riscada da folha. Você pode usar uma magia mais de uma vez por dia.

Slinker

Classe do Personagem: **Ladrão**

Raça: **Humano**

Força 11

Destreza 15

Constituição 10

Inteligência 14

Sabedoria 9

Carisma 12

Movimento 12

Resistência 15

TACO	1 ^o nível	2 ^o nível	3 ^o nível
	20	20	19

Ataque pelas Costas	16	16	15
------------------------	----	----	----

Dano 1d6 (espada curta)
1d8 (flecha)
2d6 (Ataque pelas Costas)

Categoria de Armadura 7
(armadura de couro)
(+ 1 bônus por Destreza)

Pontos de Vida 6

Equipamento Inicial

Habilidades de Ladrão

Nível do Personagem
1^o 2^o 3^o

Corselete de couro	Furtar bolsos	30%	35%	40%
Espada curta	Abrir fechaduras	25%	29%	33%
Arco e 24 flechas	Achar/Desarmar armadilhas	20%	25%	30%
6 tochas	Mover-se em silêncio	15%	21%	27%
4 sacos de couro	Esconder-se nas sombras	10%	15%	20%
Mochila	Escalar paredes	85%	86%	87%

Regras Gerais do Ladrão

Uma rodada = um minuto.

Numa Rodada Você Pode...

- Mover-se 40 metros.
- Realizar um ataque.
- Mover-se 20 metros e atacar.
- Tentar uma ação incomum.

Como Atacar

- Jogue um dado de 20 faces.
- Subtraia o resultado do dado de sua TACO.
- Se o resultado for menor ou igual à Categoria de Armadura do monstro, seu ataque foi bem-sucedido.

Se o Ataque foi Bem-Sucedido...

- Jogue o dado para dano.
- Subtraia o dano dos pontos de vida do monstro.
- Um monstro morre quando seus pontos de vida atingem 0 (zero).

Fazendo um Teste de Resistência

- Jogue um dado de 20 faces.
- Se o resultado do dado for igual ou maior que o número do teste de resistência, esse foi bem-sucedido.
- Veja a descrição da magia para saber o que acontece quando seu teste falha e o que acontece quando funciona.

Experiência em Pontos

Seu personagem ganha experiência em pontos derrotando monstros e realizando estratégias inteligentes. Quando os personagens somam bastante experiência em pontos, sobem de nível. Cada nível torna o personagem mais forte.

Experiência em pontos	Nível do Personagem
Abaixo de 1.250	1
Até 2.500	2
Até 5.000	3

A Cada Nível...

- A sua TACO fica melhor.
- Acrescenta 1d6 aos seus pontos de vida.

Limites

- Pode vestir apenas mantos ou corselete de couro.

Habilidades dos Ladrões

Furtar Bolsos: Pegar alguma coisa de dentro da bolsa ou da mochila de alguém.

Abrir Fechaduras: Qualquer tipo, sem chave.

Achar/Desarmar Armadilhas: O mesmo número é usado para ambas as ações. Os ladrões podem procurar armadilhas num objeto ou num pequeno espaço. O Mestre deve fazer esta jogada secretamente.

Uma vez encontrada a armadilha, um ladrão pode tentar removê-la. Os ladrões fazem esta jogada por si mesmos. Se der certo, a armadilha está desarmada. Se não, ela continua armada. O ladrão não é capaz de se livrar dela, mas também não cai nessa armadilha.

Mover-se em silêncio: Os ladrões podem mover-se apenas 10 metros por rodada se estão tentando passar despercebidos. Os ladrões sabem imediatamente se foram descobertos, ou só vão perceber tarde demais.

Esconder-se nas Sombras: Quando se esconde, o ladrão pode ser visto naturalmente. Ele não pode se mover, nem atacar enquanto estiver escondido.

Escalar Paredes: Somente o ladrão pode escalar muros sem uma corda. Todos os outros personagens precisam dela. Os ladrões podem escalar a 5 metros por rodada.

Para Atacar pelas Costas

- O monstro precisa ser humanóide.
- Você precisa atacar: pelas costas; de surpresa; usar uma adaga ou uma espada curta.

Quando Atacar pelas Costas Você Ganha...

- Bônus +4 pelo lance de ataque.
- Dobra o dano normal.

Delvar Punhodiferro

Classe do Personagem: **Guerreiro**

Raça: **Anão**

Força	15
Destreza	9
Constituição	16
Inteligência	11
Sabedoria	13
Carisma	8
Movimento	6

Resistência	
1º nível	13
2º nível	13
3º nível	12

TACO	
1º nível	20
2º nível	19
3º nível	18

Dano 1d8
(machado de batalha)

Categoria de Armadura 4
(cota de malha e escudo)

Pontos de Vida 12
(+2 bônus de Constituição)

Equipamento Inicial

Cota de malha
Escudo
Espada de batalha
6 tochas
4 sacos de couro
Mochila



Regras Gerais do Anão Guerreiro

Uma rodada = um minuto.

Os anões podem enxergar na escuridão, até 20 metros.

Numa Rodada Você Pode...

- Mover-se 20 metros.
- Realizar um ataque.
- Mover-se 10 metros e atacar.
- Tentar uma ação incomum.

Como Atacar

- Jogue um dado de 20 faces.
- Subtraia o lance do dado de sua TACO.
- Se o resultado for menor ou igual a Categoria de Armadura do monstro, seu ataque foi bem-sucedido.

Se o Ataque foi Bem-Sucedido...

- Jogue o dado para dano.
- Subtraia o dano dos pontos de vida do monstro.
- Um monstro morre quando seus pontos de vida atingem 0 (zero).

Fazendo um Teste de Resistência

- Jogue um dado de 20 faces.
- Se o resultado do dado for igual ou maior que o número do teste de resistência, esse foi bem-sucedido.
- Veja a descrição da magia para saber o que acontece quando seu teste falha e o que acontece quando funciona.

Experiência em Pontos

Seu personagem ganha experiência em pontos derrotando monstros e realizando estratégias inteligentes. Quando os personagens somam bastante experiência, sobem de nível. Cada nível torna o personagem mais forte.

Experiência em pontos

Nível do Personagem

Abaixo de 2.000
Até 4.000
Até 8.000

1
2
3

A Cada Nível...

- A sua TACO fica melhor.
- Acrescenta 1d10+2 aos seus pontos de vida.

Lendo uma Ficha de Personagem

Classe do Personagem: **Guerreiro**

A habilidade varia entre 3 e 18.

Quanto mais alta, melhor. A média é 10 ou 11.

Força	17	É a capacidade do seu personagem erguer ou puxar algo.
Destreza	12	Mostra se o seu personagem é ágil ou atrapalhado.
Constituição	14	É a saúde física do seu personagem.
Inteligência	10	Mostra o quão esperto e sagaz é o seu personagem.
Sabedoria	8	Mostra quão sensato é o seu personagem.
Carisma	11	Mostra quão bem o seu personagem se relaciona com outros.
Movimento	12	Número de polegadas (ou de décimos de pé) que o seu personagem pode se mover numa rodada.
Resistência		É a capacidade que o seu personagem tem para resistir à magia. Quanto menor o número, melhor. Também mostra a resistência do seu personagem ao veneno. O anão lutador é quem melhor resiste à magia e ao veneno.
	1º nível 17	
	2º nível 17	
	3º nível 16	
TACO		Mostra a capacidade dos seus personagens de atingirem os monstros com suas armas. Quanto menor o número, melhor. Muitos personagens estreantes têm 20. O lutador humano começa com 19.
	1º nível 19	
	2º nível 18	
	3º nível 17	
Dano	1d8+1	É o dano que a arma provoca. Números maiores são melhores. Uma arma que causa 1d8 pontos de dano é melhor do que outra que faz 1d6 pontos de dano.
	espada longa	
	(+1 bônus Força)	
Categoria de Armadura	4	É a dificuldade que os monstros encontram para atingir o seu personagem. Números menores são melhores. A Categoria de Armadura 10 é ruim; uma Categoria de Armadura 4 é boa.
	(cota de malha e escudo)	
Pontos de Vida	10	É quanto dano os personagens agüentam antes de ficar inconscientes. Quanto maior o número, melhor.

Ficha de Anotações do Jogo AD&D™

Nome _____ Classe _____

Categoria de Armadura TACO

Pontos de Vida Ferimentos _____

Equipamento

Dinheiro

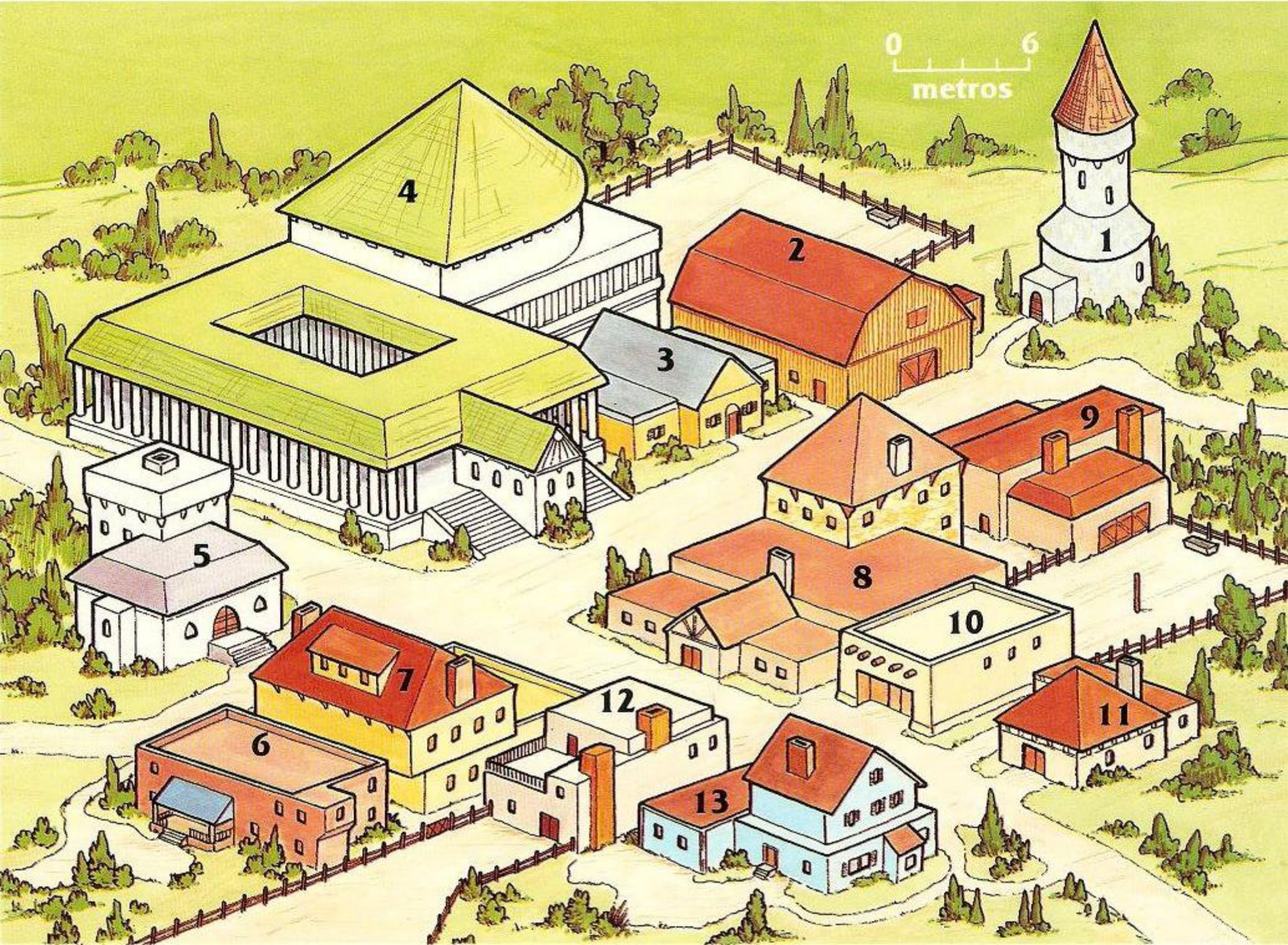
Nível Atual _____

Experiência em
Pontos

A Cidade

1. A Torre do Mago: Nesse local os personagens dos jogadores podem vender itens mágicos ou tê-los analisados pelo Grande Mago Nethril.
2. Estábulos do Vento do Oeste
3. Sethel, o escriba
4. Templo: Onde os personagens podem ser curados por Farrish, o clérigo.
5. Foxworth, o prestamista
6. Covil dos ladrões
7. Pousada Estrela da Noite
8. A Loja: Aqui os personagens podem comprar equipamentos do vendedor Gart Nariz de Pedra
9. Minério Quebrado, Anão Ferreiro
10. Fendrick, Comidas Finas
11. Cordac, o Coureiro
12. O Quartel da Guarda
13. Taverna Dragão Vermelho

Apenas três locais são realmente usados no jogo (torre do mago, templo e loja). O Mestre pode usar outros locais se desejar.



0 6
metres

4

2

1

3

9

5

8

10

7

12

6

13

11