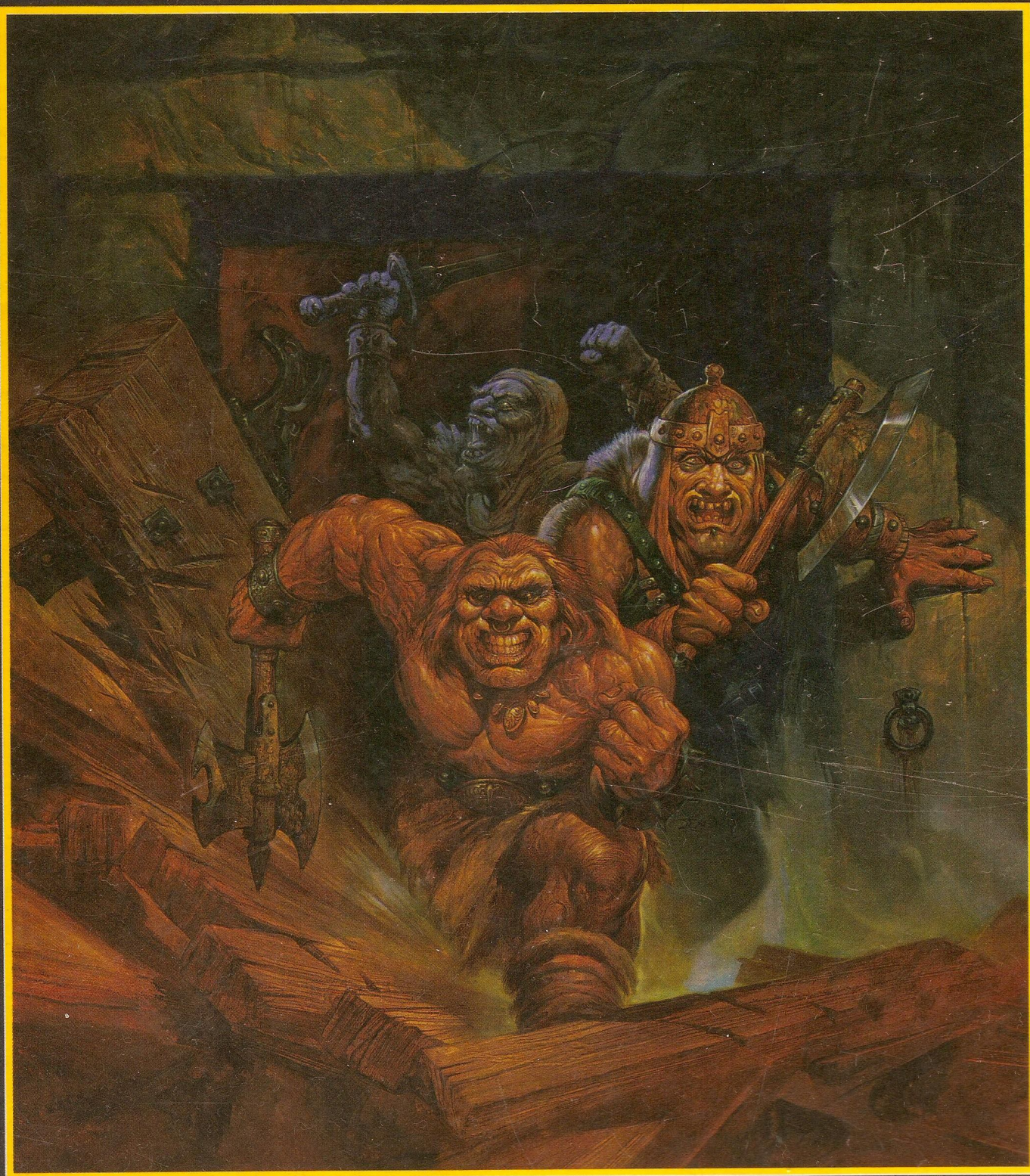
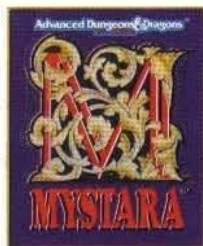


**Advanced
Dungeons & Dragons** TM
2nd Edition



LIVRO DO MESTRE





Mystara™

Esse clássico cenário ganha vida com aventuras enriquecidas por dramáticos efeitos sonoros em CDs interativos. Originalmente criado para o sistema do D&D®, Mystara™ está entre os mais antigos cenários explorados pelos fãs do RPG. A cultura e o avanço tecnológico desse mundo assemelham-se com os da Europa do século XV, com toques de ficção. Mystara™ é governada pelos Imortais, seres poderosos, antigos heróis lendários ou, até mesmo, personagens de jogadores como você.

No coração da campanha está o “Mundo Desconhecido”, um grupo de 15 reinos fortemente unidos, repleto de glórias e fortunas.

Muitas aventuras em Mystara™ podem ser jogadas com as regras de First Quest™ - A Primeira Missão.



Forgotten Realms™

Bem-vindo ao mais conhecido mundo do RPG! Aqui, deuses caminham entre os mortais e exércitos fantásticos se confrontam. Visitantes exploram a vasta fronteira com povos fascinantes: de corajosos heróis e personagens excêntricos a vilões sombrios e sociedades clandestinas. Esse é o lar de Elminster, o sábio, e Drizzt, o elfo negro, dois famosos heróis dos livros Forgotten Realms™. Nenhum outro cenário possui tanta variedade de estilos de aventuras como Forgotten Realms™.



Ravenloft™

Há uma assombrosa experiência reservada a quem se aventura a entrar nesse mundo. Ravenloft™ é um reino de névoas e sombras que emergiu da clássica tradição do terror gótico. As traiçoeiras brumas de Ravenloft™ seduzem os ingênuos viajantes de outros mundos... E, uma vez capturados por esse abraço gélido e fatal, nunca mais retornam aos mundos de origem. Vampiros, lobisomens, fantasmas e mortos-vivos são companhia certa nesse cenário fantástico, onde apenas o coração mais forte e determinado sobrevive.

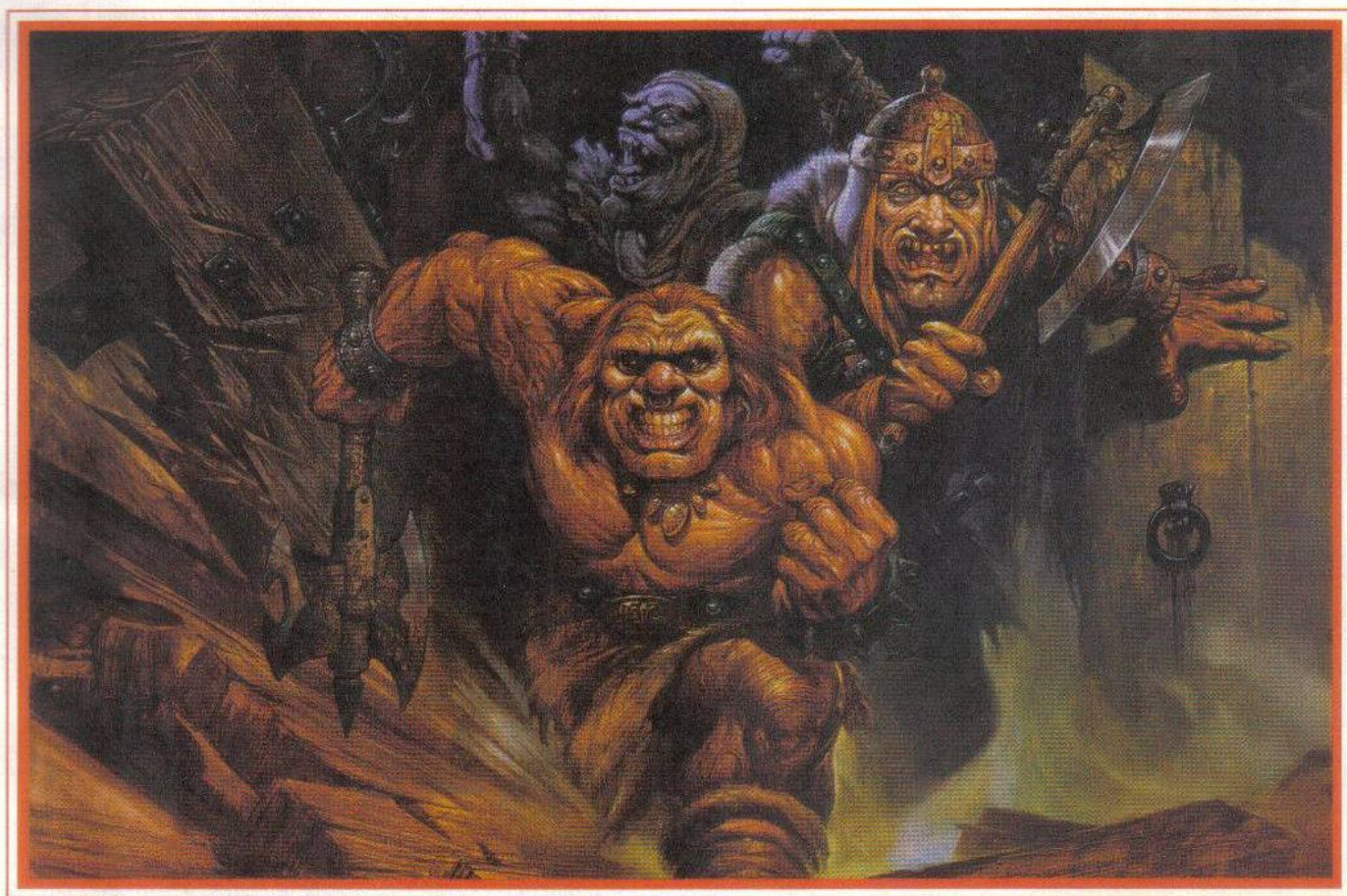


Dragonlance™

Conheça Krynn, um fabuloso mundo de romances e aventuras. Conviva com os gnomos inventores, alegres kenders, alguns vilões detestáveis, outros nobres heróis e dragões... mortais e terríveis! Valentes draconianos patrulham as ruas, diabólicos dragões vermelhos ocupam os céus, enquanto dragões dourados e prateados batalham ao lado do Bem. Esse mundo luta bravamente para reconquistar sua honra e glória perdidas, e simples aventureiros podem se tornar grandes heróis lendários.

Advanced Dungeons & Dragons™ 2nd Edition

LIVRO DO MESTRE



Créditos

Design da 2ª Edição: David "Zeb" Cook

Desenvolvimento: Steve Winter e Jon Pickens

Coordenação do Teste de Jogo: Jon Pickens

Ilustração de Capa: Jeff Easley

Ilustrações Internas: Ned Dameron, Laura Lakey, Les Dorscheid, Jeff Easley, Dana Knutson, Roger Loveless, David O. Miller, Allan Pollack, Robb Ruppel.

Em número grande demais para serem citados nome a nome são as centenas de jogadores que nos ajudaram nos testes de jogo de AD&D™ 2ª Edição. Seus esforços foram inestimáveis no aperfeiçoamento deste livro.

Finalmente, os créditos devem ser divididos com qualquer um que já tenha feito uma pergunta, oferecido uma sugestão, escrito um artigo ou feito um comentário sobre o jogo AD&D™.

Este trabalho é derivado do Livro do Jogador e Livro do Mestre para Advanced Dungeons & Dragons™ originais, escritos por Gary Gygax, e Unearthed Arcana e outros textos por Gary Gygax e outros.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DRAGONLANCE, GREYHAWK, FORGOTTEN REALMS, DRAGON, DUNGEON MASTER e a logomarca TSR são marcas registradas de propriedade de TSR, Inc. Copyright 1989, 1995, TSR, Inc. Todos os direitos reservados. Primeira Edição Brasileira - 1995.



Abril Jovem

Fundador: VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria: Roberto Civita, Richard Civita, Angelo Rossi, Ike Zarmati

Diretor-Superintendente: Fabio Mendia

Grupo Livros Abril Jovem

Diretor: Júlio de Andrade Filho

Editora-Chefe: Flávia Muniz

Editora: Mariângela Troncarelli

Preparadora de Texto: Silvana de Gouveia

Chefe de Arte: Marcelo Mastroti

Assistente de Arte: Vandrê de Oliveira Silva

Coordenador de Produção: Ramilito Biondo

Gerente de Produto: Otto Mercadante Busch

Gerente de Desenvolvimento de Mercado: Ari Caleffi

Gerente de Novos Canais: Nelson de Carvalho, Rodolpho Koch e Vivian Graf

Analista de Circulação: Wanderlei dos Santos

Gerente de Comunicações e Serviços de Marketing: Maria L. Volponi

Diretor Responsável: S. Fukumoto

Produção Externa: Alberto Araújo Lopes, Carlos Orsi Martinho, Diogo de Souza Feijó, Humberto Villela, Leonardo da Cruz Silva, Lucas Augusto Meyer, Marcelo Lingerfelt, Renato Callado, Renê Belmonte e Sueli Navarro (tradutores); Carlos Orsi Martinho, Renê Belmonte e Solange Cacavelli (revisores); Coordenação de Tradução e Revisão Técnica: Adventurers' Guild; Produção Gráfica, Diagramação e Editoração Eletrônica: LLCM - Publicidade e Editora; Fotolitos: Bureau Bandeirante de Pré-Impressão.

Impresso na Div. Gráfica da Editora Abril S.A.

Distribuído pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações.

Você poderá adquirir as demais edições desta coleção por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidor DINAP de sua cidade. Se preferir, peça diretamente à DINAP S/A - C. Postal 2505, Osasco - SP, fax (011) 810-4800, telefone (011) 810-6800, onde poderá obter informações sobre estoques, preços e prazos. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões Visa, Credicard e Diners.

Atendemos mediante disponibilidade de estoque.

ISBN - 85-7305-191-4

Prefácio

Se você está lendo este livro, com certeza é, ou pretende ser, um Mestre. E sabe que terá em suas mãos o desafio que todo Mestre enfrenta: manter a sessão de jogo sempre nova e excitante.

Por já haver conhecido a edição revisada e ampliada do Livro do Jogador, lançada pela Abril Jovem, provavelmente você já percebeu que as mudanças visuais foram efetuadas também no Livro do Mestre: maior número de páginas, ilustrações realísticas e ampliadas, texto de fácil leitura e tudo colorido.

Afinal, já que a sua tarefa como Mestre é tão trabalhosa para que a diversão e a excitação permaneçam por toda a sessão de jogo, fizemos a mesma coisa: trabalhamos minuciosamente (não foi fácil, mas por outro lado, nos divertimos) para proporcionar-lhe um livro "gostoso" de ser usado.

Para nós, este é um trabalho que dá prazer, pois, em maior ou menor grau, também nos sentimos participando das campanhas de AD&D™ toda vez que você pega o seu Livro do Mestre, reúne-se com os amigos, inicia uma sessão de jogo, e vê que o material que publicamos contém dicas e informações que facilitam a sua missão.

E não deixe de consultar também o Livro dos Monstros, essencial para Mestres ousados. Bom jogo!

O Editor

ÍNDICE

Introdução	8
Uma Palavra Sobre Organização	9
A Arte Refinada de Ser Mestre	9

Capítulo 1: Valor das Habilidades	10
Dando aos Jogadores o Que Eles Quiserem	10
Escolhendo um Método de Criação	11
Método 1 (3d6, em ordem)	11
Método 2 (3d6 duas vezes)	11
Método 3 (3d6, ordenados livremente)	11
Método 4 (3d6 duas vezes, ordenados livremente)	13
Método 5 (4d6, eliminando o mais baixo, ordenados livremente)	13
Método 6 (pontos somados aos dados)	14
Superpersonagens	14
Identificando Personagens Poderosos Demais	14
Lidando com Personagens Poderosos Demais	14
Personagens sem Esperança	14
Lidando com Personagens sem Esperança	15
Lidando com Jogadores Insatisfeitos	15
Desejos e Valores de Habilidade	16
Jogadores com Vários Personagens	16
Vários Personagens e seus Problemas	16
Histórico de Personagem	18
Deixando os Jogadores Fazerem o Trabalho	18
Os Históricos e seus Problemas	18
A Função de um Histórico	19

Capítulo 2: Raças de Personagens	20
Um Mundo Inumano	21
Restrições de Nível por Raça	22
Avanço Lento	22
Classes Padronizadas e Limites de Nível	23
Ultrapassando Limites de Nível	23
Criando Novas Raças de Personagens	24

Capítulo 3: Classes de Personagens	26
Classe, Nível e o Homem Comum	26
Personagens de Nível 0	27
Aventureiros e a Sociedade	27
Guerreiros	28
Paladinos	28
Rangers	28
Magos	28
Clérigos	29
Ladrões	30
Bardos	30
Classes de Personagens em Sua Campanha	30
Personagens em Níveis Altos	30
Definindo "Alto Nível"	30
Mudando o Estilo da Campanha	31
Acima do 20º Nível	31
Nível dos Personagens Iniciantes	32
Misturando Novos e Velhos Personagens	32
Personagens Prontos	32
Criando Novas Classes de Personagens	32

Capítulo 4: Tendência	36
Tendência de Personagem	36
Interpretação e Tendência	36
Tendência dos PdMs	37
Os Limites da Tendência dos PdMs	37
Sociedade e Tendências	37
Usando Tendências Regionais	37
Variações na Tendência Social	38
As Religiões e suas Tendências	38
Itens Mágicos e suas Tendências	38
Mudanças Mágicas de Tendência	38
Tendência como uma Visão de Mundo	39
Tendências em Conflito	39
Conflito Interminável	40
Tendência como uma Ferramenta	40
Descobrimos Tendências	40
Perguntando	40
Usando uma Magia	40
Habilidades Especiais	41
Mantendo os Jogadores no Escuro	41
Mudança de Tendência	41
Mudanças Deliberadas	41
Mudanças Inconscientes	41
Mudanças Involuntárias	41
Anotando as Mudanças	41
Mudanças de Tendência e seus Efeitos	41

Capítulo 5: Perícias	44
Perícias com Armas	45
Maximizar	45
Perícias para os PdMs	45
Perícias Comuns	45
Acrescentando Novas Perícias	47

Capítulo 6: Dinheiro e Equipamento	48
Sistemas Monetários	49
Uma Pequena História do Comércio	49
Mercadorias	49
Cartas de Crédito	49
Comércio de Troca	49
Moedas	49
Tipos de Moedas	50
Despesas	50
Estilo de Vida dos Miseráveis	51
Estilo de Vida dos Pobres	51
Estilo de Vida da Classe Média	51
Estilo de Vida dos Ricos	51
Enxugando o Cofre	52
Expandindo a Lista de Equipamentos	52
Alterando os Preços	52
Equipamentos pela História	52
Idade Antiga	52
Alta Idade Média	53
Baixa Idade Média	53
Renascimento	53
Adequando as Listas de Equipamentos	53
Qualidade do Equipamento	54
Qualidade da Fechadura	54
Qualidade do Cavalo	54

Peculiaridades dos Cavalos	54
Os Riscos na Compra de Um Cavalo	55
Qualidade das Armas	55
Ornamentação	56
Armaduras Feitas de Metais Raros	56
Equipamentos Danificados	56
Testes de Resistência para Objetos	57
Formas de Ataque	58

Capítulo 7: Magia	60
Magias Iniciais	60
Escolha do Jogador	60
Escolha do Mestre	61
Colaboração Mestre/Jogador	61
Aquisição de Magias além do 1º Nível	61
Subindo de Nível	61
Copiando de Livros de Magia	61
Pesquisa em Pergaminhos	61
Estudos Com um Mentor	61
Controle de Aquisição de Magias pelo Mestre	61
Livros de Magias	62
De todas as Formas e Tamanhos	62
Preparação do Grimoire	62
Custo do Grimoire	63
Quantas Páginas Tem um Grimoire?	63
Expandindo as Escolas	64
Adicionando Novas Magias	64
Expansão Através de Detalhes de Campanha	64
Pesquisa de Magias	64
Sugerindo uma Nova Magia	64
Analisando uma Magia	64
Resolvendo os Problemas de uma Nova Magia	64
Definindo o Círculo de uma Magia	65
Determinando os Componentes da Magia	65
Determinando o Tempo da Pesquisa	65
O Custo da Pesquisa de uma Magia	65
Adicionando uma Nova Magia ao Grimoire	65
Pesquisando Magias Extras	65

Capítulo 8: Experiência	66
A Importância da Experiência	66
Pouco ou Demais	66
Objetivos Constantes	67
Diversão	67
Sobrevivência do Personagem	67
Evolução	67
Objetivos Variáveis	67
Objetivos da Trama	67
Prêmios de Experiência em Pontos	69
Prêmios de Grupo	68
Prêmios de Experiência Individuais (Regra Opcional)	67
Quando Conceder Experiência em Pontos	70
Efeitos da Experiência	70
Treinamento	71
Taxa de Avanço	71

ÍNDICE

Capítulo 9: Combate 72

Criando Cenários Vivos de Combate	72
Mais do Que Simples Pancadaria	73
Definições	73
A Jogada de Ataque	73
Calculando o Número de Acerto	73
Modificadores da Jogada de Ataque	74
Tipos de Arma Vs. Modificadores de Armadura (Regra Opcional)	74
Números de Acerto Impossíveis	75
Calculando a TACO	75
Combate e Encontros	75
A Rodada de Combate	76
O Que Você Pode Fazer Em Uma Rodada	76
A Sequência de Combate	77
Iniciativa	78
Procedimento Padrão de Iniciativa	78
Modificadores de Iniciativa	78
Iniciativa do Grupo (Regra Opcional)	79
Iniciativa Individual (Regra Opcional)	80
Ataques Múltiplos e Iniciativa	80
Magias e Iniciativa	80
Velocidade da Arma e Iniciativa (Regra Opcional)	81
Atacando	81
Número de Atacantes	81
A Direção Para Qual o Personagem Está Voltado	81
A Posição dos Atacantes e as Jogadas de Ataque	82
Posicionamento de Armas de Haste (Regra Opcional)	82
Posicionamento dos Escudos e das Armas (Regra Opcional)	82
Acertando um Alvo Específico	82
Especificando Alvos	82
Movimentação em Combate	82
Movimentação em Combate Corpo a Corpo	83
Movimentação e Combate à Distância	83
Investindo Contra um Oponente	83
Retirada	83
Ataques Não Letais	83
Boxe e Luta Livre	83
Imobilização	85
Armas em um Combate Não Letal	85
Combate Não Letal e Criaturas	85
Magias de Toque e Combate	85
Acertos Críticos (Regra Opcional)	86
Bloqueando (Regra Opcional)	86
Armas de Arremesso e Combate	87
Alcance	87
Cadência	87
Modificadores por Habilidade em Combate à Distância	87
Ataques Corpo a Corpo e à Distância	87
Defesas Contra Ataques à Distância	87
Projéteis de Área	88
Tipos de Projéteis de Área	89
Pedregulhos como Armas de Arremesso	89

Ataques Especiais	89
Atacando com Criaturas Encantadas	89
Ataques Visuais	90
Habilidades Inatas	90
Sopro-de-Dragão	90
Defesas Especiais	90
A Resistência	90
Testando a Resistência	91
Resistências Prioritárias	92
Falha Voluntária da Resistência	93
Teste de Habilidades no Lugar da Resistência	93
Modificadores de Resistência	93
Proteção contra Magia	93
Efeitos da Proteção contra Magia	94
Quando a Proteção contra Magia é Aplicada	94
Testando a Proteção contra Magia	94
Poder da Fé	94
Clérigos Malignos e Mortos-Vivos	95
Imunidade a Armas	95
Efeitos dos Golpes	96
Armas de Prata	96
Criatura contra Criatura	96
Usando Monstros Imunes em uma Campanha	97
Moral	97
A Solução de Representar	97
Jogando Dados em Nome do Moral	98
Como Fazer um Teste de Moral	99
Falhando em um Teste de Moral	99
Morte e Dano	99
Ferimentos	99
Danos Especiais	100
Queda	100
Paralisia	100
Dreno de Energia	100
Venenos	101
Ferimentos Específicos (Regra Opcional)	102
Cura	102
Cura Natural	102
Cura Mágica	102
Perícias de Herbalismo e Cura	103
Morte	103
Morte por Envenenamento	103
Morte por Dano Excessivo	103
Morte Inevitável	104
Ressuscitando os Mortos	104
Às Portas da Morte (Regra Opcional)	104
Situações Pouco Usuais de Combate	104
Cerco a Fortalezas	104
Combate Sobre Montarias	105
Combate Aéreo (Regra de Campeonato)	106
Combate Aéreo (Regra Opcional)	108
Combate Submarino	109

Capítulo 10: Tesouros e Itens Mágicos 112

Quem Precisa de Dinheiro?	112
Tipos de Tesouros	112
Colocação dos Tesouros	113
Quem Possui o Tesouro?	113
Tesouros de Encontros Planejados e Aleatórios	114

Tabelas de Tesouros	115
Mantendo o Equilíbrio	115
Tesouro Insuficiente	115
Campanhas Montanha de Prêmios	115
Itens Mágicos	116
Criaturas e Itens Mágicos	116
Compra de Itens Mágicos	116
Mágica: Rara ou Comum?	116
Pesquisa de Itens Mágicos	117
A Natureza da Criação Mágica	118
Pergaminhos e Poções	118
Pergaminhos	119
Poções	119
Criação de Outros Itens Mágicos	120
Recarregando Itens Mágicos	122
Destruição de Itens Mágicos	122
Artefato e Relíquias (Regra Opcional)	122
Criação de um Artefato ou Relíquia	123
Exemplos de Artefatos e Relíquias	124

Capítulo 11: Encontros 128

O que é um encontro?	128
Encontros Planejados	129
Chaves	129
Gatilhos	130
Combinando Chaves e Gatilhos	131
Encontros Aleatórios	131
Você Deve Usar Encontros Aleatórios?	132
Características das Tabelas de Encontros Aleatórios	132
Criando Tabelas de Encontros	133
A Tabela 2-20	134
A Tabela de Porcentagem	134
Tabelas de Encontros em Masmorras	135
Tabelas de Encontros em Terreno Aberto	135
Tabelas de Encontros Especiais	136
Aprimorando Tabelas de Encontros	137
Conduzindo Encontros	137
Testes de Encontro	138
Este Encontro é Necessário?	138
Tamanho de Um Encontro	138
Surpresa	139
Distância de Encontro	139
Reações a Encontros	139
Consertando as Coisas no Jogo	140
O Encontro é Muito Difícil	140
O Encontro Entregou Tesouros Demais	140
O Encontro Foi Fácil Demais	141

Capítulo 12: PdMs 142

Empregados	143
Ocupações Medievais	143
O Assassino, o Espião e o Sábio	143
Assassinos	143
Espiões	145
Sábios	145
Soldados	146
Descrição dos Tipos de Tropas	147
Contratando Empregados	149

ÍNDICE

Quem Pode se Ofender?	149
Despovee por Sua Própria Conta e Risco	149
Pedindo Permissão	149
Encontrando as Pessoas Certas	149
O Salário Semanal	150
Aliados	151
Um PdM se Torna um Aliado	151
O Jogador Assume	151
Representando Aliados	151
Contabilidade do Aliado	152
Autoridades e Status Social	152
Títulos, Autoridades e Posições	152
Poderes Mágicos	153
Encontrando o PdM Certo	153
Convencendo o PdM a Ajudar	153
Itens Mágicos de PdM	154
Personalidade	154
PdMs Figurantes	154
PdMs Significativos	154
Outras Características de PdMs	155
Lealdade	155
Moral	157
PdMs Instantâneos	157

Capítulo 13: Visão e Luz 158

Ser Visto	158
Criaturas e Fontes de Luz	158
Pequenos Truques e Armadilhas	159
Infravisão	159
Infravisão Simples	159
Infravisão Opcional	160
Outras Formas de Visão	160
Escuridão e Trevas	160
Invisibilidade	160
Detectando Criaturas Invisíveis	161

Capítulo 14: Tempo e Movimento 162

Controle Detalhado do Tempo	163
Preparando um Calendário	163
Tempo como Fator de Equilíbrio	164
Movimento	164
Movimentação sobre Montaria Terrestre	164
Cuidando dos Animais	166
Veículos	166
Influência do Terreno na Movimentação (Regra Opcional)	167
Modificadores de Terreno para Viagens Longas	167
Estradas e Trilhas	168
Obstáculos e Obstruções do Terreno	168
Movimentação na Água	169
Navegando no Oceano	170
Clima e Viagem de Navio	171
Movimento pelo Ar	171
Personagens Perdidos	172
Apenas Perdido	172
Irremediavelmente Perdido	172
Lidando com os Personagens Perdidos	173

Capítulo 15: Informações Gerais para o Mestre 174

Audição	174
Portas	175
Portas Ocultas e Secretas	176
Licantropia	176
Outras Doenças Mágicas	177
Os Planos de Existência	178
Os Planos Materiais Primários	178
Os Planos Etéreos	178
Os Planos Interiores	178
O Plano Astral	178
Os Planos Externos	179

Apêndice 1: Tabelas de Tesouros 180

Moedas	181
Gemas	181
Objetos de arte	182

Apêndice 2: Tabelas de Itens Mágicos 183

Itens Mágicos	183
Armaduras e Escudos	189
Armas Mágicas	189

Apêndice 3: Descrições de Itens Mágicos 191

Poções	191
Identificando Poções	191
Combinando Poções	191
Duração das Poções	191
Lista de Poções	191
Pergaminhos	195
Círculo de Magia de Pergaminhos de Magia	196
Falha na Magia	196
Uso dos Pergaminhos de Magia	196
Efeitos de se Lançar uma Magia de Pergaminho	196
Efeitos de Pergaminhos de Proteção	196
Quem Pode Usar Pergaminhos de Magia?	196
Círculos de Magia	197
Pergaminhos Amaldiçoados	197
Mapas	197
Lista de Pergaminhos de Proteção	197
Anéis	198
Lista de Anéis	198
Bastões	205
Palavras de Comando (Regra Opcional)	205
Lista de Bastões	205
Cajados	208
Palavras de Comando (Regra Opcional)	208
Lista de Cajados	208
Varinhas	211
Palavras de Comando (Regra Opcional)	211
Lista de Varinhas	211
Itens Genéricos	214
Categorias de Itens Mágicos	214
Armaduras e Escudos	244
Armas Mágicas	245
Produzindo Luz	245
Poderes Desconhecidos ou Raros	246
Lista de Armas Mágicas	246

Armas Inteligentes	251
Tendência de uma Arma Inteligente	251
Habilidades da Arma	252
Ego da Arma	252
Armas contra Personagens	252

Índice Remissivo 255

Tabela 1: Personagens Segundo o Método 1	11
Tabela 2: Personagens Segundo o Método 2	11
Tabela 3: Personagens Segundo o Método 3	13
Tabela 4: Personagens Segundo o Método 4	13
Tabela 5: Personagens Segundo o Método 5	13
Tabela 6: Personagens Segundo o Método 6	14
Tabela 7: Classes por Raça e Limites de Nível	22
Tabela 8: Bônus para Pré-Requisitos	23
Tabela 9: Níveis Máximos para Novas Raças	24
Tabela 10: Pontos de Vida de Personagens de Nível 0	27
Tabela 11: Raça	33
Tabela 12: Valor de Combate Usado	33
Tabela 13: Teste de Resistência	33
Tabela 14: Dados de Vida por Nível	33
Tabela 15: Armadura Permitida	33
Tabela 16: Armas Permitidas	33
Tabela 17: Pontos de Vida por Nível Abaixo do 9º	33
Tabela 18: Talentos Opcionais	33
Tabela 19: Valores Médios para Talentos de Ladrão	34
Tabela 20: Restrições	34
Tabela 21: Experiência Básica	35
Tabela 22: Despesas dos Personagens	51
Tabela 23: Equipamento Através da História	53
Tabela 24: Qualidade das Fechaduras	54
Tabela 25: Qualidade do Cavalo	54
Tabela 26: Peculiaridades dos Cavalos	55
Tabela 27: Armaduras de Diferentes Metais	56
Tabela 28: Pontos de Vida para Itens	56
Tabela 29: Testes de Resistência para Objetos	58
Tabela 30: Capacidade de Grimoires	62
Tabela 31: Valores das Criaturas em Experiência em Pontos	69
Tabela 32: Modificadores para Número de Dados de Vida	69
Tabela 33: Prêmios Individuais Comuns	70
Tabela 34: Prêmios Individuais por Classe	70
Tabela 35: Modificadores de Combate	74
Tabela 36: Modificadores de Tipo de Armas Vs. Armadura	75
Tabela 37: Avanço de TACO	75
Tabela 38: TACOs Calculadas	76
Tabela 39: TACOs de Criaturas	76
Tabela 40: Modificadores Padrão de Iniciativa	78
Tabela 41: Modificadores Opcionais de Iniciativa	79
Tabela 42: Modificadores de Armadura Para Luta Livre	84
Tabela 43: Golpes de Boxe e Luta Livre	84
Tabela 44: Modificadores Para Abrigo ou Camuflagem	88

ÍNDICE

Tabela 45: Efeitos de Projéteis de Área	89
Tabela 46: Resistência dos Personagens	92
Tabela 47: Usando o Poder da Fé	96
Tabela 48: Dados de Vida Vs. Imunidade	96
Tabela 49: Valores Básicos de Moral	98
Tabela 50: Modificadores Situacionais	98
Tabela 51: Intensidade dos Venenos	101
Tabela 52: Resistência de Estruturas	105
Tabela 53: Ataques a Distância sobre Montarias	106
Tabela 54: Tabela 2-20 de Encontros	133
Tabela 55: Nível de Masmorra	135
Tabela 56: Frequência & Chance de Encontros em Terreno Aberto	138
Tabela 57: Modificadores de Surpresa	139
Tabela 58: Distâncias do Encontro	139
Tabela 59: Reações de Encontros	140
Tabela 60: Profissões de PdM	144
Tabela 61: Campos de Estudo	145
Tabela 62: Modificadores de Sábios	146
Tabela 63: Horas de Pesquisa	146
Tabela 64: Profissões Militares	148
Tabela 65: Salários Comuns	150
Tabela 66: Títulos Europeus	152
Tabela 67: Títulos Orientais	152
Tabela 68: Títulos Religiosos	153
Tabela 69: Custos de Magia do PdM	154
Tabela 70: Características Gerais	156
Tabela 71: Modificadores Permanentes de Moral	157
Tabela 72: Graus de Escundão Opcionais	161

Tabela 73: Influência do Terreno na Movimentação	167
Tabela 74: Custo de Movimentação em Viagens Longas	168
Tabela 75: Modificadores de Terreno	168
Tabela 76: Movimento de Barcos Fluviais	170
Tabela 77: Tipos de Navios	170
Tabela 78: Modificadores de Movimentação para Barcos à Vela	170
Tabela 79: Condições do Clima	170
Tabela 80: Modificadores de Movimento Aéreo	171
Tabela 81: Ficar Irremediavelmente Perdido	172
Tabela 82: Modificadores Para se Perder	172
Tabela 83: Chance de Ouvir Ruídos por Raça	175
Tabela 84: Tipos de Tesouros	180
Tabela 85: Tabela de Gemas	181
Tabela 86: Variações de Gemas	182
Tabela 87: Valor de Objetos de Arte	182
Tabela 88: Itens Mágicos	183
Tabela 89: Poções e Óleos	183
Tabela 90: Pergaminhos	184
Tabela 91: Anéis	184
Tabela 92: Bastões	185
Tabela 93: Cajados	185
Tabela 94: Varinhas	185
Tabela 95: Itens Genéricos: Livros, Manuais e Tomos	185
Tabela 96: Itens Genéricos: Jóias, Joalheria e Filactérios	186
Tabela 97: Itens Genéricos: Mantos e Robes	186

Tabela 98: Itens Genéricos: Botas, Braceletes e Luvas	186
Tabela 99: Itens Genéricos: Cintos, Chapéus, Elmos	187
Tabela 100: Itens Genéricos: Bolsas, Garrafas, Algibeiras, Frascos	187
Tabela 101: Itens Genéricos: Velas, Pós, Ungüentos, Incensos e Pedras	187
Tabela 102: Itens Genéricos: Domésticos e Ferramentas	187
Tabela 103: Itens Genéricos: Instrumentos Musicais	188
Tabela 104: Itens Genéricos: As Coisas Estranhas (D6)	188
Tabela 105: Tipos de Armadura	189
Tabela 106: Ajuste na Categoria de Armadura	189
Tabela 107: Armaduras Especiais	189
Tabela 108: Tipos de Armas	189
Tabela 109: Ajustes à Jogada de Ataque	189
Tabela 110: Armas Especiais (D10)	190
Tabela 111: Compatibilidade de Poções	191
Tabela 112: Falha de Magia	196
Tabela 113: Armas Inteligentes e Suas Capacidades	251
Tabela 114: Tendência da Arma	252
Tabela 115: Habilidades Principais da Arma	252
Tabela 116: Poderes Extraordinários da Arma	252
Tabela 117: Objetivo Especial da Arma	253
Tabela 118: Línguas Faladas pela Arma	253
Tabela 119: Ego da Arma	254

Introdução

Você faz parte de um grupo muito especial: os Mestres do jogo AD&D™. Seu trabalho não é fácil. Exige sabedoria, imaginação e habilidade para pensar e agir muito rápido, às vezes até de improviso. Um bom Mestre é essencial para um bom jogo.

O Livro do Mestre é destinado somente ao Mestre. Outros jogadores não devem ler ou consultar este livro por dois motivos:

Primeiro, já que os jogadores não sabem exatamente o que está escrito aqui, ficarão curiosos em descobrir aquilo que apenas você, como Mestre, conhece. Não importa se você tem informações secretas ou não. Eles precisam pensar que tem — pois só assim a sensação de mistério e incerteza será mantida.

Segundo, este livro contém regras essenciais que não são discutidas no Livro do Jogador.

Os jogadores aprenderão algumas destas regras, rapidamente, durante o jogo: situações especiais de combate, os gastos com os salários dos personagens do Mestre, etc. Outras, entretanto, cobrirão situações mais esotéricas ou misteriosas: a natureza de produtos artificiais e mágicos, por exemplo. Esta informação está no Livro do Mestre, de forma que apenas ele poderá controlar o acesso de jogadores (e, conseqüentemente, de personagens) a ela. Num mundo de fantasia, como é o de AD&D™, informação significa poder. O que os personagens não sabem pode causar alguns danos (ou conduzi-los a uma divertida caçada a lugar nenhum). Embora os jogadores não sejam seus inimigos, eles jamais serão seus aliados — e você não tem a obrigação de ajudá-los além de um limite razoável. Se algum personagem sair para caçar um suposto homem-rato (pessoa transformada em rato) sem antes fazer qualquer tipo de pesquisa, sinta-se livre para colocar algumas curvas difíceis no caminho. Em contrapartida, recompense aqueles personagens que tiverem o cuidado de fazer alguma checagem prévia.

Introdução

O Livro do Mestre (LdM), além de regras, dedica-se em grande parte à discussão das considerações e princípios que as regem. Há também um pouco de debate sobre os prós e os contras das mudanças nas regras que melhor se adaptam à sua campanha. A finalidade desse livro é prepará-lo, da melhor maneira possível, para o seu papel de mediador e árbitro do jogo. Quanto mais você entender do jogo, mais preparado estará para manipular os imprevistos e acontecimentos extraordinários.

Um dos princípios que guiam este projeto desde o seu início, e que aparece durante todo o livro, é este: o Mestre É O PRINCIPAL RESPONSÁVEL PELO SUCESSO DE SUA CAMPANHA, E DEVE TER TOTAL CONTROLE DA DIREÇÃO QUE ELA TOMAR. Esse é um conceito importante. Não leia este manual às pressas. Para poder entrar no jogo, você precisa conhecer a fundo as regras deste livro.

A função do Mestre ativo estende-se para além das regras. Muitas decisões sobre sua campanha podem ser tomadas somente por uma pessoa: você. Cada Mestre deve adaptar a campanha ao seu estilo, e o de seus jogadores.

Você não encontrará respostas prontas para todas as perguntas. Certamente existe muita informação, mas isto não significa que você irá encontrar soluções para todos os problemas de seu jogo. Algumas vezes, uma única resposta não será o suficiente, ou o adequado, para resolver a situação em que se encontra. Num caso desses, você encontrará a discussão do problema e as numerosas opções que existem, coisas que irão levá-lo a uma cuidadosa análise da situação pertinente à sua campanha.

As regras da 2ª Edição do jogo AD&D™ são balanceadas e fáceis de serem usadas. Não conhecemos nenhum jogo deste tipo que tenha sido tão intensamente testado. Mas isto não significa que ele seja perfeito. O que consideramos ser o certo pode estar desbalanceado ou anacrônico em sua campanha. A única coisa que pode fazer o jogo AD&D™ tornar-se adequado a todos os jogadores é o uso inteligente da liberdade de ação do Mestre.

Um bom exemplo disto é o limite colocado nos níveis de experiência dos personagens semi-humanos. Muitas pessoas consideravam tais limites muito restritivos. Nós concordamos, e então os elevamos. Os novos limites foram testados, examinados, e ajustados até o ponto em que pudemos considerá-los certos ou adequados. Mas talvez você seja uma daquelas poucas pessoas que preferem os limites antigos, ou também pode achar que não existem limites. No capítulo das classes dos personagens, existe uma discussão deste tópico, e que apresenta os prós e os contras dos limites de nível. Nós pedimos a você que não aceite cegamente cada limite estabelecido. Mas, sim, que antes de fazer qualquer mudança, leia o capítulo e considere cuidadosamente suas opções. Se, depois da análise dos argumentos que apresentamos, decidir que uma mudança é justificada em seu jogo, execute-a.

Em resumo, siga as regras estabelecidas no livro somente se elas melhorarem o seu jogo, e só quebre as regras preestabelecidas se as novas forem ajudar.

Uma Palavra Sobre Organização

Tudo neste livro é baseado supondo-se que você possui e conhece o Livro do Jogador. Para facilitar seu trabalho, o Livro do Jogador e o Livro do Mestre têm organizações paralelas. Os capítulos aparecem na mesma ordem nos dois livros. Isto significa que se você souber onde encontrar algo no Livro do

Jogador, também encontrará no Livro do Mestre. O índice também cobre ambos os livros, e nele você encontrará todas as referências para qualquer tópico específico.

A Arte Refinada de Ser Mestre

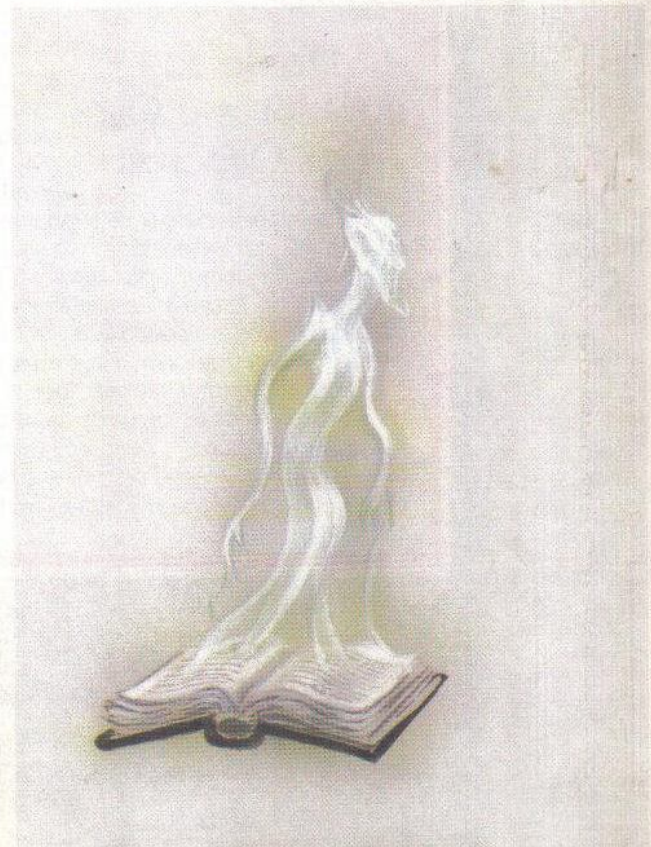
Ser um bom Mestre envolve muito mais do que apenas conhecer as regras. Imaginação e raciocínio rápidos, instinto teatral e um bom senso de dramatização, entre outras coisas, são imprescindíveis. Muitos de nós possuímos tais capacidades

des em certo grau, mas sempre há a possibilidade de aprimorá-las.

Felizmente, qualidades como estas podem ser aprendidas e aperfeiçoadas através da prática. Há centenas de truques, atalhos e princípios simples que podem transformá-lo no melhor, mais dramático e mais criativo dos Mestres.

Mas você não irá encontrar a fórmula para esta transformação no Livro do Mestre. Este é um livro de informações para o jogo AD&D™. Nós retiramos todo o material desnecessário à condução imediata do jogo. Se você estiver interessado em ler mais sobre o assunto, recomendamos a DRAGON Magazine, publicada mensalmente pela **Editora Abril Jovem**. A revista DRAGON dedica-se aos jogos de RPG em geral, e ao jogo AD&D™ em particular. Por mais de 19 anos (nos EUA), a DRAGON tem publicado artigos sobre cada faceta do RPG, e tem um valor inestimável, tanto para os Mestres como para os jogadores.

Se você nunca participou de um jogo de RPG e está tentando aprender, o conselho que colocamos no Livro do Jogador é o melhor que podemos lhe dar: encontre um grupo que já joga e junte-se a ele por algumas sessões.



Capítulo 1: Valor das Habilidades



Cada jogador é responsável pela criação do seu personagem. As decisões do Mestre, no entanto, são de importância fundamental no processo, já que é você quem aprova (ou não) qualquer novo personagem. Este capítulo determina os pontos principais a serem considerados, e fornece algumas linhas gerais sobre como lidar com os problemas que surjam durante esse processo.

Dando aos Jogadores o Que Eles Quiserem

Na maioria dos jogos de AD&D™, os jogadores usam os mesmos personagens durante muitas sessões. Geralmente, o jogador desenvolve fortes ligações com o personagem, e sente uma grande alegria ao vê-lo avançar, crescer e tornar-se mais poderoso. Grande parte do sucesso de seu jogo depende da importância que os jogadores dão aos personagens que utilizam. Por esta razão, é vital que os jogadores tenham uma ampla liberdade no momento da criação do personagem com que irão jogar.

Ao mesmo tempo, evite que alguns jogadores construam personagens excessivamente poderosos, explorando as regras e a sua boa vontade. Personagens mais fortes do que os outros desequilibram o jogo e, muito provavelmente, irritam os demais jogadores.

Portanto, antes que qualquer jogador crie seu primeiro personagem, é necessário decidir qual método de jogada de dados será utilizado na determinação dos valores das habilidades: o método 1, algum dos outros cinco métodos alternativos ou um sétimo método que você mesmo determine. É bom que a resposta para esse tipo de questão esteja na ponta da língua, pois esta é uma das primeiras perguntas que os seus jogadores irão fazer.

Valor das Habilidades

Escolhendo um Método de Criação

Apesar de algumas semelhanças, os métodos de criação de personagens são bastante distintos. Alguns produzem personagens mais poderosos do que outros, porém nenhum produz personagens extremamente poderosos. Por esta razão, todos os seus jogadores devem, assim, começar utilizando o mesmo método.

Se em algum ponto futuro de sua campanha você quiser mudar o método, apenas anuncie isso aos jogadores. Evite, no entanto, fazer o anúncio quando alguém estiver começando a criar um novo personagem, pois você poderá ser acusado de favoritismo, mesmo que não seja o caso.

As vantagens e desvantagens de cada método da jogada de dados são descritas a seguir. Cinco personagens-exemplo demonstram o que cada um pode produzir, e as suas diferenças.

Método 1 (3d6, em ordem):

Esse é o método mais rápido e honesto. Não existem decisões a serem tomadas durante a jogada dos dados. Os valores das habilidades podem variar entre 3 e 18, mas, na maioria das vezes, ficam entre 9 e 12.

Normalmente, um personagem irá obter quatro valores dentro da variação usual (9 e 12), um abaixo e outro acima. Alguns poucos jogadores com mais sorte conseguirão valores muito altos e outros, azarados, obterão valores muito baixos.

Valores muito altos são raros. Conseqüentemente, classes de personagens que exijam altos valores de habilidades (paladino, ranger, ilusionista, druida, bardo) também são raras. Isso faz com que os personagens que consigam atingir essas classes tornem-se especiais, já que a maior parte da população de aventureiros será formada por guerreiros, clérigos, magos e ladrões. Entretanto, personagens com valores de habilidades excepcionais podem acabar mantendo-se afastados de seus companheiros, devido à superioridade.

Desvantagens do Método 1: Esse método possui duas desvantagens. Primeiro, alguns jogadores podem considerar seus personagens assustadoramente frágeis. Segundo, as pessoas perdem grande parte do seu direito de escolha.

Usando o método 1, somente a sorte permite que um jogador

Tabela 1:
Personagens / Método 1

	1°	2°	3°	4°	5°
Força	10	8	13	6	16
Destreza	8	7	8	15	10
Constituição	12	8	9	10	14
Inteligência	13	8	14	9	12
Sabedoria	12	10	11	9	13
Carisma	7	12	14	7	8
Classe Sugerida	Ma	Cl	G/Ma	La	G

consiga um tipo específico de personagem, já que ele não possui controle sobre os dados. A maioria dos personagens tem pouca chance de escolher sua classe, pois apenas uma ou duas opções estarão à disposição. E você pode ter que deixar um jogador descartar um personagem inviável para a campanha, e começar tudo novamente.

Método 2 (3d6 duas vezes, mantendo-se o valor desejado):

Esse método fornece aos jogadores melhores resultados, sem que apareçam grandes desníveis de habilidades, permitindo, também, que os jogadores tenham maior controle sobre os personagens. O nível médio de habilidade mantém-se entre 9 e 12, e os jogadores podem manipular os resultados para fazer com que seus personagens sejam construídos de uma maneira mais próxima daquilo que haviam imaginado.

Personagens extraordinários continuam raros, bem como classes de personagens incomuns. Além disso, serão poucos aqueles com valores abaixo da média.

Desvantagens do Método 2: A criação do personagem torna-se mais demorada, porque existem mais dados para serem jogados. Apesar do aumento no número de opções, um personagem pode continuar impossibilitado de pertencer à raça ou classe que o jogador deseja.

Tabela 2:
Personagens / Método 2

	1°	2°	3°	4°	5°
Força	12	11	9	9	15
Destreza	10	15	12	13	14
Constituição	11	11	16	14	14
Inteligência	13	11	12	13	14
Sabedoria	16	13	13	11	13
Carisma	10	11	14	9	12
Classe Sugerida	Cl	La	Cl	Ma	G

Método 3 (3d6, ordenados livremente):

Esse método faz com que o jogador tenha mais escolha durante a criação do seu personagem, sem que os valores das habilidades se tornem excessivamente altos. Personagens ruins continuam sendo possíveis, especialmente se o resultado dos dados determinar baixos valores. A maioria dos personagens atingirá um nível médio nas habilidades.

Devido ao fato dos jogadores poderem reposicionar os valores obtidos da maneira que quiserem, fica mais fácil atingir os requisitos necessários para formar um personagem de classe incomum. Porém, classes com padrões extremamente altos (em particular, paladinos) continuam raras.



Valor das Habilidades

Desvantagens do Método 3: Esse método consome mais tempo do que os dois anteriores, principalmente se os jogadores examinarem minuciosamente cada possibilidade de escolha, buscando aquela que oferecer maior número de vantagens. Isto não é bom, pois os jogadores devem ser estimulados a criar os personagens que imaginaram, e não aqueles que concedem o maior número de bonificações nas jogadas de dados.

O exemplo abaixo mostra guerreiros criados com o uso deste método.

Tabela 3:
Personagens / Método 3

	1°	2°	3°	4°	5°
Força	15	13	14	15	14
Destreza	11	12	9	10	12
Constituição	15	13	13	12	14
Inteligência	7	8	8	9	11
Sabedoria	8	7	7	6	9
Carisma	7	12	7	7	11

Método 4 (3d6 duas vezes, ordenados livremente):

Esse método possui todos os benefícios dos métodos 2 e 3. Poucos serão os personagens com baixos valores. A maioria estará acima da média, porém os resultados individuais não serão excessivamente altos, e os personagens extraordinários continuarão raros.

Desvantagens do Método 4: Esse método tende a ser muito demorado. Os jogadores gastam seu tempo comparando combinações numéricas com os requisitos de diversas raças e classes. Jogadores novatos podem sentir-se inseguros, devido ao grande número de escolhas existentes no processo.

Os exemplos abaixo foram ordenados para guerreiros:

Tabela 4:
Personagens / Método 4

	1°	2°	3°	4°	5°
Força	15	14	15	16	15
Destreza	13	10	13	15	13
Constituição	13	12	15	15	15
Inteligência	13	9	13	12	13
Sabedoria	13	9	11	13	12
Carisma	10	9	11	13	12

Método 5 (4d6, eliminando

o mais baixo, ordenados livremente):

Antes de escolher esse método, pense sobre quantos aventureiros podem ser encontrados na população como um todo. Existem duas linhas de pensamentos diferentes a esse respeito no livro.

Uma delas acredita que aventureiros não são diferentes de pessoas normais, possuindo apenas um pouco mais de coragem e determinação. Aquele casal de jovens que passeia pela rua poderia ser uma dupla de aventureiros, só é necessário que eles queiram penetrar no mundo das aventuras. Portanto, aventureiros não devem obter bonificações em suas jogadas de dados.

A outra linha acredita que aventureiros são pessoas especiais, acima do nível mortal médio. Se não fossem excepcionais, eles seriam trabalhadores e comerciantes, como qualquer um. Personagens são heróis, logo devem conseguir bonificações em suas jogadas de dados, para que possam estar acima da ralé.

Se optar pelo método 5, então você concorda com essa segunda filosofia — e acredita que aventureiros devem ser melhores que qualquer outra pessoa.

Este método cria personagens acima da média. Eles não serão perfeitos, mas é justo acreditar que até seus piores resultados estejam dentro da média, ou acima. Muitos valores obtidos podem ser considerados extraordinários (15 ou mais). Torna-se fácil para o jogador criar um personagem de qualquer classe ou raça.

Desvantagens Método 5: Como todos os métodos que permitem que os valores das habilidades sejam ordenados livremente, esse também toma muito tempo. Com ele surge uma tendência no sentido de que os personagens sejam verdadeiros super-heróis; mas isso não será problema, se esta for a intenção de sua campanha.

Se você ainda não se sentir muito seguro como Mestre, evite personagens superpoderosos. Eles são mais difíceis de desafiar e controlar, se comparados com personagens de poder moderado. Por outro lado, suas chances de sobrevivência em níveis inferiores são maiores, se comparadas com personagens comuns. (Leia mais sobre o assunto em "Superpersonagens".)

Tabela 5:
Personagens / Método 5

	1°	2°	3°	4°	5°
Força	17	15	18/37	16	14
Destreza	14	14	13	15	12
Constituição	15	14	14	15	17
Inteligência	13	11	10	14	8
Sabedoria	13	10	11	15	8
Carisma	9	13	8	7	9

Capítulo 1

Um último detalhe sobre o método 5: altos valores de habilidade são menos estimulantes, já que são mais comuns.

Os personagens guerreiros demonstram tal situação na tabela abaixo.

Método 6 (pontos somados aos dados):

Esse é o método que oferece mais controle aos jogadores para criar seus personagens. O sistema de pontos faz com que o jogador possa criar o tipo de personagem que quiser, ou ao menos determinar a raça e a classe. Entretanto, ao fazê-lo, o jogador deve assumir alguns riscos.

Não se pode afirmar que os resultados serão suficientemente bons, para que se possa determinar qualquer valor que se queira para as habilidades. Na verdade, apenas uma ou duas habilidades serão excepcionais, e resultados baixos obtidos nos dados podem fazer com que esses valores caiam ainda mais. O jogador deve medir cuidadosamente todos os prós e contras enquanto estiver criando o personagem.

Desvantagens do Método 6: Esse método funciona melhor com jogadores experientes. Os que não estão familiarizados com as diferentes classes e raças, terão extrema dificuldade em tomar as decisões necessárias.

A tabela 6 mostra guerreiros construídos por esse método.

Tabela 6:
Personagens / Método 6

	1º	2º	3º	4º	5º
Força	18/15	15	16	18/71	17
Destreza	12	11	11	13	12
Constituição	12	9	12	18	14
Inteligência	11	9	10	11	11
Sabedoria	9	9	10	8	10
Carisma	8	8	9	9	13

Super-personagens

Uma das grandes tentações que atormentam os jogadores é a de criar superpersonagens. Apesar disso não valer para todos os jogadores, o desejo pelo poder absoluto afeta, às vezes, até mesmo os mais experientes.

Muitos jogadores vêem seus personagens como nada mais que uma coleção de números que influem no sistema de jogo. Eles não pensam em seus personagens como personalidades a serem desenvolvidas. Jogadores assim, que querem "ganhar" o jogo a todo custo, estão perdendo a maior parte da diversão.

Se os jogadores estão criando novos personagens para a sua campanha, você não terá que aceitar esse tipo de super-heróis. Os jogadores podem iniciar com valores de habilidade acima de 18 somente se a raça lhes garantir uma bonificação, mas isto é extremamente raro. Ao longo da campanha, uma magia poderá fazer com que os valores das habilidades aumentem.

As maiores dificuldades ocorrem quando um jogador pede para usar um personagem de outra campanha, na qual os perso-

nagens eram mais poderosos. A menos que você esteja preparado para suportá-los — superpersonagens podem desestabilizar seriamente uma campanha — pois os jogadores com personagens de nível médio vão se irritando gradualmente, como se os personagens poderosos dominassem o jogo; jogadores com personagens de alto nível sentem-se desamparados por seus companheiros. Nada disso contribui para a harmonia e cooperação entre jogadores e personagens.

Cooperação é um elemento vital para o bom andamento do jogo. Em qualquer grupo de personagens, todos têm coisas boas a oferecer e fraquezas a superar. Esta é a base para um grupo de aventureiros: até mesmo uma equipe de pequenos personagens, com talentos diversificados, pode executar tarefas maiores do que o tamanho sugere.

Agora, imagine um personagem que é um exército por si só. Ele não precisa de outros personagens, exceto talvez como sacos de pancada ou carregadores. Ele não precisa de aliados. Sua presença isolada destrói um dos aspectos fundamentais do jogo: a cooperação.

Identificando Personagens Poderosos Demais

Não existem regras absolutas para definir um personagem excessivamente poderoso, já que este é um conceito que varia de campanha para campanha. Personagens que são medianos em seu jogo, podem ser fracos na campanha de um amigo seu. Os personagens dele, por outro lado, podem ser frágeis se comparados com outros grupos. Alguma experiência é necessária para se descobrir a dose correta de poder a ser concedida aos personagens. Porém, aqueles criados segundo o mesmo método devem ser, ao menos, comparáveis.

Quando alguém traz um personagem de uma campanha diferente e quer usá-lo em seu jogo, compare o personagem proposto com aquele já em uso. Ele não deve ser nem muito forte nem muito fraco. Certamente você deve ter cuidado com um personagem cujos valores de habilidades são todos 18!

Lidando com Personagens Poderosos Demais

Se você determinar que um personagem é poderoso demais, o jogador tem duas opções. Primeiro, ele pode concordar e, com a sua aprovação, enfraquecer o personagem. Pode ser algo simples, como excluir alguns itens mágicos. Segundo, o jogador pode concordar em não usar alguma habilidade especial.

Se esse tipo de mudança parece muito drástica, ou requer alteração nos valores de habilidades ou níveis, uma opção melhor é fazer com que o jogador crie um novo personagem. O personagem antigo pode ser usado, sem maiores problemas, em uma campanha na qual ele se encaixe. O novo personagem, mais apropriado para a sua campanha, poderá desenvolver-se no decorrer do jogo.

Personagens sem Esperança

Os opositos dos superpersonagens são os que parecem fracos demais, sem qualquer esperança de sobreviver. O jogador está convencido de que seu novo personagem possui um defeito fatal — algo que lhe garantirá uma morte rápida e hedionda, sob as garras de algum inimigo imaginário. Desestimulado, o jogador pede para destruir o personagem e criar um novo.

Valor das Habilidades

Na verdade, poucos são os personagens realmente fracos. Com certeza, os valores das habilidades possuem um efeito durante o jogo, mas não são o fator determinante do sucesso ou fracasso de um personagem. O seu êxito depende da inteligência e da sinceridade de interpretação do jogador.

O que acontece é que poucos personagens são, de fato, sem esperança.

Lidando com Personagens sem Esperança

Antes que você concorde que um personagem é uma perda de tempo, considere os motivos do jogador. Tente ser firme, encorajando-o a dar uma chance para aquele personagem "ruim". Ele pode, realmente, acabar divertindo-se muito.

Um personagem com um ou mais valores muito baixos (6 ou menos) pode parecer um derrotado, e pode-se até pensar que não seria interessante tê-lo no jogo. Isso não é verdade! Um personagem singular pode ser feito tanto com valores altos quanto baixos. Nas mãos de bons intérpretes, alguns personagens são extremamente divertidos. Estimule o jogador a ser ousado e criativo, até explicando que alguns dos memoráveis personagens da História e Literatura, mesmo com diversos defeitos, nasceram para a grandiosidade.

De muitas maneiras, um personagem mediano é o pior de todos. Valores excepcionalmente altos ou baixos fornecem ao jogador uma base para a sua interpretação — seja ele ágil como um gato ou mudo como uma porta, ao menos o personagem fornece algo estimulante para a caracterização.

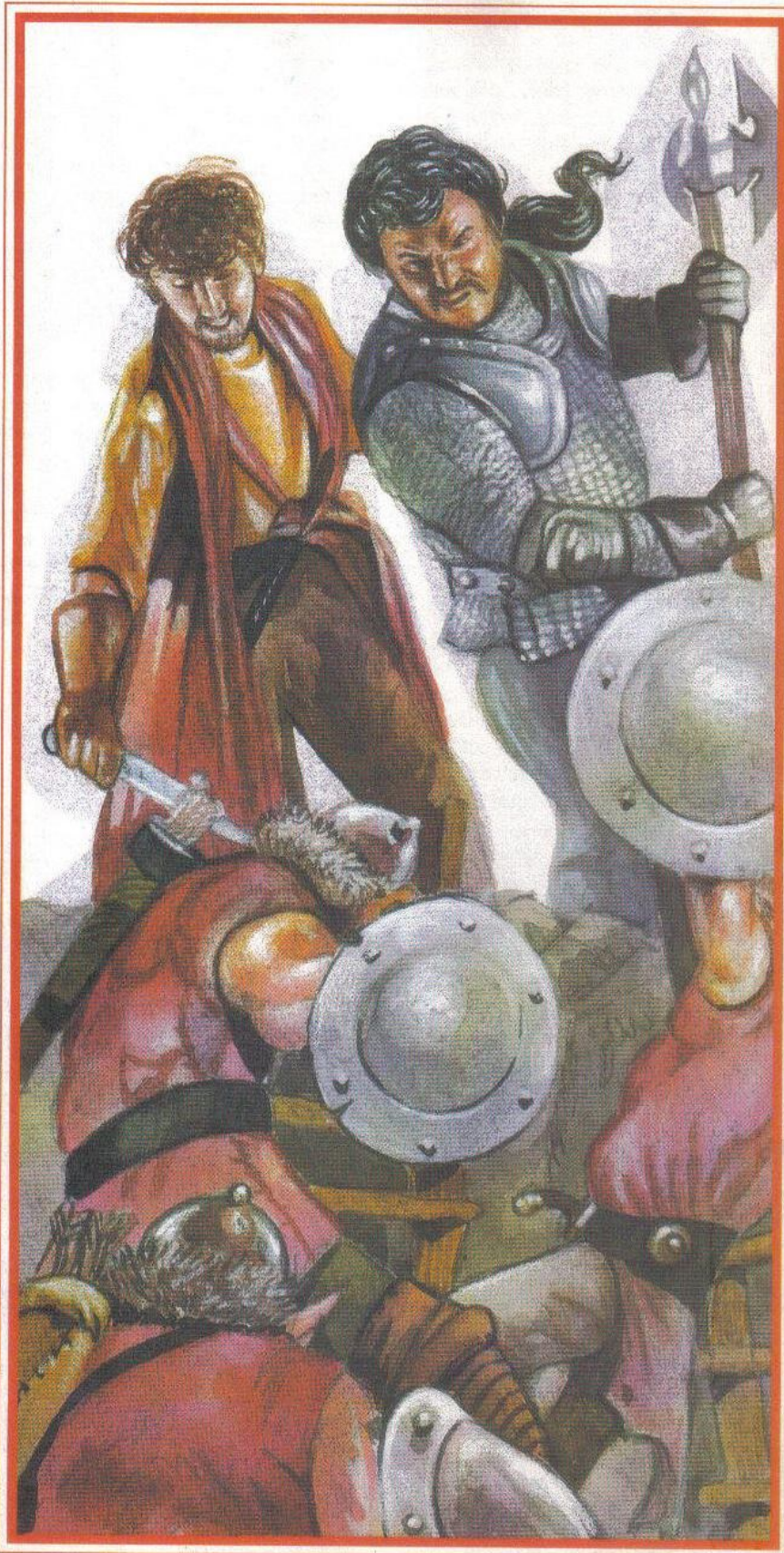
Personagens medianos não possuem esses focos de atração. O diferencial, algo de especial que faz com que o personagem se destaque na multidão, deve ser fornecido pelo jogador, e nem sempre isto é fácil. Muitos jogadores caem no chavão do "ele é apenas mais um guerreiro comum".

Entretanto, até mesmo um personagem mediano pode ser bem-interpretado. O único personagem realmente fraco é aquele que não se encaixa em classe alguma, e isto é muito raro.

Lidando com Jogadores Insatisfeitos

Apesar de tudo, você não poderá querer forçar um jogador a aceitar um personagem que ele abomine. Fazendo isto, você corre o risco de perder o jogador. Se alguém está realmente insatisfeito, faça alguns ajustes no personagem, ou permita que o jogador crie um novo.

Quando estiver ajustando os valores das habilidades de um personagem, siga as seguintes regras:



Capítulo 1

- Não ajuste um valor de habilidade acima do mínimo necessário para qualificar um personagem em uma classe ou raça.

- Não ajuste um valor de habilidade acima de 15. Apenas duas classes requerem habilidades mínimas acima de 15: paladinos e ilusionistas. Somente personagens muito especiais podem tornar-se paladinos ou ilusionistas. Se você facilitar o acesso à essas classes, elas perderão seu charme.

- Não ajuste um valor de habilidade que não seja um requisito básico para a raça ou classe que o jogador quer para o seu personagem.

- Pense duas vezes antes de aumentar habilidades que permitam a um personagem pertencer a outra classe, se ele já se enquadra nas características de algum grupo. Por exemplo, se Kinzov já tem os valores de que precisa para ser um guerreiro meio-elfo, será que ele realmente deverá ser um ranger meio-elfo? Encoraje o jogador a desenvolver um personagem que sempre quis ser um ranger, mas nunca teve a oportunidade, ou que se imagina um ranger mas é alérgico a árvores. Estimule as interpretações criativas.

Desejos e Valores de Habilidade

Mais cedo ou mais tarde os personagens irão receber desejos. Desejos são coisas sensacionais, permitindo que jogadores criativos quebrem as regras das mais diversas formas. Inevitavelmente, algum jogador irá usar seu desejo para aumentar os

valores das habilidades do seu personagem. Isto é justo. Personagens devem ter a chance de aumentar suas habilidades pessoais. Entretanto, isto não pode ser tão fácil, senão todos os personagens em sua campanha terão 18 em todas as habilidades.

Quando usado para aumentar um valor igual ou menor que 15, cada desejo melhora a habilidade em 1 ponto. Um personagem com Destreza 15, por exemplo, pode usar um desejo para subir sua Destreza até 16.

Se o valor da habilidade estiver entre 16 e 20, cada desejo aumenta o valor do atributo em 10%. Portanto, seriam necessários 10 desejos para subir a Destreza de um personagem de 16 para 17. O jogador pode anotar em sua planilha os décimos conquistados como 16.1, 16.2, etc. Porém, as frações não terão efeito até que todos os desejos sejam obtidos.

Se um personagem de um grupo de homens de armas tem Força 18, cada desejo aumentará em 10 pontos o valor percentual desta habilidade. (Por exemplo, 18/01 será, com um desejo, transformado em 18/11.) Portanto, serão necessários 11 desejos para que a Força do personagem atinja 19.

Quando um valor de habilidade é maior que 20, cada desejo representará 5% do necessário para se conseguir 1 ponto a mais.

Esta regra aplica-se apenas a desejos e poderes similares. Outros itens mágicos (manuais, livros, etc.) e a intervenção de poderes divinos pode, automaticamente, aumentar um valor de habilidade em 1 ponto, independentemente do valor inicial.

Jogadores com Vários Personagens

Com o decorrer do tempo, sua campanha irá desenvolver-se e os jogadores aprenderão um pouco mais sobre o jogo. Com isso,

poderão ter personagens nos mais diversos lugares do mundo. Vários personagens que vivendo e aventurando-se em regiões diferentes, e distantes entre si para que fatos ocorridos em uma área não interfiram em outra, possibilitarão muitas variações durante o jogo.

Algumas vezes, os jogadores sentem-se interessados em tentar jogar com uma classe ou raça diferentes das que estão habituados, mas sem abandonar seu personagem mais velho e experiente. Espalhar esses personagens pelo mundo é a solução efetiva para mantê-los afastados e únicos.

Quando possível, evite permitir que os jogadores tenham mais que um personagem na mesma região. Se, por alguma razão, isso for inevitável, assegure-se que eles serão de níveis bastante diferentes. Essa diferença deverá mantê-los afastados um do outro na maioria das vezes.

Pela regra, diversos personagens controlados pela mesma pessoa podem ser de classes e raças diferentes. Isto ajuda o jogador a separar as personalidades em sua imaginação.

Se um jogador possui mais que um personagem disponível, pergunte-lhe qual será usado na aventura, antes que ele saiba sobre o que é a campanha. Se uma única aventura estender-se por várias sessões de jogo, o mesmo personagem deve ser usado do começo ao fim. Todos os outros personagens desse jogador estarão ocupados com alguma outra coisa.

Vários Personagens e seus Problemas

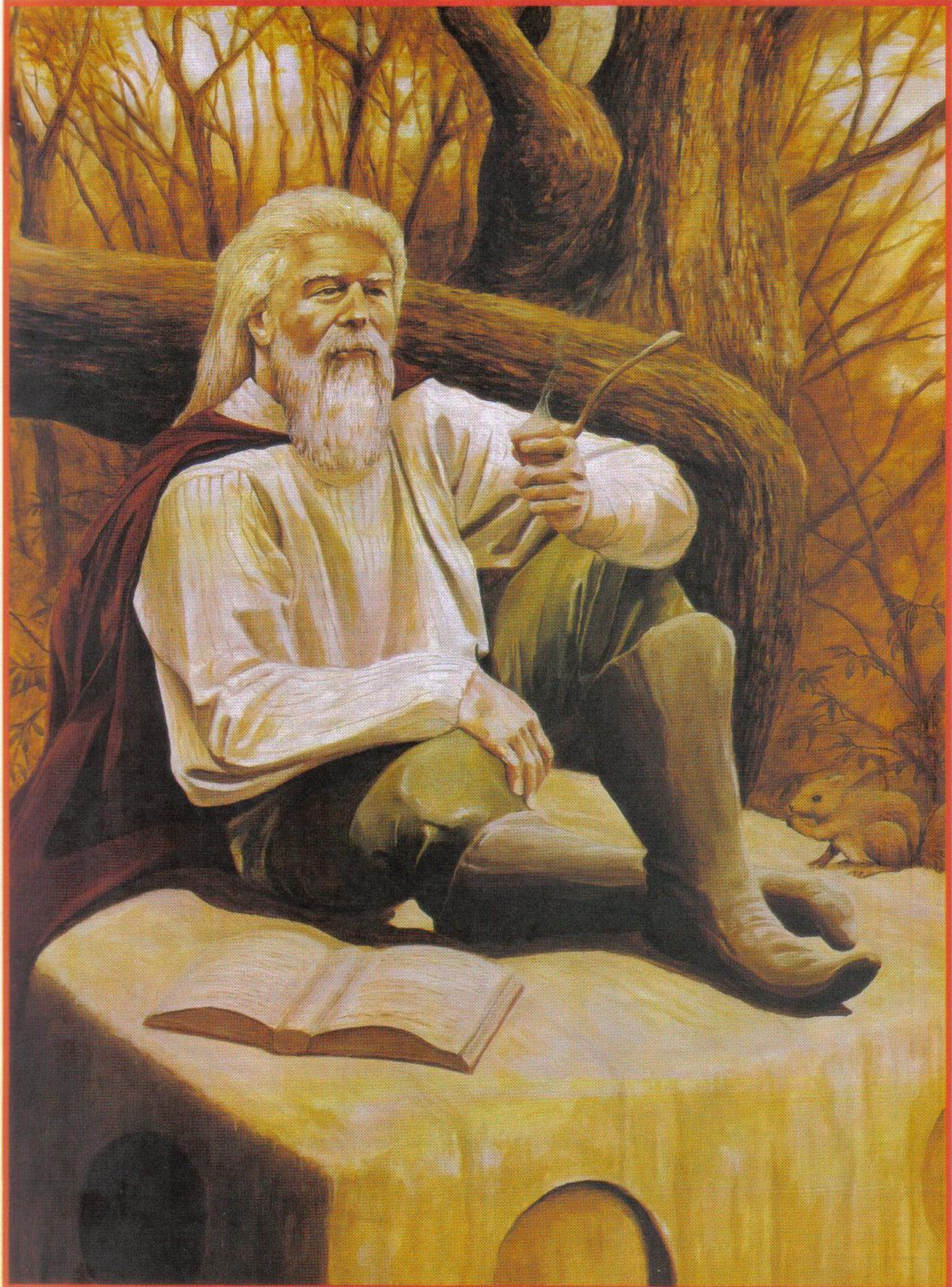
Interpretar com senedade um único personagem é um trabalho mais do que suficiente para uma só pessoa. Acrescentar outro personagem significa que ambos irão tornar-se listas de números em vez de personalidades.

Itens Partilhados: Um problema relacionado à situação de um jogador com vários personagens, e que deve ser equacionado desde o princípio, é a divisão dos equipamentos. Alguns jogadores podem querer trocar itens mágicos, tesouros, mapas e outras coisas entre seus personagens.

Não permita que isso ocorra! Mesmo que um jogador controle dois personagens, eles não são iguais. Seus equipamentos e tesouros são muito valiosos. Iria Phaedre emprestar suas botas para um personagem controlado por outro jogador? O que dizer sobre um PdM? Provavelmente, em ambos os casos, as respostas seriam não. A menos que o personagem seja (estupidamente) generoso em todos os aspectos de sua personalidade, você tem todo o direito de impedir este tipo de procedimento.

Informações Partilhadas: A partilha de informações é um problema mais difícil de se solucionar. Seus jogadores lêem as regras, conhecem diversas histórias sobre situações de outros jogos, e sabem que todos os membros de um grupo de aventureiros foram transformados em peça de decoração de jardim, pela medusa que vive do outro lado do portal negro. Todas essas informações pertencem aos jogadores, porém seus personagens sabem apenas que o grupo de aventureiros que atravessou o portal negro nunca mais voltou.

Problemas relacionados ao conhecimento dos jogadores e aos dos personagens sempre existirão, mas é pior quando os jogadores controlam mais de um personagem na mesma região. É comum bons jogadores ignorarem que seus personagens não têm condições de conseguir certas informações que eles, como joga-



Capítulo 1

dores, possuem. A melhor saída é evitar esse tipo de situação, restringindo ao máximo as informações concedidas aos jogadores. Se isto não puder ser feito, e os jogadores estiverem tirando vantagem de um conhecimento que não deveriam ter, você pode frustrá-los alterando algumas condições. Ainda assim, a prevenção é o melhor remédio.

E lembre-se, quando os problemas surgirem (quaisquer que sejam), não desista. Em vez disso, procure caminhos para transformar seus problemas em aventuras.

Histórico de Personagens

Ao olhar para um personagem novo, você observa que existem muitas perguntas que não podem ser respondidas: quem são os pais dos personagens?

Estão vivos? Ele possui irmãos ou irmãs? Onde nasceu? Tem algum amigo ou inimigo importante? Seus pais são ricos ou pobres? Ele tem um lar? É um forasteiro? É culto e civilizado, ou bárbaro e primitivo? Como ele entrou no mundo das aventuras?

Não existem regras para responder a essas questões. O Livro do Jogador e o Livro do Mestre existem para ajudá-lo a desenvolver sua imaginação. As regras de AD&D™ não têm a intenção de determinar exatamente como será o seu mundo de campanha. Essas decisões cabem a você.

Este livro fornece linhas gerais e conselhos sobre como criar uma aventura, mas não há nada que diga quais devem ser as características do seu mundo de campanha. Isto não quer dizer que históricos não devam ser desenvolvidos — eles são muito importantes para aprofundar a interpretação dos jogadores. Entretanto, cabe a você moldar os históricos dos personagens às necessidades de sua campanha.

Deixando os Jogadores Fazerem o Trabalho

É claro que você não tem que fazer todo o trabalho. Os seus jogadores podem fornecer a maior parte da energia, do entusiasmo e das idéias necessárias para a criação dos históricos. Sua missão é apenas a de supervisionar todo o processo.

Permita que os jogadores decidam sobre o passado e a personalidade dos seus personagens, e depois diga a eles se esses se encaixam em sua campanha, e de que forma.

Quando um jogador diz: "Meu anão é um baixinho rude e brigão que não gosta de humanos e elfos", você pode responder: "Muito bem, ele provavelmente é do Clã dos Thangor que vive nas profundezas da região das montanhas." Esse tipo de cooperação estimula sua criatividade, e envolve os jogadores em seu mundo desde o início. Você tem que pensar em respostas para as possíveis dúvidas, e em maneiras para fazer com que os desejos dos jogadores se realizem durante a campanha. Com isso, eles serão recompensados com a sensação de terem escolhido exatamente os personagens que queriam.

Um histórico de personagem cuidadosamente elaborado pode fazer mais do que proporcionar satisfação pessoal. Pode também motivar jogador e personagem a participarem de aventuras específicas:

O que estaria fazendo um anão do Clã dos Thangor fora de sua montanha natal? Será ele um exilado buscando uma remissão? Talvez ele seja uma alma inquieta, ansiosa por ver as luzes brilhantes das grandes cidades e do mundo exterior.

Um personagem pode ter pais para vingar, parentes desaparecidos para procurar, um nome a limpar, ou até mesmo um amor perdido para reencontrar. Históricos podem ser usados dentro da estrutura global de sua campanha, enriquecendo as ações e as descrições dos personagens.

Um histórico não deve ser forçado: não insista para que um jogador crie um personagem que tem uma avó aleijada, três irmãs seqüestradas por ciganos e uma mancha no nome da família. Em vez disso, veja se o jogador possui alguma idéia sobre o seu personagem. Nem todos os jogadores terão, mas a maior parte da diversão dos jogos de AD&D™ depende da sua imaginação e da fantasia deles.

Jogadores que se sentem felizes e confortáveis com seus personagens, irão criar seus próprios motivos de estímulo e interesse. Jogadores interessados nos históricos dos seus personagens podem ser uma fonte de energia criativa, caso ofereçam a você um constante fluxo de novas idéias.

Os Históricos e seus Problemas

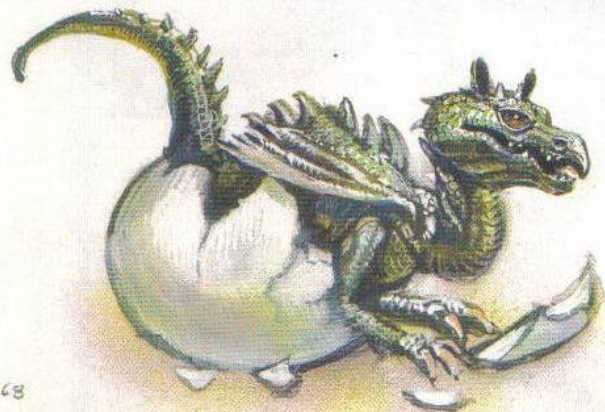
Algumas partes de um histórico podem — e irão — criar problemas. O primeiro e mais comum desses problemas está relacionado com nobreza, seguido de perto daqueles que envolvem grandes fortunas.

Problemas de Nobreza: Alguns jogadores gostam da idéia de que seus personagens sejam príncipes ou filhos de membros da corte local. Geralmente, no entanto, isso conduz a um abuso de poder.

O jogador acredita, até com certa razão, que o título do seu personagem lhe permite privilégios especiais de direito, como: alta renda, burlar leis, obter todas as informações possíveis, ou ainda, usar sua força política para pressionar os outros membros do grupo. Este tipo de personagem rapidamente torna-se problemático para os outros jogadores, e irá encontrar várias maneiras de estragar aventuras cuidadosamente preparadas.

Títulos podem ser concedidos, mas o Mestre terá que manter um certo controle sobre o personagem nobre. O método mais fácil e efetivo é tirar do título todos os benefícios que, por direito, deveriam vir com ele.

O personagem nobre pode ser o filho de um duque endividado, que herdará o título quando seu pai morrer, e com ele, as dívidas! Em vez de procurar impressionar os outros em público, o



Valor das Habilidades

filho pobre deverá tentar manter um perfil discreto para não chamar a atenção dos credores. Afinal de contas, é difícil acumular fortuna numa vida de aventuras se os cobradores estão sempre procurando por você.

Da mesma forma, um personagem príncipe pode ser filho de um rei impopular e despótico — talvez até um que tenha sido destronado por seus abusos. Esse filho não irá querer que sua linhagem seja conhecida, já que a maioria das pessoas não guardará boas lembranças do governo de seu pai.

É claro que essas formas de manipulação podem tornar-se cansativas, tanto para você quanto para os jogadores. Nem todo duque precisa ser empobrecido, e nem todo trono, usurpado. Usar essa estratégia por muito tempo é o mesmo que destruir a validade da nobreza e dos títulos em seu jogo.

A longo prazo, é melhor que os seus jogadores comecem a campanha sem títulos, sendo um dos seus objetivos obter o direito de colocar um "Sir" ou "Dama" antes de seus nomes. Imagine como os jogadores ficariam orgulhosos ao ver seus personagens recebendo um título, e os desafios pelos quais eles teriam que passar para recebê-lo.

Problemas de Riqueza: Outros problemas com que você pode ter que lidar são os personagens vindos de famílias ricas. (Muitas vezes associado ao problema dos títulos, já que a nobreza normalmente possui muito dinheiro.) Estes personagens, sendo ricos, não possuem uma das razões básicas para ir às aventuras: o desejo de fazer fortuna. Além disso, eles vêem o próprio dinheiro como uma via para comprar as soluções dos seus problemas. Muitas vezes irão propor planos razoáveis (e desastrosos para as aventuras preparadas pelo Mestre) para fazer com que os objetivos sejam conquistados de forma mais fácil. Por exemplo, contratando um mago que produza itens mágicos, ou então empregando todo um exército para resolver os problemas do grupo de aventureiros. Obviamente, esse tipo de atitude, se permitida, levaria sua campanha ao desastre.

Existem formas de controlar esses problemas, mesmo permitindo aos jogadores o histórico que eles desejem. Pense na dificuldade que se encontra no mundo real, para conseguir grandes quantias de dinheiro com amigos e, até mesmo, parentes. Você pode ter uma família amável e amigos generosos, mas sempre existe um limite.

Em sua campanha, pais podem estar cansados de ter que sustentar seus filhos. Irmãos podem irritar-se com a maneira com que o personagem exige sua parte na herança. Irmãs podem protestar contra a forma como seu dote está sendo desperdiçado.

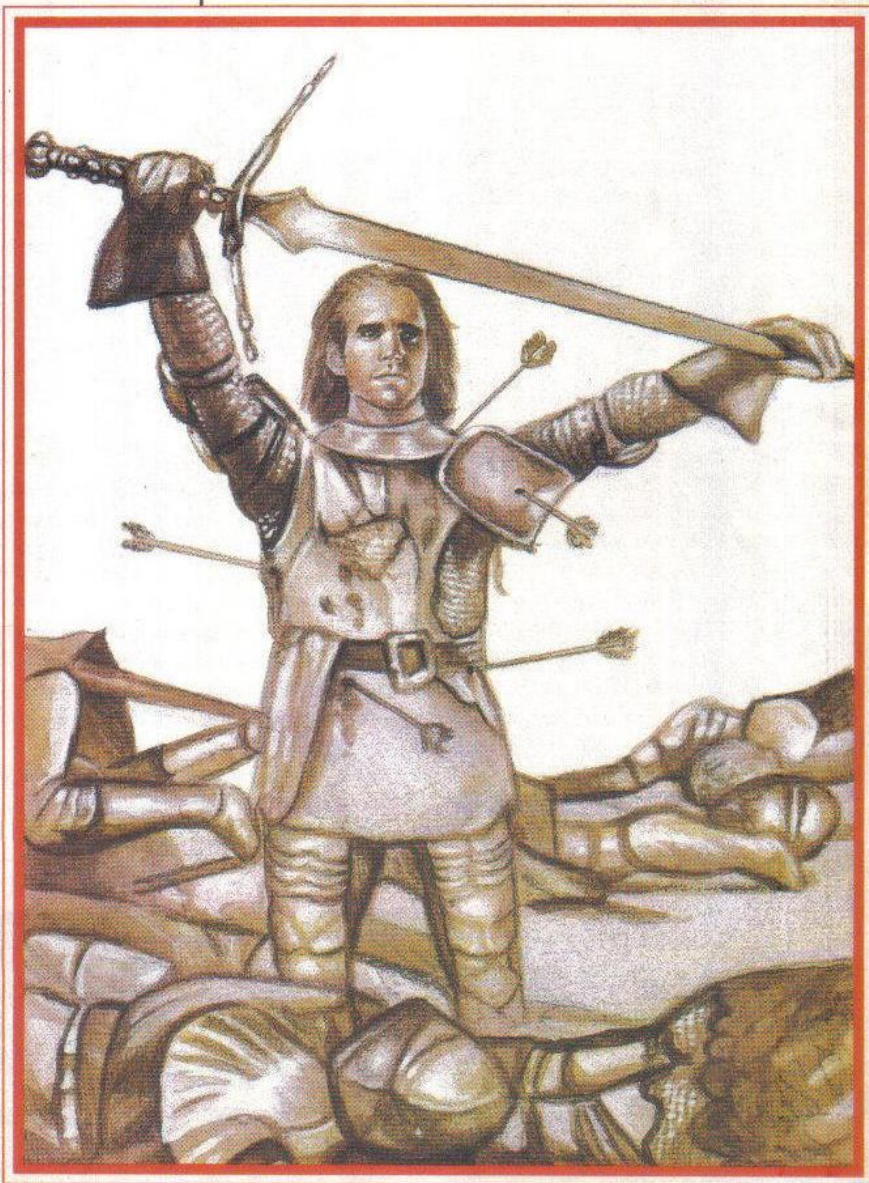
Os costumes medievais determinam que heranças — propriedades de terra e castelos — devem ser divididos igualmente entre todos os filhos homens. (Este é um dos motivos que levou o império de Carlos Magno à ruína após

sua morte.) Você pode usar esse costume para reduzir sensivelmente a fortuna de um personagem.

Além disso, famílias não são imunes aos efeitos da ganância e da cobiça — muitas histórias falam sobre infidelidade entre irmãos, que resulta na perda da fortuna por parte de um deles. Um personagem rico pode acordar e descobrir que sua família foi trapaceada, e todas as suas posses, perdidas.

A Função de um Histórico

O histórico de um personagem deve ser usado como um instrumento para a interpretação. Ele fornece ao jogador mais informações sobre o personagem, e oferece uma base melhor sobre a personalidade a ser desenvolvida. O histórico deve complementar sua campanha, e estimulá-la. Detalhes de um histórico devem ser mantidos. O que os seus personagens estão fazendo e irão fazer é mais importante do que o que eles foram ou fizeram no passado.



Capítulo 2: Raças de Personagens



Muitos fatores afetam a criação de um personagem. Dois dos mais importantes são a raça e a classe (ver Capítulo 3, "Classes de Personagem"). Entende-se por classe de um personagem a ocupação que ele exerce, seja como guerreiro, mago ou clérigo, entre outras coisas. A raça, por sua vez, determina a quais classes o personagem pode ter acesso. Apenas humanos possuem opções ilimitadas na escolha de classes. Até certo ponto, todas as raças inumanas são limitadas. Existem duas razões:

A primeira, é que as restrições têm por objetivo induzir os jogadores a optar por carreiras que tenham algo a ver com as raças escolhidas. Anões são, em certa medida, incapazes de obter energia arcana, portanto não podem ser magos. Halflings, apesar de suas ligações com a natureza, dificilmente serão druidas por sua falta de devoção e pequena complexão física.

Situações semelhantes existem para as outras raças semi-humanas.

Segunda, as raças semi-humanas possuem algumas vantagens em relação aos seres humanos. O direito de escolha entre todas as classes disponíveis é uma das poucas vantagens dos humanos.

Raças de Personagens



Um Mundo Inumano O Mestre pode, se desejar, permitir que qualquer classe seja utilizada por qualquer raça. Esta atitude certamente deixará seus jogadores felizes; mas antes de agir dessa forma, considere as conseqüências.

Se a única vantagem especial dos humanos for oferecida a todas as raças, quem irá querer jogar como um humano? Humanos seriam a raça mais frágil do mundo. Por que jogar com um humano paladino de 20º nível se existe a possibilidade de jogar como um elfo paladino de 20º nível, e obter todas as vantagens de paladinos e elfos?

Se nenhum dos personagens é humano, então pode-se deduzir que os Personagens do Mestre (PdM) que tenham alguma importância também não serão humanos. Conseqüentemente, seu mundo não possuirá reinos, reis, imperadores, ou feiticeiros poderosos que pertençam à raça humana. Ele seria governado por anões, elfos e gnomos.

Essa não é, necessariamente, uma má idéia; porém você deve considerar que tipo de mundo seres inumanos criariam. Construir um mundo fantástico possível já é uma tarefa desencorajante; criar um mundo fantástico alienígena viável (o que seria um mundo

dominado por seres inumanos) é um enorme desafio até mesmo para os melhores escritores de fantasias.

Como seriam as famílias inumanas? E as festas populares? Formas de governo? Uma sociedade governada por elfos amantes da natureza seria um lugar muito diferente do mundo dominado por humanos.

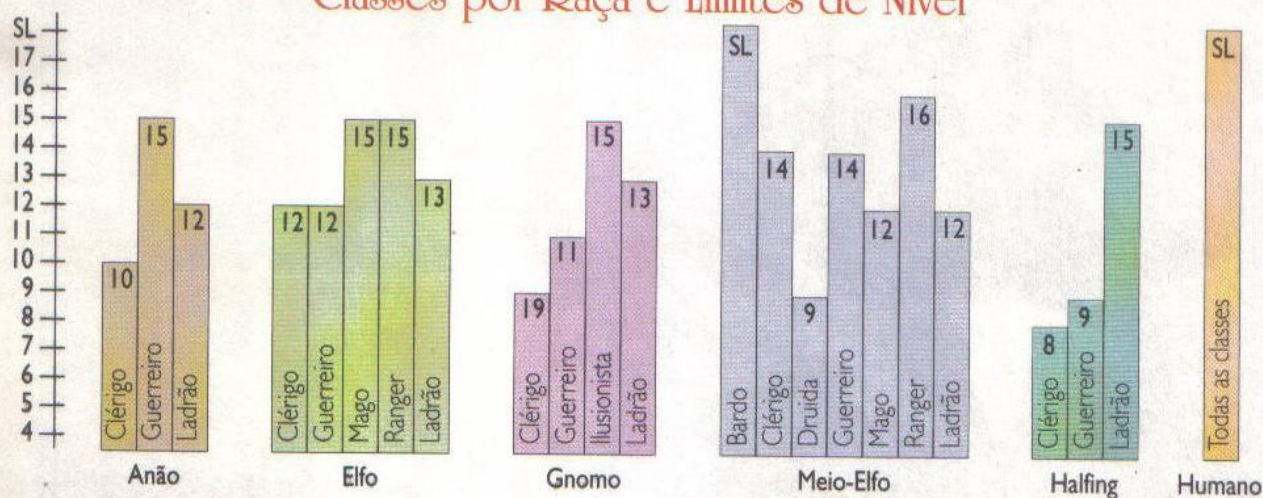
É possível que certas classes de personagens nem existissem. Uma "irmandade de paladinos", por exemplo, só seria possível sob uma perspectiva humana. Iriam elfos ou anões sustentar os mesmos valores de lei, ordem, religião e sociedade a que um paladino aspira? E se você apenas inverter a imagem, isto é, imaginar paladinos elfos comportando-se exatamente como paladinos humanos, a situação toda perderia qualquer credibilidade. Lembre-se, estamos falando de sangue e cultura diferentes!

Além disso, se os humanos forem frágeis, irão as outras raças tratá-los com desprezo? Com piedade? Serão escravizados? Com tudo isso em mente, os humanos poderiam passar por maus bocados. Se, depois de considerar todas as possíveis armadilhas, você decidir experimentar seleções de classe diferentes dos padrões oferecidos, faça-o com cuidado. Nós oferecemos o seguinte aviso:

Apenas permita combinações não usuais de raça/classe após

Capítulo 2

Tabela 7:
Classes por Raça e Limites de Nível



SL - O personagem pode avançar ao nível máximo se possível nestas classes. O Livro do Jogador contém regras para que o personagem avance até o 20º nível

analisar cada caso. Ao instituir uma regra geral — elfos podem ser paladinos — você poderá, de repente, dar de cara com seis personagens elfos paladinos.

Se um jogador quiser, desesperadamente, jogar com um elfo paladino, peça para ele apresentar uma explicação racional que diga por quê este elfo é um paladino. A explicação deve ser plausível e compatível com sua campanha. Se a história soar convincente, permita ao jogador, e apenas a ele, a criação de um elfo paladino.

Não admita qualquer outro elfo paladino no jogo até que você tenha visto o primeiro em ação, por tempo suficiente para decidir se esta nova classe se encaixa em seu jogo. Se assim for, parabéns; você conseguiu alargar os horizontes de seus jogadores. Caso contrário, não hesite em dizer que o elfo paladino deve ser retirado ou convertido em um guerreiro normal. Nunca permita que alguém continue jogando com um personagem que está atrapalhando a campanha. Seguindo esta regra simples, você poderá testar novas combinações de raça/classe sem ameaçar a campanha. Moderação é a chave para esse tipo de experiência.

Restrições de Nível por Raça

Além da escolha ilimitada de classes, humanos podem atingir outros níveis em qualquer classe.

Mais uma vez, esta é uma habilidade especial humana, algo que nenhuma outra raça tem. Em AD&D™, humanos são mais motivados por ambição e desejo de poder do que as raças semi-humanas. Desse modo, eles avançam mais e em maior velocidade que os outros.

Semi-humanos podem atingir níveis significativos em certas classes, mas não possuem o mesmo acesso ilimitado a esse tipo de evolução. Alguns jogadores podem argumentar que a elevada expectativa de vida de vários inumanos, automaticamente, garante a

eles o direito de atingir altos níveis. Isto pode apresentar problemas.

Personagens semi-humanos são limitados ao nível máximo que podem atingir para preservar sua consistência interna (humanos são mais flexíveis do que inumanos) e para forçar o balanceamento do jogo. Um Mestre pode modificar ou eliminar esses limites, conforme venha a julgar conveniente. Como nas restrições de classe, as consequências devem ser examinadas detalhadamente.

Graças a seus períodos de vida extremamente longos, semi-humanos, quando sem limitações, poderiam rapidamente atingir níveis de poder muito além daqueles alcançados por humanos. O mundo, do qual os humanos estariam excluídos, seria dominado por esses seres de extremo poder. Heróis humanos seriam medíocres se comparados com os heróis elfos e anões.

Devido às suas inúmeras vantagens, os povos semi-humanos seriam as raças mais atrativas — ninguém jogaria com um humano. Novamente, isto não é necessariamente mau, mas muito diferente. O jogo resultante será completamente distinto do ambiente tradicional de fantasia heróica. Você pode ter que situar sua campanha em uma era antiga, na qual elfos e anões governavam o mundo antes da ascensão do homem (apesar desse exemplo dar conta da situação, é improvável que o homem, num mundo desses, venha a encontrar qualquer tipo de ascensão).

Avanço Lento (Regra Opcional)

Se você resolver permitir o avanço de nível sem limites aos semi-humanos, considere esta opção: para compensar a longevidade, retarde o progresso. Exija que eles necessitem, para subir de nível, de duas, três, ou até quatro vezes mais experiência que um humano.

Isto permite que os humanos de vida curta avancem mais rapidamente que seus companheiros de vida longa, mantendo

Raças de Personagens

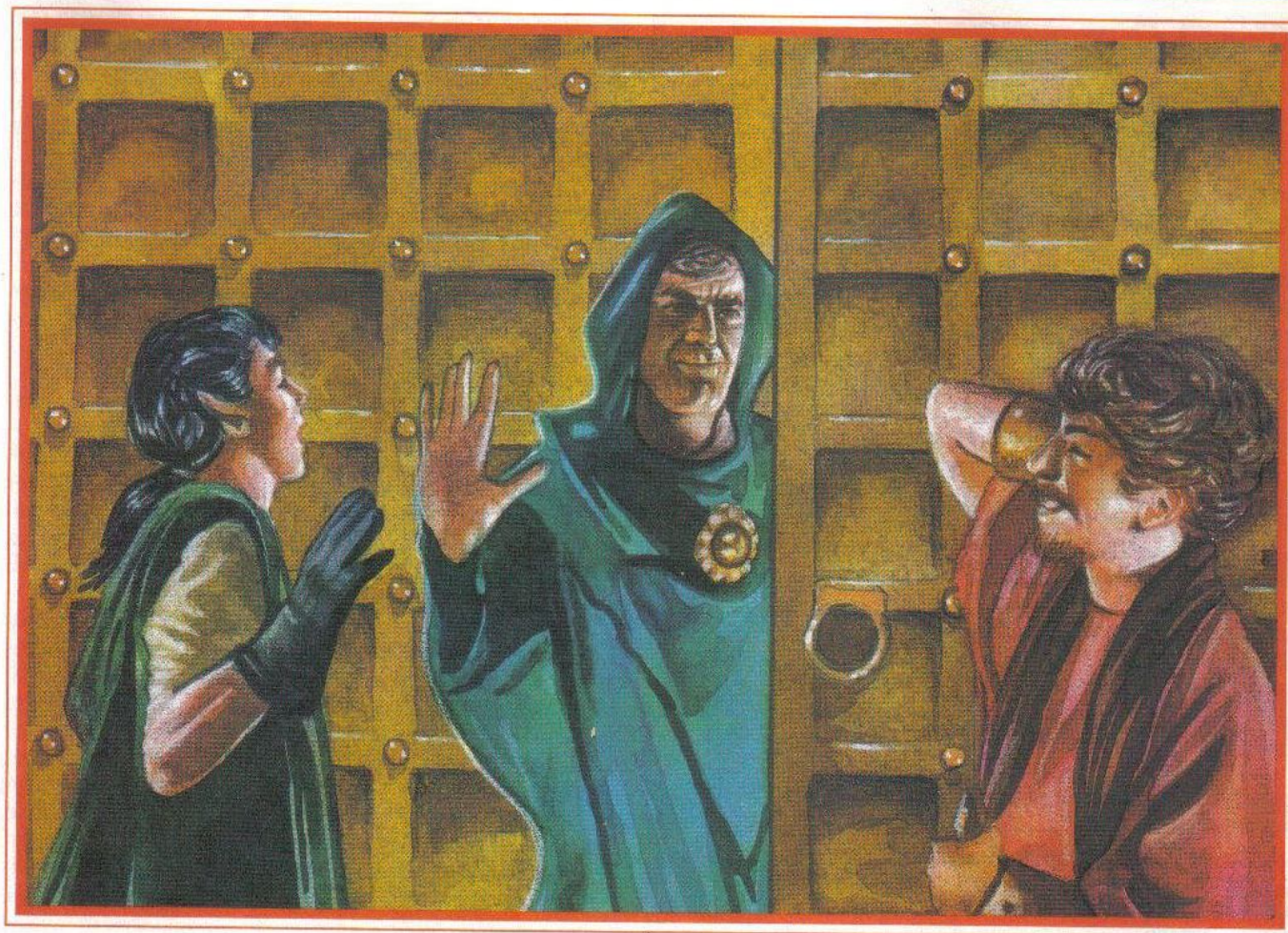


Tabela 8:

Bônus para Pré-Requisitos

Valor da Habilidade	Níveis Adicionais
14, 15	+1
16, 17	+2
18	+3
19	+4

o equilíbrio entre as diferentes raças. Se esta solução lógica é inaceitável para os seus jogadores, faça um acordo.

A melhor opção é permitir que semi-humanos normais avancem normalmente (ou com um custo dobrado) até seu limite de nível natural. Mais tarde, determine que, para continuar progredindo, seja necessário o triplo ou o quádruplo da experiência conquistada até o momento. Eles avançarão lentamente, mas os jogadores continuarão tendo um objetivo; e o sentimento de realização que é obtido quando o personagem atinge um novo nível se mantém.

Classes Padronizadas e Limites de Nível

Antes de eliminar ou modificar limites de nível, familiarize-se com o jogo e com o balanceamento já existente. Somente depois que sentir-se experiente e seguro é que você deve iniciar alterações dos níveis máximos dos semi-humanos. Os limites padronizados para todas as raças e classes são fornecidos na Tabela 7.

Ultrapassando Limites de Nível (Regra Opcional)

Personagens semi-humanos com altos valores de habilidade em seus pré-requisitos, podem vir a exceder o limite racial máximo de nível. Em casos onde existam diversos requisitos básicos, o mais baixo deve ser usado para calcular os níveis adicionais.

Os níveis extras, disponíveis para personagens com alto pré-requisito básico, estão resumidos na Tabela 8. Os níveis adicionais listados na Tabela 8 são somados ao máximo permitido, sem que a classe ou raça sejam consideradas.

Por exemplo, um meio-elfo é limitado ao 12º nível como ladrão. Um meio-elfo com Destreza 17, entretanto, por possuir dois níveis adicionais, poderá avançar até o 14º nível.

Capítulo 2

Criando Novas Raças de Personagens

As raças descritas no *Livro do Jogador* são apenas algumas, dentre as possíveis raças inteligentes que povoam os mundos de AD&D™. Mestres audaciosos e jogadores podem querer utilizarem-se de personagens de outras raças, como orcs, licantropos, ogros, homens-lagartos ou até dragões.

Antes de tomar uma decisão dessas, é necessário compreender claramente o que você está fazendo. O uso irrestrito e impenso de raças não padronizadas pode, fácil e rapidamente, destruir uma campanha. Reflita sempre a respeito da inclusão de uma raça nova sob os seguintes ângulos:

Como a nova raça interage com os outros personagens? Como ela se encaixa na campanha em geral? O que você poderia realizar com esta raça que não poderia fazer com outra?

A maioria dos jogadores que querem usar uma raça incomum desejam apenas a emoção da oportunidade de encarar um verdadeiro desafio de interpretação. Existem, porém, outros jogadores que vêem em certas raças um caminho para levar vantagem durante o jogo, e em situações de campanha. Como na alteração de níveis máximos e classes permitidas, você deve saber que é melhor andar lenta e cuidadosamente nesta área.

Permitir personagens de raças incomuns traz um novo conjunto de problemas para o Mestre. Para a criação de novas raças inumanas, ou semi-humanas, as regras e linhas gerais abaixo devem ser seguidas, preservando-se o equilíbrio natural do jogo.

A raça deve ser humanóide (ou seja, deve ter dois braços, duas pernas, e manter-se geralmente em pé). Deve estar apta a mover-se sobre a terra. Ela também deve ser inteligente. Um orc ou um centauro seriam aceitáveis.

A raça não pode possuir habilidades especiais além daquelas que já foram concedidas para outras raças. Apesar de um dragão poder transformar-se num humano, ele não pode ser um personagem, pois tem Sopro-de-Dragão, pode mudar de forma e lançar magias, e não é humanóide em seu estado natural. Um brownie não pode ser um personagem, uma vez que também dispõe de poderes alheios às raças de personagens comuns.

A raça não pode ser de outra dimensão ou possuir poderes extraplanares. Ela não pode ter a habilidade inata de lançar magias, ser morta-viva, ou possuir proteção contra magia.

A raça deve ser cooperativa e disposta a interagir com o mundo humano. O duergar, tipo de anão subterrâneo, não tem o menor interesse em manter contato com seres humanos, evitando-os sempre que possível. Sátiro, ofende-se quando intrusos penetram em suas florestas e clareiras, o que o impede de vir a ser personagem de jogador. Você deve administrar este critério tendo por base as condições do seu mundo de jogo.

Se as condições forem viáveis, a raça pode ser considerada como possível para os personagens. Alguns exemplos de raças que possuem os requisitos necessários são: meio-orcs, orcs, meio-ogros, homens-lagartos, goblins, centauros e kobolds.

Quando uma nova raça de personagem estiver sendo testada, permita que apenas um jogador a utilize no início. Não comece seu experimento com um grupo totalmente formado por meio-ogros! Comece lentamente, envolvendo apenas um jogador. Se a nova raça for muito poderosa, ela poderá ser facilmente eliminada.

Uma vez que a nova raça tenha sido selecionada, o verdadeiro trabalho começa. Examine a raça e aplique todas as regras seguintes:

Habilidades de Personagem: todas as raças, sem exceção, utilizam-se do mesmo método de geração de habilidades comum a todos os personagens. Os seus valores variam entre 3 e 18, a menos que sejam modificados por bonificações ou penalidades.

O tamanho das criaturas, definido no *Livro dos Monstros*, afeta as habilidades da seguinte forma:

As criaturas têm, de acordo com seu tamanho, o seguinte modificador em sua Força: tamanho "diminuto" (D): -3; tamanho "pequeno" (P): -1; tamanho "grande" (G): +1; tamanho "enorme" (E): +2; tamanho "abissal" (A): +4.

Criaturas com inteligência abaixo do normal (como determinado pelo Mestre, ou listado no *Livro dos Monstros*) sofrem uma penalidade de -1 em sua Inteligência; aqueles com inteligência excepcional recebem uma bonificação de +1 na mesma habilidade.

Todas as outros modificadores de habilidade são determinados pelo Mestre. Possíveis alterações incluem pequenas diminuições de Carisma e Sabedoria, ou ajustes de aumento ou diminuição de Destreza. Em todos os casos, bonificações e penalidades devem ser balanceadas. Se uma criatura tem +1 em Força, significa que ela deve ter -1 em outra habilidade. Com exceção de Força, nenhuma criatura pode ter um modificador maior que +2 ou -2 para qualquer valor.

Requisitos de Habilidades por Raça: é possível para uma criatura possuir valores de habilidades aparentemente ilógicos e desconexos. Entretanto, você pode determinar quais os valores mínimos e máximos nesse caso. A Tabela 7 no *Livro do Jogador* mostra essas limitações para as raças padronizadas de personagens. Cabe ao Mestre realizar o trabalho de determinar os valores para as raças não-padroneizadas.

Como linha geral, subentende-se que criaturas de tamanho "grande" devem ter, pelo menos, Força 11 e, a menos que sejam descritas como ágeis ou velozes, devem ter como Destreza máxima, 17. Criaturas imbecis (aquelas de baixa inteligência) devem ter, como Inteligência máxima, 16.

O Mestre pode negar qualquer pedido de um jogador que queira fazer um gigante das colinas com um personagem de Força 6. Entretanto, o jogador pode oferecer alguma explicação racional. (No caso do gigante das colinas fisicamente debilitado, talvez ele seja o mais fraco da família e por isso tenha sido expulso, partindo, então, para uma vida de aventuras.)

Tabela 9:

Níveis Máximos para Novas Raças

Valor do Pré-Requisito	Limite de Nível
9	3
10	4
11	5
12	6
13	7
14	8
15	9
16	10
17	11
18 +	12

Raças de Personagens

Classes de Personagem: o Mestre deve julgar a que classe de personagem uma nova raça terá acesso. Use as informações no próximo capítulo como guia, e inicie com o leque de opções mais estreito possível. Você poderá ampliar isto mais tarde.

Quase todos os tipos de criaturas podem ser guerreiros. Apenas humanos podem ser paladinos. Aqueles que vivem em meio selvagem (centauros, por exemplo), podem ser rangers.

Aqueles com penalidades em Sabedoria não podem ser clérigos; outros podem ser clérigos apenas se sua descrição de jogo mencionar PdMs clérigos, e a criatura possuir algum tipo de organização social (uma tribo, um clã, etc.). Nenhuma criatura fora dos padrões normais pode ser um druida, já que esta é uma classe que se fundamenta em crenças humanas.

Aqueles com penalidades de Inteligência não podem ser magos. Se a descrição no Livro dos Monstros definir uma criatura como estúpida, idiota, ou de qualquer forma adversa à magia e seus rituais, tal criatura não poderá ser um arcano ou sacerdote.

Uma penalidade na Destreza impede que um personagem venha a ser um ladrão. Criaturas de tamanho grande ou maior também não podem ser ladrões. Além disso, uma criatura não poderá utilizar-se dessa classe se for desastrada ou desajeitada.

Uma nova raça de personagem pode ser multiclasse, se existir a possibilidade dela se encaixar em mais de uma classe (por exemplo, guerreiro e mago). Classes do mesmo grupo não podem ser combinadas (por exemplo, guerreiro/ranger). Personagens de novas raças precisam obter valores iguais ou superiores a 14 nos pré-requisitos de ambas as classes para poderem ser considerados multiclasse. Esta condição não se aplica às raças de personagens normais.

Limites de Nível: como todos os semi-humanos, as novas raças de personagem também possuem seus limites de nível. Esses limites, entretanto, são mais baixos se comparados com outros inumanos, já que as novas raças são geralmente incompatíveis com uma vida de aventuras. (Talvez isto explique por que personagens dessas raças são tão raros.)

O nível máximo que um personagem de uma nova raça pode atingir varia conforme o valor (ou valores) do pré-requisito. Use a Tabela 9 para determinar o nível máximo de cada personagem.

Diferentemente das raças semi-humanas normais, novas raças de personagem nunca ganham níveis adicionais por altos valores de habilidades. Já é suficientemente incomum que um membro de uma nova raça tenha se tornado um personagem! Sem a ajuda de diversos desejos, um personagem de uma nova raça nunca conseguirá ir além do 12º nível, por exemplo.

Tendências: o Livro dos Monstros propõe tendências para a maioria das raças. Se uma tendência é determinada (por exemplo, "bondoso") o personagem possui aquela tendência. Porém, se apenas as inclinações são fornecidas, o jogador é livre para escolher a tendência que desejar.

Pontos de Vida: todas as criaturas determinam seus pontos de vida jogando o dado apropriado à classe escolhida. No 1º nível, criaturas de tamanho igual ou maior que grande recebem 1 ponto de vida extra, para cada dado de vida a que sua raça lhe daria direito (bonificações aos dados de vida são ignoradas). Esses pontos são somados com a bonificação normal de Constituição. Um ogro guerreiro com Constituição igual a 12, poderia ganhar +4 pontos de vida como bonificação de 1º nível, já que ogros normalmente têm 4 dados de vida. (Para aqueles que pensam que isto é uma grande vantagem, lembre-se

que criaturas grandes sofrem um maior dano de armas!) Depois disso, todas as novas raças aumentam seus pontos de vida de acordo com seu avanço de nível, Constituição e classe de personagem.

Avanço de Nível: o personagem progride como todos os outros de sua própria classe. Uma raça incomum não fornece ao personagem qualquer benefício especial em sua classe.

Armadura: a maioria das criaturas (orcs, gnolls, goblins) possuem em Categoria de Armadura 10 (e portanto vestem armaduras para proteção). Algumas outras, entretanto, possuem uma couraça (armadura natural) que é mantida pelo personagem. Esses personagens ganham a bonificação de +1 na CA, caso a armadura que vistam seja igual ou pior que a categoria da couraça.

Se uma armadura melhor for usada, a armadura natural é ignorada, e a Categoria de Armadura torna-se equivalente à da armadura em uso. Criaturas de tamanho ou forma estranha não podem usar armaduras convencionais. Suas armaduras e trajes devem ser feitos sob medida, com custos adicionais, e demoram mais para ficar prontos.

Movimentação: a taxa de movimentação de uma criatura é a mesma que está descrita no Livro dos Monstros.

Ataques: o personagem possui o número de ataques determinados pela sua classe e nível. Deve-se ignorar o número determinado na descrição que se encontra no Livro dos Monstros.

Problemas Relacionados ao Tamanho: jogadores que utilizam criaturas de tamanho grande, esperando obter algum tipo de vantagem sobre os outros, irão rapidamente descobrir muitos problemas que não puderam prever: Imagine a situação do jogador que decidiu jogar com um gigante das colinas. Ele terá, logo de saída, que perder muito tempo comprando equipamentos básicos. Quem faz calças para gigantes em uma cidade humana? Tudo deve ser especialmente produzido com um custo, pelo menos, duas vezes maior.

E este é um inconveniente menor, se comparado às outras dificuldades. Edifícios e passagens são feitos para humanos e outras criaturas de tamanho médio, negando aos seres de grande porte a oportunidade de beber um drinque e participar de excitantes aventuras. Até o mais obstinado personagem irá irritar-se tendo que beber diversas vezes, em pequenos copos, e pagando o valor de cinco jantares cada vez que tomar um lanche. Será que ele vai gostar de passar a noite num estábulo desconfortável, enquanto seus companheiros dormem em macios e confortáveis colchões de pena, dentro da estalagem?

Dias de viagem irão rapidamente mostrar a ele os prazeres da caminhada saudável, enquanto seus companheiros cavalgam (afinal, nenhum cavalo pode suportá-lo), especialmente quando o grupo galopa em velocidade, fugindo do perigo iminente, deixando o pobre gigante para trás. Os custos com mobília quebrada irão, rapidamente, tornar-se proibitivos. Cordas terão uma inevitável tendência ao rompimento, sempre que o grande desajeitado tentar subir por elas. E é melhor que o gigante das colinas possua, pelo menos, vinte amigos preparados para erguê-lo para fora de um poço de 10 metros!

Reações dos PdMs: no plano pessoal, espere que os PdMs demonstrem reações fortemente negativas quando em contato com raças incomuns, chegando mesmo à intolerância e ao ódio. Isso fará com que a vida fique mais difícil para os personagens, mas é o preço que os jogadores devem pagar por uma escolha incomum.

Capítulo 3: Classes de Personagens



O *Livro do Jogador* cobre boa parte dos detalhes envolvendo as classes de personagem, explicando a mecânica de funcionamento e o que cada uma pode fazer; no entanto, ser um Mestre, requer muito mais do que o conhecimento das regras, difíceis ou rápidas. As classes de personagem formam o coração do jogo de AD&D™. Portanto, é útil conhecer e compreender os conceitos e relações que definem as classes, e como isso tudo funciona.

Classe, Nível e o Homem Comum

Classes e níveis de experiência são maneiras úteis para medir as habilidades e talentos de um personagem. Cada classe define um papel básico para o personagem, sua posição na vida e lhe propicia uma carreira a seguir. Cada nível de experiência define poderes adicionais, e oferece um sistema para o Mestre equilibrar os encontros.

Com um pouco de prática, você aprenderá que personagens de nível e classe X podem facilmente derrotar o inimigo Y, mas que o monstro Z trará sérios problemas. Essa consciência irá ajudá-lo a criar aventuras emocionantes (e equilibradas) para os jogadores.

Porém, ao mesmo tempo, você deve saber que o conceito de classes e níveis não se aplica ao mundo real: o cocheiro guiando a carruagem onde os personagens entraram não é um cocheiro de 1º, 5º ou 100º nível, ele é simplesmente um homem cujo trabalho é guiar a carruagem e cobrar por seus serviços; a camareira também não possui uma classe especial; tampouco suas habilidades são definidas por níveis.

Classes de Personagens

O cocheiro e a camareira podem ser excepcionalmente competentes em suas ocupações, mas, para eles, isso não é medido em classe de personagem. Não há uma classe para cocheiros ou camareiras, assim como para um mercador, marinheiro, ferreiro, mendigo, cigano, etc. Essas são coisas que as pessoas fazem, e não descrições que englobam cada aspecto de suas vidas.

Nem todas as pessoas em seu mundo de campanha serão guerreiros, magos, ladrões e por aí fora. A situação seria extremamente ridícula se cada PdM tivesse uma classe. Você teria camareiras guerreiras, cocheiros magos, mercadores ladrões e bebês rangers. A coisa toda desafia a lógica. A maioria dos personagens do Mestre são pessoas comuns, nada mais.

Algumas poucas pessoas podem atingir um nível de personagem, não importa o quão baixo. Nem todo soldado que luta em uma guerra torna-se um homem de armas, e nem toda a criança de rua que rouba uma maçã será um ladrão. Personagens que possuem classes e níveis são, de alguma forma, especiais.

Isso não tem nada a ver com valores de habilidade, classes ou níveis. Tais personagens são especiais por definição, porque há jogadores guiando seus passos. Talvez esses personagens sejam predestinados, movidos por uma chama interior, ou simplesmente possuam a combinação certa de talentos e ambições; esta definição cabe aos jogadores. Similarmente, personagens do Mestre com classes e níveis são especiais simplesmente porque o Mestre assim os fez, e apenas por isso.

Personagens de Nível 0

A maioria das pessoas, elfos, clãs de anões e halflings são personagens de nível 0. Eles podem ganhar Sabedoria e habilidades, mas não ganham experiência por suas ações. Essas pessoas tomam a espinha dorsal de todo o mundo de fantasia, trabalhando na lavoura, produzindo coisas, vendendo mercadorias, navegando pelos oceanos, construindo barcos, cortando árvores, transportando madeira, criando cavalos e mais. Muitos são talentosos em várias artes, alguns até mais do que personagens de jogador com o mesmo treino. Afinal, personagens de nível 0 ganham a vida fazendo esse tipo de coisas. Para muitos personagens de jogadores, essas atividades cotidianas são como um passatempo.

Para a grande maioria dos personagens do Mestre de nível 0 que forem criados e utilizados em seus jogos, só o que você precisará saber será um nome, uma personalidade e a ocupação. Quando os jogadores se defrontarem com o taverneiro ou o ferreiro, não há necessidade de criar valores para as habilidades, TACOs, modificadores de combate, Categoria de Armadura e coisas do gênero. Isso pressupõe, é claro, que os jogadores não sairão atacando todos os ferreiros e taverneiros que eles encontrarem pelo caminho. Porém, se acontecer, você deverá saber um pouco mais sobre os personagens de nível 0.

Valores de Habilidade: Eles vão de 3 a 18. Para simplificar, não se preocupe com modificadores raciais para as raças semi-humanas. Modificadores raciais para combate, Categoria de Armadura, pontos de vida, etc., se aplicam.

Perícias: Na melhor das hipóteses, um personagem de nível 0 vai ter apenas uma perícia com armas, se sua profissão permitir. Por exemplo, um ferreiro poderia saber lidar com um martelo de batalha, e um taverneiro poderia saber manobrar uma clava (ou o machado do balcão), mas há pouca chance de um contador saber lutar com qualquer tipo de arma.

Quanto às perícias comuns, personagens de nível 0 tem tantas

Tabela 10:

Pontos de Vida de Personagens de Nível 0

Profissão	Dado
Trabalhador Braçal	1d8
Soldado	1d8+1
Artesão	1d6
Sábio	1d3
Inválido	1d4
Criança	1d2
Jovem	1d6

quantas forem necessárias (e razoáveis) em sua profissão e para sua idade. Assim, um ferreiro pode ser excepcionalmente especializado na forja, tendo vários pontos de perícia gastos nessa atividade, enquanto artesãos novatos e incompetentes têm treinamento e habilidade mínimos. Artífices típicos possuem 1 ou 2 pontos gastos em sua perícia principal. Especialistas e artistas brilhantes devotam todos seus pontos a uma única perícia. Mestres, que supervisionam aprendizes e artesãos, não são geralmente mais habilidosos do que estes artífices, mas têm pontos adicionais em perícias relacionadas a negócios.

Pontos de Vida: A maioria das pessoas têm de 1 a 6 pontos de vida. Anões e gnomos possuem de 1 a 8. Ajustes podem ser feitos levando-se em conta a ocupação, idade ou estado de saúde, conforme indicado na Tabela 10.

Alguns jogadores acham que é falta de realismo pressupor que um aldeão típico possa ser morto com um único golpe de espada, queda de cavalo ou pedra arremessada. Na vida real, as pessoas não só podem como morrem através dessas causas, ao mesmo tempo em que outros sobrevivem a incríveis ferimentos.

Quando é necessário para o sucesso da aventura (e apenas em ocasiões muito raras), você pode dar a um personagem de nível 0 mais pontos de vida. Isso pode acontecer por uma série de motivos: bênçãos mágicas caídas do céu, alguma maldição específica (o aldeão que não podia morrer!), você decide.

Também é importante que existam personagens do Mestre de destacada responsabilidade, como príncipes e reis de nível 0, mais resistentes do que as pessoas normais. Isso é particularmente importante no caso de governantes, ou algum jogador ensandecido vai usurpar o trono com um simples golpe de espada. Isso normalmente não é desejável.

Aventureiros e a Sociedade

Com que frequência aparecem pessoas que têm uma classe, e como eles se adaptam à sociedade? Essa é uma questão importante, que você irá responder ao criar sua campanha. Você não tem que pensar em um número exato ("2% da população é composta de aventureiros"), embora nada o impeça de chegar a esse grau de precisão. Geralmente, a resposta virá surgindo ao longo do tempo. Ao povoar as vilas, criar os encontros e realizar sessões de jogo, você vai, inconscientemente, tomar decisões sobre a frequência e o papel

Capítulo 3

dos personagens. Personagens de diferentes classes, no entanto, existem em quantidades também diferentes.

Guerreiros

Esse é, de longe, o tipo mais comum de personagem em campanhas normais. A classe dos guerreiros é a que menos exige pré-requisitos, e a que conta com a maior fonte de membros em potencial: soldados de inúmeros exércitos, companhias de mercenários, milícias, guardas de palácios e templos, e os homens do xerife. Nestas e em outras forças, o guerreiro em potencial desenvolve seu ofício. Ele aprende a lidar com armas e a cuidar delas, algumas táticas básicas e conquista aceitação e respeito.

Dentre estas pessoas, algumas evoluem até o grau de guerreiros de 1º nível. Tais pessoas geralmente ascendem na hierarquia, como reconhecimento por seus talentos. Assim, um guerreiro de 1º nível pode tornar-se um cabo ou sargento. Postos mais elevados e influentes na hierarquia são concedidos a guerreiros de nível mais elevado, mas esta tendência é quebrada ao longo da cadeia de comando. O capitão de uma companhia pode ser um guerreiro de 12º nível, mas ainda receber ordens de um príncipe de nível 0.

Níveis de experiência não são uma garantia de poder hierárquico, nem este é restrito a certos níveis. Algumas pessoas não querem a responsabilidade que vem com o cargo, e preferem que outras lhes digam o que fazer. Tais personagens tornam-se guerreiros imbatíveis, mas serão sempre soldados comuns. Por outro lado, manobras políticas e favoritismo podem elevar até o mais inexperiente dos guerreiros a uma posição de grande autoridade.

Uma vez que guerreiros tendem a se destacar acima do soldado comum, poucos exércitos são formados por guerreiros de alto, ou mesmo baixo, nível. Embora haja pouca diferença entre o soldado comum e o guerreiro de 1º nível, simplesmente não é possível achar um exército de vinte mil guerreiros de 4º nível. Já é bastante raro achar mil de 2º nível em uma unidade. Tais unidades são de elite, brilhantemente treinadas, capazes e, quase sempre, reservadas para operações especiais: elas podem ser a tropa de choque de um ataque, ou a reserva de um exército, prontas para empreender uma perseguição.

Guerreiros aventureiros (sejam eles dos jogadores ou do Mestre) são aqueles que agem por conta própria. Nem todos sentem-se felizes ao dar ou receber ordens, e a fama raramente vem para um soldado comum. Alguns estão tentando ascender na hierarquia, mas este não é um processo rápido ou fácil. Não há muitas vagas, ou um caminho onde o talento com armas garanta o sucesso.

Com tudo isso em mente, não é estranho que a maioria dos guerreiros opte pelo método mais direto de abraçar uma vida de aventureiro. No curso dessas aventuras, porém, muitos irão lentamente, tornar-se comandantes, atraindo homens para suas fileiras.

Paladinos

Paladinos são raros, em parte por causa da mecânica dos dados, e em parte porque oferecem um caminho muito exato para os jogadores seguirem. É fácil sucumbir e perder o estado especial de graça. Nem todos os personagens conseguem satisfazer tais exigências, mas os poucos que conseguem são realmente especiais. Você não vai achar unidades com milhares, centenas, e nem ao menos dezenas de paladinos. Na melhor das hipóteses, eles formam pequenos grupos (tais como os Doze Pares de Carlos Magno, ou os Cavaleiros da Távola Redonda).

Freqüentemente, por causa do grande exemplo que representam, paladinos lideram batalhas. Eles tendem, no entanto, a demonstrar pouca aptidão para os negócios de Estado, atividade que muitas vezes exige que uma pessoa abra mão de seus princípios. É muito comum ver um paladino trabalhando em conjunto com um clérigo de sua religião, mas paladinos solitários, que levam a fé para terras desconhecidas, também aparecem nos contos dos bardos.

Rangers

Rangers tendem a ser solitários, sentindo-se desconfortáveis na presença do homem "civilizado". Também são bastante incomuns, novamente por causa dos requisitos de habilidades da classe. Isso faz com que exércitos, ou mesmo companhias, de rangers sejam um pouco menos comuns do que hordas de paladinos.

Embora solitários, eles não se incomodam com a companhia de outros rangers, que entendem a floresta e a necessidade de espaço. Pequenos grupos de rangers, algumas vezes, unem-se a exércitos como batedores, especialmente se a necessidade é grande. Eles geralmente são encontrados em florestas, vilas ou perto de regiões inexploradas; guias, eremitas, caçadores e pioneiros formam o caldo de onde os rangers emergem. Poucos podem ser encontrados em regiões civilizadas: rangers em cidades são realmente um fato ímpar.

Magos

Magos formam a classe mais prepotente e iconoclasta de todas, pois eles são únicos. O aldeão pode pegar uma espada e lutar; o crente pode servir a sua fé, os jovens do local podem contar uma história, e alguém sem maiores escrúpulos pode assaltar os mercados locais, mas ninguém além do mago pode criar magias. A necessidade de treinamento especializado os diferencia dos demais, e eles sabem disso.

Quando os magos reúnem-se, eles tendem a formar sociedades ou associações, grupos que tratam de coisas que os homens comuns não compreenderiam (tal como os cientistas hoje). Mas os magos são independentes e facionados demais para organizarem-se de forma eficiente. Eles mal conseguem formar guildas coerentes.

Genericamente, estes grupos existem por razões elevadas, tais como "promover a troca de conhecimentos", ou "avançar o nível da ciência mágica". Alguns preparam textos e relatórios para compartilhar com seus colegas magos, detalhando os últimos experimentos e descobertas, ou delineando uma nova teoria. Eles apreciam bastante do reconhecimento de seus pares.

Para os outros, magos parecem indiferentes e aterrorizantes. Como os artesãos, eles se sentem muito confortáveis na companhia de colegas, falando um jargão que todos compreendem. Os destreinados, e até os aprendizes, são intrusos nesta sociedade, e estão sujeitos a um tratamento frio e rude.

Os magos são um povo excêntrico, até mesmo perverso. Eles podem ser encontrados em qualquer lugar. Não obstante, esses personagens têm uma afinidade pela civilização, das pequenas vilas às grandes cidades. Apenas uns poucos magos preocupam-se em buscar aventura, uma vez que esta é uma tarefa difícil, e para a qual eles não são treinados e têm pouca vocação. A grande maioria dos magos passa seu tempo em reclusão, realizando experimentos ou trabalhando para terceiros (por um bom preço).

Muitos magos, especialmente os de pequeno talento, usam sua arte para fins práticos, e quase toda a vila tem um sujeito que

Classes de Personagens

conhece uma ou outra magia útil para ajudar a cuidar de ovelhas ou construir uma casa. Em cidades maiores, os magos tornam-se mais especializados, de forma que um deles pode usar seus talentos para a construção, outro para achar itens perdidos, e outro para ajudar joalheiros locais.

Em quase todas as grandes famílias, mercadores ou príncipes têm um ou dois magos a seu serviço. Algumas até tentam (geralmente sem sucesso) fazer com que estes criem objetos mágicos em massa. O problema é que os magos são tão difíceis de se controlar quanto paladinos ou rangers. Eles não prestam muita atenção em gente que tente lhes dar ordens, e nem ligam para nobres que abusem dos direitos e privilégios que pensam ter — uma vez incomodado, o mago dispõe de meios muito específicos para manifestar seu desconforto. Além disso, os magos quase sempre estão ocupados procurando maneiras de atacar os inimigos de seu empregador (ou impedir tais ataques contra seu amo). Tolo é o rei que não possui um mago a seu serviço, e lamentável é aquele que confia no mago errado.

Nem todos os magos gastam seu tempo a serviço de terceiros. Alguns buscam apenas o conhecimento. Esses magos acadêmicos tendem a ser vistos como os grandes professores universitários atuais: nobres e distantes, buscando a verdade por motivos pessoais. Embora não sejam empregados de ninguém, eles podem aceitar pagamento para realizar algum serviço, ou responder a uma pergunta.

Os mais ricos geralmente oferecem doações para tais homens, não para comprar seus serviços (que não estão à venda), mas para conquistar-lhes a amizade, na esperança de ganhar honra, glória, ou talvez simplesmente algo de útil. Essa situação não é diferente daquela vivida pelos grandes artistas da Renascença, sustentados por príncipes que esperavam impressionar e superar seus rivais.

Há ainda aqueles magos que passam toda a vida afastados do mundo, enclausurados em escuras torres proibidas, ou sombrias cavernas infestadas de morcegos; vivendo em salas onde o esplendor convive com a podridão. Talvez o esforço e as exigências da vida os tenham enlouquecido, ou talvez eles vivam dessa maneira porque vêem e sabem mais do que a população comum.

Clérigos

Não se exige (é óbvio) que clérigos peguem em armas e saiam por aí em busca de aventuras e de uma oportunidade para esmagar o mal. Ao contrário, a hierarquia de um culto requer administradores, clérigos e trabalhadores devo-



Capítulo 3

tos de todos os tipos. Assim, embora existam muitos clérigos e clérigas em um templo ou monastério, poucos terão uma classe ou níveis de experiência.

Nem todos os que vivem em um monastério são clérigos de 1º nível (ou mais). Muitos são simplesmente monges ou freiras, homens e mulheres devotos trabalhando para servir a sua fé. Clérigos fixos a um local não são menos devotos e nem merecem menos respeito do que seus companheiros aventureiros. Assim, é possível que existam líderes em uma hierarquia religiosa que não demonstrem nenhum sinal de poder divino, mas apenas fé e piedade.

Mais do que entre os militares, dentre os clérigos, nível não determina a hierarquia. A Sabedoria e o uso que se faz dela — não poder de fogo ou número de inimigos abatidos — são as verdadeiras distinções dos clérigos. Na verdade, o objetivo de algumas crenças é demonstrar a mais perfeita sabedoria através da remoção dos laços terrenos de uma pessoa: poder, riqueza, orgulho e até certas habilidades, na tentativa de se atingir a perfeita harmonia com o todo.

No final das contas, clérigos aventureiros formam um pequeno grupo em uma cruzada pela fé. Eles são os que defendem sua crença, enfrentando perigos que ameaçam o dogma; são aqueles que dão o exemplo, enfrentando os desafios e sofrimentos que um dia poderão trazer benefícios espirituais para outras pessoas.

Ladrões

Ladrões freqüentemente são as pessoas que não se encaixam em outro lugar. Ao contrário do que acontece nas demais classes, aqui quase todos são aventureiros. É verdade que muitos se acomodam em um lugar e passam a viver às custas da população local; mas, quando seu modo de vida vai contra as leis do lugar, você deve estar pronto para partir a qualquer momento! Cada serviço é uma aventura envolvendo riscos (incluindo, possivelmente, a morte), e são poucas e preciosas as oportunidades de relaxar e baixar a guarda.

Ladrões ocasionalmente formam guildas, especialmente em grandes cidades com um forte senso de lei e ordem. Em muitos casos, eles são forçados a cooperar entre si, simplesmente, para sobreviver. Ladrões influentes vêem guildas como uma forma de aumentar suas posses, e ganhar uma imagem de respeitabilidade. Eles tornam-se os senhores do crime local, manipulando as operações sem ter que sujar as mãos.

Os membros de uma guilda de ladrões geralmente são mentirosos, trapaceiros e assassinos, todos muito perigosos. Essas guildas são antros de falsidade, conspiração e punhaladas pelas costas (literalmente). Apenas os mais sagazes e poderosos chegam ao topo. Às vezes essa ascensão está relacionada a níveis de talento, ou mais do que isso, ela está relacionada à capacidade do ladrão de avaliar personalidades e o momento político.

Curiosamente, ladrões que são verdadeiros peritos em sua arte não avançam muito na hierarquia de uma guilda. Seus talentos em campo são muito preciosos para se perder, e seus esforços são gastos em sua arte, não em manobras políticas e na manipulação de terceiros.

Na verdade, não há uma regra que diga que o líder de uma guilda de ladrões precise ser um ladrão! O trabalho de um líder envolve Carisma, capacidade de manter os subordinados satisfeitos e truques políticos: o poderoso lorde do crime poderia ser um mercador, um nobre excepcionalmente educado, ou até mesmo um traidor devorador de mentes!

Bardos

Bardos são raros e, como os ladrões, tendem a ser aventureiros por natureza, mas com motivações um tanto quanto diferentes. Eles, ocasionalmente, violam a lei e vêem a necessidade de fugir para a próxima cidade, e para a próxima aventura, geralmente os bardos são movidos por curiosidade, ou pelo prazer da viagem. Embora alguns acabem instalando-se em uma cidade ou capital, muitos viajam de lugar para lugar. Mesmo os bardos “domesticados” (como os que fixam residência são chamados) sentem o ímpeto de sair e explorar, aprender novas lendas, e voltar para casa com novas canções. Afinal, entretenimento é um negócio que pede variedade.

Geralmente não há guildas de bardos, nem escolas, irmandades ou clubes. Em vez disso, eles se reúnem em sociedades secretas, organizações flexíveis que lhes permitam aperfeiçoar a arte, ao mesmo tempo em que mantêm uma aura de mistério.

Mais freqüentemente, porém, bardos confiam na hospitalidade informal da profissão. Se um bardo chegar à cidade de outro, ele pode ter a esperança de ficar na casa do companheiro por um tempo, contanto que compartilhe um pouco de suas histórias, e não se meta nos negócios do anfitrião. Depois de um determinado período, durante o qual ambos os bardos aprendem novas canções um com o outro, espera-se que o visitante arrume suas coisas e saia. Mesmo entre bardos é possível abusar da hospitalidade.

Claro, há ocasiões em que o bardo decide ficar na cidade e instalar-se. Se a população é grande o suficiente para sustentar dois bardos, eles podem se dar muito bem; caso contrário, quase certamente haverá disputa entre os dois. Felizmente, um deles sempre pode acabar sentindo saudades da vida na estrada, e embarcar em uma nova e grande aventura. Bardos tendem a ser românticos incuráveis, apesar de tudo.

Classes de Personagens em Sua Campanha

Embora a descrição de personagens acima ofereça uma boa estrutura para os jogos, sua própria campanha poderá ser diferente. Não há regra, por exemplo, que diga que magos não podem formar uma guilda forte. Porém, tal grupo teria um profundo impacto sobre o mundo da campanha. Com seu poder mágico, eles poderiam controlar virtualmente qualquer aspecto da vida cotidiana: política, comércio, estrutura social, e até comportamentos particulares. Tal grupo iria alterar a quantidade de magia em seu mundo, e determinar aqueles que podem possuí-la. Magos organizados podem, inclusive, tentar limitar as atividades daqueles que apresentam alguma ameaça a seu poder, assim como aventureiros. Não importa como você decida alterar o equilíbrio entre as classes: tenha sempre em mente os efeitos que isso causará à sua campanha.

Personagens em Níveis Altos

Junto com as classes de personagens e níveis, vem a tendência natural de classificar campanhas de acordo com o nível dos personagens. Jogadores experientes falam em “campanhas de alto nível” e “campanhas de nível inferior” como duas coisas distintas, e realmente há uma diferença entre os jogos. No entanto, a própria definição de alto nível muda de jogo para jogo.

Definindo “Alto Nível”

O que se constitui numa campanha de alto ou baixo nível é uma questão de gosto. Genericamente, Mestres e jogadores acham

Classes de Personagens

uma faixa de níveis de personagem dentro da qual eles sentem-se confortáveis para jogar. Em campanhas feitas para personagens de 4º a 8º níveis, considere o 12º como sendo um nível alto, enquanto nas criadas para personagens de 12º nível, níveis 18º e 20º seriam altos. Embora não exista um número exato para se definir um nível alto, os deveres e responsabilidades dos personagens comecem a mudar em torno dos níveis 9º e 12º.

Conforme o tempo passa, os jogadores começam a achar que matar monstros e encontrar tesouros é uma coisa chata de se fazer. Os poderes de seus personagens são tais, que os monstros precisam ser absurdamente poderosos para ameaçá-los. Tesouros devem ser vastos para impressioná-los, e enquanto monstros incríveis e tesouros enormes podem ser bons de vez em quando, a emoção rapidamente desaparece por força de repetição.

Mudando o Estilo da Campanha

Quando os jogadores começarem a ficar cansados, pense em mudar o estilo da sua campanha. Personagens de alto nível têm grande poder, e deveriam estar em aventuras onde este poder influencie o mundo de campanha. Como líderes, governantes e sábios, suas decisões afetam mais do que simplesmente eles próprios. As atitudes de um personagem de alto nível atingem súditos e seguidores.

Intriga pode ser gradualmente introduzida na campanha. Por exemplo, Varrack, um guerreiro de nível mediano, é nomeado xerife de uma vila local, como recompensa por seus feitos. Ele ainda pode aventurar-se como tem feito, mas agora tem de cuidar dos aldeões. O Mestre controla então os bandidos que estão acostumados a atacar o comércio da cidade. Como xerife, Varrack deverá detê-los. Ele se aventura, como está acostumado, com um grupo de algumas pessoas, apenas para descobrir um acampamento de 500 fora-da-lei. Percebendo que está em desvantagem numérica, ele retorna à vila, convoca uma milícia e livra o campo dos bandidos.

Com isso, ele sobe de nível. Seu senhor se mostra contente com o serviço, e lhe confia a segurança de mais vilas. Agora, Varrack tem xerifes sob seu comando. O barão vizinho (que havia organizado e enviado os bandidos) recebe o sucesso do personagem com algum desgosto, plantando a semente de um ódio que ainda irá crescer. Nesse meio-tempo, o vingativo xerife da vila vizinha (cuja incompetência permitiu que os bandidos se instalassem), se vê sem os favores de seu senhor. Ele culpa Varrack, e procura uma maneira de arruiná-lo.

Conforme a campanha progride, o Mestre vai, lentamente, tecendo uma teia de intrigas ao redor de Varrack, que cresce enquanto inimigos, declarados ou dissimulados, procuram impedir o progresso do personagem, ou usá-lo para atingir seu senhor. Contra todas essas dificuldades, Varrack vai descobrindo ser o destinado a campeão do rei, ganhando novos títulos, responsabilidades, amigos e inimigos no caminho.

Acima do 20º Nível

Teoricamente, não há limite para até onde a classe de um personagem pode evoluir (embora existam as limitações raciais). O material apresentado aqui leva personagens até o 20º nível. A experiência mostra que jogadores aproveitam mais seus personagens quando jogando na faixa do 1º ao 20º nível. Acima disso, os personagens ganham poucos poderes adicionais, e enfrentam aventuras realmente perigosas.

Grande habilidade e muita criatividade são necessárias para se

construir aventuras para personagens extremamente poderosos (pelo menos que sejam constituídas de algo além de matar monstros cada vez mais fortes). Personagens de nível muito alto têm tão poucas limitações que quase todos os desafios devem ser direcionados para a mesma fraqueza. E também há um limite para quando o Mestre deva parar de raptar amigos e família, roubar tomos de magia e exilar poderosos lordes antes que isso se torne lugar comum.

Aposentadoria: Quando os personagens atingem um nível no qual aventuras não são mais um desafio, os jogadores deveriam ser encorajados a "aposentar" seus personagens e esses seriam convertidos em um estado de "semi-PdMs". Suas fichas e toda a informação pertinente é passada ao Mestre.

Um personagem aposentado ainda vive no mundo da campanha, geralmente em um local fixo, e normalmente tem deveres que o impedem de se aventurar por aí. Enquanto estiver a cargo do Mestre, ele não ganha mais experiência, nem usa itens mágicos, ou gasta seu tesouro. Assume-se que o personagem possui uma renda que possa pagar por suas despesas normais.

O personagem aposentado pode ser usado para dar aos jogadores informações, conselhos, e alguma assistência material (mas nada que seja um abuso).

Porém, suas ações são controladas pelo Mestre, e não pelo jogador que o possuía anteriormente.

Se possível, os jogadores deveriam aposentar seus personagens como um grupo. Assim, todos podem criar e jogar com novos personagens do mesmo nível. Se apenas um se aposenta, para que seu jogador recomece com outro de 1º nível, no meio de uma campanha de 20º nível, o pobre novato não vai realmente ter a chance de se aventurar com o grupo (se ele for, o jogador não fará muito com o personagem, ou o pobre coitado terá uma expectativa de vida bem baixa!)

Certos jogadores relutam bastante para aposentar um personagem favorito. Explique que a aposentadoria não significa que os personagens nunca mais serão utilizados novamente. Crie aventuras especiais para que eles possam sentir novas emoções.

Vez ou outra, seria bom dar ao antigo grupo uma chance de se reunir novamente, e lutar contra alguma ameaça para o reino ou o mundo.

Se os jogadores perceberem que existe a possibilidade de que seus antigos personagens voltem à ativa (mesmo que não



Capítulo 3

freqüentemente), eles aceitarão melhor a idéia de passar o tempo jogando com os personagens de nível menor.

Nível dos Personagens Iniciantes

Se possível, personagens iniciantes deveriam começar no 1º nível. Os primeiros níveis de um personagem são como os primeiros anos da infância. O que acontece com o personagem durante suas primeiras aventuras irá influenciar

muito no modo como ele será representado pelo jogador no futuro. Rath, o anão, salvou o dia ao fazer a asneira de correr na direção da batalha, quando era de 1º nível? Se a investida deu certo, há grandes chances de que ele faça isso várias vezes e torne-se uma pessoa bem impulsiva.

Por outro lado, se a tentativa de Rath for frustrada, o jogador provavelmente começará a jogar com Rath de maneira mais cautelosa. Mesmo os pequenos eventos podem ter um grande efeito em personagens de nível inferior; esses eventos delineiam muito o comportamento do personagem. Negue ao jogador estes níveis iniciais e você estará tirando dele a oportunidade de desenvolver a personalidade do personagem.

Misturando Novos e Velhos Personagens

Deixar os jogadores começarem pelo início é bom quando você está nos primórdios de uma campanha, e todos os personagens se encontram no mesmo nível. Conforme as sessões progredirem, porém, uma disparidade entre os personagens irá surgir. Novos jogadores entrarão para a campanha, e velhos jogadores criarão novos personagens. Eventualmente, você vai chegar a um ponto em que o grupo original tem personagens muitos níveis acima do inicial. Como, então, você introduz novos jogadores e personagens na campanha?

Há ocasiões em que você deveria permitir a um personagem começar acima do 1º nível. De qualquer forma, um personagem recém-criado não deve começar acima do 4º nível, a não ser que o grupo seja muito poderoso. Se este for o caso, ele não deverá começar com um nível maior que o do personagem de menor nível na campanha (e é bom começar um ou dois níveis abaixo).

O novo personagem deve ter equipamento similar aos seus companheiros. Se eles têm cavalos, dê-lhe um cavalo também. Não permita que ele tenha itens mágicos de graça! Esses, ele deverá fazer por merecer. O personagem também deveria começar com um pouco de dinheiro.

Às vezes, um jogador pode substituir um personagem morto, promovendo um aliado PdM à categoria de personagem. Esse é um bom método, porque o jogador já está familiarizado com o personagem, que provavelmente tem até uma personalidade desenvolvida. Quando isso ocorre, o jogador ganha acesso total à ficha do ex-PdM.

Personagens Prontos

É útil ter alguns personagens prontos à mão. Eles podem ser de diferentes níveis e classes, com equipamento e personalidades devidamente descritos e anotados. Esses personagens "instantâneos" podem ser usados por jogadores convidados (que ficariam apenas uma ou duas sessões), e por jogadores cujos personagens morreram no curso da sessão.

Quando ocorrer o último caso, introduza o personagem em

um ponto apropriado da aventura, e permita ao jogador controlá-lo pelo resto da sessão; isso irá impedi-lo de ficar chateado durante esse tempo. Se o jogador gostar do personagem (e você se sentir confortável com isso), ele poderá continuar jogando este personagem em sessões futuras.

Criando Novas Classes de Personagens (Regra Opcional)

As classes de personagens listadas nas regras não são as únicas que podem existir em um jogo de AD&D™. Muitas outras classes, tanto genéricas como altamente especializadas, poderiam existir.

Uma reação comum dos jogadores é perguntar por que suas classes de personagem não podem ter poderes ou perícias de outras classes. Usando o sistema abaixo, isto é possível. Você pode até criar classes inteiramente novas, ou combinações de classes existentes.

Criar uma classe nova não é recomendado para mestres ou jogadores novatos. Antes de tentar isso, tenha certeza de estar familiarizado e confortável com as regras de AD&D™. Não é uma boa idéia usar este sistema em campanhas novas, que não possuam uma história anterior para os jogadores basearem suas ações e decisões.

O sistema de criação de classes, aqui presente, pede que você use seu bom senso: ele não é à prova de tolos. Sem uma reflexão cuidadosa, você pode perceber que criou uma fantástica combinação de poderes, ou uma estranha classe sem a mínima coerência e inviável em termos de jogo. Assim como com novas raças, comece com um único personagem-teste antes de abrir a possibilidade para todos os jogadores.

Naturalmente, o Mestre deve aprovar a classe antes que o jogador pense em usá-la. O Mestre ainda tem o direito de fazer a mudança que quiser, mesmo depois do jogador ter começado a usar a classe.

Nós o aconselhamos a não tentar criar uma superclasse, que permita ao jogadores fazerem tudo. Considere o que se está perdendo: um superpersonagem iria requerer uma quantidade imensa de experiência para atingir o 2º nível. Personagens normais alcançariam níveis maiores muito antes, e poderiam até sobrepular a habilidade do superpersonagem. Um personagem destes também destruiria a cooperação entre os jogadores, e o trabalho em grupo. Se existe um personagem que faz tudo, você não precisa de outros. Além do mais, um grupo de superpersonagens não é nada além de um grupo onde todos são da mesma classe; você perde tanto em variedade quanto em colorido, como se houvesse apenas um grupo de guerreiros. E um grupo desses (ou de qualquer outra classe) é entediante, independentemente da quantidade de poder agregada: não há nada que diferencie o João Guerreiro do Chico Guerreiro.

Outro fator a ser considerado é se realmente uma nova classe é necessária. Alguns jogadores querem criar classes para cada profissão ou habilidade: rufões, bruxas, caçadores de vampiros, vikings, alpinistas, etc. Eles se esquecem que esses são papéis, não classes.

O que é um viking, se não um guerreiro com uma outra visão da vida e guerra? Uma bruxa não é nada além de uma maga. Um caçador de vampiros pode ser de qualquer classe, contanto que se dedique à eliminação destas criaturas.

O mesmo pode ser dito de um assassino. Matar por lucro não requer poderes especiais; apenas um ponto de vista um tanto quanto repreensível a respeito da vida é necessário. Escolher um título não implica em nenhum poder ou habilidade especial. Isso apenas quer

Classes de Personagens

Tabela 11:

Raça

Raça	Multiplicador
Humana	0
Outra	1

Tabela 12:

Valor de Combate Usado

Nível	Multiplicador
Humano nível 0*	-2
Monstro	+3
Clérigo	0
Homem de Armas	+2
Mago	-1
Ladino	-1

*Humanos de nível 0 nunca aperfeiçoam sua habilidade em combate, não importando o nível

Tabela 13:

Teste de Resistência

Nível	Multiplicador
Resistência de humano nível 0*	-2
Qualquer outra tabela	0

*Humanos de nível 0 nunca progredem nas tabelas de teste de resistência, não importando o nível

Tabela 14:

Dados de Vida por Nível

Nível	Multiplicador
1d3	0
1d4	+0,5
1d6	+0,75
1d8	+1
1d10	+2,5
1d12	+4

Tabela 15:

Armadura Permitida

Nível	Multiplicador
Nenhuma	-1
CA limitada*	0,5
Todas	0

*Categoria de Armadura limitada significa que o personagem só pode usar armaduras de CA 5 ou piores.

Tabela 16:

Armas Permitidas

Nível	Multiplicador
Limitado*	-1,5
Uma categoria**	-1
Todas	0

*A classe é limitada a um máximo de 4 armas diferentes, nenhuma das quais pode causar mais do que 6 pontos de dano.

**A classe é limitada a uma categoria de armas, apenas (perfurante, corte, concussão).

Tabela 17:

Pontos de Vida por Nível Abaixo do 9º

Grau	Multiplicador
+1	+0,5
+2	+1
+3	+2

Talentos Opcionais: Além dos talentos e poderes necessários listados acima, você pode escolher qualquer um dos talentos opcionais abaixo que aumentarão seu multiplicador básico, tomando o avanço de níveis mais difícil.

Tabela 18:

Talentos Opcionais

Talento	Multiplicador
Permissão para usar bônus de Constituição de guerreiro	+1
Permissão para usar o bônus de Força extraordinária de guerreiro	+1
Empatia com animais	+1,5
Bônus de +1 para acertar um tipo de criatura*	+1
Para cada ponto inicial de perícia (se o sistema for usado)	+0,25
Decifrar linguagens**	+0,25
Aura de proteção, como um paladino	+2
Ataque pelas costas, como um ladrão	+1
Lançar magias de mago	+8
Lançar magias de mago de uma única esfera	+2
Escalar muros**	+1
Achar/desarmar armadilhas**	+1
Curar, como um paladino	+2
Ouvir ruídos**	+0,5
Esconder-se nas sombras	+1
Aprender e utilizar magias arcanas de qualquer escola	+16
Aprender e utilizar magias arcanas de uma escola	+3
Mover-se em silêncio**	+1
Abrir fechaduras**	+1
Furtar bolsos**	+1
Poderes garantidos (poder da fé, metamorfose de druida)	+3
Usar itens mágicos permitidos para uma classe já existente	+1
Outros	+3

*Aplica-se a um tipo de criatura (orcs, etc.). Mais de uma criatura pode ser escolhida, mas o multiplicador aumentará de acordo.

**O personagem usa a Tabela 19.

Capítulo 3

Tabela 19:

Valores Médios para Talentos de Ladrão

Nível	Furtar Bolsos	Abrir Fechaduras	Achar/Desarmar Armadilhas	Chance básica de... Mover em Silêncio	Esconder nas Sombras	Ouvir Ruídos	Escalar Muros	Decifrar Linguagens
1	30%	25%	20%	15%	10%	10%	85%	-
2	35%	29%	25%	21%	15%	10%	86%	-
3	40%	33%	30%	27%	20%	15%	87%	-
4	45%	37%	35%	33%	25%	15%	88%	20%
5	50%	42%	40%	40%	31%	20%	90%	25%
6	55%	47%	45%	47%	37%	20%	92%	30%
7	60%	52%	50%	55%	43%	25%	94%	35%
8	65%	57%	55%	62%	49%	25%	96%	40%
9	70%	62%	60%	70%	56%	30%	98%	45%
10	80%	67%	65%	78%	63%	30%	99%	50%
11	90%	72%	70%	86%	70%	35%	99%	55%
12	95%	77%	75%	94%	77%	35%	99%	60%
13	99%	82%	80%	99%	85%	40%	99%	65%
14	99%	87%	85%	99%	93%	40%	99%	70%
15	99%	92%	90%	99%	99%	50%	99%	75%
16	99%	97%	95%	99%	99%	50%	99%	80%
17	99%	99%	99%	99%	99%	55%	99%	80%

Restrições: Para abaixar a soma total dos multiplicadores, restrições que irão afetar o comportamento e as habilidades da nova classe podem ser aceitas. Estes multiplicadores devem ser subtraídos, e os personagens deverão honrar suas restrições.

dizer que o personagem usa suas perícias para certo fim.

Antes de criar uma nova classe, pergunte a si mesmo: "já não existe uma classe que pode cumprir esta função?", Pense em modos de usar uma das classes já existentes para satisfazer suas necessidades, através de uma interpretação adequada e da escolha certa de perícias. Um alpinista poderia ser facilmente um guerreiro ou um ranger, nascido e criado nas montanhas, com um amor pelos picos altos e perícias em escalada, montanhismo e coisas do tipo. Não há a necessidade de uma classe específica para alpinistas.

Também considere quanta diversão o jogador trará. Isso é particularmente verdadeiro para classes com habilidades bastante especializadas. Com certeza, haveria um lugar para um velho sábio ou um alquimista, mas seria divertido jogar com um deles? Considere que tudo que o sábio faz é pesquisar, responder perguntas e achar fatos esquecidos. Uma tarefa importante, talvez, mas entediante se comparada à função dos guerreiros, magos e outros. Não há uma procura grande por personagens sábios entre os jogadores, logo não há a necessidade de se criar uma outra classe.

Finalmente, lembre-se que não há algo como uma classe exclusiva de PdMs. Qual é a lógica de se dizer que um Pdm pode fazer tal e tal coisa, mas um jogador não? Nenhuma.

Essa é uma falsa restrição. Cada classe de personagem que você criar deverá estar aberta a jogadores e personagens do Mestre, igualmente.

Com essas considerações em mente, você pode usar o sistema descrito adiante para criar novas classes de personagens. O sistema pode ser modificado, ou substituído, mas o método utilizado aqui lhe oferece um bom ponto de partida.

Tabela 20:

Restrições

Restrição	Multiplicador
Deve ser leal	-1
Deve ser neutro	-1
Deve ser bom	-1
Não deve possuir mais tesouros do que pode carregar	-0,5
Deve doar 10% de suas posses	-0,5
Limite de nível para não-humanos igual a 9*	-1
Limite de nível para não-humanos igual a 12*	-0,5
Possui um etos particular que deve ser seguido	-1
Não pode possuir mais que 10 itens mágicos	-0,5
Não pode possuir mais que 6 itens mágicos	-1
Não pode associar-se com uma classe ou tendência específica	-1
Uso de um poder adiado para níveis mais altos**	-0,5

*Se o personagem não é humano

**Poderes adiados só podem ser usados ao se atingir um certo nível de experiência. Não mais do que dois poderes podem ser adiados. O Mestre determina o nível em que os poderes passam a estar disponíveis.

Classes de Personagens

Para usá-lo, escolha os poderes e talentos que você quer que a classe possua. Alguns devem ser incluídos, como saber lutar, mas outros, como lançar magias, são opcionais. Cada poder escolhido possui um multiplicador ao lado. Conforme você escolhe esses talentos e poderes, some os multiplicadores. Depois que tiver escolhido, multiplique o valor dos níveis de experiência (Tabela 21) por este total. O resultado será a quantidade de experiência em pontos necessária à evolução da classe.

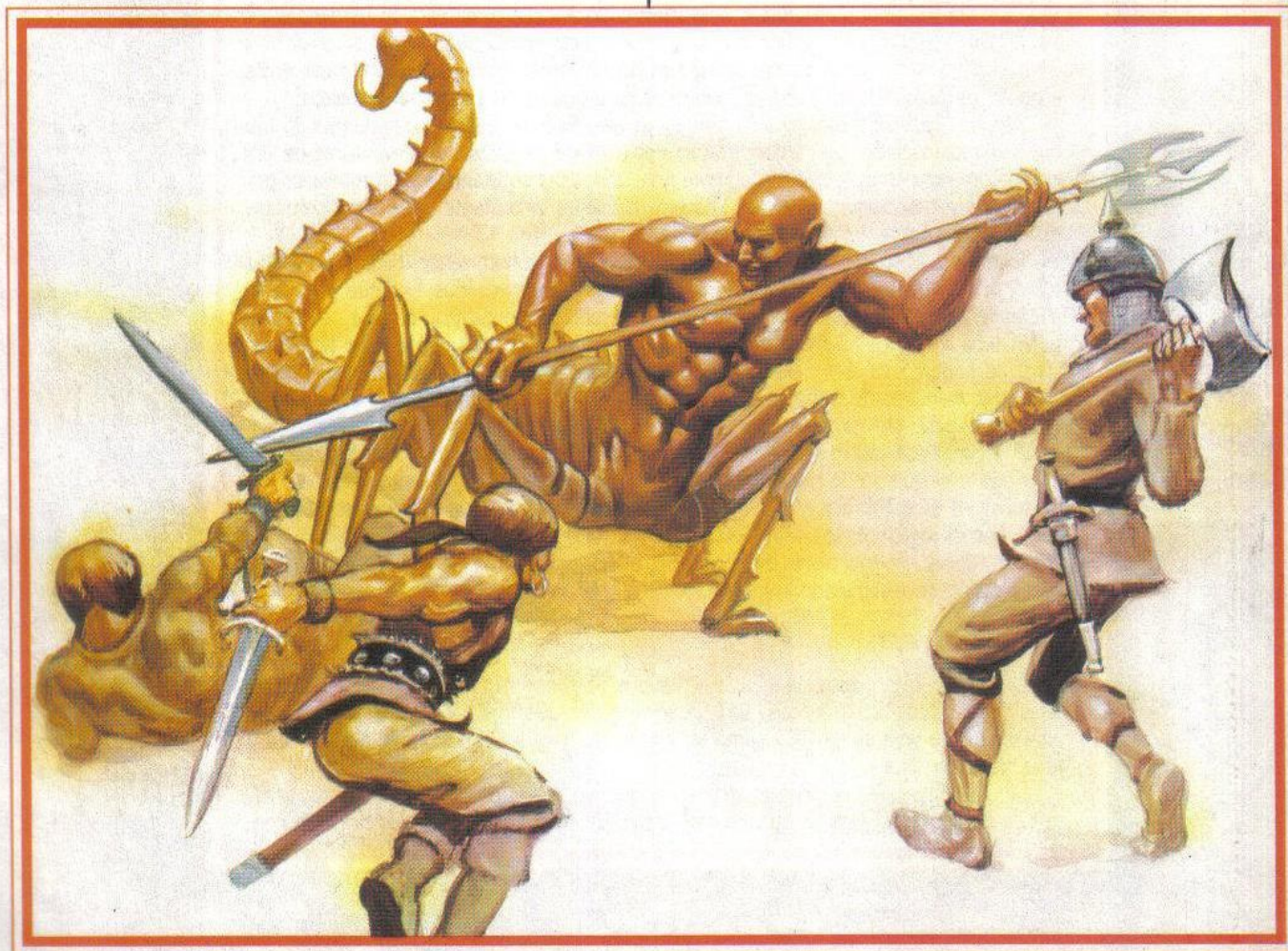
Habilidades Requeridas: Para cada uma das categorias, escolha uma das opções listadas. Tenha certeza de anotar suas escolhas junto do multiplicador.

Experiência Básica: Depois de todos os multiplicadores serem somados, você deve determinar a experiência em pontos necessária a cada nível. Pegue o multiplicador total e aplique-o à tabela de experiência básica. Ao terminar, você terá uma nova tabela de experiência para a classe de personagem. Note que é impossível construir as classes já existentes através deste método. As classes básicas dão aos jogadores vantagens sobre as classes feitas de encomenda. Personagens de classes básicas evoluem mais rapidamente e, quase sempre, tem habilidades melhores do que personagens de classes criadas aqui.

Tabela 21:

Experiência Básica

Nível	Experiência básica em pontos
2	200
3	400
4	800
5	2.000
6	4.000
7	8.000
8	15.000
9	28.000
10 +	30.000/nível adicional



Capítulo 4: Tendência



Tendência é uma pequena descrição de um complexo código moral. Ela é a base do comportamento de uma pessoa, lugar ou coisa. É uma ferramenta que deve ser usada pelo Mestre. Em situações súbitas ou surpreendentes, a tendência define o comportamento dos PdMs ou criaturas controlados pelo Mestre. Ela determina os tipos de leis encontradas em uma área, e também afeta o uso de certos itens mágicos altamente especializados.

A tendência é usada para determinar muitas coisas, mas existem ocasiões onde ela não deve ser aplicada. A tendência não é um martelo que se deve bater na cabeça dos jogadores quando eles se portarem mal. Não se trata, também, de um código de honra gravado em rocha. A tendência não é absoluta, e seu significado pode variar conforme o local. Além disso, ela não deve ser confundida com personalidade. A personalidade, que se compõe de diversos elementos, é apenas moldada pela tendência.

Tendência de Personagem

É fundamental que a tendência de cada personagem seja registrada pelo Mestre. Você deve olhar para as tendências do grupo como um todo. Este grupo pode trabalhar unido? As tendências são muito diferentes? Elas são assim tão diferentes a ponto de inviabilizar o grupo? Irá interferir na aventura ou campanha planejada?

Algumas vezes, personagens de tendências diferentes possuem visões de mundo tão radicalmente distintas que a cooperação entre eles é impossível. As aventuras de um grupo com um personagem estritamente justo e outro inconstante seriam marcadas por hostilidade e desconfiança. Um personagem realmente inconstante pode fazer com que qualquer um que tente viajar com ele fique louco!

Existem duas soluções viáveis para problemas que envolvam tendência em seu grupo:

A primeira é explicitar a situação para os jogadores envolvidos. Explique porque as diferentes tendências causam problema, e veja se eles concordam ou não. Se necessário, sugira uma mudança — mas nunca force um jogador a escolher uma nova tendência; afinal de contas, este é o personagem dele. Personagens totalmente diferentes podem encontrar maneiras de trabalhar em conjunto, tornando as aventuras divertidas e bem-sucedidas, apesar dos problemas do grupo.

A segunda solução requer que os jogadores mantenham suas tendências em segredo. Não diga a ninguém que pode haver confusão. Deixe que os jogadores interpretem os personagens e descubram, gradualmente, os problemas. Quando as dificuldades surgirem, deixe que os jogadores resolvam tudo entre si. Esta é uma solução que funciona melhor com jogadores experientes e, mesmo assim, ela pode destruir sua campanha. Portanto, este método deve ser usado com cautela.

Interpretação e Tendência

Durante o jogo, preste atenção às ações dos personagens e, ocasionalmente, compare-as com as tendências de cada um. Observe ações que forem contra a tendência do personagem e veja se existe alguma inclinação, do jogador, em assumir alguma outra tendência específica.

Se uma classe de personagem determina que ele seja de uma certa tendência, sinta-se livre para avisar o jogador quando esse estiver se comportando de maneira incoeren-

Tendência

te com a tendência determinada. Permita que o jogador reconsidere sua ação.

Nunca diga a um jogador que o seu personagem não pode fazer alguma coisa devido à tendência. Os personagens devem ser controlados pelos jogadores. O Mestre só deve intervir em casos raros (por exemplo, quando um personagem estiver sendo controlado por uma magia, ou por um item mágico).

Quando a sua visão sobre uma tendência for diferente da dos jogadores, ouça os argumentos deles e tente chegar a um consenso. Apesar de você ser o responsável pela campanha, o jogo não é só seu. Ele também pertence a todos os jogadores.

Tendência dos PdMs

Da mesma forma que bons jogadores interpretam seus personagens dentro dos limites de suas tendências, os PdMs devem ser conduzidos igualmente. O uso

dos PdMs de maneira criativa e correta é o que faz com que um mundo de fantasia seja plausível.

A tendência é um pequeno guia para as reações de PdMs e jogadores, e é muito útil quando você não quer perder tempo consultando tabelas, ou quando não é possível, por qualquer motivo, desenvolver totalmente a personalidade de um PDM encontrado pelos jogadores. PdMs tendem a agir de acordo com suas respectivas tendências (lembre-se que, neste assunto, eles não são melhores que os jogadores).

Desse modo, um gnoll cruel tende a reagir de maneira hostil, pois ele encara qualquer um que aparente compaixão como um fraco, e portanto desconfia de todos aqueles que tentam aproximar-se de maneira amigável. De acordo com a visão que os gnolls possuem da sociedade, medo e tirania são as chaves para o sucesso, misericórdia e bondade são para os fracos, e os amigos são bons apenas enquanto forem úteis e puderem providenciar dinheiro, proteção ou abrigo. Entretanto, um mercador justo tende a encarar a realidade com uma visão oposta à do gnoll.

Os Limites da Tendência dos PdMs

Nunca se esqueça que tendência não é personalidade! Se todo personagem justo for interpretado como um correto, honesto e amigável companheiro, rapidamente os PdMs irão tornar-se cansativos. O fato de um mercador ser justo não quer dizer que ele deixará de barganhar pelo melhor preço, ou que evitará tirar vantagem de algum aventureiro ingênuo que esteja andando pelas redondezas. Mercadores vivem pelo dinheiro, portanto não existe nada de mau em cobrar o máximo possível que um personagem possa pagar. Um taverneiro honrado pode, com certa razão, desconfiar ou até hostilizar um grupo de estranhos fortemente armados que batam à porta durante a madrugada. Um mago cruel pode estar entediado, e sentir-se repentinamente feliz com um pouco de companheirismo.

Para criar PdMs memoráveis, não se prenda exclusivamente a uma tendência. Acrescente características que contribuam para a formação da personalidade do PDM, adaptando-as conforme a tendência escolhida. O mercador, ao sentir-se ligeiramente culpado por cobrar preços altos do aventureiro ingênuo, poderá fazer um desconto para o próximo cliente, como forma de compensação. O taverneiro pode mudar seu comportamento em relação aos aventureiros assim que descobrir que eles possuem boas intenções, fazendo o possível para que o grupo se sinta confortável

em seu estabelecimento. O mago, apesar de querer um pouco de companheirismo, pode perceber que, afinal de contas, não gosta tanto assim de companhia.

Sociedade e Tendências

Personagens, PdMs e monstros não estão sozinhos na escolha das suas tendências. Um reino pode ser definido como um conjunto de pessoas

unidas por alguma razão (por exemplo, língua, interesses comuns ou medo) e, por esta razão, pode ter uma tendência geral. A tendência de um baronato, principado ou qualquer outro reino baseia-se no comportamento do governante, e na tendência da maioria da população.

A tendência do governante determina a natureza de muitas leis desse local. Governantes justos normalmente tentam defender seu território, e fazer o que há de melhor para seus súditos. Governantes honrados tentam ajudar as pessoas, mas o fazem de forma irregular. Eles podem relutar em aprovar uma vasta reforma legislativa, mesmo que venha a resolver problemas sociais.

Ao mesmo tempo, o cumprimento das leis e o comportamento da sociedade depende dos súditos. Embora os decretos emitidos pelo rei justo visem o bem de todos, seus súditos vis podem considerá-los inconvenientes para as situações cotidianas.

Se a situação for invertida (um rei vil com súditos justos), o reino irá se tornar um lugar infeliz, cheio de um terror provocado pelo governante, que atormenta a população. O rei, por sua vez, recorre a medidas severas para silenciar as críticas, gerando mais pavor. A situação é semelhante às pinturas de Norman England, onde lavradores honestos eram oprimidos pelo cruel príncipe João (assim como em Robin Hood e Ivanhoé).

A tendência de uma região é determinada pela interação entre governante e governados. Quando o governante e a população estão em harmonia, a tendência é forte. Quando os dois entram em conflito, as atitudes do povo possuem maior importância que as do governante. Além disso, o conflito entre esses dois grupos de tendências diferentes pode servir de ponto de partida para várias aventuras.

Usando Tendências Regionais

A utilização do conceito de tendência para uma região permite que os jogadores tenham uma breve noção do tipo de tratamento que irão receber, se forem até lá. Os parágrafos seguintes esboçam cada uma das tendências.

Justo: as pessoas são geralmente honestas, cumpridoras da lei e atenciosas. Em sua maior parte, a população tem o bem como meta. Em geral, as pessoas não andam vestidas com armaduras ou portando armas, e aqueles que o fazem são vistos com suspeita, ou encarados como encenqueiros. Alguns membros da sociedade tendem a não gostar de aventureiros ("Esse tipo de gente só traz problemas!").

Ordeiro: as pessoas não só cumprem as leis, mas também geram uma ampla estrutura burocrática. O impulso para organizar, hierarquizar e regulamentar tudo escapa facilmente ao controle.

Em grandes impérios que seguem essa filosofia existem ministérios, conselhos, comissões, departamentos, escritórios e gabinetes para tudo. Se a região atrai muitos aventureiros, existem ministérios especiais, com suas taxas e licenças para lidar com o problema. A população não se preocupa muito com a qualidade

Capítulo 4

do governo, desde que a máquina burocrática esteja funcionando.

Vil: o governo é marcado por leis severas, que prevêm pesadas punições, num sistema legal indiferente às questões de culpa ou inocência. As leis não são feitas para preservar a justiça, e muito menos para manter a ordem. Suborno e corrupção, muitas vezes, são fontes de renda. Aventureiros, uma vez que são forasteiros — e podem ser agentes inimigos — são vistos com grande suspeita. Reinos vis enfrentam, freqüentemente, rebeliões de lavradores clamando por um tratamento mais humano.

Egoísta, Bondoso e Neutro: Áreas dominadas por essas três tendências tendem a adotar o tipo de governo que melhor convier ao momento. Uma forma específica de governo será mantida enquanto o rei ou a dinastia que adotou tal forma estiver no poder. As pessoas cooperam quando lhes convêm, ou, no caso de neutros, quando o equilíbrio precisa ser mantido.

Esse tipo de território funciona normalmente como apaziguador das diferenças entre dois reinos de tendências muito distintas (por exemplo, entre um baronato justo e um principado cruel). Eles alteram suas alianças habilidosamente, de forma a preservar as próprias fronteiras contra os avanços de ambos os lados.

Em países com esses três tipos de tendência, transferências de poder são geralmente marcadas por mudanças de governo e, na maioria das vezes, não resultam em derramamento de sangue. Existe uma certa apatia por parte da população em relação aos políticos e ao governo. Nestes locais, aventureiros são tratados como se fossem pessoas comuns.

Honrado: as pessoas querem o bem e tentam agir com correção, mas são impedidas por um instinto natural de desrespeito às leis. Um reino destes pode ser governado, de direito, por um único monarca, mas o que acontece de fato é que as comunidades locais têm toda a liberdade para cuidar da própria administração, desde que os impostos sejam pagos e algumas poucas regras básicas sejam seguidas. Um xerife local, barão ou câmara de conselheiros pode contratar aventureiros para suprir o contingente militar necessário. As comunidades geralmente costumam fazer justiça com as próprias mãos, quando necessário. Províncias distantes da capital do império tendem a ter esse tipo de governo.

Inconstante: não há governo. Anarquia é a regra geral. Um forasteiro em visita à cidade pode se sentir como se estivesse em um verdadeiro hospício.

Cruel: as pessoas vivem com medo, e aqueles que possuem maior poder são os governantes. Os governos locais geralmente executam as ordens do governo central apenas por medo de represálias. As pessoas procuram maneiras de conquistar o poder, ou manter o que possuem. Assassinato é um método aceitável de ascensão, assim como motins e conspirações. Aventureiros são normalmente usados como peões em disputas políticas, sendo eliminados assim que se tornam desnecessários.

Variações na Tendência Social

É claro que, dentro dessa gama de tendências, muitas outras formas de governo são possíveis. Além disso, áreas diferentes podem possuir tendências diferentes mesmo que estejam sob o domínio de um único império ou reino.

A capital, por exemplo, onde mercadores e políticos se encontram, pode ter um controle legal mais rigoroso do que uma comunidade agrícola localizada perto das fronteiras.

Nem toda nação pode ser definida por sua tendência. Exis-

tem outros elementos fundamentais para compor a descrição completa de um povo ou de uma região, como, por exemplo, a cultura local e as formas de religião. Para compreender melhor essa situação, basta olhar para o mundo atual e perceber a grande variedade de sociedades e culturas diferentes. Um Mestre competente irá preencher seu mundo de campanha com as mais exóticas culturas, criadas por ele próprio ou pesquisadas em bons livros de História.

As Religiões e suas Tendências

Tendências gerais também podem ser aplicadas às religiões. As crenças e práticas de cada culto determinam sua tendência. Uma religião que defenda a compreensão, a harmonia e as boas ações poderá ser classificada como justa. Uma que acredite na busca individual por perfeição e purificação será chamada de honrada.

É de se esperar que clérigos sigam a mesma tendência de sua religião, já que são exemplos vivos das crenças propostas pelo culto. Outros seguidores não precisam aderir exatamente à mesma tendência de sua crença. Tendências muito diferentes daquela que é proposta pelo culto, porém, devem ser evitadas.

Itens Mágicos e suas Tendências

Itens mágicos poderosos, em especial os inteligentes, possuem tendência. Nesses casos, a tendência não é uma indicação das características morais. Na prática, funciona como delimitador do número e tipo de personagem que pode utilizar o item significando que a tendência do usuário deve ser a mesma do item para que este possa funcionar corretamente. Itens mágicos com tendência foram criados com um fim específico, que é definido pelo seu criador.

Esses itens com tendência revelam seus verdadeiros poderes apenas para aqueles que possuam crenças semelhantes às suas. Nas mãos de qualquer outro, os poderes do objeto permanecem inativos, como se fosse comum. Além disso, um item de extremo poder pode até machucar as mãos de um personagem de outra tendência se tentar manuseá-lo.

Itens mágicos com tendência devem ser raros. Se um item tem uma tendência, isto é sinal de extremo poder e conhecimento. Esse fato pode criar oportunidades para aventuras altamente dramáticas, quando os jogadores tomam conhecimento da existência do item, pesquisam sua história, procuram-no através do reino, descobrem o santuário onde ele está guardado e superam os guardas e as armadilhas colocados para protegê-lo.

Mudanças Mágicas de Tendência

Um outro tipo de item mágico é aquele que altera a tendência do personagem que o possui.

Ao contrário do que ocorre normalmente, quando as mudanças de tendência são feitas de forma gradual, as mudanças provocadas magicamente acontecem de maneira instantânea.

A personalidade do personagem sofre uma transformação imediata, algo como uma lavagem cerebral mágica.

Dependendo da nova tendência, a mudança pode ou não ser percebida imediatamente. Entretanto, você deve insistir para que o jogador interprete essa nova situação.

Não permita que ele ignore as alterações provocadas na personalidade de seu personagem.

Tendência como uma Visão de Mundo

Além de todos os seus outros usos, a tendência pode se tornar o foco principal de uma campanha. O mundo em que vivem os personagens é dividido pela interminável disputa entre o bem e o mal, entre o caos e a ordem? A resposta para essa questão afeta tanto a criação do mundo de campanha quanto o modo como ele é utilizado. A resposta também afeta as perspectivas dos jogadores, e suas reações nas mais variadas situações e eventos.

Em uma campanha típica, o conflito primário não é a disputa entre tendências. O mundo de campanha é aquele onde paixão, desejo, coincidência, intriga e até virtude criam os eventos e situações. As coisas acontecem por muitas das mesmas razões que ocorrem no mundo real. Assim, pode ser mais fácil criar aventuras para esse tipo de campanha.

A diversão e a variedade das aventuras dependem da capacidade do Mestre em contar histórias.

Entretanto, para Mestres que gostam de intrigas, um mundo onde os diferentes tipos de tendências estão constantemente em conflito pode ser mais interessante. Os personagens e os PdMs podem ser agentes desse conflito. Algumas vezes, eles têm consciência de sua função; em outras, não conseguem compreender seu papel nos grandes acontecimentos da história da sociedade de que fazem parte.

Ainda mais raras são aquelas campanhas em que os personagens representam uma terceira força na batalha, ignorados ou esquecidos pelas outras duas. Nesse tipo de mundo, as ações dos jogadores podem ter resultados surpreendentes.

Tendências em Conflito

Existem pontos positivos e negativos em montar uma campanha na qual ocorra o conflito entre tendências.

- Pelo lado positivo, os jogadores sempre têm um objetivo, mesmo que nem sempre saibam disso. Esse objetivo é útil na construção de aventuras: oferece motivação, fornece um fio condutor para a história e garante que os personagens terão sempre algo para fazer ("Partam, meus leais seguidores, e restaurem o equilíbrio da Lei!"). Além disso, um senso de heroísmo permeia o jogo, pois os jogadores sabem que os seus personagens estão fazendo algo importante, que realmente tenha efeito na história do mundo de campanha.

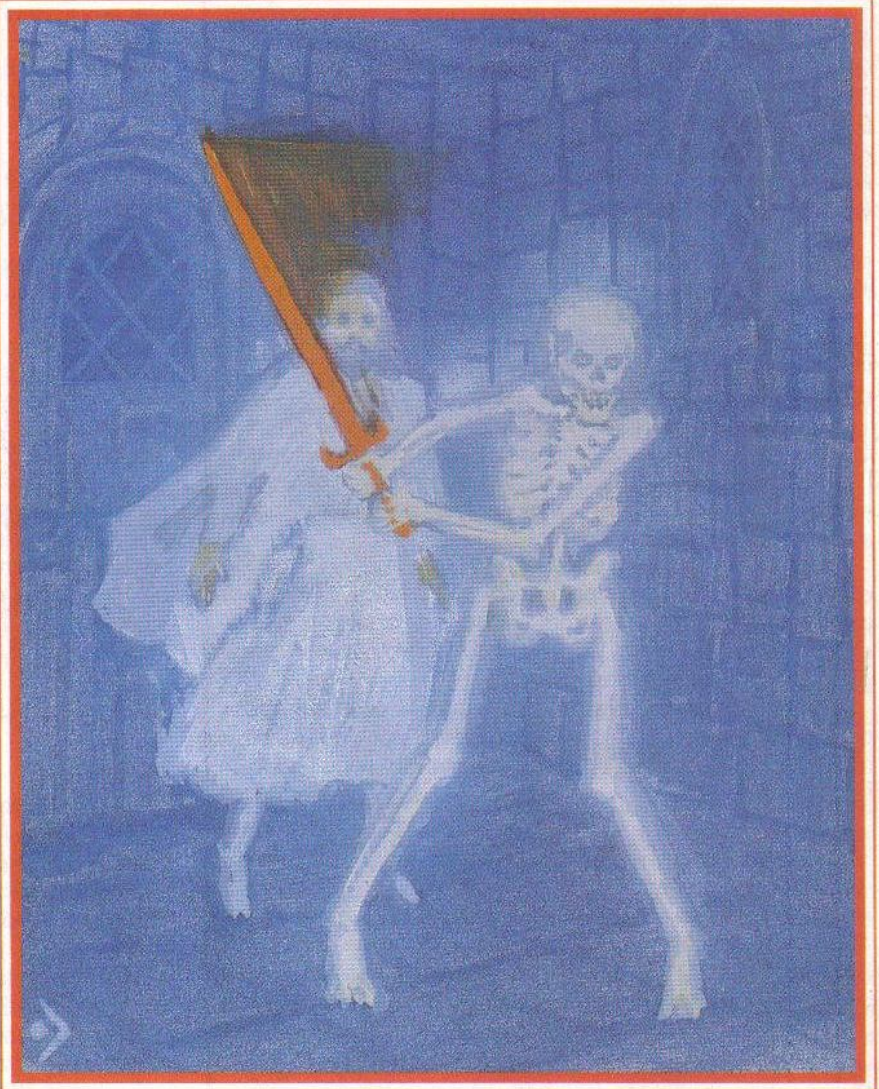
Pelo lado negativo, se todas as aventuras envolverem assuntos como manter o equilíbrio ou lutar pela filosofia existente em uma tendência, os seus jogadores vão acabar se cansando em fazer sempre a mesma coisa.

A solução é fazer com que as aventuras sejam sempre variadas em objetivos e temas. Algu-

mas vezes, os personagens lutam por uma grande causa; em outras, eles aventuram-se em benefício próprio. Nem toda batalha precisa ser um conflito titânico entre o bem e mal, ou luz e trevas.

Outro ponto importante é que qualquer coisa que os personagens façam pode afetar os seus objetivos. Um mundo com tendência é uma cadeia complexa e intrincada de causa e efeito. Se X acontece aqui, então Y pode ocorrer lá. Os jogadores precisam se envolver com a história, pois possuem um importante papel a desempenhar dentro dela.

Porém, esse tipo de situação entra em conflito direto com a necessidade por aventuras variadas, já que, dessa forma, os personagens não podem fazer outra coisa senão lutar por suas causas. O Mestre deve entender que é fácil propor uma campanha baseada em conflitos ideológicos, mas o que acontece se os personagens quiserem deixar suas funções de lado e saírem aventurando-se pelo mundo em busca de lucro? O que acontece na ausência deles? A situação quando eles voltarem será igual à que existia ali quando saíram? As respostas para essas questões não são facilmente encontradas, porém um Mestre criativo jamais ficará inativo nesse tipo de campanha.



Capítulo 4

Finalmente, existe o problema do sucesso ou fracasso. Um mundo com tendência tende a criar aventuras épicas. Os personagens envolvem-se em eventos grandiosos e convivem com pessoas importantes. Por estarem no centro do jogo, assumem grande importância (se não assumirem, eles rapidamente ficarão cansados). Esse tipo de situação é tradicional na ficção de fantasia heróica e, portanto, é natural que ela também apareça em um RPG povoado por aventuras fantásticas.

Os escritores possuem uma vantagem que os Mestres não podem ter: a possibilidade de encerrar uma história e nunca mais retomá-la. Ao final do livro, o bem vence e o mundo volta ao normal. O escritor nunca mais precisará se preocupar com isso novamente, a menos que queira. O que acontece depois que os personagens vencem o confronto final, a batalha que coloca todas as coisas nos seus devidos lugares? O que será feito depois que a paz e a harmonia forem restauradas?

Além do mais, o autor sabe quem irá vencer. Quando começa a escrever, ele já sabe que, por maiores que sejam as reviravoltas, o bem irá vencer. Muitos Mestres acreditam, erroneamente, que também podem fazer esse tipo de previsão em sua campanha.

Nunca assuma antecipadamente que os personagens vencerão. E se isto não ocorrer? O que acontece se as forças das trevas vencerem a batalha final? Por mais poderosos que sejam os aliados a favor do bem, sempre existe a chance dos personagens fazerem algo tão estúpido ou descuidado que coloque tudo a perder. A vitória não pode ser garantida. Se for assim, os jogadores rapidamente perceberão o fato, e procurarão maneiras de tirar vantagem da situação.

Conflito Interminável

A melhor maneira de evitar os problemas anteriormente descritos é determinar que o conflito será interminável, ou pelo menos, irá durar por um milênio (bem mais que o tempo de vida normal dos personagens).

Para evitar que os jogadores fiquem frustrados, eles devem ser capazes de cumprir missões importantes, conquistando vitórias. Personagens lutando pela causa do bem podem, eventualmente, enfraquecer o poder do líder maligno, porém estarão derrotando apenas um sintoma, e não a doença como um todo.

Poderá haver uma nova ameaça: talvez o líder maligno retorne com uma nova e mais poderosa manifestação de força. O Mestre deve estar sempre preparado com uma série de desafios fantásticos e realistas, que cresçam em dificuldade conforme os personagens forem ficando mais poderosos.

Portanto, é possível construir uma campanha onde as forças do bem e do mal estejam sempre atuantes. É difícil e existirão muitos problemas, mas imaginação e planejamento podem superar esses obstáculos.

Tendência como uma Ferramenta

Apesar de já ter sido retomada inúmeras vezes, essa informação é suficientemente importante para ser repetida: a tendência é uma ferramenta para auxiliar a interpretação, não um martelo para forçar os personagens a fazerem coisas que não querem!

O Mestre nunca deve dizer ao jogador: "O seu personagem não pode fazer isto porque é contra sua tendência", a menos que

o personagem esteja sob algum tipo de controle mágico. Deixe que os jogadores tomem suas próprias decisões e cometam seus próprios erros. O Mestre já tem muito o que fazer sem ter que preocupar-se com o comportamento dos jogadores.

Apesar dessa proibição, o Mestre pode aconselhar o jogador, especialmente em ações arriscadas que envolvam condutas contrárias à tendência do personagem. Ainda assim, se o jogador insistir em seguir em frente, as consequências serão responsabilidade dele. Não tenha piedade de um personagem que cometeu um ato grave contra sua tendência. Se um paladino deixar de ser paladino, é porque ele fez algo para merecer isso.

Tais sugestões não precisam ser diretas. O Mestre pode usar de formas sutis para aconselhar o jogador, através da própria aventura. Um clérigo, por exemplo, pretende viajar amanhã em uma missão que pode comprometer sua tendência. Nessa noite, ele tem um pesadelo que impede o seu descanso. Na manhã seguinte, ele encontra um vidente que prevê dificuldades e resultados terríveis para a jornada planejada. Seu símbolo sagrado misteriosamente aparece manchado. As velas do altar tremulam e se apagam assim que o clérigo entra no templo. Jogadores atentos irão perceber esses avisos e podem reconsiderar seus objetivos. Mas se eles não reconsiderarem, o Mestre precisa se lembrar de que não deve interferir nas escolhas dos jogadores.

Descobrendo Tendências

Algumas vezes, personagens tentarão usar magias ou itens mágicos para descobrir a tendência de outro personagem ou PdM. Esta é uma ação muito ofensiva e, até mesmo, hostil.

Perguntando

Perguntar a outro personagem "E então, qual é a sua tendência?" é uma questão tão grosseira quanto... bom, é tão grosseira que, se encontrarmos um exemplo, ele não será publicável. Na melhor das hipóteses, um personagem que faça isso irá receber um olhar gélido de desprezo (de choque ou de horror). De qualquer forma, perguntar pela tendência de alguém é um exercício fútil. Um personagem justo talvez sinta-se compelido a dizer a verdade, mas um personagem cruel, não.

Mesmo que diga a verdade, um personagem não tem como saber se o que respondeu é correto, pois, dependendo dos seus atos, ele pode estar interpretando, sem saber, uma outra tendência. O único que realmente sabe a tendência de todos os personagens da aventura é o Mestre.

Usando uma Magia

Usar uma magia para descobrir a tendência de um personagem é tão ofensivo quanto perguntar diretamente. Esse é o tipo de coisa que provoca brigas e encerra amizades. Seguidores podem achar que um líder que toma atitudes como esta é excessivamente desconfiado. Estranhos vêem essa magia como um prenúncio de ataque, e podem atacar primeiro.

Até mesmo aqueles que permitem o uso da magia só o fazem se tiverem certeza de que poderão usar o mesmo recurso para descobrir a tendência do mago ou clérigo. Lançar magias para descobrir tendências, além de agressivo, mostra falta de confiança por parte do personagem em relação àqueles que o cercam.

Tendência

Habilidades Especiais

Alguns personagens — paladinos, em particular ou clérigos e magos pelo uso de uma *Revelar Tendência* — possuem habilidades para detectar tendências, principalmente boas ou más. Porém, esse poder conhece várias limitações, que os jogadores comumente ignoram.

A habilidade em perceber emanções malignas só pode ser utilizada para identificar personagens ou criaturas com intenções malignas, ou pessoas que já se encontram tão profundamente corrompidas que sua maldade pode ser percebida por qualquer um. Esse poder não detecta o aspecto maligno de uma tendência.

O fato de um guerreiro ser maligno, não quer dizer que ele poderá ter sua maldade revelada enquanto estiver bebendo uma cerveja na taverna. Ele pode, naquele momento, não ter tipo algum de intenção maligna. Por outro lado, um clérigo vil pode ter cometido tantos atos profanos que uma aura de maldade instalou-se sobre ele, tornando-se muito visível.

Mantendo os Jogadores no Escuro

Há situações que os personagens nunca têm certeza da tendência dos outros. Esta é uma das ferramentas mais poderosas que o Mestre possui: deixar os jogadores em dúvida. Com isso, eles prestarão maior atenção durante a aventura para tentar descobrir os verdadeiros objetivos das pessoas que encontrarem.

Mudança de Tendência

Mais cedo ou mais tarde, um personagem irá mudar de tendência. Um personagem pode trocar sua tendência pelas mais diversas razões, e a maioria delas não possui relação alguma com a competência do jogador, ou com a capacidade do Mestre em conduzir a aventura.

Personagens são criaturas fictícias, mas assim como as pessoas reais, eles crescem, sua personalidade se desenvolve e suas convicções mudam. Algumas vezes, as circunstâncias conspiram contra o personagem; em outras, sofre uma mudança de atitude. Existem casos em que a personalidade do personagem se desenvolve de forma inesperada. Essas mudanças são naturais. Seria mais estranho se nenhum personagem sofresse alterações em sua tendência durante toda a campanha.

Não existe uma regra capaz de determinar quando ocorre uma mudança de tendência. As tendências podem ser alteradas deliberada, inconscientemente ou involuntariamente. Esta é uma das coisas que faz com que o jogo seja divertido — os jogadores são livres para agir; e o Mestre decide se alguma mudança deve ocorrer. Essa é uma decisão que requer um cuidadoso julgamento, no qual muitos fatores devem ser considerados.

Mudanças Deliberadas

Mudanças deliberadas são promovidas pelo jogador. É ele quem decide que não quer mais jogar com a tendência que havia escolhido. Talvez ele não tenha entendido o verdadeiro significado da tendência, ou ela não seja tão divertida quanto ele havia imaginado, ou então o jogador perceba que o personagem terá uma personalidade mais interessante com uma tendência diferente.

Tudo o que o jogador precisa fazer é interpretar o personagem de acordo com a sua nova tendência. Dependendo da determinação do jogador, a mudança pode ser rápida ou lenta.

Mudanças Inconscientes

Mudanças inconscientes ocorrem quando as ações do personagem correspondem a uma tendência diferente, sem que o jogador perceba. Nessa situação, deve-se prestar atenção nas ações do personagem. Se o Mestre suspeitar que o jogador acredita que o personagem está agindo de acordo com sua tendência, ele deve avisá-lo que a tendência do personagem está sendo modificada.

Mudanças Involuntárias

Mudanças involuntárias na tendência costumam ser impostas ao personagem. Na maioria das vezes, elas são realizadas através de magia ou de itens mágicos. Mudanças involuntárias são imediatas. As ações anteriores do personagem têm pouca relação com a mudança.

Anotando as Mudanças

Durante a campanha, tome nota das ações de cada personagem. Ao final de cada sessão, releia as notas, tentando localizar algum comportamento incomum. Observe qual tendência parece mais apropriada para cada ação dos personagens.

No decorrer da campanha, se as ações de um personagem se encaixarem, constantemente, em uma tendência diferente, uma mudança deve ocorrer. Se pequenas ações estiverem direcionando o personagem para outra tendência, a mudança pode ser gradual, ou, até mesmo, temporária. Ações importantes podem obrigar mudanças imediatas e permanentes.

Se um paladino chega a uma cidade assolada por uma doença e ignora o sofrimento dos seus habitantes, ele terá transgredido sua tendência de maneira óbvia, porém pequena. Entretanto, se esse comportamento repetir-se por diversas vezes, uma troca de tendência será necessária.

Ao mesmo tempo, o paladino pode reconhecer seus erros, alterando suas ações e mantendo sua classe. Porém, se o paladino queimar a aldeia para evitar que a doença se espalhe, ele estará cometendo uma má ação. Nesse caso, o Mestre tem o direito de determinar uma imediata mudança de tendência para vil ou cruel. O personagem poderá eventualmente voltar a ser justo, porém nunca mais poderá ser um paladino.

Mudanças de Tendência e seus Efeitos

Apesar dos personagens poderem alterar suas tendências, isto não é algo que possa ser feito constantemente. Mudar de tendência é um ato que traz sérias consequências. Quando um personagem troca sua tendência, faz mais do que mudar suas atitudes. Ele está alterando sua visão de mundo e suas relações sociais. Muito do que o personagem aprendeu anteriormente era sustentado pela sua tendência. Quando os fundamentos filosóficos do seu estilo de vida mudam, o personagem percebe que muitas das coisas que ele aprendeu estavam erradas.

Existem duas possíveis consequências das mudanças de tendência, que variam conforme a situação e as circunstâncias da alteração. O primeiro efeito libera o personagem de qualquer tipo de penalidade. Essa consequência só pode ser usada quando o jogador e o Mestre concordarem que essa modificação será benéfica para o jogo. Isso ocorre, na maioria das vezes, com personagens de nível inferior.

Capítulo 4

A tendência do personagem mostra-se incompatível com o resto do grupo, e o personagem seria mais interessante se fosse de tendência diferente. Jogadores inexperientes podem escolher uma tendência sem saber corretamente o seu significado, e quando descobrirem isso irão querer alterá-la. Essas mudanças precisam ser feitas com cuidado. O Mestre deve tentar atender aos desejos dos jogadores, mas sem permitir que isto atrapalhe o jogo.

No segundo tipo de alteração voluntária, a troca não poderá ser feita para o bem do jogo. Ela geralmente envolve personagens mais experientes que foram interpretados de acordo com sua tendência por algum tempo. Nesse caso, as mudanças provocadas pela troca são graves e notáveis.

No momento em que um personagem voluntariamente altera sua tendência, a quantidade de experiência em pontos que ele necessita para atingir o próximo nível deve ser dobrada.

Por exemplo, Delsenora, a maga, inicia a campanha como bondosa. Entretanto, ao longo da aventura, ela constantemente defende a causa dos oprimidos, lutando pelos direitos dos menos favorecidos, para que consigam um lugar melhor na sociedade. Ao atingir o 5º nível, fica claro para o Mestre que Delsenora tem atuado de forma justa, modificando sua tendência. Normalmente, um mago de 5º nível possui 20.000 pontos, e precisará de mais 20.000 para atingir o 6º nível. No caso de Delsenora, ela precisará obter 40.000 de experiência em pontos, em vez dos 20.000 normais. Cada 2 pontos contam como 1, até que o personagem atinja o 6º nível.

Delsenora começa a aventura com 20.000 pontos de experiência. No final da sessão, o Mestre concede à ela 5.300 pontos, somando um total de 25.300 de experiência em pontos. Em vez de precisar de apenas 14.700 pontos para subir de nível, ela irá precisar de 34.700 para poder fazê-lo, devido à mudança de tendência.

Se a mudança de tendência for involuntária, a penalidade nos pontos de experiência não é necessária. Entretanto, o personagem não obterá mais pontos de experiência até que a sua antiga tendência seja restabelecida.

Se o personagem decidir manter a nova tendência, ele recomeça a ganhar experiência, porém a penalidade será posta em prática. O jogador não precisa anunciar sua decisão. Se o Mestre perceber que ele está conformado com a nova tendência, isso já será o suficiente.

Por exemplo, Beornhelm, o ranger, coloca o elmo da mudança de tendência e, imediatamente, sua tendência muda para cruel, algo que ele não queria que ocorresse. Exercendo sua influência sobre ele, o elmo faz com que Beornhelm cometa diversas atitudes destrutivas. Mesmo sem poder resistir, Beornhelm procura uma oportunidade para livrar-se do elmo amaldiçoado. Finalmente, após muito esforço, ele consegue enganar um mago cruel que, através de uma magia, remove o elmo, e Beornhelm consegue retornar à sua antiga tendência.

Durante o período que ele esteve com o elmo, Beornhelm não obteve experiência. Porém, se Beornhelm não tivesse enganado o mago, mas decidisse trabalhar com ele, a sua tendência seria alterada definitivamente. A partir desse momento, Beornhelm voltaria a receber experiência em pontos, mas teria que conseguir o dobro do necessário para poder atingir o próximo nível.

Um personagem pode alterar sua tendência quantas vezes quiser. Se mais de uma mudança ocorrer por nível, porém, a severidade da pena irá aumentar. (O personagem estará sofrendo de uma grave confusão mental, fazendo com que sua personalidade entre em crise.) Quando um personagem faz duas alterações consecutivas na sua tendência em um mesmo nível, ele perde toda a experiência que ganhou após atingir o nível atual. Novamente, o personagem precisa obter o dobro do número de experiência em pontos para poder passar ao próximo nível.

Delsenora mudou sua tendência para justa. Entretanto, agora ela acha que justo é uma tendência muito restrita. A maga sente-se confusa, e não consegue definir suas crenças. Ela recomeça a praticar os atos de sua antiga tendência. Prejudicada pela indecisão, Delsenora perde os 5.300 pontos que havia ganho, e ainda precisa conseguir 40.000 de experiência em pontos para atingir o próximo nível!





Capítulo 5: Perícias (Opcional)



Um personagem de AD&D™, como qualquer outra pessoa, tem várias habilidades e talentos.

Ele é bom em algumas coisas (porque são parte de sua profissão ou hobby) e é ruim em outras — aquelas em que ele tem pouco ou nenhum conhecimento. Essas habilidades e talentos têm o nome de perícias em AD&D™. Perícias não são exatamente como as habilidades que se aprende na escola ou na vida real.

Elas tendem a ser mais amplas ou específicas, dependendo do assunto. A perícia de pescar, por exemplo, diz que o personagem sabe tudo sobre pesca, tanto com vara quanto com rede. Na vida real, essas são duas habilidades bastante distintas.

Por outro lado, perícias com armas tendem a ser bastante precisas, destacando as sutis diferenças entre as armas. Um arco largo e um pequeno são diferentes quanto a tamanho, peso, puxada e balanço. Cada armamento exige diferentes tipos de prática para que se consiga um desempenho ótimo.

Perícias

Ao utilizar as perícias, deve-se ter em mente que estas regras não foram feitas para recriar a realidade. Seria mais realista usar diferentes perícias para cada aspecto da botânica medieval: horticultura, herbalismo, micologia, etc. Porém, no contexto de um jogo, é melhor agrupá-los numa única categoria. Neste caso, se usássemos uma perícia para cada aspecto, todas se tornariam inúteis. No caso de outras, como as de armas, acontece exatamente o contrário.

Perícias com Armas

Cedo ou tarde, um jogador irá reclamar afirmando que as perícias com armas são muito restritivas. Mas a verdadeira reclamação, por trás desse argumento, pode ser a de que as regras não permitem que o personagem faça tudo que o jogador deseja.

Por exemplo, digamos que o personagem deste jogador seja perito com uma espada longa.

Em determinado momento, ele está prestes a ser engolido por uma horda de kobolds, mas tem o bom senso de recuar. Infelizmente, ele tropeça no próprio pé e cai de frente para o chão! Sua tão fiel espada longa — na qual tanto confiava — escorrega de sua mão e aqueles monstros já estão sobre ele. Ainda pronto a lutar, o personagem arranca uma espada curta da criatura mais próxima e começa a se defender.

Neste exato momento, o Mestre diz ao jogador que deve usar uma penalidade por não ser perito. O jogador esbraveja de raiva. "É uma espada", ele ruge. "Meu personagem pode usar uma espada longa, não posso acreditar que você não vai deixar ele usar uma espada curta! É igual à longa, só que menor!" Antes de responder ao jogador, considere as diferenças entre o que demonstram ser duas armas parecidas:

A arma normal do jogador, a espada longa, é uma arma de corte. Tem de 90 a 120 centímetros, é pesada, e seu peso é maior na lâmina, para cortar mais fundo. Uma espada curta é uma arma perfuro-cortante. Tem de 30 a 45 centímetros, é leve (para uma espada), e é mais pesada no cabo, para que possa ser manejada mais rapidamente.

Então, no nosso exemplo, o personagem lança-se à luta usando a espada curta seguindo seus instintos — o modo como usaria uma espada longa. Ele tenta cortar, mas a arma é muito curta e leve para corte. Tenta bloquear e aparar, descobrindo que esta arma absorve bem menos impacto que a sua maciça espada longa. Ele tende a atacar em vão, porque está acostumado ao alcance e ao poder de golpe da espada longa. Perde o ritmo, porque vibra a espada curta muito bruscamente. Todos esses pequenos erros fazem com que o personagem seja menos eficaz com a espada curta, mesmo que ela se pareça com a espada longa. A penalidade de imperícia passa a fazer sentido.

Além do mais, perícias com armas são apenas parte dos fatores que devem ser levados em conta para se fazer uma boa aventura. Se vários fatores combinam-se para dar a um personagem um excessivo bônus de combate, o Mestre deve criar situações em que a arma favorita do personagem não seja a melhor opção. Por exemplo, se um personagem é perito em todos os tipos de espadas, mas nenhuma outra arma, ele estará em enorme desvantagem frente a esqueletos. Sua espada é menos eficaz que uma maça. Eventualmente, o jogador terá que ampliar suas perícias de armas se quiser prosperar em AD&D™.

Maximizar

Algumas vezes os jogadores recorrem à técnica de "maximizar" ao escolher perícias com armas. Isso acontece quando o jogador calcula todas as probabilidades, vantagens e desvantagens numéricas de uma arma em particular. A decisão do jogador não será baseada em sua imaginação, na campanha, em sua interpretação ou na criação do personagem. É baseada nos mecanismos do jogo — o que irá dar ao jogador o maior modificador, ou causar o maior dano em qualquer situação.

Uma certa quantidade de maximização é inevitável, e até mesmo boa (pois mostra que o jogador está interessado no jogo). Quem se vale desse recurso em excesso, no entanto, está perdendo o espírito do jogo. Reduzir um personagem a uma lista de modificadores e chances de acerto em combate não é interpretação.

Felizmente, é fácil de se lidar com esse tipo de jogador: simplesmente crie uma situação na qual a sua arma, escolhida com tanto cuidado e carinho, e que deveria lhe dar uma vantagem enorme sobre todo mundo, é inútil, ou transforma-se numa desvantagem. De repente, descobrirá o problema de maximizar. É impossível criar uma conjunção de fatores que seja superior em quaisquer situações, porque essas variam muito.

Finalmente, a falta de perícia pode ser usada para criar tensão, uma parte vital do jogo. No encontro com os kobolds — descrito anteriormente — o jogador esbravejou, surpreso, porque de repente a situação ficou mais perigosa do que ele esperava. A penalidade por imperícia aumentou os riscos para o personagem, e isso aumenta a tensão da cena.

Quando uma penalidade de imperícia é usada para criar tensão, tenha certeza de que a situação não será totalmente contrária ao personagem. A tensão só existirá enquanto o jogador acreditar que seu personagem tem uma chance de escapar, mesmo que seja mínima. Se o jogador achar essa fuga impossível, irá desistir. Sua reação mudará, de excitação para desespero.

Perícias para os PdMs

Como uma conveniência para o Mestre, assume-se que os PdM sejam peritos nas armas que carregam. Esse, porém, pode não ser o caso. Se você quer fazer um personagem mais fácil de derrotar, ou menos perigoso, assumo que não é perito com sua arma. Isso é bastante comum com taverneiros, ou outros personagens urbanos que usam armas raramente. Um taverneiro pode ser perito com uma clava (que às vezes é útil), porém a precisão necessária para se lidar com espadas raramente é desenvolvida no seu ramo.

Adicionar ou subtrair modificadores das perícias de um personagem é um meio de se balancear e enriquecer um jogo.

Perícias Comuns

Perícias comuns são opcionais, mas se utilizadas, podem ser bastante úteis. Usá-las é recomendável. Se você está em dúvida quanto a usar ou não essas perícias, é bom saber:

Perícias comuns ajudam a determinar o sucesso das ações de um personagem além do que já é definido pelas habilidades básicas, por raça e classe. Essas perícias dão uma ótima referência sobre o que acontece quando um personagem tenta construir um barco, ou agir corretamente num tribunal, isto libera o Mestre para pensar em partes mais importantes da história, em vez de se ocupar com pequenos detalhes, talvez insignificantes.

Nem todos concordam com isso! Alguns Mestres preferem

Capítulo 5



lidar eles mesmos com todas as situações cobertas pelas perícias. Isso requer raciocínio rápido e boa memória. Em compensação, o Mestre fica livre das restrições das regras. Ele pode ter a cena que desejar, sem pensar se está quebrando. Mas vá com calma — este não é um meio fácil de se conduzir um jogo! Tente isto somente se você tem experiência em ser Mestre, ou se for um bom contador de histórias por natureza.

Perícias comuns dão a um personagem maior profundidade. Quando usadas com sabedoria, elas mostrarão ao jogador mais aspectos da personalidade e história do personagem, oferecendo ferramentas para que se trabalhe a interpretação. Quando usadas cuidadosa e judiciosamente, perícias comuns aumentam bastante o potencial de interpretação.

Porém, fique atento porque perícias gerais podem ter o efeito exatamente oposto — podem tornar-se muletas para jogadores que não desejam interpretar, uma desculpa para não desenvolver a personalidade ou a história do personagem. Alguns jogadores assumem que perícias definem tudo o que um personagem sabe; eles não fazem esforço algum para criar novas situações.

Evite isso, encorajando os jogadores a irem mais fundo e a explorarem as possibilidades de seus personagens. Pergunte a um jogador por que seu personagem tem determinadas perícias. O que fez aquele personagem antes de se tornar um aventureiro? Perguntas desse tipo estimulam os jogadores a sondar personalidades e biografias. Tome nota de suas respostas para que possa usá-las durante o jogo.

Perícias gerais podem ser usadas para definir campanhas e criar atmosfera. As perícias podem ser costuradas de modo a serem encaixadas em determinadas regiões ou períodos históricos, ou para definir as diferenças entre nacionalidades.

Se o local de origem dos personagens é uma vila de pescadores, as listas podem ser alteradas de modo a permitir que os personagens aprendam a nadar, pescar e navegar pelo mesmo custo (em termos de pontos de perícia). Essas habilidades são comuns entre pessoas que vivem do mar.

Ao mesmo tempo, anões vindos das montanhas próximas têm um custo maior para aprender essas perícias. Sua juventude, passada entre túneis de paredes duras e secas, não os preparou para a vida no mar. Bem ao contrário, eles podem aprender mineração, lapidação e outras habilidades com pedras por um custo bem menor.

A lista de perícias no *Livro do Jogador* é apenas o começo. Sua campanha terá um

Perícias

gosto especial se listas específicas forem criadas para diferentes regiões.

Isso ainda traz o problema da maximização. Os jogadores são encorajados a fazer escolhas inteligentes e sensíveis para seus personagens, mas não às custas da interpretação. Se listas específicas forem usadas, encoraje os jogadores a dizer quais as perícias que querem, sem que vejam as listas. Então, compare o que eles pedirem com as listas, e descubra que perícias os jogadores podem ter (algumas podem não estar disponíveis, e outras talvez sejam muito caras). Os jogadores ainda irão querer as perícias que julgarem mais vantajosas, mas pelo menos a seleção terá sido feita, parcialmente, pela imaginação, e não por uma lista de números.

Para finalizar, perícias são úteis somente enquanto o Mestre as quiser. Quando toma a decisão de usar perícias em uma campanha, o Mestre deve empenhar-se em desenvolver situações nas quais elas sejam úteis. Lembre-se sempre de criar encontros, armadilhas e cenas onde as perícias tenham uma aplicação prática ao problema. De outra maneira, os jogadores verão as perícias como perda de tempo, abrindo mão de uma maravilhosa chance de expandir seus personagens.

Por último, perícias acrescentam riqueza, detalhes e chances de interpretação a uma campanha, e custam apenas um pequeno aumento de complexidade. O Mestre deve lembrar-se de algumas regras a mais, e os jogadores têm que tomar algumas decisões extras quando criam personagens. Mas, em troca, o jogo será melhor.

Acrescentando Novas Perícias

As listas de perícias no *Livro do Jogador* são extensas, porém não são abrangentes. As perícias apresentadas ali são aquelas que o jogador mais comumente irá querer ou precisar, e aquelas que têm efeitos significativos, especializados, e requerem uma explicação.

Mestres e jogadores certamente pensarão em perícias que gostariam de adicionar:

Independentemente de onde a idéia para uma nova perícia venha, o Mestre é quem decide se a inclui no jogo e quais os seus efeitos. Esta não é uma decisão para os jogadores, mas eles podem oferecer sugestões e conselhos. Somente depois que o Mestre aprovar uma nova perícia é que poderá ser usada em jogo.

Um fator importante a ter em mente é que nenhuma perícia pode ir além da tecnologia e ciência da época. Não há uma perícia que permita a um personagem construir um motor à gasolina, e com toda razão. Um motor à gasolina está muito à frente da sociedade pseudomedieval apresentada em AD&D™.

Ao mesmo tempo, este é um jogo de fantasia, cheio de efeitos mágicos e poderes estranhos. Com o uso de magia, não é impossível que surjam estranhas e incríveis perícias, caso os jogadores e o Mestre queiram. Elas podem ter sérios efeitos no jogo, e precisam ser consideradas com cuidado.

A maior parte das novas perícias estará relacionada ao comércio e às trocas. A maioria terá pequeno efeito de jogo, se tiver algum. Elas dão ao personagem conhecimento especializado, mas fica por conta do jogador fazer uso disso.

Um personagem com as habilidades de um vidraceiro não ganha grandes vantagens; porém, se necessário, ele poderá viver de fazer pequenas garrafas e outros itens para magos e aventureiros locais. E ainda pode vir o dia em que conhecimentos sobre vidros e vidraçaria serão parte vital do sucesso de uma aventura! O per-

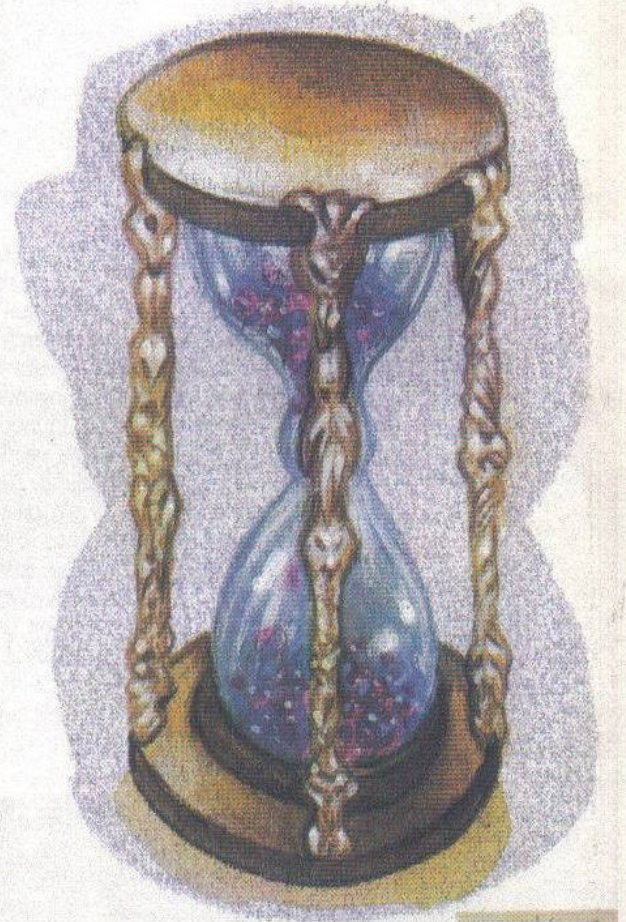
sonagem atento estará sempre procurando por oportunidades de transformar seus conhecimentos em vantagens.

Quando um jogador propõe uma nova perícia, faça-o preparar uma descrição do que ela abrange e permite. Então, considere o que o personagem ganha com isso, o que não significa que o jogador queira levar vantagem (alguns irão querer, mas lhes dê o benefício da dúvida). Depois, é útil imaginar meios através dos quais a perícia poderá dar margem a abusos. Se algo terrível, ou que desequilibre o jogo, lhe passar pela cabeça, conserte isso.

Nunca permita uma perícia que pareça muito poderosa.

Faça quaisquer mudanças que desejar na descrição, e então a ofereça de volta ao jogador.

Se ele ainda a quiser (depois de todos os poderes secretos terem sido retirados), introduza-a no jogo e divirta-se. Algumas vezes, somente o nome da perícia pode ser mantido. Não se incomode com isso. A maioria dos jogadores ficará satisfeita com as alterações do Mestre, contente apenas por ter contribuído com algo para o jogo.



Capítulo 6: Dinheiro e Equipamento



Controlar o fluxo de dinheiro é, de certa forma, uma maneira importante de controlar a campanha. Muito ou pouco dinheiro podem acabar com a alegria de seu jogo.

Dar aos personagens montanhas de ouro significa arruinar a aventura. Enriquecidos, os personagens não têm mais a necessidade urgente de escapar das consequências que a pobreza iminente pode trazer. Pior que isso: usando o dinheiro para subornar, ou através do "depósito de dinheiro no problema", eles podem comprar uma solução para aquelas situações complicadas que você gostaria que fossem o cerne da aventura.

O pior acontece quando os jogadores tentam aplicar idéias modernas e capitalistas à resolução de problemas em um mundo quase medieval. Eles podem tentar contratar um enorme grupo de feiticeiros para produzir poções e itens mágicos em série, ou podem montar lojas para fazer armaduras. Avanços como estes na organização da produção aparecem vagarosamente, com o passar do tempo, e não de uma só vez. Você deve manter seus jogadores atentos aos limites impostos pelos conhecimentos que os personagens possuem, e pelas atitudes e costumes da época em que o jogo se passa.

Também não é uma boa idéia manter os seus personagens muito pobres. Você está criando um mundo para um jogo de fantasia heróica. Se os personagens forem pobres a ponto de serem forçados a contar cada centavo antes de gastá-lo, passarão a ter uma vida triste e miserável. Recompense-os à medida que forem completando missões. Você não deve frustrar o desejo de enriquecer que eles, porventura, tenham. Mas a riqueza deve vir vagarosamente, e combinada ao avanço do personagem, de nível em nível.

Dinheiro e Equipamento

Sistemas Monetários

Mesmo antes do início da primeira sessão de sua campanha, você pode usar o dinheiro como uma ferramenta para a criação do mundo de seu jogo. A quantidade e a configuração do dinheiro não é padronizada. O sistema monetário apresentado no *Livro do Jogador* é um sistema simplificado de moedas. Ele não é absolutamente verdadeiro para um mundo histórico e real, e também não é um reflexo apurado dos sistemas existentes na maioria dos mundos de fantasia que você encontra na literatura. É apenas uma forma de se tratar a questão do dinheiro.

Uma Pequena História do Comércio

Sistemas monetários nem sempre são baseados em moedas. Muitas formas diferentes de troca podem ser usadas simultaneamente. Tome como exemplo o mundo real por volta de 1200. Nessa época, circulavam as moedas de ouro e prata do Império Bizantino e do Oriente Médio, as moedas cunhadas da Inglaterra, o papel moeda da China, as conchas que servem como moedas da Oceania e as pedras esculpidas das terras astecas. Estas foram apenas algumas das formas que o dinheiro tomou ao longo dos tempos.

Mercadorias

A troca era feita através de mercadorias — grãos, gado, ovelhas, lã, jóias, gêneros alimentícios e roupas. Esses eram itens de valor. Um perspicaz mercador veneziano navegaria de Veneza até a Inglaterra com um grande carregamento de seda, somente para trocá-la pela pura lã inglesa, e então retornaria para Veneza e trocaria toda a lã por mercadorias que seriam levadas de volta para Inglaterra.

Cartas de Crédito

Naturalmente, as cartas de crédito e os contratos ficaram mais populares. O mercador veneziano passou a navegar para a Inglaterra em busca da lã, que agora era obtida graças ao contrato firmado com um mosteiro. Em troca, pela concessão da tosquia da lã durante 5 anos, o mercador fazia os pagamentos em ducados ou florins (moedas da época), e também trazia para a Inglaterra mercadorias encomendadas pelos monges — seda, especiarias, artigos de vidro ou vinho. Dessa forma, o mercador veneziano obtinha lucro das vendas da lã e das mercadorias ao mosteiro inglês.

No retorno a Veneza, o arrojado mercador vendia seu carregamento para o comerciante de lã em troca de uma ordem de pagamento, e então dava esta ordem ao fabricante de vidros, que a aceitava como remuneração pelo carregamento de vidros venezianos.

Com o tempo, as ordens de pagamento deram início ao funcionamento das Casas de Operações Bancárias, embora tais estabelecimentos fossem bastante diferentes dos bancos que conhecemos hoje. Havia pouco controle sobre essas casas, que foram criadas principalmente para financiar grandes transações e servir aos ricos mercadores.

Comércio de Troca

As economias primitivas trabalhavam inteiramente no sistema de troca. O que o homem conseguia produzir era transformado em dinheiro. O fazendeiro pagava o moleiro com certa quan-

tidade de grãos. O moleiro pagava seu senhor com farinha. O padeiro transformava a farinha em pão, mantendo alguns pães para si, e os trocava posteriormente por poucas moedas, ovos frescos ou qualquer outra coisa.

Durante a Idade Média, até mesmo a vida de um homem era comprada por cavalos, vacas ou ovelhas. Se uma pessoa matasse um servo, ela talvez se visse obrigada a pagar uma indenização de cinco ovelhas, algumas para o senhor e outras para a família do morto. A libertação de um servo tinha um custo ainda mais alto. Aluguéis, taxas e multas poderiam ser fixadas em ouro ou grãos. Eventualmente, valores específicos foram atribuídos aos objetos. Em algumas partes da Rússia medieval, as peles dos animais eram usadas como moedas. A pele dos esquitos, arminhos e andorinhas eram valiosas, e recebiam o mesmo tratamento que damos ao dinheiro hoje em dia.

À medida que o comércio de troca de mercadorias foi se sofisticando, muitos outros bens e serviços passaram a ser negociados. Obrigações e deveres começaram a ser estabelecidos via transações comerciais. Um cavaleiro poderia receber terras de seu senhor, mas como parte de seu "arrendamento" estava a obrigação — dele próprio e de outros cavaleiros disponíveis — em servir ao exército de seu senhor durante 40 dias por ano. Um servo era obrigado a trabalhar na terra de seu senhor, e a viver na mesma vila durante toda a sua vida.

Na maioria dos casos, as economias do período medieval eram estruturadas em uma combinação de moedas, mercadorias e serviços. O cavaleiro escaparia do serviço militar através do pagamento de uma taxa especial para o seu senhor. O rei obrigaria os negociantes estrangeiros a adquirir mercadorias somente através do escambo. À medida que o homem medieval passava do sistema de comércio à base de troca para uma economia monetarizada, muitos comportamentos também mudaram.

Moedas

Geralmente, terras que dividem um povo ou uma língua comum, possuem economias similares. Os países da Europa medieval comercializavam entre si regularmente, e por isso desenvolveram moedas e valores muito semelhantes.

Alguns reinos também tentavam imitar a economia de povos mais poderosos. O dinheiro em circulação no Império Bizantino era estável e suas moedas, consideradas modelo pelos monarcas desde Bagdá até a Dinamarca.

O valor de uma moeda estrangeira era baseado na massa de metal precioso que ela continha, e também no poder de seu emissor. A moeda bizantina não era somente imitada por outros povos, mas também possuía alto valor no comércio internacional. Um comerciante inglês aceitaria uma pequena quantidade dessas moedas, como pagamento, de um mercador veneziano. Os preços do comerciante inglês poderiam aumentar se o mercador o pagasse com a moeda persa, não tão valorizada pelos ingleses quanto a bizantina.

Você pode tornar seu jogo mais atraente ao adotar diversos sistemas de comércio nas diferentes terras. Criando várias moedas e formas de comércio, você mantém seus parceiros de jogo conscientes da existência de vários reinos e culturas em sua campanha de fantasia. A variação do padrão monetário fará com que os jogadores prestem atenção a cada jogada que envolva dinheiro, e aprendam mais sobre o mundo da aventura. Um mercador viajante que negocia com o besant torna-se um comercian-

Capítulo 6

te rico nas terras bizantinas, enquanto alguém que negocie em lascas de prata é um nortista das mais frias praias da Escandinávia. Esses nomes e lugares criam imagens que são mais convincentes e emocionantes do que aquelas criadas por meros “mercadores” ou “comerciantes”.

Tipos de Moedas

Os termos “peça de ouro” (po), “peça de prata” (pp) e “peça de cobre” (pc) são bastante claros, e funcionam durante toda a explicação das regras do jogo, mas você pode colocar um pouco mais de charme na coisa. As pessoas do mundo real dão nomes às moedas, de forma tão simples quanto “centavos” ou tão expressiva quanto “gold double-eagle” (dupla águia dourada). A população de um mundo de fantasia não poderia ser diferente. A história medieval está repleta de diferentes tipos de sistemas monetários, e todos podem tornar a sua campanha mais interessante.

Tome, como exemplo, a situação de um capitão mercenário de Aquitaine. Graças a salários, pagamentos, saques e um pouco de comércio honesto, ele conseguiu acumular algumas moedas. As primeiras eram moedas de ouro e prata bizantinas, conhecidas como besant, hyperpiron ou nomisma. Um general italiano recompensou o capitão com moedas de valor quase igual: florins e ducados de ouro. Juntaram-se a essas, as moedas de outros estados italianos: grossi e ecu de prata. Da França ele conseguia gros tournois, Rouen pennies e louis. Um refém mouro comprou sua liberdade em dracmas de prata, e um mercador alemão da Hansa pagou a taxa dos mercenários em marco alemão, cunhado em ouro. Parte dos espólios de guerra incluíam aureus e denarii da Roma Antiga. Um de seus homens encontrou um amontoado de braceletes de prata. Finalmente, de seus empregadores ingleses ele recebeu libras, shillings e pence. Certamente o capitão teve problemas quando quis saber quanto dinheiro possuía de verdade!

Besant, hyperpiron e nomisma eram as moedas padrão do Império Bizantino. Elas tinham o tamanho padronizado, e o metal precioso não era misturado com cobre ou chumbo.

Endossada pela força do Imperador, cada moeda representava um valor fixo. Em seu jogo, você pode estabelecer o valor dessas moedas em 1 ou 2 peças de ouro cada.

Florim e ducado eram moedas de diferentes estados italianos. Estas terras, devido à crescente força do comércio marítimo italiano, precisavam de uma economia uniforme.

Portanto, suas moedas tinham quase o mesmo valor das besant, e eram usadas no comércio de toda a Europa. Cada florim poderia ter o mesmo valor de 1 peça de ouro. Cada 12 centavos de prata equivaleriam a 1 florim.

As moedas da França eram bastante parecidas com as da Itália, e valorizadas da mesma forma. Louis e sous eram semelhantes ao florim, enquanto gros tournois e denarius eram centavos de prata. A maioria dos comerciantes não dava muito valor para os centavos de Rouen, apesar deles serem cuidadosamente cunhados.

A dracma do Oriente Médio era baseada no besant. Normalmente, 12 a 20 dracmas eram iguais a um único besant (6 ou 7 dessas equivaleriam a 1 po). Mas, em Aquitaine, dracmas freqüentemente recebiam o mesmo valor de qualquer outro centavo de prata. O marco de ouro era mais considerado uma unidade de medida do que uma moeda. Normalmente valia 6 libras inglesas. Havia também marcos de prata valendo aproximadamente 13 shillings, e os ora escandinavos, que valiam 13 centavos. Mas o

valor real dessas moedas era o que você conseguia comprar com elas.

As moedas inglesas incluíam a libra, raramente vista e equivalente a 1 peça de ouro. Mais comuns eram os shillings de prata, oficialmente calculados em 20 para 1 libra (ou 1/2 peça de prata). Além dos shillings, tínhamos o pence — 12 pence eram iguais a 1 shilling — e os farthing (moeda de cobre que valia 1/4 de pence). Entretanto, o decadente penny de Rouen francês tinha o mesmo valor de 1/2 pence.

A moeda da Roma antiga, solidus aureus, servia de modelo para o besant, e portanto para todas as outras moedas também. A solidus aureus era dividida em denarii de prata: 12 a 40 dessas equiparavam-se a 1 único solidus. Mas o tempo e os falsificadores reduziam tanto o valor destas moedas que muitas vezes elas passavam a valer somente pelo metal que continham. Na mesma época, os escandinavos usavam jóias ou lascas de prata como moedas. Quando precisavam fazer um pagamento, cortavam um pedaço grosso de um bracelete de prata e entregavam como se fosse moeda — daí o nome “lascas de prata”. Eles literalmente vestiam o dinheiro!

Dinheiro não é uma coisa simples e universal. Cada nação, em cada época, tem suas próprias moedas, com valores próprios. Os personagens do jogo podem viajar por muitas terras diferentes, e encontrar grandes tesouros perdidos. Com certeza, para eles será mais excitante encontrar 600 antigas tremissas do reinado do Imperador Otto, de 400 anos atrás, que 600 simples peças de prata.

Despesas

Os personagens não consideram o item “despesas ou gastos diários” como um assunto tão interessante quanto as moedas em si. Forçar os jogadores a registrar cada gasto individual é considerado perda de tempo, e um esforço não muito heróico. O melhor que se tem a fazer é cobrar do personagem uma taxa mensal mínima, que cubra as despesas de seu estilo de vida.

Essas despesas englobam os gastos normais com abrigo e comida, caso o personagem tenha que se ausentar de casa. Despesas em separado para cada refeição ou pernoite, devem ser cobradas somente quando o personagem estiver viajando para muito longe.

São os jogadores que determinam como querem que seus personagens vivam. A partir daí, o Mestre decide se eles terão uma vida miserável, pobre, média ou rica. A Tabela 22 fornece custos básicos estimados para cada categoria.

O custo com o estilo de vida de pobres e miseráveis é o mesmo para todos os personagens pobres e miseráveis, não se levando em conta o seu nível ou raça. Entretanto, à medida que um personagem sobe de nível, suas necessidades ajustam-se de acordo com seus recursos. Os personagens que têm um padrão de classe média, ou um estilo de vida rico, devem multiplicar suas despesas diárias básicas pelo nível, para determinar os gastos.

Personagens de outras raças que não as predominantes da área (por exemplo, humanos em cidades de anões) devem pagar o dobro da taxa normal, porque nestes lugares há escassez das mercadorias que os personagens estão acostumados.

O único efeito direto do estilo de vida sobre o jogo são as despesas envolvidas. Fora isso, esse estilo pode determinar algumas das ações dos personagens; o padrão de vida pode ser usado como um ponto de partida para muitos tipos diferentes de aventura.

Dinheiro e Equipamento

Estilo de Vida dos Miseráveis

Os miseráveis vivem em cabanas de palha, em barracos sujos fora das muralhas da cidade, são desrespeitados e sofrem violências gratuitas. Os que têm esse estilo de vida não são roubados (já que todos pensam que eles não possuem qualquer dinheiro). Entretanto, podem ser atormentados ou atacados simplesmente por maldade. Eles recebem pouca proteção legal.

Estilo de Vida dos Pobres

Esses recebem alguma proteção legal, embora possa haver indiferença geral quanto aos seus problemas. Eles também convivem com alguma violência, roubos periódicos e eventuais brigas.

Estilo de Vida da Classe Média

A vida das pessoas de classe média tem um pouco mais de segurança, mas pode vir a ser entediante. Os personagens recebem proteção adequada, e não são o principal alvo da maioria dos ladrões, que preferem as casas dos mais ricos.

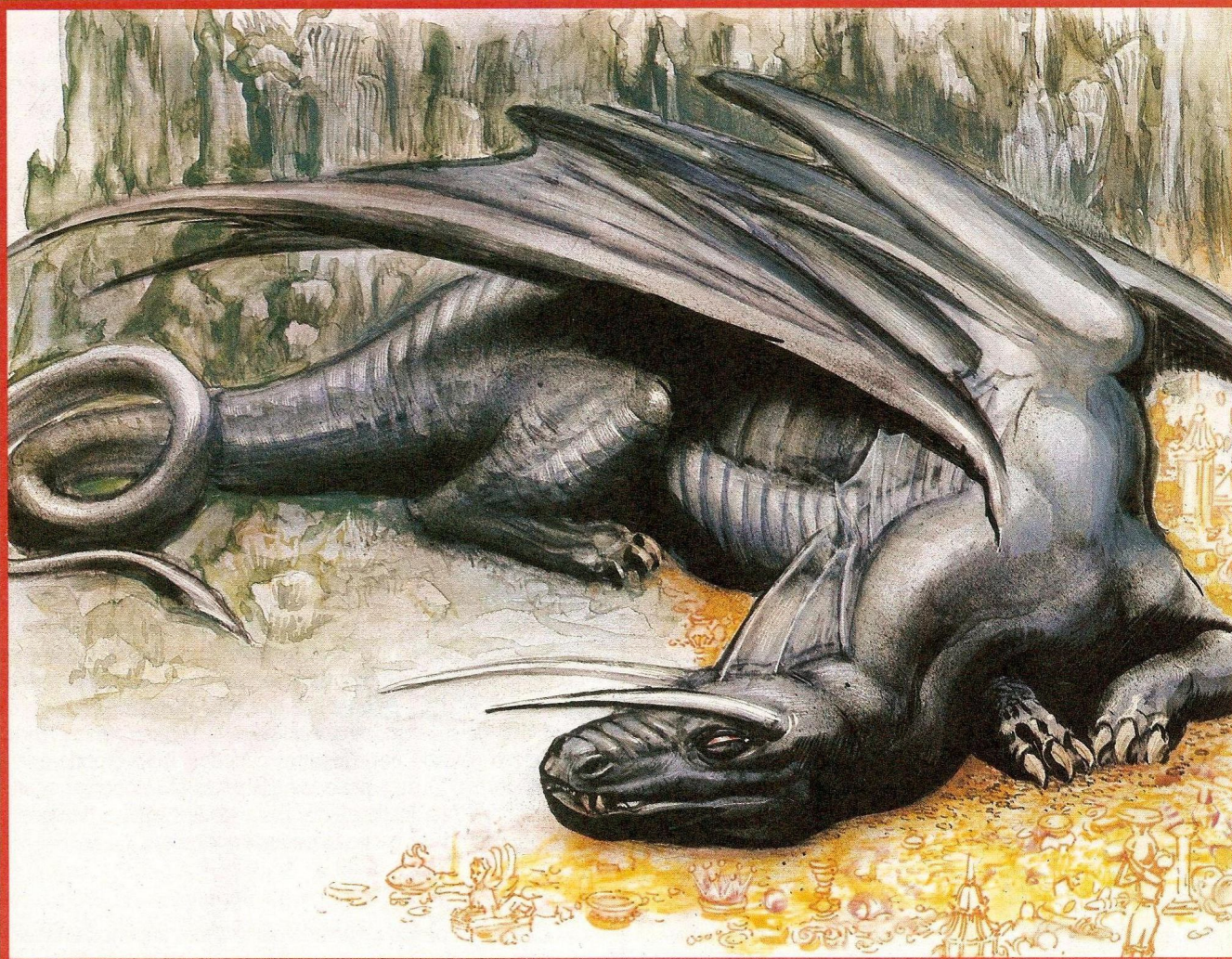
Tabela 22 :

Despesas dos Personagens

Estilo de vida	Gasto/mês
Miserável	3 po
Pobre	5 po
Classe Média	50 po por nível
Rico	200 po por nível

Estilo de Vida dos Ricos

As pessoas ricas são as que recebem os maiores benefícios. No entanto, elas precisam conviver com os mais altos níveis de fraude, malandragem, deslealdade e traição. Quase todas as pessoas ricas são envolvidas em perigosas manobras políticas, necessárias à manutenção dos privilégios da classe. Ao construir ou reivindicar sua própria fortaleza, um personagem, de repente, adquire novas despesas. Não arca somente com as despesas mínimas para a sua sobrevivência, mas deve pagar pela manutenção de sua propriedade, também.



Capítulo 6

Enxugando o Cofre

Algumas vezes, você vai perceber que concedeu riqueza demais para os personagens. Os gastos com as despesas normais consumirão apenas parte deste dinheiro, e isso não resolverá o problema do excesso de moeda. Felizmente, existem outros meios para se retirar o dinheiro das mãos do personagem.

Uma grande variedade de impostos eram cobrados durante a Idade Média. Alguns quase não causavam sofrimento ao povo, mas outros eram bastante pesados. O personagem que assassinou alguém pode ser obrigado a dar um animal em forma humana como multa. O rei deve exigir pagamento em substituição ao serviço militar. Taxas serão cobradas com o intuito de se reparar estradas ou reconstruir pontes. Pedágios podem existir para quem quiser entrar nas cidades em dias de feira ou mercado, ou para se perambular pelas ruas como um trovador. Impostos poderiam ser cobrados de acordo com o tamanho da casa da pessoa.

Além de impostos, o personagem talvez se depare com outros gastos inesperados. Um incêndio poderia destruir sua mansão, necessitando reparos. O senhor local exige de seus vassalos uma parte do tributo que ele deve pagar ao inimigo. Magias misteriosas e roubos audaciosos podem, também, abalar a posição financeira de alguém.

Encontre sempre um modo inesperado e totalmente diferente de enxugar o cofre do personagem. Permita que ele escape de algumas das tentativas feitas para privá-lo de seu dinheiro. Faça com que parte dessas tentativas falhem logo no início, caso o personagem tome alguma atitude a respeito. Transforme as tentativas em aventuras: se um ladrão assalta o castelo de um personagem, esteja pronto com uma aventura, para que a vítima tenha uma chance de seguir a pista do ladrão. De fato, ela até poderá encontrá-lo, mas somente depois do canalha ter desperdiçado toda a fortuna.

Expandindo a Lista de Equipamentos

Os itens apresentados no *Livro do Jogador* não são, de forma alguma, os únicos equipamentos disponíveis no mundo — até mesmo num mundo medieval de fantasia. Eles foram citados por serem os objetos de que os personagens precisarão mais. Entretanto, você pode acrescentar à lista de equipamentos outros itens que estejam faltando, ou que sejam requisitados pelos jogadores.

Ao acrescentar um equipamento à lista, primeiro verifique se a presença do novo objeto é justificável e racional. Dar uma nova direção ao jogo AD&D™ através da introdução de um tanque M4 Sherman na lista regular de equipamentos não é uma atitude lógica, sensível ou sábia a ser tomada. Ao se decidir pela introdução de um novo equipamento em sua lista, você deve fixar um preço para ele. Para tanto, use de bom senso: considere a complexidade do item, a habilidade exigida na sua manipulação, e o custo de itens similares já incluídos nas listas. A partir daí, você poderá atribuir o preço apropriado. Se, mais tarde, você descobrir que o equipamento ficou barato demais e que todos os personagens vão comprá-lo, eleve o preço e diga que tal item não está mais à venda, porque os fornecedores não conseguem atender à demanda. Se um item estiver muito caro, você pode abaixar o preço — e ninguém irá reclamar.

Alterando os Preços

Lembre-se de que os preços apresentados no *Livro do Jogador* não são absolutos. Não há qualquer motivo que o impeça de alterar os preços de qualquer item da lista de equipamentos. A demanda pode aumentar ou diminuir o preço de um determinado item. Diferentes terras de seu mundo de campanha podem ser conhecidas por possuírem mercadorias específicas, o que faz com que tais objetos sejam vendidos por um preço mais alto.

Mesmo na Idade Média, a Espanha e o Oriente Médio eram conhecidos pela qualidade do aço que produziam, a Alemanha pela cerveja, a França pelo vinho, a Inglaterra pela lã e os italianos pelas armaduras. Esse tipo de fama permitiu que cada uma das nações citadas aumentasse os preços de suas mercadorias mais famosas, especialmente dos itens manufaturados.

A ganância também pode aumentar preços. Os mercadores viviam para ganhar dinheiro, então eles normalmente cobravam o quanto queriam. Havia pouco controle de preços, ou agentes reguladores de mercado, naquele tempo.

Finalmente, aventureiros tendem a desequilibrar a economia, introduzindo grandes quantidades de dinheiro no mercado local. Os mercadores, então, elevam os seus preços para equipará-los ao poder aquisitivo dos aventureiros. Situações assim não são diferentes do que aconteceu durante a corrida do ouro de Klondike (no Alasca), onde o mais simples item passou a ter um custo abusivo. Em resumo, não tenha medo de cobrar caro dos personagens. Se eles não gostarem dos preços, provavelmente encontrarão alguma forma de mostrar aos mercadores que estão descontentes.

Equipamentos pela História

As listas de equipamentos fornecidas no *Livro do Jogador* mostram que sua campanha está estabelecida num mundo medieval de fantasia. Em termos práticos, significa que você não atrelou sua campanha a nenhuma data histórica em particular.

Essa atitude é bastante agradável, e acontece em histórias e campanhas de fantasia — afinal de contas, você não está lidando com a realidade. Entretanto, também é possível criar campanhas interessantes e emocionantes ligadas a um período do tempo específico, mas isso só irá funcionar se você conhecer alguma coisa sobre o período escolhido. Isto é muito importante!

Muitas pessoas pressupõem coisas do passado sem ao menos conhecer os fatos. Portanto, vá a uma biblioteca e pesquise, antes de empreender uma campanha com cenário histórico. Mesmo se você não realizar tal campanha, é muito útil conhecer um pouco mais sobre a história medieval, pois só irá aprimorar o seu mundo de fantasia. Não é necessário adotar uma data como modelo, tal como 1237 d. C., embora não haja nada de errado em se precisar a data de sua campanha. A História e os historiadores tendem a dividir o passado em diferentes períodos, e você pode agir da mesma forma. Quatro períodos diferentes são cobertos aqui — Idade Antiga, Alta Idade Média, Baixa Idade Média e Renascença. Cada um tem suas particularidades e diferenças.

Idade Antiga

Cobre um período marcado por grandes impérios, estabelecidos ao longo do Mediterrâneo. Algumas armas e armaduras eram

Dinheiro e Equipamento

feitas de bronze, outras de ferro, e pouquíssimas eram de aço. Boa parte dos utensílios domésticos eram confeccionados em barro, madeira, pedra e vime. As armas de bronze eram bastante frágeis quebravam ou entortavam após o uso. Em termos de jogo, elas se quebram ou entortam com um resultado de 1 na jogada de ataque. Os estribos ainda não tinham sido inventados, portanto os personagens não podem usar lanças pesadas, e os ataques a cavalo não podem ser feitos com lanças normais.

Alta Idade Média

De 450 a 1100 d.C. Esse período se passa depois do colapso do Império Romano. Muito da cultura e do aprendizado da Idade Antiga foram perdidos. A primeira metade da Idade Média (chamada, às vezes, de Idade das Trevas) não foi um período de tristeza, desânimo e ignorância como alguns acreditam que pudesse ter sido. De algum modo, foi uma volta aos anos anteriores. Contudo, durante essa época, o estribo foi inventado, permitindo que os cavaleiros tirassem total proveito da lança. É o apogeu do feudalismo. Poucas cidades existem, a economia é basicamente rural e praticamente não existe comércio.

Baixa Idade Média

De 1100 a 1450 d.C.. A maior parte das campanhas fantásticas se passa nesse período. É a época em que a maioria das pessoas associa a nobres cavaleiros e ordens de cavalaria. O cavaleiros partiam para as Cruzadas. Grandes castelos de pedra foram construídos. O papel dos mercadores e comerciantes começou a crescer. Todos os itens da lista de equipamentos encontravam-se disponíveis neste período.

Renascimento

A Renascença foi uma era de grandes mudanças, e é a época mais recente que ainda se encaixa no jogo AD&D™. O colapso do sistema feudal aconteceu por toda a Europa. Houve grande desenvolvimento da literatura, das artes e da ciência. A velha nobreza começou a perder o poder hereditário. Ao mesmo tempo, a influência e a riqueza dos mercadores e homens de negócio continuavam a crescer. A vida, a sociedade e a agitação voltam ao cenário urbano. A pólvora e as armas de fogo mais simples revolucionaram a guerra. Os soldados de infantaria tornaram-se mais importantes do que a cavalaria.

Adequando as Listas de Equipamentos

Ao fixar sua campanha em um certo período da História, você pode querer realizar alguns ajustes nas listas de equipamentos, para levar em conta novas disponibilidades e preços.

Tabela 23:

Equipamento Através da História

Item	Situação			
	Idade Antiga	Alta Id. Média	Baixa Id. Média	Renascim.
Aljava				
Aprisionador				
Arcabuz				
Arco Longo Composto				
Arco Longo				
Armadura Completa				
Armadura Completa para Cavalos				
Armadura de Batalha				
Armadura de Bronze				
Armadura Simples				
Armas de Haste (menos pique)				
Barco a Vela (sem remos)				
Besta (qualquer tipo)				
Brigandina				
Canga para Cavalo				
Carroça para Pônei				
Carruagem (qualquer tipo)				
Cavalo				
Cavalo de Batalha Pesada				
Cimitarra				
Corda de Seda		Muito Raro	Raro	Raro
Cota de Malha				
Espada Bastarda				
Espada Kopesh				
Fechadura (qualquer tipo)		Ruim	Regular	Boa
Fogo Grego				
Garrafa de Vidro				
Glaive				
Grande Elmo				
Lança de Cavalaria Pesada				
Lança de Torneio				
Lanterna (qualquer tipo)				
Lente de Aumento				
Loriga				
Luneta				
Maça-Estrela				
Mangual (qualquer tipo)				
Montante				
Papel				
Papiro				
Pique				
Roupas de Seda		Muito Raro	Raro	Raro
Talhadeira				
Vidro				
Voulge				

ND: Não Disponível

D: Disponível

Capítulo 6

Algumas sugestões estão na Tabela 23. Ela não é 100% correta, apenas mostra os equipamentos comumente usados no período. Por exemplo, manguais (instrumento usado na agricultura) existiram ao longo de praticamente toda a História. Eles eram usados como armas somente em casos de emergência. Através de pesquisa, você pode aperfeiçoar e aumentar essa lista.

Qualidade do Equipamento

Supõe-se que a maior parte do equipamento comprado por um personagem seja de qualidade razoável — nenhuma obra-prima, mas também nada muito inferior. Portanto, as armas (espadas, por exemplo) são duráveis, com cabos resistentes e lâminas firmes. O metal não pode ser mal temperado, o que poderia causar a fragilidade da lâmina. Por outro lado, a lâmina não é gravada com filigranas, e não há nada que diga que o cabo precisa ser incrustado a ouro e jóias. Outros itens também são feitos para as necessidades cotidianas, que superam as artísticas.

A importância que se deve dar à qualidade de um objeto varia de item para item. Em alguns casos, qualidade se torna um fator crucial para o desenvolvimento do jogo, por exemplo, no caso de fechaduras, cavalos e armas. Mas é importante não confundir qualidade com ornamentação — filigranas, ouro e coisas assim. A ornamentação só passa a ser uma característica importante se você ou os seus personagens quiserem um item de excepcional beleza ou (numa visão mais perversa) falsificado.

Qualidade da Fechadura

A qualidade de uma fechadura tanto pode facilitar como dificultar o trabalho de um ladrão. Quanto mais alta a qualidade, mais difícil será para o ladrão abri-la. A Tabela 24 mostra as qualidades de diferentes fechaduras, e o quanto interfere na chance que os ladrões têm de arrombá-las. Você pode dispensar essa tabela, assumindo que todas as fechaduras de seu jogo têm boa qualidade.

Tabela 24:

Qualidade das Fechaduras

Qualidade	% Alteração
Péssima	+ 30
Ruim	+ 15
Boa	0
Excelente	- 20
Superior	- 40
Perfeita	- 60

A qualidade de uma fechadura não pode ser percebida através da aparência. Na verdade, um dos truques do artesão hábil é verificar a dificuldade que a fechadura traz a um ladrão, quando colocada numa caixa comum. Um ladrão percebe a qualidade de uma fechadura quando tenta arrombá-la e não obtém sucesso. ("Meu Deus, este cadeado é melhor do que aparenta! Ele dará muito trabalho").

Qualidade do Cavalo

A qualidade é um ponto muito importante a ser considerado nos negócios de cavalaria. Há muitas diferenças entre um fogoso e vivaz garanhão e um cavalo de qualidade inferior.

Essas diferenças nem sempre são aparentes, embora seja bastante fácil diferenciar uma égua velha, esquelética e de dorso curvado de um garanhão. A compra de um cavalo é uma situação em que o personagem deve proceder com muita cautela, para não ser enganado pelo comerciante.

Além disso, os cavalos quase sempre possuem algumas peculiaridades positivamente irritantes. A Tabela 25 mostra as diferentes qualidades dos cavalos, e seus efeitos. Observe que não há a necessidade de se atribuir uma qualidade a todos os cavalos.

Tabela 25:

Qualidade do Cavalo

Qualidade	Mod. Da Taxa	Mod. De Carga	Mod. De Preço
Pangaré	50%	25%	-
Alquebrado	75%	50%	-
Médio	-	-	-
Fogoso	133%	125%	x2
De Combate	150%	133%	x4

O modificador da taxa de movimentação é o ajuste aplicado à taxa básica de movimentação para um determinado tipo de cavalo. Um cavalo leve de batalha, alquebrado, teria uma taxa de movimentação de 18, ou 75% do normal 24. Um cavalo de batalha fogoso teria uma taxa de movimentação de 32, um terço a mais do que o normal. Frações são arredondadas para baixo.

O modificador de carga refere-se à porcentagem do peso normal que um cavalo pode carregar. Um pangaré carrega somente 25% do peso suportado por um cavalo médio do mesmo tipo. Já um cavalo de combate pode carregar um terço a mais do que a carga normal. As frações devem ser arredondadas para baixo.

O modificador de preço dá uma idéia geral do aumento de preços que se deve dar aos cavalos. Cavalos de qualidade inferior não possuem modificadores negativos, já que os mercadores tentarão sempre conseguir o preço médio por eles. Nesse caso, pechinchar é tarefa do personagem.

Peculiaridades dos Cavalos (Regra Opcional)

Todo cavalo tem características que definem sua "personalidade". Nos cavalos de qualidade inferior, essas características são quase sempre indesejáveis, mas até mesmo os bons cavalos têm suas esquisitices. A Tabela 26 mostra as características de vários cavalos.

Recomendamos que você escolha as peculiaridades, em vez de sortear-las — uma escolha inteligente pode aumentar o humor e o colorido de seu jogo.

Alguns animais gostam de dar pequenas mordidas no proprietário, ou em quem os estiver conduzindo, atitude esta considerada desconfortável, mas não perigosa. Existem aqueles que preferem escoicear na hora errada. Seria uma boa idéia não andar muito próximo destes animais. Os comedores de cerca são bem parecidos com os mordedores, descritos acima. A única diferença é que os

Dinheiro e Equipamento

primeiros apreciam o sabor da madeira, em vez do de seus cavaleiros. O hábito de morder cercas é muito difícil de ser eliminado.

Alguns cavalos não ficam parados enquanto estão sendo tratados ou selados e, uma vez terminada a operação, recusam-se a sair do lugar. Também há os que recusam-se a galopar a não ser que sejam forçados a fazê-lo. Outros são tão teimosos que param no meio de uma marcha, e então precisam ser arrastados. Ainda existem os que se esfregam contra cercas, paredes e árvores, tentando derrubar o cavaleiro. Cavalos que corcoveiam para derrubar o cavaleiro, por sua vez, são sempre considerados animais desagradáveis. De qualquer forma, o cavaleiro geralmente consegue sentir a tensão se aproximando, pouco antes do início da próxima sessão de saltos e contorções.

Cavalos não adestrados (mesmo aqueles preparados para cavalgar), não aprenderam a obedecer aos comandos básicos da equitação — esquerda, direita, acelerar ou diminuir a marcha. Eles fazem o que querem e o que acham que deve ser feito — o que nem sempre bate com as idéias próprias do cavaleiro.

Alguns são obstinados durante o treinamento, e só seguem sua própria e misteriosa vontade equina, desenvolvendo algumas idéias próprias. Cavalos de um único cavaleiro tendem a ter um treinamento muito bom, pois obedecem e reconhecem a um só dono. Com o passar do tempo, esse tipo de animal pode vir a ser usado por outro proprietário, mas não atenderá às ordens dadas por outras pessoas, mesmo que amigas do proprietário.

Muito raramente, um cavalo pode atender a uma ordem qualquer, aprendida sem treinamentos especiais. Estas ações são simples — obedecer a um assobio, levantar-se nas patas traseiras, ou virar-se quando o cavaleiro pressiona os joelhos contra o seu corpo.

Os cavalos mais vivos e espertos têm suas próprias manias. Alguns parecem não conseguir caminhar lentamente, seus passos são desiguais, duros, sem ritmo. Outros nasceram para saltar, e não resistem a uma moita ou cerca. Um pequeno número de mal-humorados ficará em pé nas patas traseiras ao sofrer algum susto, especialmente em meio a um combate.

Quando um cavalo agir assim, estará demonstrando medo e surpresa. O cavaleiro pode ser derrubado, se este movimento for brusco.

Os Riscos na Compra de Um Cavalo

Além da qualidade e das manias dos cavalos, os compradores devem ter outros cuidados. O roubo desses animais tem sido um bom passatempo para ladrões em geral, e as punições são severas tanto para os autores do roubo quanto para os compradores — naturalmente, na hipótese do comprador não ser enganado pelo ladrão. Comerciantes inescrupulosos tentam vender um cavalo por outro (exemplo: "Sim, este, realmente, é um cavalo adestrado para o combate", quando na verdade o equino em questão é "apenas" um simples animal, sem dotes especiais). Cavalos podem ou não ter sido treinados, embora os vendedores sempre digam que foram. É bastante fácil descobrir se um cavalo foi domado ou não, mas é muito difícil saber se o animal foi treinado para combate.

Os personagens com a perícia cavalgar têm pouca chance de fazer uma má compra. No entanto, não há meios de se descobrir a origem da montaria, a menos que você decida comprar um que tenha sido marcado a ferro. Mesmo assim, esta marca pode não ser totalmente verdadeira, pois ladrões espertos sempre encontram meios de alterá-las.

Qualidade das Armas

A qualidade das armas só pode ser determinada por alguém que realmente entenda do assunto. A lâmina pode ter sido forjada com o melhor aço, aquele que impede qualquer tipo de deformação ou perda do corte. O ferreiro pode ter usado um aço apenas bom (não o melhor), mas forjado e moldado cuidadosamente. A espada pode ter sido perfeitamente balanceada, ser leve para as mãos mas pesada para os golpes.

A qualidade da arma é determinada por quem a fez, e pelo tipo de material empregado na sua confecção. Alta qualidade e um cuidadoso artesanato fazem com que a arma tenha um bônus, nunca superior a +1, nas jogadas de ataque ou dano. O bônus para jogada de ataque é aplicado àquelas armas que são excepcionalmente bem balanceadas, leves ou rápidas. Armas feitas com aço de têmpera perfeita, ou têm lâminas cuidadosamente forjadas, ganham bônus de dano. O metal usado deve fazer com que o corte esteja sempre perfeito, para que a lâmina possa trespassar uma armadura da mesma forma que uma agulha quente

penetra na cera. As armas de concussão, por dependerem mais de massa e força de impacto, raramente ganham bônus de dano, só acontecendo quando a cabeça da arma for cuidadosamente balanceada e moldada.

Qualquer um pode obter o bônus por carregar uma arma excepcional (mesmo sem dar-se conta dessa superioridade), mas somente os grandes peritos podem reconhecer, com apenas um olhar, o valor de uma espada. Sendo assim, o personagem deve manusear

Tabela 26:

Peculiaridades dos Cavalos

Resultado de 1d10	Pangaré, Alquebrado e Médio	Fogoso e de Combate
1	Morde cavaleiro	Corcoveia
2	Escoiceia	Sem ritmo
3	Não se deixa selar	Morde
4	Não galopa	Só aceita o dono
5	Morde cercas	Empina
6	Empaca de repente	Tem idéias próprias
7	Esfrega-se	Escoiceia
8	Corcoveia	Saltador
9	Sem adestramento	Conhece um truque
10	Use a coluna "fogoso"	Use a coluna "pangaré", ou escolha do Mestre*

*Outras opções incluem robusto, veloz, destemido, assustadicho, forte, de estábulo, gentil, firme, etc.

Capítulo 6

ar a arma para depois conhecer sua verdadeira qualidade. Os mercadores, no entanto, sempre parecem conhecer o valor daquilo que vendem (pelo menos os bons mercadores!). Armas de qualidade custam de cinco a vinte vezes mais do que as normais.

Em sua campanha, você pode querer criar regiões ou PdMs conhecidos pela qualidade de suas armas. Assim como o aço de Damasco era valorizado no mundo real por sua resistência e flexibilidade, um determinado reino, cidade ou vila, pode ser famoso por seu artesanato de espadas ou outras armas. A marca de um determinado fabricante de espadas e de seus aprendizes pode assegurar a qualidade do produto.

Ornamentação

A ornamentação de um determinado item não tem efeitos maiores sobre o seu funcionamento, mas sim sobre o seu custo. Equipamentos ornamentados aumentam o status de seu proprietário, fazendo com que os outros o vejam como uma pessoa rica e influente. Isto o transforma em alvo para ladrões e assaltantes.

Entre os tipos mais comuns de ornamentos estão: gravuras em cobre, trabalhos de gravação em relevo, mosaicos, pinturas a esmalte, esculturas, douração, laqueação, entalhes em madeira, gravação em água-forte. Alguns objetos podem ser fabricados com certos materiais raros e fantásticos, como a pele de bebês dragões ou seda. O custo das mercadorias ornamentadas depende da dificuldade e do talento envolvidos no trabalho.

Você é quem determina o preço (geralmente bastante inflacionado em relação ao de um item normal). Contudo, dez vezes o custo normal de qualquer mercadoria pode ser um bom ponto de partida.

Tabela 27:

Armaduras de Diferentes Metais

Metal	Ajuste de CA	Ajuste de Peso	Multiplicador de Preço
Adamantite	+1	-25%	x 500
Bronze	-1	0	x 2/3
Aço Elíptico	0	-50%	**
Aço de Qualidade	0	-10%	x 2
Ouro	-4	+ 100%	Peso + x 3*
Ferro	0	+25%	0
Prata	-2	0	Peso + x 2*

O ajuste da CA não significa que a armadura tem poderes mágicos, mas considera o fato de que o novo material é melhor ou pior do que o normal. Portanto, nenhum bônus é atribuído aos testes de resistência, etc.

*Peso + x N° significa que o personagem deve comprar a quantidade de metal necessária à confecção de uma armadura que lhe sirva muito bem (este custo é determinado pelo peso).

Além disso, o personagem deve multiplicar o custo normal de sua armadura pelo índice mostrado na tabela — o resultado será o custo de fabricação.

**As armaduras dos elfos não podem ser compradas normalmente. Elas serão dadas como presente para aqueles que os elfos julgarem merecedores.

Armaduras Feitas de Metais Raros (Regra Opcional)

Com exceção daquelas feitas de bronze, presume-se que todas as outras armaduras de metal sejam de um aço bastante comum e forte, mas, às vezes, não é o que acontece.

Já que esta é uma campanha de fantasia, as armaduras podem ser elaboradas a partir de metais raros e fantásticos. Os tipos de materiais possuem propriedades diferentes, que devem ser levadas em conta nas armaduras. Como você viu, a Tabela 27 apresenta diferentes tipos de metal, e os efeitos que provocam na CA e no custo.

Tabela 28:

Pontos de Vida para Itens

Item	Pontos de Vida	Modalidades de Ataque*
Cadeira	2-9	Corte, concussão
Corda	2-5	Corte
Couro		Corte, perfuração, concussão
Comum	2-8	
Garrafa de Vidro	1-2	Concussão
Haste de Madeira	2-12	Corte
Porta de Madeira	30-50	Corte
Vidraça ou Espelho	1	Todas

*As três modalidades de ataque são corte, concussão e perfuração. Cada arma está classificada em pelo menos uma dessas categorias.

Equipamentos Danificados

Na maioria das vezes, nenhum dano específico é aplicado aos equipamentos incluídos nas regras do jogo AD&D™. Também não significa que os equipamentos nunca serão danificados ou quebrados. Ao contrário, pressupõe-se que sempre que um equipamento sofre algum desgaste natural (devido ao clima ou uso, como dentes numa espada ou deformações numa armadura), é reparado nos períodos de inatividade dos personagens.

Algumas vezes, um personagem ou os PdMs precisarão cortar uma corda, romper uma vara ou cortar o fundo de uma mochila. Alguns danos estratégicos são feitos para encontrar-se um efeito específico. Há dois modos pelos quais o ataque a um item de equipamento pode ser feito. O primeiro é atacar um ponto ou área específica com uma arma, como cortar a corda que mantém a cortina suspensa. O segundo é empreender um ataque, de poder considerável, que atinge tudo que estiver numa determinada área — como uma grande pedra que rola sobre o personagem. O primeiro ataque usa CA e pontos de vida para medir o dano. O segundo usa teste de resistência.

Quando um personagem tenta danificar uma determinada parte de um item, use o bom senso para determinar qual o efeito que

Dinheiro e Equipamento

uma arma em particular terá contra certos materiais.

Uma maça pode ser usada para derrubar uma porta de madeira, mas um machado tornará a tarefa mais rápida.

Se o personagem possuir uma arma apropriada, determine a CA do item. Ela é tão importante que não pode ser desprezada, e tão necessária quanto o valor de uma CA de personagem ou PdM. Todo item que for atacado por um personagem merece CA própria.

Incluem-se grandes objetos imóveis, que os personagens atacam com armas de luta corporal — portas e barris, por exemplo. Outras situações incluem ataques com projétil contra enormes objetos (grandes o suficiente para preencher o campo de visão do personagem).

Alguns ataques exigem uma jogada de ataque (atirar uma caneca de cerveja contra um espelho, por exemplo). Em casos como este, leve em consideração o tamanho, movimento e a durabilidade do objeto. Uma lança de madeira tem uma CA de no mínimo 7. Um bastão de metal com aproximadamente a mesma grossura tem CA 0.

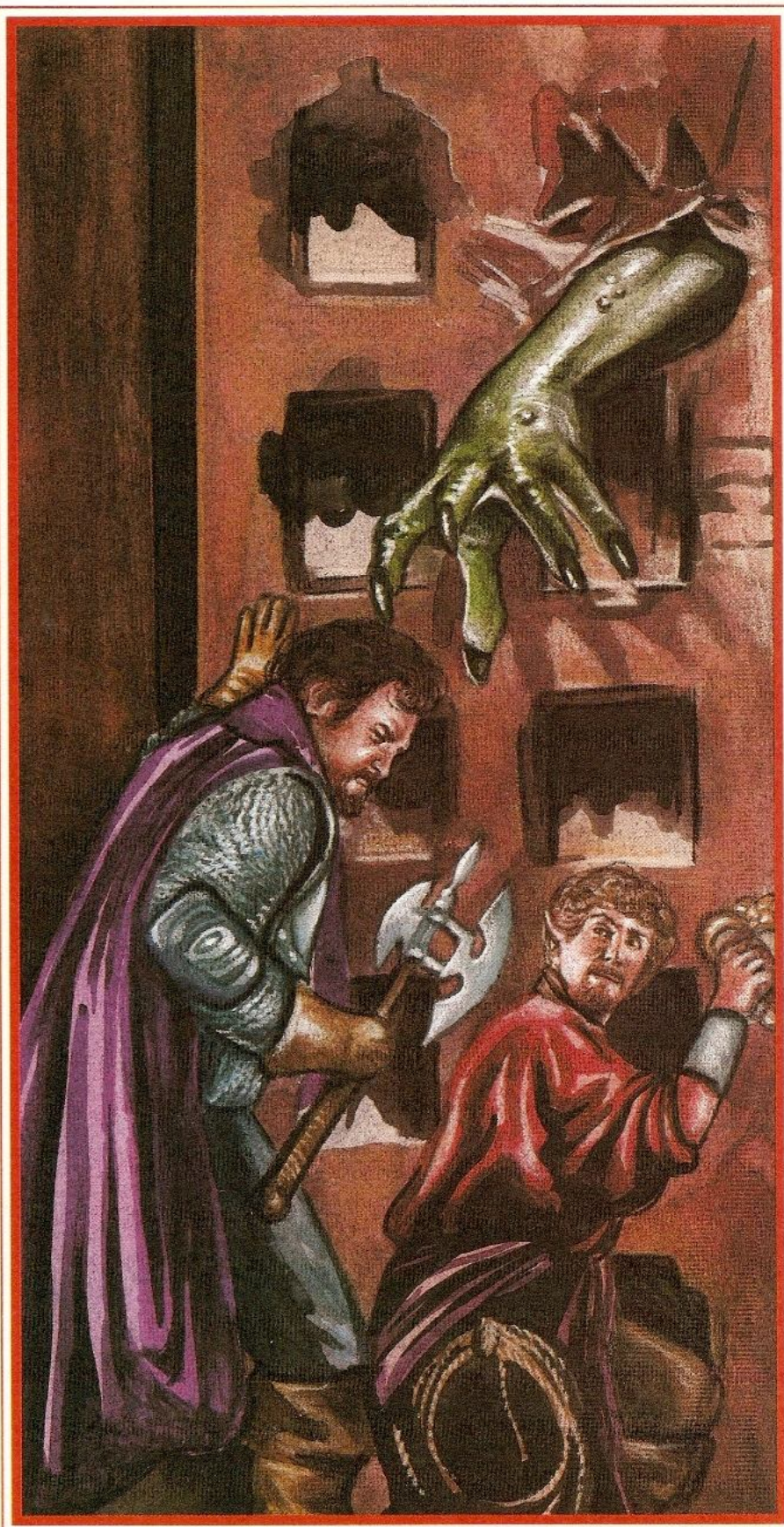
Uma corda tem CA 6, melhor do que uma lança de madeira — a corda é mais elástica. Se o objeto for pequeno ou movimentar-se, a pontuação na CA deve ser ainda melhor. Esmagar um pequeno frasco que rola pelo chão pode ser considerado como uma jogada de ataque contra CA 2 ou 1.

Finalmente, deve-se aplicar uma penalidade adicional quando se tenta atingir um ponto específico. Acertar um alvo pequeno, ou cortar a mochila de um inimigo em combate, é algo difícil de ser conseguido, por causa da precisão envolvida.

Você deve, também, decidir quanto um equipamento pode sofrer de dano antes de ser destruído. A Tabela 28 mostra valores médios para alguns itens e materiais mais comuns. A última coluna da tabela lista os tipos de ataques que mais causam danos aos materiais (embora outros ataques possam também existir). Usando-a como parâmetro, você decide que número de pontos de vida deve ser atribuído à maioria dos materiais.

Testes de Resistência para Objetos

Quando as armas estiverem expostas a perigos em geral — chamas de Bola de Fogo, raios congelantes, ou o soco poderoso de um gigante — jogada de ataque e pontos de vida não são usados. No lugar, aplica-se a tabela de testes de resistência. O teste mostra o quanto um material resiste aos efeitos de um ataque,



Capítulo 6

e acontece como um teste de resistência normal. (Veja Combate.)

O teste de resistência deve ser usado somente quando um personagem não estiver carregando o item, ou quando o personagem falhar em seu teste de resistência pessoal.

Alguém que consiga escapar com sucesso da explosão de uma Bola de Fogo não precisa fazer outros testes de resistência para suas poções. Contudo, se a resistência pessoal do personagem falha, surge a necessidade de se descobrir o que acontece com as poções. Não são todos os itens que precisam de teste de resistência a todo momento. É perfeitamente possível não se fazer testes de resistência para espadas e armaduras de personagens numa situação como a da Bola de Fogo descrita acima, já que existe pouca chance destes equipamentos serem afetados.

Além disso, itens mágicos são mais resistentes a dano, aumentando os bônus para o teste.

Os itens com um "+" (por exemplo, espada +1), usam este "+" como um bônus para testes de resistência. Um item pode ter um "+" extra para cada habilidade especial que possuir. Os itens mágicos sem "+" especificados obtêm um bônus relativo a seus poderes. Uma poção será +1, enquanto um item mágico bastante poderoso pode ser +5 ou +6. Além disso, se o item possuir poderes para neutralizar a agressão sofrida (por exemplo, um anel de calor fazendo teste de resistência contra frio extremo), pode-se adicionar um bônus de +2.

Formas de Ataque

Ácido (Ácid.) — pressupõe-se que haja uma quantidade razoável de ácido, ou que o contato com o ácido tenha grande duração.

Esmagamento (Esm.) — inclui golpes de criaturas gigantes-

cas, ou ainda maiores. Golpes de pessoas normais em objetos frágeis ou muito pequenos também se enquadram nesta categoria. Um ser humano não poderia esmagar uma corda, que não é tão frágil, mas poderia fazer isso com um frasco de poção. Deve-se usar a coluna de Esmagamento quando itens quebradiços são arremessados contra superfícies duras como, por exemplo, garrafas jogadas contra uma parede.

Desintegração (Des.) — aplica-se somente a efeitos de magias ou habilidades mágicas inatas.

Queda (Qd.) — deve ser de uma altura superior a 1,5 metro. Se a superfície for rígida, a resistência citada na lista deverá ser usada. Se a superfície for macia, dê um bônus de +5 ao teste. Para cada 1,5 metro adicionais de queda, acrescente uma penalidade de -1 ao resultado do teste de resistência.

Fogos Mágicos (Fogo M.) — inclui Bola de Fogo, Sopro-de-Dragão e qualquer outra chama criada por uma magia ou efeito mágico. Chamas extraordinariamente quentes, como o calor provocado pela lava de um vulcão, seguem esta resistência.

Fogo Normal (Fogo) — inclui fogueiras em geral, chamas de vela, etc. Naturalmente, o item deve queimar por algum tempo para ser afetado.

Frio (Frio) — inclui qualquer tipo de frio — intenso, normal ou mágico. Se a mudança de temperatura é gradual, deve-se acrescentar um bônus de +2 ao resultado dos dados no teste de resistência.

Eletricidade Mágica (Elet. M.) — aplica-se aos efeitos elétricos provocados por magias ou poderes mágicos.

Eletricidade (Elet.) — refere-se aos ataques elétricos que não são acompanhados pelo impacto de um relâmpago; ataques de enguias ou armadilhas elétricas cabem nesta categoria.

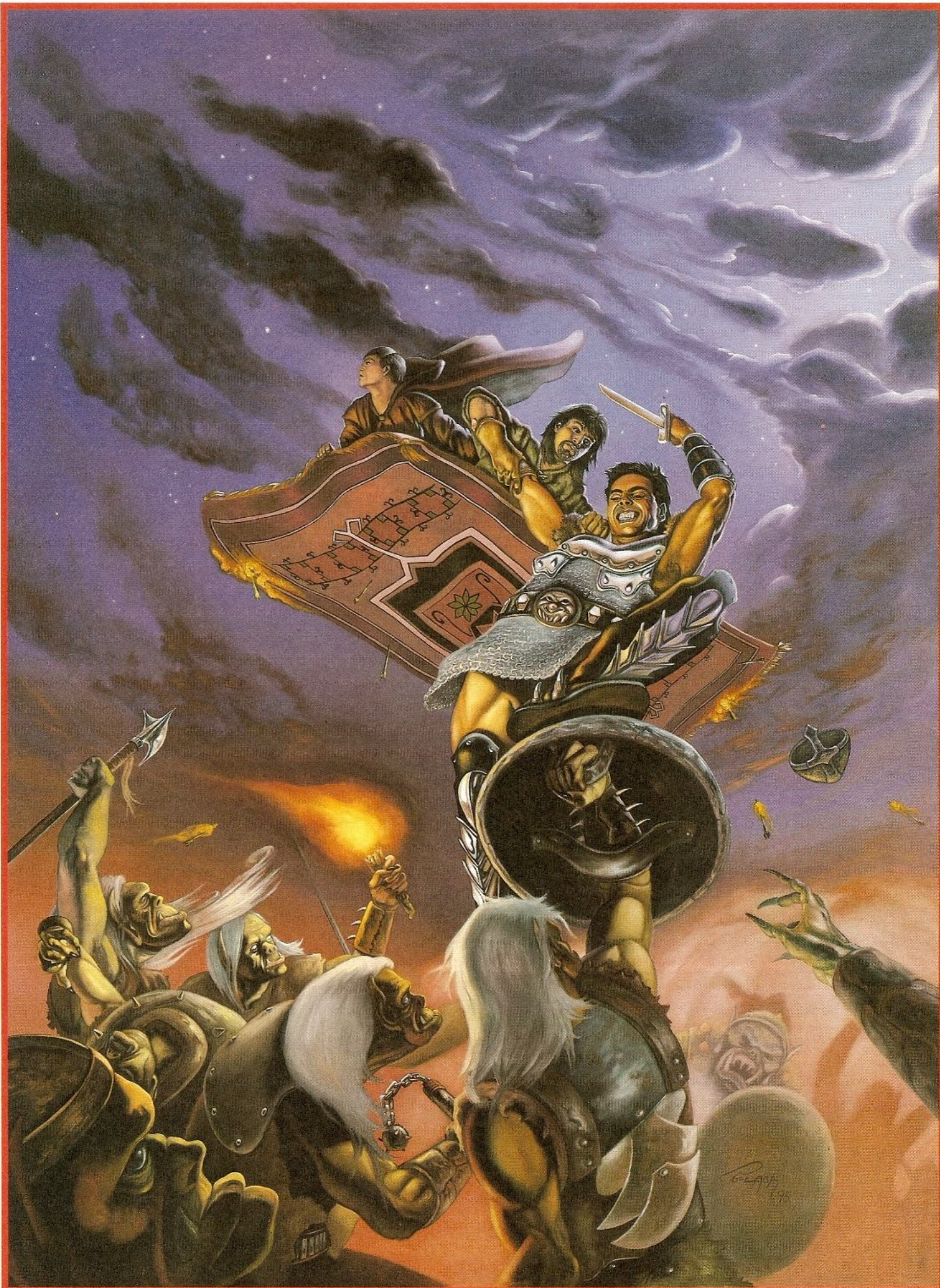
Tabela 29:

Testes de Resistência para Objetos

Item	Ácido	Esm.	Des.	Qd.	Fogo M.	Fogo	Frio	Elet. M	Elet.
Cerâmica	4	18	19	11	3	2	4	2	2
Corda	12	2	19	-	10	6	2	9	2
Couro	10	3	19	2	6	4	3	13	2
Madeira fina	9	13	19	2	11	9	2	10	2
Madeira grossa	8	10	19	2	7	5	2	12	2
Metal	13	7	17	3	6	2	2	12	2
Óleos*	16**	-	19	-	19	17	5	19	16
Osso ou Marfim	11	16	19	6	9	3	2	8	2
Papel, etc.	16	7	19	-	19	19	2	19	2
Poções*	15**	-	19	-	17	14	13	18	15
Rocha, cristal	3	17	18	8	3	2	2	14	2
Tecido	12	-	19	-	16	13	2	18	2
Vidro	5	20	19	14	7	4	6	17	2

*Esta resistência não inclui o vasilhame, mas apenas o líquido

**Claro que, mesmo que o teste de resistência seja bem sucedido, o item provavelmente estará misturado com o ácido



Capítulo 7: Magia



De todas as facetas do jogo de AD&D™ que você terá que administrar, a magia talvez seja a mais diversa e complicada. O uso de magias permite aos personagens quebrar todas as leis naturais do universo, uma situação que pode desencadear conseqüências muito emocionantes, mas também imprevisas. Tenha certeza de que você entende como funciona a magia em AD&D™, e quais são as formas de controlar seu uso.

Magias Iniciais

Uma das ferramentas que você tem para controlar o poder dos magos é a escolha das magias disponíveis no começo do jogo. Cada mago começa com um grimoire, mas ele não tem informação sobre o conteúdo do livro. É você quem decide e, como Mestre, pode escolher entre várias soluções. Baseado na sua escolha, o jogador adquire magias (e seus reversos) para o grimoire do personagem.

Escolha do Jogador

A maneira mais simples de conceder magias a um mago é jogando a bomba de volta às mãos dele — pergunte-lhe quais efeitos ele gostaria de realizar. Enquanto o candidato a mago lhe diz os nomes das fórmulas que quer conhecer, faça-o jogar os dados para testar a chance de aprender magia. Se passar no teste, o jogador escreve o nome da magia na ficha do seu personagem. Se não conseguir, um de vocês dois deve anotar que o personagem não pode aprender aquela magia específica.

Continue fazendo isso até que todas as magias do 1º círculo tenham sido testadas, ou até o jogador atingir o limite de fórmulas que o personagem pode aprender (dependendo da Inteligência). Desta forma, ele terá as magias que quiser, o que geralmente deixa o Mestre com um jogador satisfeito, mas causa algumas desvantagens.

Os jogadores tendem a escolher as magias que consideram mais poderosas. Não será ruim se no jogo existirem apenas 1 ou 2 magos, mas uma horda deles, todos com as mesmas fórmulas, faz o jogo perder a graça rapidamente.

Existe também a chance do personagem não dar atenção a algumas magias básicas de que ele precisa para ser um mago, particularmente *Ler Magias* e *Detectar Magias*. Um mago que não consegue ler um pergaminho está sem uma das habilidades mais importantes da sua classe.

Há também uma pequena chance do personagem ficar quase sem magia, embora não exista qualquer regra definindo um número mínimo de magias que um personagem tem que saber. Um mago sem magias não é bem o tipo de personagem com que alguém desejaria jogar! Se acontecer, dê uma chance ao pobre jogador e permita que ele tente aprender alguns efeitos novamente, jogando outra vez os dados, até você sentir que o personagem tenha aprendido um número adequado.

Escolha do Mestre

Você pode automaticamente dar ao jogador *Ler Magias* e *Detectar Magias*, além de outros quatro efeitos de sua escolha. Assim, todos os personagens começarão o jogo com o mesmo número de magias. Não é necessário que todos tenham as mesmas magias, mas é bom se certificar de que todos tenham aproximadamente o mesmo poder. Não é preciso jogar os dados para ver se estes efeitos são aprendidos ou não — considera-se que o personagem os aprendeu quando ainda era um estudante das artes arcanas.

Colaboração Mestre/Jogador

Você pode deixar o jogador começar com 3d4 (ou até o limite da sua Inteligência) magias do 1º círculo. Duas destas são automaticamente *Ler Magias* e *Detectar Magias*, que todo mago aprende como parte de seu treinamento. As magias restantes podem ser escolhidas por você, pelo jogador ou aleatoriamente.

Se você escolher as magias, certifique-se de estar dando ao jogador uma boa seleção, e permitindo que ele possa fazer várias coisas com elas. É importante ter certeza de que o jogador está recebendo algumas das magias que ele realmente deseja.

Se o personagem é um especialista em alguma escola, você deve permitir que ele tenha um efeito específico de sua escola, automaticamente, além de *Ler Magias* e *Detectar Magias*. Todas as outras fórmulas devem ser aprendidas ou obtidas nos dados, normalmente.

Aquisição de Magias Além do 1º Nível

Depois que um personagem começa a participar de aventuras, grimoires novos não podem simplesmente cair do céu a cada vez que ele subir de nível. Em vez disso, o personagem vai ter que achar algum meio de conseguir novas fórmulas, de círculos mais altos. Assim como com as magias iniciais, há vários métodos de fazê-lo. Alguns desses métodos podem ser usados na sua campanha.

Subindo de Nível

Sempre que um personagem atingir um nível em que se pode aprender um novo círculo de magia, permita que ele aprenda um

efeito desse círculo automaticamente. Você pode escolher a magia, deixar o jogador escolhê-la ou selecioná-la aleatoriamente.

A razão é simples: todas as longas horas de leitura e estudo que o personagem tem, supostamente, feito, finalmente tornam-se algo real e compreensível (é quase como acordar um dia e finalmente perceber o que um coseno realmente é).

Não é preciso lance de dados para aprender essa magia, a não ser que você esteja permitindo que o jogador escolha a magia que quiser. Se o personagem é um especialista em uma escola de magia, esta nova magia deve vir da escola específica, se houver algum efeito desses disponível.

Copiando de Livros de Magia

A outra maneira de adquirir novas fórmulas é copiando-as dos livros de outros jogadores (se eles permitirem), pagar a outros magos pelo privilégio (veja o Capítulo 12 — PdMs), ou pegá-las de livros tomados de outros magos.

Quando estiver copiando magias, um personagem tem que testar nos dados a chance de aprendê-la ou não. Nenhum personagem pode copiar magias de um círculo que não esteja à disposição de seu nível.

Desquisa em Pergaminhos

Um personagem pode pesquisar uma nova fórmula usando um pergaminho que a contenha.

O tempo e o dinheiro consumidos pela pesquisa são metade do normal, e o personagem ainda precisa dos dados para ver se aprendeu ou não o efeito. Independente da pesquisa falhar ou não, o pergaminho é destruído — o mago não pode ler o pergaminho em voz alta para analisar os seus efeitos.

Pesquisas em pergaminhos não podem ser feitas durante aventuras. O mago tem que estar em condições cuidadosamente controladas para tentar.

Estudos Com um Mentor

Se você permitir, o mago poderá voltar para o seu antigo mentor e, com sorte, copiar algumas magias novas do livro dele.

Use esse método apenas se você sentir que é importante para os personagens aprenderem mais magias do que o normal, quando eles avançarem para um novo círculo. Permita que os jogadores aprendam muito, ou muitas vezes, dessa maneira, e eles vão ficar extremamente dependentes demais do mentor, deixando de lado a própria capacidade de incrementar os personagens.

Controle de Aquisição de Magias pelo Mestre

Mesmo que sejam os jogadores a escolher as magias novas, tenha sempre em mente que quem manda é você. Quem tem controle total sobre as magias que os personagens aprendem é você.

Se um personagem tem uma magia que você não gosta, ou que desequilibra severamente o seu jogo, a culpa não é dele! Quem lhe ensinou tal magia? Quem permitiu que ela entrasse no jogo? Controlar a aquisição de magias é uma responsabilidade e tanto.

Considere suas escolhas cuidadosamente.

Mantendo a seleção de magias limitada, você automaticamente lhes aumenta o valor. Um simples pergaminho, com uma única magia, torna-se um verdadeiro tesouro, principalmente se

Capítulo 7

ele contém uma fórmula que o mago nunca viu. Isso dá ao jogador uma escolha difícil.

Será que ele usa o pergaminho durante uma aventura onde a magia será útil? Ou será que ele guarda o pergaminho e espera pela chance de transferir o texto arcano para os seus grimoires?

Quando os personagens derrotarem um mago hostil, sua principal preocupação será com o grimoire dele. Onde está? Quais as magias que contém? Mesmo um item não-mágico como um livro de magias passa a ser muito importante. Sabendo do seu valor, os magos PdMs irão fazer de tudo para proteger seus próprios grimoires, escondendo-os cuidadosamente, trancando-os em baús com armadilhas e espalhando defesas mágicas pelas páginas.

Livros de Magias

O tesouro mais importante de um mago são seus grimoires. E já que esses volumes são tão importantes, você e os jogadores precisam saber algo sobre eles: o que exatamente é um grimoire? Quantas páginas tem? Do que é feito?

De Todas as Formas e Tamanhos

Não há forma ou tamanho padrão para um grimoire. Um personagem não pode simplesmente entrar no laboratório de um mago e prontamente identificar um livro de magias por ser o maior, mais comprido, mais grosso, mais quadrado, mais redondo ou mais fino de todos. Nem medir um por um até achar aquele cujas dimensões são iguais as de outro grimoire. A forma e o tamanho, nesse caso, são determinados, em parte, pelo meio cultural do mago.

Considere, por exemplo, o livro que você está lendo agora. Como seria uma das páginas do *Livro do Mestre* em outra época e lugar? Na Europa medieval, esta página provavelmente seria composta de 10 ou mais folhas de pergaminho, talvez decorada com ilustrações e cenas pintadas. Na China antiga, esta página teria sido várias folhas de papel colorido, escritas à mão e presas com fitas vermelhas. Os egípcios teriam usado um rolo de papiro, sendo necessário vários para montar um livro. Ainda mais trabalhoso, os babilônios teriam usado placas de cerâmica, preenchidas com caracteres cuneiformes quando a argila ainda estivesse mole, e depois secas ou cozidas. Índios norte-americanos teriam escrito em pedaços de casca de árvores, ou pintado em couro de búfalo curtido.

Tabela 30:

Capacidade de Grimoires

Círculo	Padrão Pergaminho	De Viagem
1º	16-100 magias	4-25 magias
2º	14-50 magias	3-12 magias
3º	12-33 magias	3-8 magias
4º	11-25 magias	2-6 magias
5º	10-20 magias	2-5 magias
6º	9-16 magias	2-4 magias
7º	8-14 magias	2-3 magias
8º	7-12 magias	1-3 magias
9º	7-11 magias	1-2 magias

Trabalhos escritos têm mudado muito através dos séculos da história do homem sobre a Terra. Um jogo de fantasia não seria diferente. Grimoires devem ser de uma ampla variedade de tamanhos e formas — sempre o que for melhor para a sua campanha.

Um livro pode ser um tomo pesado, envolto em couro, com páginas frágeis de velino. Uma coleção de rolos de papiro, amarrada com barbante de seda vermelho. Uma pilha de tabuletas de cerâmica, marcadas em cuneiforme. Ser feito em papel de linho de qualidade bem inferior, ou até de lâminas de ouro, encadernadas numa capa de pele de naga.

Se você não quiser criar um tipo específico de grimoire para o seu mundo, existe uma saída a que se pode recorrer: compare-os às enciclopédias e dicionários grandes de hoje em dia (mesmo se você criar seu próprio tipo de livro, esta comparação lhe dará uma boa idéia das dimensões apropriadas).

É comum que o conjunto completo de grimoires de um mago ocupe várias prateleiras de uma biblioteca, especialmente quando o personagem atingir os níveis mais altos. Nesse ponto, não é mais prático carregar todos os livros de magia quando se viaja. Então, vários magos optam por fazer grimoires de viagem.

O livro de magias para viagens é uma versão mais seleta e portátil de todos os outros grimoires do mago (no entanto, é pouco o que se pode fazer para tornar placas de cerâmica portáteis). No seu livro de viagens, o mago coloca as fórmulas que deduz que vai precisar.

Não há limitação sobre os tipos de magia que podem ser incluídos, mas um livro para viagens tem um número limitado de páginas. Então, um mago de nível alto pode precisar de vários grimoires para viagem, se quiser levar consigo todas as magias que possa vir a precisar.

Preparação do Grimoire

Os livros, em si, necessitam de poucos materiais específicos, mas a redação tem que ser exata, perfeita. Mesmo o menor erro durante a cópia de uma magia estraga tudo. Um trabalho desses não é para um escriba ou copista qualquer.

Para agravar o problema, as fórmulas e diagramas bizarros contidos num livro de magias não podem ser reproduzidos por métodos medievais de impressão. O trabalho em um grimoire deve ser feito devagar e cuidadosamente, à mão. O tempo médio necessário para preparar um livro desses é de 1 ou 2 dias de trabalho por círculo de magia a ser introduzido.

Às vezes, grimoires prontos podem ser encontrados à venda, mas poucos magos confiariam o sucesso ou o fracasso de seus esforços no trabalho de terceiros. Raro é o mago que não prepara seu próprio livro.

Os materiais usados em um grimoire devem ser da mais alta qualidade. Nenhum mago quer correr o risco de ver a tinta escorrendo por causa da umidade, um borrão no papel levando a um erro na fórmula, traças fazendo banquete na pág. 6, o vento assoprando uma folha solta para bem longe, ou um frasco entornado transformando o livro todo numa pasta.

Manuseio cuidadoso, materiais de qualidade e senso lógico são essenciais para evitar tais desastres. Um encadernamento bem forte, ou sobre capas, são usados para proteger o interior. Páginas em branco são necessárias para transcrever as magias. As melhores tintas escuras e penas bem afiadas têm que ser usadas para escrever. Aromatizantes são recomendados para evitar tra-

Magia



ças e mariposas, enquanto outros preparos devem ser feitos para proteger o livro contra mofo, fungos e sereno. Tudo isto custa dinheiro.

Custo do Grimoire

Uma coisa que todos os grimoires têm em comum é o custo. Livros nunca são baratos, os de magia são mais caros ainda.

Para os materiais e sua preparação, o mago deve pagar 50 po por página. Grimoires para viagem, que são ainda mais compactos, custam 100 po por página.

Quantas Páginas Tem um Grimoire?

Cada magia requer um número de páginas igual ao seu círculo, mais um fator de 0 a 5 (1d6-1) páginas adicionais. O número exato de páginas necessárias para cada efeito é diferente para cada mago. Mesmo que dois ou mais magos estejam copiando a mesma fórmula, o número de páginas varia, já que há diferenças na letra e nas anotações de cada um.

Além disso, nenhum grimoire pode ter mais de 100 páginas, um pergaminho não pode ter mais de 25 e nenhum livro para viagens mais de 50. Então, na melhor das hipóteses, um grimoire cheio de magias de 9º círculo pode ter, no máximo, onze magias (99 páginas), permitindo somente uma página em branco para conter algum tipo de defesa mística.

Provavelmente, este grimoire já estaria cheio antes das onze magias serem copiadas.

Por conveniência, quando você criar livros de magia para PdMs, o número máximo e mínimo de fórmulas de cada círculo, e o tipo de grimoire, são dados na Tabela 30. A tabela presume que todas as magias do livro são do mesmo círculo (o que pode ser ou não o caso, especialmente em grimoire para viagem).

Além disso, mesmo que o livro não possa conter mais que o seu máximo em um determinado círculo de magia, não é preciso que ele possua qualquer tipo de número mínimo. Os parâmetros dados na tabela pressupõem que o grimoire tenha sido preenchido da maneira mais eficiente possível, deixando pouco ou nenhum espaço para dispositivos de proteção.

Capítulo 7

Expandindo as Escolas

Atualmente, as escolas de magia estão apenas esquematizadas, e pouco definidas. As diferentes escolas podem ser usadas como foram descritas no *Livro do Jogador*; no entanto, existe bastante espaço para você acrescentar detalhes a cada uma delas e, até mesmo, em alguns casos, fornecer-lhes um repertório mais completo de magias. Atualmente há, por exemplo, poucos efeitos de Necromancia, o que não encoraja os jogadores a criar especialistas necromantes. Não há nada de errado nisso — nada diz que todas as escolas devam ser iguais. Entretanto, você pode querer expandir e personalizar as escolas de magia, para que se encaixem melhor na sua campanha.

Adicionando Novas Magias

Uma escola pode ser expandida simplesmente pela adição de novas magias. A especialização de necromante poderia se tornar mais atrativa se uma lista completa de magias fosse criada. Tome cuidado para que as novas fórmulas não tornem a escola muito poderosa. No caso da escola de necromancia, a primeira reação de um eventual especialista seria pegar para si os poderes de cura dos clérigos. Entretanto, isto é parte da função do clérigo, e tornaria o necromante muito poderoso. Pensando melhor, é provavelmente mais seguro criar novas magias necromânticas, que não envolvam cura, ou que lidem pouco com esse aspecto. Um julgamento cuidadoso deve ser feito sempre que surgirem novas magias.

Expansão Através de Detalhes de Campanha

Mesmo que o termo "escola" seja usado no *Livro do Mestre* e no *Livro do Jogador*, não existem regras definindo qualquer instituição ou estrutura formal. Não há uma definição rápida e fácil para uma escola de necromancia, que poderá ou não existir em sua campanha. Esta escolha deve ser feita por cada Mestre, individualmente.

Uma possibilidade é que os magos venham a aprender suas especializações sem treinamento formal. Materros, o necromante, tem uma curiosidade natural a respeito de magias necromânticas; então, ele se especializa nelas.

Outra possibilidade é a de existirem faculdades e academias formais, onde magias são ensinadas. Essas instituições teriam suas próprias hierarquias, tradições, regulamentos e processos.

Por exemplo: Materros, o necromante, poderia ser um membro da Cabala Thar-Zad, uma sociedade de necromantes. Como sinal de sua alta posição na hierarquia da Cabala, ele tem permissão para usar as vestes vermelhas e verdes de um mestre. É claro que, quando ele as usa, sua ocupação é facilmente identificada por aqueles que conhecem algo a respeito da Cabala. Isto não é de todo mau, já que a Cabala de Thar-Zad tem a reputação de ser um grupo perigoso e perverso. Adicionando tais detalhes, o Mestre traz vida à campanha. Ele pode até tornar uma escola aparentemente limitada, mais atraente para os jogadores.

Pesquisa de Magias

Um dos aspectos mais ignorados de um mago ou de um clérigo é a sua habilidade em pesquisar magias. Nas mãos de um jogador esperto, essa capacidade produz um personagem poderoso e único. Já que o jogador tem que se envolver para fazer as regras de pesquisa funcionarem, este é também um excelente método de introduzir as idéias dos jogadores na campanha. Entretanto, como há várias maneiras

diferentes de pesquisa de magias, existem alguns regulamentos. Use os seguintes métodos quando se confrontar com qualquer pesquisa de magias na campanha.

Sugerindo uma Nova Magia

Pesquisa de magias não é algo que o Mestre faz sem a participação do jogador, ou vice-versa. Para que funcione, os dois devem cooperar um com o outro. O primeiro passo do jogador deve ser de decidir exatamente o que ele quer que seu personagem concretize. Este trabalho nunca pode ser do Mestre! Somente depois do jogador apresentar a magia sugerida é que o Mestre deve se envolver.

Analizando uma Magia

Quando o jogador apresenta sua sugestão de magia, a primeira coisa a fazer é conversar com ele. O que o jogador realmente quer? É isso mesmo que ele acha que a magia vai fazer? Às vezes, o que foi escrito sobre um efeito e o que se pretende com ele são duas coisas diferentes. Esclareça esses pontos quando conversar com o jogador.

Já existem magias ou combinações que façam a mesma coisa?

Se já existe uma magia no grupo do personagem que tenha o mesmo efeito, a pesquisa não deve ser permitida. Se a nova fórmula for uma combinação de várias magias, ou uma versão mais forte de uma magia fraca, ela pode ser permitida, porém será difícil de se pesquisar. Versões mais fracas de um efeito poderoso também são permitidas.

O jogador está tentando levar vantagem sobre as regras com a nova magia? Algumas vezes os jogadores propõem fórmulas mágicas com uma segunda intenção de burlar o sistema, e, mesmo que a pesquisa de magias dê ao jogador uma certa vantagem, esse recurso não deve ser usado como uma maneira de trapacear. Magias novas devem ser do mesmo estilo das existentes. Clérigos lançando *Bolas de Fogo* e magos curando os outros são duas atitudes contrárias ao estilo de ambas as classes.

Magias que permitam mudanças nas regras, habilidades de proporções divinas ou sucessos garantidos não são boas idéias, e não devem ser permitidas numa campanha. Felizmente, problemas assim não acontecem com frequência. Quais os limites que o jogador acha que a magia tem? No anseio de ver suas idéias aprovadas, os jogadores, às vezes, criam mais limitações do que o Mestre normalmente faria. Tenha certeza de perguntar ao jogador quais os limites que ele acha que a magia tem.

Resolvendo os Problemas de uma Nova Magia

Se por alguma razão a magia ainda parecer inaceitável, diga ao jogador quais são as suas preocupações. Na maioria das vezes, um acordo pode ser negociado para evitar qualquer problema. Se não existirem problemas com a magia, pode-se prosseguir para o próximo passo.

Nunca aprove uma magia logo após ela ter sido apresentada. Leia a descrição, e considere todos os abusos para que esse novo poder talvez sirva de pretexto. Se algum abuso for, de fato, detectado, conserte a magia para que isso não possa acontecer. Continue fazendo assim até que todos os problemas e formas de abuso sejam resolvidos. Depois, devolva a magia ao jogador para que ele possa vê-la com todas essas mudanças. Afinal, depois das altera-

Magia

ções que o Mestre exigir, é bem possível que o jogador não queira mais pesquisá-la.

Após ambos — Mestre e jogador — concordarem com a descrição do efeito, o Mestre precisa decidir o círculo, seus componentes, o tempo e o custo da pesquisa.

Definindo o Círculo de uma Magia

O círculo pode ser determinado comparando-se a magia com algumas já existentes.

Se a magia inflige dano, ela deve ser de 0 a 2 círculos inferior ao número de dados de dano que causa — portanto, um efeito que produz 5d6 de dano deve estar entre o 3° e o 5° círculo.

Se a magia é uma versão melhorada de outra já existente, ela deve ser no mínimo 2 círculos superior à primeira. Se o efeito é de um outro grupo (um clérigo pesquisando uma magia arca), ele deve ser de um círculo superior à magia equivalente em seu grupo de origem (quase sempre ela também vai ser menos eficiente que a original).

Determinando os Componentes da Magia (Regra Opcional)

Os componentes de uma magia são limitados apenas por sua imaginação, mas devem ser coerentes com a força e a utilidade do efeito. Magias bem poderosas exigem componentes caros ou raros. Magias de uso limitado devem ter componentes de fácil acesso. De fato, uma função importante da pesquisa de magias é criar uma fórmula realmente poderosa, mas com componentes quase impossíveis de se achar.

Determinando o Tempo da Pesquisa

O tempo da pesquisa requer que o personagem esteja em boas condições de saúde, e que se abstenha de sair em aventuras enquanto estiver estudando. Durante a pesquisa, magos se enteram em manuscritos antigos, e clérigos trabalham nas orações.

O mínimo de tempo necessário para pesquisar uma magia é de 2 semanas por círculo. Ao final desse prazo, uma jogada de dados é feita. Para os magos, a chance é a mesma de aprender uma magia (lembre-se dos modificadores devido às especializações). Para clérigos, faça um teste de Sabedoria.

Se o teste tiver sucesso, o personagem conseguiu pesquisar a magia. Se falhar, precisará passar mais uma semana estudando antes de fazer outro teste. Esse processo continua até que o personagem aprenda, ou desista.

O Custo da Pesquisa de uma Magia

Pesquisas também custam dinheiro. Se o personagem tem acesso a um laboratório arcano ou a um lugar de adoração apropriado, o custo da pesquisa é de 100 -1.000 po por círculo. O Mestre pode escolher o preço exato, ou determiná-lo aleatoriamente. É melhor fixar o custo como uma quantidade de dinheiro no limite das economias do personagem (ou até um pouco mais). Dessa forma, o preço da pesquisa vai variar muito de campanha para campanha.

O custo de uma pesquisa é um importante incentivo para o personagem realizar aventuras, conseguindo, assim, os fundos para bancar seus estudos. E, é claro, um mago que não tenha laboratório terá que conseguir dinheiro para, primeiro, construir um. No-

vamente, ponha o custo quase acima do que o personagem pode pagar, talvez de 1.000 a 10.000 po. Uma vez que o laboratório estiver pronto, ele permanecerá como parte das posses desse personagem.

Clérigos que não tenham acesso a lugares de adoração devem pagar um preço parecido (em doações ou qualquer outra coisa) para fazer um pequeno altar. Tanto o altar quanto o laboratório não são portáteis.

Adicionando uma Nova Magia ao Grimoire

Uma vez que o personagem tenha conseguido pesquisar a magia, ela é adicionada à sua lista. Uma vez pesquisada, a fórmula é tratada como outra qualquer, para todos os propósitos. O jogador pode escolher compartilhar este efeito com outros (que devem jogar os dados para aprendê-la normalmente) ou ficar com o segredo apenas para si próprio.

Pesquisando Magias Extras (Regra Opcional)

Alguns Mestres e jogadores acham injusto um mago não poder pesquisar uma magia, só porque ele já atingiu seu máximo devido à Inteligência. O Mestre pode permitir que o personagem exceda este máximo desde que ele se dê ao trabalho de pesquisar as magias extras.

Todas as regras normais aplicam-se neste caso. Além disso, o Mestre só deve permitir fórmulas que o próprio jogador tenha criado. Os jogadores não podem usar esta regra como uma desculpa para aprender as magias que eles não teriam acesso de outra forma.

Por exemplo, digamos que um mago tenha falhado em aprender *Bola de Fogo*, e agora seu grimoire está completo. Mesmo que ele possa pesquisar 9 magias, nenhuma delas poderá ser semelhante a *Bola de Fogo*. As magias extras pesquisadas devem ser novas e originais — forçando os jogadores a serem criativos, e a se envolver. Além destas restrições, não há limite para o número de magias que o personagem possa aprender dessa forma (para qualquer nível).



Capítulo 8:

Experiência



Este capítulo contém instruções para determinar prêmios em experiência específicos. Ele também oferece diretrizes para prêmios de experiência em geral. No entanto, ele não traz quaisquer fórmulas matemáticas para o cálculo de experiência, em qualquer situação.

Premiar com Experiência em Pontos (XP) é uma das tarefas mais difíceis do Mestre. A tarefa é difícil porque existem apenas poucas regras (e um monte de diretrizes) para o Mestre basear-se.

Ele deve aprender praticamente tudo que sabe a respeito de experiência em pontos, a partir da condução de sessões de jogo. Não há uma fórmula mágica ou lance de dados para determinar se ele está fazendo a coisa certa ou não. Apenas tempo, instinto e as reações dos jogadores poderão dizê-lo.

A Importância da Experiência

Freqüentemente usa-se dizer que o AD&D™ não é um jogo de "perdedores e vencedores". O que é verdade. AD&D™ não é um jogo onde um jogador vence às custas dos outros. Mas, ao mesmo tempo, existem vitória e derrota, baseadas, de certo modo, em quão bem o grupo jogou, e em quão bem eles atingiram os objetivos determinados pela aventura.

Não significa que os indivíduos no grupo competem entre si (perdendo ou ganhando) ou que grupos de jogadores compitam entre si (como no futebol). Se há alguma competição, o jogador de AD&D™ compete contra si mesmo. Ele tenta melhorar sua interpretação e desenvolver seu personagem a cada vez que joga.

Experiência em pontos é uma medida desse desenvolvimento, e o número de pontos dado a um jogador por uma sessão de jogo é um sinal do que o Mestre pensa da qualidade daquilo que o jogador fez no jogo — uma recompensa por um bom jogo e uma boa interpretação. Como em todos os sistemas de recompensa, existem problemas em potencial.

Pouco ou Demais?

Se o Mestre constantemente dá pouca experiência aos jogadores, eles ficam frustrados. Jogadores frustrados não se divertem e, geralmente, desistem do jogo. Mesmo se não desistirem, eles podem desenvolver uma atitude tipo "Não-importa-o-que-eu-faço-então-por-que-me-preocupar?" Eles param de se esforçar ao máximo, imaginando que irão ganhar uma quantia ínfima de experiência, não importa se fizeram o melhor jogo de suas vidas ou se apenas deixaram-se levar pela corrente.

Por outro lado, os jogadores podem receber muitos pontos demais, e rápido demais. Jogadores nessa situação desenvolvem uma atitude do tipo "Não-importa-o-que-eu-faço-eu-venço-sempre". Eles desistem de tentar ser criativos ou inteligentes, e também ficam ao sabor dos acontecimentos.

Conseqüentemente, o Mestre deve ter o cuidado de não dar aos jogadores poucos pontos, e também não lhes dar pontos em excesso. A melhor abordagem é variar os prêmios de jogo para jogo, baseando-se nas ações dos personagens. Jogadores devem ser premiados de acordo com a disposição com que perseguem os objetivos da aventura, e de acordo com o grau de sucesso que obtêm nessa tarefa.

Cada sessão de jogo deve ter um objetivo (ou objetivos). Alguns objetivos são constantes, e aplicam-se a qualquer jogo de AD&D™. Outros dependem da campanha em si, da trama, do nível dos personagens e da aventura específica. Todos os objetivos devem ser claros, compreensíveis a ponto dos jogadores poderem vê-los, ou decifrá-los a partir de pistas, encontradas no decorrer do jogo.

Experiência

Objetivos Constantes

Três objetivos são constantes: diversão, sobrevivência do personagem e evolução. Cada um deles deve ser possível numa única sessão de jogo.

Diversão

Reunidos ao redor de uma mesa de AD&D™, todos estão jogando. Jogos são entretenimento, e supõe-se que devam ser algo divertido. Se os jogadores não passam um tempo agradável jogando AD&D™ nas sessões, tal fato aparece no jogo deles.

Além disso, um dos objetivos do jogo AD&D™ é ter diversão. Muito da pressão por providenciar essa fugidia qualidade recai sobre os ombros do Mestre, mas os jogadores também podem contribuir. E quando o fazem, eles devem ser recompensados com experiência em pontos, uma vez que estão contribuindo para que o jogo seja uma boa experiência para todos. O Mestre que distribui prêmios por aumento no grau de diversão do jogo encontrará mais jogadores dispostos a contribuir.

Para conceder prêmios de experiência por diversão, considere o seguinte:

1. O jogador se envolveu ativamente no jogo? Um jogador que nada faz, mas conta uma piada engraçada durante o curso do jogo não está, de fato, participando. O Mestre deve ser cuidadoso, de qualquer modo, para não punir jogadores que são naturalmente tímidos.

Envolvimento deve ser medido em contraste com a personalidade.

2. O jogador tornou o jogo divertido para os demais ou às custas deles? A segunda opção não merece recompensa alguma.

3. O jogador estava quebrando a sequência ou interferindo no fluxo do jogo? Isso dificilmente é agradável, e tende a dar nos nervos dos demais bem rápido.

4. O jogador argumentava, ou era um "advogado das regras"? (Esses são jogadores capazes de citar praticamente todas as regras, e tentar usar as mais obscuras em proveito próprio, freqüentemente em detrimento do espírito do jogo.) Isso definitivamente não é nada divertido para o Mestre, mas ele deve admitir uma quantidade razoável de desacordos em relação às suas decisões. Os jogadores irão querer (e lhes deve ser permitido) argumentar a favor de seus pontos de vista de vez em quando. De qualquer maneira, debates sobre regras cabem fora de uma sessão de jogo em andamento. O Mestre deve fazer um regulamento para o momento em questão, e apenas ouvir os apelos contra sua decisão após a aventura. Dessa forma, o jogo não é interrompido.

Sobrevivência do Personagem

Embora ter um personagem que sobreviva de sessão em sessão de jogo já seja uma recompensa em si, um jogador deve, também, receber experiência em pontos quando seu personagem sobrevive. Uma vez que existem muitas formas de trazer um personagem morto de volta, a ameaça de morte, enquanto presente, perde um pouco de sua intensidade.

Jogadores devem ser encorajados a tentar manter seus personagens vivos, em vez de confiar em desejos e ressurreições. Para atingir esse fim, uma pequena recompensa em nome da sobrevivência ao longo de toda uma sessão de jogo é útil. É uma forma direta de dizer ao jogador que ele jogou bem.

A quantidade de pontos dada por sobrevivência deve ser balanceada de acordo com o que aconteceu durante a aventura.

Jogadores que sobreviveram porque nada fizeram de perigoso, ou porque têm tantos poderes e pontos de vida que se tornam literalmente invulneráveis, não merecem uma quantidade de pontos próxima à do personagem que sobreviveu à morte certa, graças ao uso de sua sagacidade. Da mesma forma, personagens que sobrevivem por mera sorte merecem menos que aqueles que sobreviveram devido ao uso de tática e estratégia.

Evolução

Experiência em pontos é uma forma de medir a evolução de um personagem, e é um fator que se traduz diretamente dentro da mecânica do jogo. De qualquer forma, os jogadores devem tentar evoluir buscando jogar de maneira cada vez mais inteligente, a cada sessão. Conforme os jogadores aprendem mais sobre o jogo, a campanha e a interpretação, deverá ser refletido em seus pontos. Quando um jogador tem uma idéia realmente boa — resolve um quebra-cabeças complexo, consegue tirar seu grupo de uma situação delicada com diplomacia, ou simplesmente descobre uma nova abordagem para um problema — este merece experiência em pontos.

Jogadores devem ser encorajados a utilizar o cérebro e a se envolver.

Objetivos Variáveis

Além dos objetivos constantes definidos acima, cada sessão de jogo tem alguns objetivos variáveis. A maioria deles vem da trama da aventura. Alguns podem surgir de desejos dos jogadores. Ambos os tipos podem ser utilizados para incitar os jogadores para interpretações mais efetivas.

Objetivos da Trama

Os objetivos da trama são os objetivos que o Mestre define para uma aventura. Resgatar o príncipe, expulsar um bando de orcs carniceiros, purificar o castelo mal-assombrado, encontrar o assassino da falecida rainha, recuperar a varinha de Gee-Whiz para salvar o mundo — todos são objetivos da trama.

Quando o Mestre prepara um conto, decide quanto de experiência em pontos os personagens devem receber por atingirem o grande objetivo. Isso deve basear-se exclusivamente no grau de dificuldade que a aventura terá. Se os personagens atingirem esse objetivo com sucesso (o que não é, de forma alguma, garantido), eles receberão esse bônus de pontos.

Às vezes, o Mestre pode não ter uma idéia clara de qual, exatamente, é o objetivo de uma aventura em particular. Nesse caso, os jogadores podem fornecer o objetivo, ou ao menos uma pista. Ouça o que eles pensam que têm de fazer, ou o que eles gostariam de fazer. Isto, agora, pode ser o objetivo da aventura.

Novamente, conceda a experiência baseando-se na dificuldade, e apenas se eles conseguirem atingir o objetivo.

Prêmios de Experiência em Pontos

Existem duas categorias de experiência em pontos: para grupos e para indivíduos. Pontos para o grupo são divididos igualmente entre todos os membros da equipe de aventuras, independentemente de cada contribuição individual. A idéia, é que apenas por ser parte de um grupo que consegue alguma coisa, o personagem aprende algo de útil.

Capítulo 8

De um ponto de vista ligado estritamente à mecânica do jogo, isso garante que todos os personagens terão a oportunidade de avançar em experiência em pontos, a grosso modo, no mesmo ritmo. Prêmios individuais são opcionais, dados a cada jogador com base nas ações e na classe do personagem.

Prêmios de Grupo

Todos os personagens ganham pontos por vitórias sobre seus adversários. Há duas coisas importantes para se ter em mente: primeiro, este prêmio aplica-se apenas a adversários ou inimigos dos personagens — o monstro ou PdM deve representar uma ameaça real. Personagens nunca devem receber pontos por derrotar criaturas que não sejam hostis (coelhos, gado, cervo, unicórnios amigáveis) ou PdMs (estalajadeiros, mendigos, camponeses). Segundo, nenhum ponto é dado por situações onde os personagens tenham vantagem absoluta sobre os adversários.

Um personagem de 7º nível que precisa de mais um ponto para avançar ao 8º, não pode simplesmente reunir os amigos e caçar um orc solitário. Aquele orc não terá a menor chance, logo o personagem nunca esteve em algum tipo de perigo em particular. Se o mesmo personagem tivesse saído por conta própria e, assim, tivesse corrido o risco de ser emboscado e cair nas garras de um bando de orcs, o Mestre poderia definir que o personagem teria conquistado experiência.

O Mestre deve decidir o quê se constitui num risco significativo para os personagens.

Freqüentemente, é necessário apenas que os personagens pensem estar em perigo, mesmo que isso não seja verdade. A própria paranóia aumenta o risco (e desenvolve o aprendizado pela experiência). Assim, se a equipe ataca um bando de cinco kobolds e se convence de que há mais cinquenta dessas criaturas na esquina, o risco imaginário torna-se real para eles. Num caso desses, uma recompensa de experiência em pontos poderia ser apropriada.

Os personagens devem vencer a criatura, o que não é exatamente um sinônimo de matá-la. A vitória pode ser obtida de diferentes formas: acabar com o inimigo é, obviamente, uma vitória; aceitar uma rendição é vitória; debandar o inimigo é vitória; pressionar o inimigo até fazê-lo abandonar um determinado trecho da floresta porque as coisas estão ficando quentes demais, é um tipo de vitória. A criatura sequer precisa partir para que se conquiste uma vitória. Se os personagens, engenhosamente, conseguem persuadir o dragão a deixar o vilarejo em paz, isso representa uma vitória tão grande (ou até maior) do que partir para a briga e reduzir o monstro a dragão-burguer!

Aqui está um exemplo de prêmios de experiência em pontos: Delsenora e Rath, juntamente com seus aliados, são contratados para expulsar os orcs do Bosque Wainwode. Depois de alguma exploração, eles detonam uma série de emboscadas contra os bandos de orcs. Lá pela terceira derrota esmagadora, os orcs decidem que já chega. Abandonando a própria vila, eles cruzam os montes que marcam as fronteiras dessa terra e vão em busca de saques mais fáceis em algum outro lugar.

Embora Delsenora e Rath tenham feito uma vila com mais de duzentos orcs deixar a área, eles obtêm apenas a experiência por vencer os trinta e cinco que sobrepujaram nas emboscadas.

Embora os dois tenham expulsado os outros com sucesso, esses orcs não foram encarados em combate, ou seja, não ofere-

ceram risco pessoal aos personagens. Mesmo se a dupla de aventureiros tivesse feito um ataque frontal à vila dos orcs, o Mestre só deveria lhes dar os pontos por aqueles orcs efetivamente enfrentados. Se, na vila, eles tivessem afugentado os guardas, perseguidos e feito com que corresse de novo, só haveria experiência por afugentar os guardas uma vez no curso da batalha. Depois de derrotados, os guardas não oferecem ameaça à equipe. De qualquer forma, Rath e Delsenora cumpriram sua missão de expulsar os orcs, tornando-os aptos ao prêmio de experiência em pontos por atingir o objetivo da aventura.

Para determinar o número de pontos por derrotar inimigos, use a Tabela 31. Encontre o número de dados de vida da criatura na tabela. Some a esse número o valor de dados de vida adicionais, por poderes especiais, da Tabela 32 e encontre o número de dados de vida ajustado.

Para fazer isso, some o número referente a habilidades especiais diretamente ao número atual de dados de vida, de forma que uma criatura com 1+1 dados de vida, e com +2 dados de vida por habilidades especiais torna-se uma criatura com 3+1 dados de vida para fins de cálculo.

Essa fórmula produz um valor de experiência em pontos. Multiplique esse valor pelo número de criaturas daquele tipo que foram derrotadas, e some todos os valores. O resultado é o total de XP que o grupo ganha, e deve ser dividido entre todos os jogadores sobreviventes do grupo (incluindo personagens ressuscitados, se o Mestre assim o desejar).

Por exemplo, os personagens conseguem derrotar três orcs, um monstro oxidante e um muco verde. Cada orc vale 15 XP, uma vez que todos têm 1 dado de vida, sem habilidades especiais.

O monstro oxidante vale 420 XP. Ele tem 5 dados de vida, mas ganha um bônus de +2, graças ao ataque mágico especial (enferujar equipamento). O muco verde vale 175 XP, já que sua base de 2 dados de vida é aumentada em 3, graças ao ataque especial não-mágico, e a imunidade à maioria das magias e armas. Os personagens dividem um total de 640 XP.

Nem todos os poderes e habilidades possíveis estão listados na Tabela 32. Quando estiver lidando com um poder que não consta da lista, você tanto pode usar a linha "Especial" quanto comparar a nova habilidade a uma já definida.

O outro prêmio para o grupo é o entregue por completar a aventura. Esse prêmio é determinado pelo Mestre, baseado na dificuldade. Não há fórmula para calcular o tamanho do prêmio, uma vez que muitas variáveis acabam entrando em cena. De qualquer forma, as diretrizes abaixo podem ser de alguma ajuda:

O prêmio da trama não deve ser maior que o que se pode ganhar derrotando todos os monstros encontrados durante a aventura. Assim, se o Mestre sabe que há cerca de 1.200 pontos atribuídos aos monstros, o montante da trama não deve exceder esse valor.

O prêmio da trama não deve dar ao personagem mais que 10% da quantidade de pontos que ele precisa para subir de nível. Dessa forma, o personagem terá de enfrentar várias aventuras antes de chegar a um próximo nível.

Com essas diretrizes, você tem uma grande margem de manobra. Um dos mais importantes usos para prêmios de trama é manter aquilo que você sente ser a taxa correta de evolução dos personagens. Monitorando seus níveis, e seus totais de experiência em pontos, você pode aumentar ou diminuir a taxa de evolução do personagem, através do uso judicioso de prêmios de trama.

Experiência

Finalmente, você pode oferecer pontos baseados na sobrevivência. A quantidade oferecida fica totalmente a seu critério. No entanto, esse tipo de prêmio deve ser pequeno e reservado para situações dramáticas. Sobrevivência já é uma recompensa em si mesma. E desde que os prêmios de sobrevivência e trama andam de mãos dadas, você pode ser capaz de calcular o prêmio a partir da quantidade atribuída por completar a aventura.

Uma vez que tenha calculado toda a experiência em pontos para seu grupo de personagens (e é você que deve fazer isso, não os jogadores), divida o total pelo número de sobreviventes e (esta é uma opção do Mestre) personagens ressuscitados. Essa é a quantidade que cada personagem leva.

Embora os personagens mortos ao longo da aventura normalmente não ganhem experiência alguma (é uma das penalidades por morrer), você pode permitir ao personagem obter alguma experiência com base em ações realizadas antes de sua morte, particularmente se o personagem morreu de forma nobre, sem ter culpa, ou num momento muito próximo ao final da aventura. Num caso desses, é mais fácil dar-lhe um pequeno prêmio fixo, em vez de tentar adivinhar totais de pontos, em separado, para as ações em que o personagem em questão esteve presente, e para aquelas onde não esteve.

Como opção, o Mestre pode premiar em XP o dinheiro obtido por tesouros de natureza não-mágica. Um XP pode ser concedido por peça de ouro, ou equivalente. No entanto, o uso excessivo dessa opção pode ampliar a possibilidade de se ceder muito tesouro durante a campanha.

Prêmios de Experiência Individuais (Regra Opcional)

A experiência em pontos individual é dada por coisas que o jogador faz durante o jogo, ou por coisas que ele leva seu personagem a fazer: uma jogada inteligente, uma boa interpretação do personagem, ações que se encaixam no estilo do grupo, tudo vale experiência.

Embora alguns desses prêmios estejam ligados à habilidades, conceder tais pontos é um ato puramente discricionário. Fica a critério do Mestre decidir se um jogador conquistou o prêmio e, dentro de uma determinada faixa, definir a quantidade de pontos conquistada. Esses prêmios normalmente são concedidos ao final de cada sessão de jogo, mas isso não é uma regra — o Mestre pode premiar com experiência individual em pontos a qualquer momento que considerar apropriado.

Experiência individual em pontos se divide em duas categorias. Primeiro há aqueles prêmios que todos os personagens podem receber, independentemente de suas classes. Depois disso há os prêmios que devem ser recebidos de acordo com a classe. Essa informação é dada nas Tabelas 33 e 34.

Quando estiver premiando com experiência individual em pontos, esteja certo de que o uso garante o prêmio. Deixe bem claro aos jogadores que os prêmios serão dados apenas pelo uso significativo de uma habilidade ou magia. "Uso significativo" é definido por uma combinação de vários fatores diferentes:

Primeiro, deve existir uma razão óbvia para o uso da habilidade. Um ladrão que simplesmente escala tudo quanto é muro que aparece pela frente, esperando ganhar prêmios de experiência, não se enquadra na categoria.

Tabela 31:

Valores das Criaturas em Experiência em Pontos

Dados de Vida ou Nível	Valor em XP
Menos de 1-1	7
1-1 a 1	15
1+1 a 2	35
2+1 a 3	65
3+1 a 4	120
4+1 a 5	175
5+1 a 6	270
6+1 a 7	420
7+1 a 8	650
8+1 a 9	975
9+1 a 10+	1.400
11 a 12+	2.000
13+	2.000 + 1.000 por dado de vida adicional

Tabela 32:

Modificadores para Número de Dados de Vida

Habilidade	Modificador dos Dados de Vida
Alta Inteligência	+1
Armas de arremesso	+1
Ataque único causando 20+ pontos de dano	+2
Ataques múltiplos causando 30+ pontos de dano	+2
Categoria de Armadura 0 ou menor	+1
Causa doença	+1
Dreno de Energia	+3
Dreno de Sangue	+1*
Engole inteiro	+2
Forma de ataque mágico especial *	+2
Forma de ataque não-mágico especial *	+1
Forma de defesa especial *	+1
Fraqueza ou medo	+2
Imunidade a todas as armas (incluindo dano)	+1
Imunidade a todas as magias	+1
Invisibilidade à vontade	+1
Magias de 2º círculo ou inferiores	+1
Magias de 3º círculo ou superiores (prêmio não-cumulativo com outros)	+2
Número de pontos de vida maior que o normal	+1
Paralisia	+2
Petrificação	+3
Possui itens mágicos que podem ser usados contra os personagens	+1
Proteção contra magia	+2
Quatro ou mais ataques por rodada	+1
Regeneração	+1
Sopro-de-Dragão	+2
Veneno	+2
Voa	+1
Vulnerável apenas a armas de prata/mágicas	+1

*Estes se aplicam apenas se a habilidade não constar da lista

Capítulo 8

Segundo, deve haver um perigo significativo. Nenhum personagem deve ganhar experiência por usar seus poderes numa vítima indefesa — um guerreiro não ganha pontos por dar com a clava na cabeça de um orc acorrentado. Um mago não ganha experiência por fazer uma mandinga de limpar a casa. Um ladrão ganha experiência ao abrir a fechadura da casa de contabilidade de um mercador, uma vez que ela pode fazer parte de uma armadilha, ou disparar alarmes mágicos.

Terceiro, experiência em pontos não deve ser oferecida quando um jogador abusa de outros do grupo, tentando usar suas habilidades às custas dos outros. Os personagens devem cooperar para obter sucesso.

Quando Conceder Experiência em Pontos

tribuição dos pontos for adiada por muitas sessões, até o final de determinada aventura, existe uma chance do Mestre passar por alto, ou mesmo esquecer, aquilo que os personagens fizeram nas sessões prévias.

Apesar desse risco, nem sempre é prático recompensar com experiência imediatamente. Se os personagens ainda estão no coração da masmorra quando a sessão termina, espere para conceder os pontos quando eles voltarem à superfície. O Mestre pode determinar que os jogadores só recebem de fato a experiência quando conseguem descansar e contar a outros sobre os resultados de suas explorações. Isso significa que os personagens recebem a experiência quando voltam para casa, param numa estalagem ou coisa parecida. Uma vez que a experiência é, em parte, um aumento da autoconfiança e da compreensão a respeito de suas habilidades e dos eventos da aventura, a exposição da história a outras pessoas impulsiona o ego dos personagens, fato que se traduz em maior experiência.

Às vezes, nem mesmo essa regra é aplicável, no entanto. Por exemplo, os personagens podem estar numa longa viagem pelo deserto, sem ver algum assentamento ou alma amiga por semanas a fio. Nesses casos, a experiência deve ser concedida assim que os personagens tiverem tempo de refletir e analisar suas conquistas. Isso pode ser tão breve quanto uma noite (para pequenos prêmios) ou tão longo quanto vários dias.

Como antes, quando estiver lidando com esse tipo de situação, é mais fácil dividir os pontos ao final da sessão de jogo. Se, por qualquer razão, o Mestre decidir não oferecer pontos de experiência ao final da sessão, ele deve estar certo de ter calculado e anotado o número de pontos que cada personagem deve receber, e não confiar na memória.

Efeitos da Experiência

O valor e a bravura de um personagem são medidos em níveis. Níveis são galgados mediante o acúmulo de experiência em pontos. Uma tabela separada para cada grupo de personagens (mostrada no Capítulo 3 do Livro do Jogador) mostra quantos pontos os personagens de um dado grupo precisam para atingir cada nível.

Quando um personagem ganha experiência suficiente para

Como diretriz geral, experiência em pontos deve ser concedida ao final de cada sessão de jogo, enquanto o Mestre ainda se lembra do que cada um fez. Se a dis-

Tabela 33:

Prêmios Individuais Comuns

Jogador tem uma idéia inteligente	50-100
Jogador tem uma idéia que salva todos os personagens	100-500
Jogador interpreta corretamente seu personagem*	100-200
Jogador encoraja os outros a participar	100-200
Criatura é derrotada em combate individual	valor em XP/criatura

*Este prêmio pode ser maior se o jogador sacrifica alguma vantagem para interpretar seu personagem. Um guerreiro de princípios, que abre mão de uma grande recompensa porque aceitá-la não seria próprio do personagem se enquadrava.

Tabela 34:

Prêmios Individuais por Classe

Ação	Prêmio
Homem das Armas:	
Por dado de vida da criatura derrotada	10 XP/nível
Sacerdote:	
Por uso bem-sucedido de um poder garantido	100 XP
Magia lançada para disseminar o etos	100 XP/círculo*
Fazer poção ou pergaminho	Valor em XP
Fazer um item mágico permanente	Valor em XP
Arcano:	
Magia lançada para vencer inimigos ou problemas	50 XP/círculo
Magia pesquisada com sucesso	500 XP/círculo
Fazer poção ou pergaminho	Valor em XP
Fazer item mágico permanente	Valor em XP
Ladino:	
Por uso bem-sucedido de um talento especial	100 XP
Por peça de ouro (em valor) num tesouro obtido	2 XP
Por dado de vida de criatura derrotada (bardos, apenas)	5 XP

*O clérigo ganha experiência pelas magias que, quando lançadas, sustentam as atitudes e crenças de seu mito. Assim, o clérigo de uma divindade das florestas não iria ganhar experiência ao usar Construção para aprisionar um grupo de orcs que estivesse atacando seus amigos, uma vez que isso tem pouco a ver com as florestas. Se o clérigo usasse a mesma magia para impedir que os orcs ateassem fogo a um bosque, o personagem receberia pontos.

Experiência

atingir o próximo nível de sua classe, ele recebe imediatamente uma série de benefícios (a menos que a regra opcional de treinamento esteja sendo usada). O personagem ganha o dado adicional para pontos de vida (ou um número específico de pontos de vida, nos níveis mais elevados). Isso é adicionado tanto ao seu total do momento quanto ao seu máximo de pontos de vida. O personagem pode ou não aprimorar outras habilidades, incluindo combates e testes de resistência, dependendo da classe.

Podem surgir momentos em que o Mestre acredite que os personagens não devem avançar em nível, particularmente quando estão no meio de uma aventura. Se isso acontecer, o Mestre deve segurar toda a experiência em pontos a ser distribuída, até que a hora certa chegue. Esse método irá ajudar a controlar a evolução dos personagens.

Treinamento (Regra Opcional)

Alguns Mestres não gostam da ideia de que um personagem possa avançar de nível instantaneamente, apenas acumulando experiência em pontos. Para suas mentes, todo aperfeiçoamento está associado a estudo, prática e ensino. Outros argumentam que os personagens estão constantemente fazendo as coisas em que se aprimoram, logo um ensino formal torna-se desnecessário. Ambos os casos podem ser verdadeiros, e para alguns o primeiro é o mais realista. Dessa forma, o Mestre pode exigir que os jogadores treinem antes de subir de nível.

Para treinar, um personagem precisa passar por 3 etapas. Primeira, um tutor ou instrutor. Esse tutor deve pertencer à mesma classe do personagem, e a um nível mais alto que aquele que o personagem deseja atingir. Então, um guerreiro de 7º nível treinando para o 8º deve ter como instrutor um guerreiro de 9º nível (no mínimo). O tutor também deve saber as coisas certas a ensinar. Guerreiros especializados numa determinada arma devem encontrar um tutor também especializado nessa arma. Magos buscando aprender uma magia em particular devem encontrar um tutor que a conheça. Um ladrão tentando aprimorar sua capacidade de abrir fechaduras deve encontrar um tutor de nível mais alto, e também mais entendido em abrir fechaduras.

Desde que nem todos os personagens foram feitos para dar aulas, qualquer personagem que quiser treinar outro deve fazer testes de Sabedoria e Carisma. Se o teste de Sabedoria é bem-sucedido, então o personagem dispõe de paciência suficiente e intuição necessárias para saciar o estudante. Se o teste de Carisma é bem-sucedido, o personagem também dispõe do juízo, da firmeza e da autoridade necessárias para impressionar o estudante. Se qualquer um dos testes falhar, o personagem está perto, mas não é um professor por vocação. Se ambos falharem, o personagem não tem absolutamente nenhuma aptidão para o ensino. Alternativamente, o Mestre pode dispensar os testes e ditar a habilidade de ensinar de cada personagem, com base em seu conhecimento das personalidades. É aceito que todos os tutores PdMs já passaram com sucesso por ambos os testes.

Segunda, o personagem deve pagar pelo tutor. Não há uma quantia definida para isso. O tutor irá cobrar o que ele achar que pode conseguir, baseando ganância, reputação, ou ambas. O custo exato pode ser negociado entre o personagem e o tutor, mas uma média de 100 peças de ouro, por nível, por semana, não é incomum.

Finalmente, o jogador deve passar tempo treinando. A quantidade de tempo necessária depende do treinador e do estudante. Primeiro pegue a Sabedoria do instrutor e subtraia de 19.

Este será o número mínimo de semanas que o personagem passará treinando; o instrutor precisa desse tempo para dar todas as aulas e exercícios. Ao final do período, o jogador faz um teste de Inteligência ou Sabedoria, o que for maior.

Se o teste for um sucesso, as lições foram aprendidas e o personagem pode subir de nível. Se o teste falhar, o personagem terá que passar outra semana em treinamento. Ao final desse período, outro teste é feito, com +1 aplicado ao número de Sabedoria ou Inteligência do personagem. Os resultados são interpretados como antes, cada semana adicional dando ao personagem +1 em Inteligência ou Sabedoria. (Esse +1 é apenas para o cálculo de sucesso ou falha do teste. Não se trata de uma vantagem permanente.)

Um resultado óbvio do sistema de treinamentos é o surgimento de diferentes academias e estilos, especializados no treinamento de diferentes classes de personagem. Devido à importância dos aventureiros para a comunidade, essas academias podem tornar-se muito poderosas nas vidas dos personagens. Imagine o efeito desastroso de um personagens ser colocado na lista negra de sua própria acadêmia! Embora o Mestre não deva abusar deste poder, os jogadores devem tratar tais instituições com respeito e cuidado.

Taxa de Avanço

O jogo de AD&D™ é intencionalmente muito flexível quanto à velocidade com que os personagens ganham experiência — em geral, isso é deixado aos cuidados do Mestre. Alguns jogadores preferem um jogo de avanço mais lento, que lhes permita desenvolver e explorar as personalidades imaginárias. Outros jogadores gostam de um ritmo mais rápido, e de um senso de evolução bem definido. Cada Mestre e seus jogadores irão, de forma semelhante, acomodar-se ao ritmo que melhor servir ao grupo, sem que ninguém perceba.

Só existe uma regra sobre velocidade a se levar em conta na questão da evolução dos personagens. Os jogadores não devem avançar mais de um nível para cada vez em que a experiência em pontos for distribuída. Se uma sessão de jogo termina e um personagem tem pontos suficientes para subir dois níveis, o excesso está perdido. O Mestre deve dar ao personagem experiência suficiente para colocá-lo em algum lugar, entre a metade do caminho e um ponto abaixo do próximo nível; o lugar exato é escolha do Mestre. Um personagem jamais deve ter permissão de pular completamente um nível.

Um ritmo médio em uma campanha de AD&D™ é considerar um conjunto de 3 a 6 aventuras por nível, com mais tempo por nível conforme os personagens atingem os níveis mais elevados.

De qualquer forma, é possível avançar tão rapidamente quanto um nível por aventura, ou tão lentamente quanto um nível a cada 10 aventuras, ou mais. O Mestre deve ouvir os jogadores.

Se os jogadores estão felizes consigo mesmos e não reclamam que "a aventura não está levando a lugar algum", então as coisas estão indo bem. Se, por outro lado, eles resmungam que nunca conseguem nada melhor, ou que estão chegando muito rápido aos mais altos níveis do jogo, o ritmo com certeza precisa ser ajustado. Esse ajuste, como muitas das coisas que envolvem os prêmios de experiência, talvez não chegue ao Mestre imediatamente. Deixe a experiência ser o seu guia.

Capítulo 9: Combate



O jogo de AD&D™ foi desenvolvido com o intuito de passar para os jogadores a sensação de aventura e perigo. Os personagens desbravam profundezas desconhecidas em labirintos, masmorras e castelos em ruínas, florestas negras e sombrias, enfrentando monstros perigosos e mortais e os vilões mais cruéis. Por isso, é de grande importância que todos os jogadores conheçam as regras básicas para simular um combate.

Para criar uma atmosfera de perigo e tensão, é necessário que as regras sejam abrangentes e, ao mesmo tempo, simples e agradáveis, para permitir que os jogadores visualizem as cenas da batalha. O combate em um jogo de AD&D™ deve possibilitar as mais diferentes ações e reações — tantas quantas a imaginação for capaz de produzir. Com a certeza de que tudo pode acontecer (porque as regras assim o permitem), a emoção pode atingir níveis inesperados.

Criando Cenas Vívidas de Combate

Uma vez que este não é um jogo de combate, as regras não são superdetalhadas, definindo o efeito exato de cada golpe, as diferenças sutis entre vários tipos de armas obscuras, a localização de cada pedaço da armadura sobre o corpo ou os terríficos resultados de um verdadeiro duelo de espadas. Regras demais retardam o jogo (levando embora a verdadeira aventura) e restringem a imaginação. Quanta diversão existe em dizer a um jogador — cujo personagem está prestes a tentar um feito espetacular e heróico — algo como “Você não pode fazer isso, porque é contra as regras”?

Os jogadores devem ter a oportunidade de tentar qualquer coisa que queiram fazer — especialmente se isso for somar com o espírito de aventura e emoção. Apenas tenha em mente que há uma boa diferença entre tentar e conseguir.

Para extrair o máximo de diversão do jogo AD&D™, não confie nas regras. Como muitas outras coisas numa boa aventura de RPG, o combate é um drama, uma peça teatral. O Mestre é o dramaturgo e o diretor, que conduz a encenação. Se o personagem quiser tentar agarrar um gigante das tempestades e derrubá-lo no chão, permita; um personagem que tenta saltar da janela do segundo andar sobre as costas de um orc, está aumentando a diversão de todo mundo.

O truque em criar um combate vívido, é se preocupar mais com o que está acontecendo a cada instante do jogo do que com as regras. Se o combate é apenas “Eu ataco. Eu erro. Eu ataco de novo”, alguma coisa está faltando. O combate deve se parecer com algo assim: “Um orc se esgueira por baixo da mesa, tentando atingir as suas pernas com a espada. O outro tenta uma voadora, mas erra e estatela-se no chão, bem no meio do grupo!” Isto traz descrição, tempo, estratégia, humor e (talvez o mais importante) conhecimento sobre quando utilizar as regras, e sobre quando deixá-las de lado.

Combate

Mais do Que Simples Pancadaria

Apesar de extremamente importante em um jogo de AD&D™, o combate não pretende ser o centro ou a base da partida, apenas mais uma entre as incontáveis formas de se lidar com uma determinada situação. Se os personagens nada fizerem além de lutar o tempo todo, o jogo rapidamente irá se tornar tedioso, com encontros repetitivos. E como o jogo nos permite muito mais do que apenas sair brigando por aí, neste capítulo trataremos de outros assuntos, além de simples pancadaria.

Explicitaremos os mecanismos básicos que levam um personagem a acertar ou errar um ataque, regras para usar o *poder da fé* que afasta os mortos-vivos, ataques e defesas especiais, venenos, atos heróicos, e muito mais.

Definições

Muitos termos técnicos serão empregados na explicação das regras de combate. Para entendê-las, os jogadores deverão primeiro familiarizar-se com esses termos; para isto, segue uma breve explicação a respeito. Detalhes mais abrangentes aparecerão ainda neste capítulo.

Categoria de Armadura (CA) representa o grau de proteção que uma armadura oferece. Em algumas circunstâncias, a CA é modificada de acordo com a quantidade de proteção que o personagem ganha ou perde em determinado momento. Por exemplo: manter-se abaixado, atrás de uma pedra, melhora a CA, enquanto ser atacado pelas costas a piora. Protege o personagem ao reduzir a chance dele ser atacado com sucesso (e sofrer dano). A armadura não absorve o dano, apenas o previne. Um guerreiro em uma armadura completa pode ser um alvo fácil e lento, mas penetrar a armadura e, conseqüentemente, causar algum dano não é tão simples.

As Categorias de Armadura são medidas numa escala que varia entre 10 (sem armadura), até -10 (armaduras mágicas poderosíssimas). Quanto menor o número, melhor a armadura. Escudos também podem melhorar a CA de um personagem.

Dano (D) é o que acontece a um personagem quando um oponente consegue acertá-lo. Também pode ser causado por veneno, fogo, quedas, ácido, ou qualquer outra coisa capaz de ferir um ser humano no mundo real. O dano causado pela maioria dos ataques é medido em pontos de vida. Toda vez que um personagem é atingido, ele perde esses pontos, que são subtraídos do total de pontos de vida que ele tem no momento. Se chegarem a 0, o personagem morre.

Iniciativa é o que determina a ordem em que as coisas acontecem numa rodada de combate. Como muitas coisas no mundo real, a iniciativa é determinada pela combinação de habilidade, circunstância e sorte. No começo de cada rodada, um teste de iniciativa é feito para todos os lados envolvidos na batalha. Este teste pode ser modificado dependendo das habilidades dos combatentes e da situação. A pessoa, ou lado, que tirar o número mais baixo no teste age primeiro.

Corpo a corpo é qualquer situação de combate onde as duas partes enfrentam-se cara a cara, seja usando os punhos, os dentes, as garras, espadas, machados, lanças ou qualquer outra coisa. Força e Destreza ajudam bastante em uma situação como esta.

Combate à distância ocorre quando uma arma é atirada, arremessada, jogada, chutada ou propelida de qualquer outra maneira. Combates à distância e corpo a corpo seguem as mesmas regras básicas, mas há situações e modificadores especiais que são aplica-

das, somente no combate à distância.

Resistência é o que mede a reação do organismo a formas especiais de ataque — veneno, magia, e investidas que afetem todo o corpo ou a mente do personagem. A resistência irá melhorando à medida que o personagem for subindo de nível.

Surpresa é o que acontece toda vez que os personagens encontram um outro grupo inesperadamente (monstros, cavaleiros, mendigos, etc.). É o que ocorre quando um lado — uma pessoa ou grupo — é pego desprevenido, incapaz de fazer qualquer coisa antes de entender o que está acontecendo. Os seus oponentes, se não estiverem surpresos, terão direito a uma rodada livre para agir; antes que os personagens surpreendidos recobrem-se do susto. É possível que ambos os lados surpreendam-se ao mesmo tempo!

Um ataque feito de surpresa ganha alguns bônus na jogada de ataque (ver Tabela 35). E um personagem surpreso está sujeito a penalidades na resistência, caso precise testá-la.

A surpresa é determinada através de um lance de dados feito no momento do encontro. Como é algo muito imprevisível, os modificadores para esse tipo de teste são muito raros.

TACO é a sigla de "Tentativa de Acertar Categoria (de Armadura) 0". Este é o número que um personagem, monstro ou PdM precisa obter nos dados para acertar alguém com Categoria de Armadura (CA) 0. A TACO de um personagem depende da sua classe e de seu nível, ou do número de dados de vida de um monstro (ver Tabelas 37-39). O número da TACO também pode ser usado no cálculo de quanto você precisará nos dados para atingir qualquer outro valor de CA. Sempre que um personagem subir de nível, ele poderá confirmar se a sua TACO melhorou ou não. O uso da TACO agiliza muito a resolução de um combate.

A Jogada de Ataque

A base fundamental do sistema de combate é a jogada de ataque, que vai determinar quando uma pessoa erra ou acerta. O número que o personagem precisa obter na jogada de ataque para atingir seu alvo, é chamado de número de acerto. Essas jogadas são usadas em ataques com espadas, arcos, pedras e outras armas, assim como no uso dos punhos, numa tentativa de agarrar o oponente, e demais formas de agressão sem armas. Uma jogada de ataque também servirá para resolver uma série de ações que envolvam a pontaria do personagem (por exemplo: tentar acertar uma pedra em um pequeno alvo ou jogar uma espada para um companheiro desarmado durante um combate).

Calculando o Número de Acerto

O primeiro passo para fazer uma jogada de ataque, é achar o número que será necessário para que se acerte o alvo. O atacante deverá subtrair a CA do alvo de sua própria TACO. (Lembre-se que se a CA do alvo for negativa você deverá somar seu módulo à TACO do atacante.) O resultado dessa subtração é o menor número que o atacante precisa obter em 1d20 para que seu ataque seja bem-sucedido.

Aqui vai um exemplo: Rath é um guerreiro de 7º nível; sua TACO é 14 (segundo a Tabela 38), e isso significa que ele precisa de 14 ou mais para acertar uma criatura com CA 0. Durante um combate, Rath tenta acertar um orc que está usando uma armadura de cota de malha (CA 6), precisando assim de 8 ($14 - 6 = 8$) para atingir o orc.

Capítulo 9



Qualquer resultado igual ou maior a 8 no lance de 1d20 significará que o orc foi atingido. Caso acerte, Rath então jogará os dados apropriados (ver Tabela 44, no Livro do Jogador) à sua arma para saber quantos pontos de vida o orc perdeu.

Modificadores da Jogada de Ataque

O exemplo acima é bem simples — numa situação comum de combate em um jogo de AD&D™, a TAC0 é modificada pelos bônus das armas, Força, e outros. Calcule os modificadores da arma e da Força, subtraia esse total da TAC0 básica, e anote essa TAC0 modificada para cada arma na ficha do personagem. Subtraia então a CA do alvo da TAC0 modificada para determinar o número de acerto.

Aqui vai o mesmo exemplo, agora usando alguns modificadores comuns: Rath ainda é um guerreiro de 7º nível. Sua Força é 18/80 (o que lhe dá um bônus de +2 em sua jogada de ataque). Ele está usando uma espada longa +1. Sua TAC0 natural é 14, modificada para 12 pela Força, e então para 11 pela arma. Se ele tentar acertar novamente o orc do exemplo anterior, Rath terá que tirar 5 ou mais na jogada de ataque, para conseguir atingi-lo ($11 - 6 = 5$). Novamente você poderá encontrar na Tabela 44 do Livro do Jogador o quanto esta arma causa de dano (esta informação também deve constar da ficha de personagem).

Durante um combate, muitos fatores podem modificar o número de que o personagem precisa para atingir seu adversário. Essas variáveis se refletem em modificadores ao número de acerto ou à jogada de ataque.

Modificadores de Força: A Força do personagem pode alterar o resultado do lance de dados feito para acertar, ou para causar dano no alvo. Esses modificadores aplicam-se ao corpo a corpo e aos ataques feitos com armas arremessadas pelas mãos (uma lança ou machado, por exemplo).

Um modificador positivo de Força poderá ser aplicado ao uso de arcos, mas apenas se o personagem possuir um arco especialmente feito para ele, e projetado para tirar proveito de sua grande Força. Personagens com penalidades de Força sempre sofrerão seus efeitos ao usar armas como o arco. Estes personagens são, simplesmente, incapazes de puxar a corda do arco o suficiente para um bom tiro. Modificadores de Força jamais poderão ser aplicados ao uso de bestas — a potência do tiro deve-se ao mecanismo da arma, não ao personagem.

Itens Mágicos: As propriedades mágicas de uma arma também podem alterar o combate. Itens que possuam bônus para a jogada de ataque ou para a CA são identificados por um sinal de mais. Por exemplo, uma espada +1 melhora a chance de acerto do personagem em um. Uma armadura de cota de malha +1 melhora a CA do personagem em um (isso significa que você irá subtrair 1 da CA do personagem, transformando uma CA de 5 numa CA de 4). Itens amaldiçoados terão um modificador negativo (uma penalidade), produzindo decréscimos ao resultado da jogada de ataque, ou acréscimos no valor absoluto da Categoria de Armadura.

Não há limite para o número de modificadores que pode ser aplicado a um único lançamento de dados, assim como não há limites para os números — positivo ou negativo (a soma de todos os modificadores) — que irão alterar o resultado de um lançamento de dados.

A Tabela 35 mostra alguns modificadores padrão para combate. Números positivos são bônus para o atacante, números negativos são penalidades.

Tabela 35:

Modificadores de Combate

Situação	Modificador da Jogada de Ataque
Atacante em terreno elevado	+1
Defensor invisível	-4
Defensor sem equilíbrio	+2
Defensor dormindo ou contido	Automático*
Defensor atordado ou prostrado	+4
Defensor surpreso	+1
Disparo de longa distância	-5
Disparo de média distância	-2
Ataque pelas costas	+2

* Se o defensor é atacado durante um combate, o ataque acerta automaticamente e causa o dano normal. Se nenhuma outra luta estiver acontecendo (ou seja, todos os outros adversários já foram mortos ou fugiram), o defensor pode ser morto automaticamente.

Tipos de Arma vs. Modificadores de Armadura (Regra Opcional)

Nem todas as armas têm o mesmo efeito. Se tivessem, não existiriam tantas no mundo. Apenas um modelo de cada tipo de arma, de preferência o mais poderoso, seria reproduzido em série e utilizado por todos. Obviamente não é este o caso.

Apesar das diferenças de tamanho, peso, alcance e formato, algumas armas são mais eficazes que outras contra determinado tipo de armadura. As diferentes armas e armaduras existentes no mundo são o resultado de uma verdadeira corrida armamentista. A criação de um novo tipo de arma levava, conseqüentemente, à elaboração de um novo modelo de armadura, capaz de conter o poder de fogo da arma; e isso gerou uma corrente sucessiva de criação de armas e armaduras.

Os Vários Tipos de Armas

Em AD&D™, as armas enquadram-se em várias categorias diferentes, baseadas na forma de manuseio. As categorias básicas são: corte, perfuração e concussão.

Armas de corte incluem espadas, machados e facas. O dano é causado pela combinação de peso, músculos e uma lâmina bem afiada.

Armas de perfuração (lanças, flechas, azagaias, alguns tipos de espadas, etc.) machucam mais pela força perfurante de uma ponta bem afiada que pelo peso da arma.

Armas de concussão (maças, martelos, manguais) provocam dano devido ao peso da arma, combinado com a força do impacto.

Um pequeno grupo de armas, particularmente algumas de haste mais exóticas, encaixam-se em mais de uma categoria. Uma alabarda, por exemplo, pode ser usada como um grande machado (uma arma de corte), ou como um pique (uma arma de perfuração). A versatilidade dessas armas dá alguma vantagem aos personagens que as possuem, já que eles podem escolher qual forma de ataque é a mais favorável para cada situação.

Combate

Armas naturais podem ser classificadas de acordo com o tipo de ataque. Garras são armas de corte; mordidas são perfurantes; ataques com a cauda são de concussão. O Mestre deverá decidir sobre o que for mais apropriado, e qual o método de ataque utilizado pela criatura.

Tipos de armadura, por sua vez, têm diferentes qualidades. A armadura de batalha é, de modo geral, mais eficiente que os demais tipos de armaduras, graças à quantidade e espessura de suas placas de metal, embora apresente vulnerabilidades contra algumas armas.

A Tabela 36 traz uma lista dos modificadores para tipo de armas *versus* armaduras que deverão ser aplicados à TAC0 do atacante, caso esta regra opcional seja usada. Para se utilizar esta tabela, não é preciso saber a Categoria de Armadura do alvo, mas é necessário conhecer pelo menos o tipo de armadura que está sendo usado no momento. Os bônus de magia não alteram o tipo de armadura, apenas a CA final.

Este sistema só é usado contra criaturas que estiverem usando armadura. Os modificadores não podem ser usados contra criaturas com CA natural.

Tabela 36:

Modificadores de Tipo de Arma Vs. Armadura

Tipo de Armadura	Corte	Perfuração	Concussão
Loriga segmentada	+2	0	+1
Brigandina	+1	+1	0
Cota de malha*	+2	0	-2
Armadura de batalha	+3	+1	0
Armadura completa	+4	+3	0
Corselete de couro**	0	-2	0
Armadura simples	+3	0	0
Loriga	+1	+1	0
Brunea	0	+1	0
Cota de talas	0	+1	+2
Corselete de couro batido	+2	+1	0

* Inclui a cota de malha de bronze.

** Inclui corselete acolchoado e gibão de peles.

Números de Acerto Impossíveis

Às vezes, tirar no dado o número de acerto para atacar com sucesso uma determinada criatura, parece impossível. Um ataque pode ser difícil a ponto de exigir um número maior que 20 (e isso em um dado de 20 faces!), ou tão ridículo que precise de um número menor que 1. Em ambos os casos, ainda assim é preciso jogar os dados.

A razão é bem simples: com os modificadores positivos (por magia, força, situação, ou o que for), o resultado de 1d20 pode ultrapassar 20. Da mesma forma, um número que acumular algumas penalidades poderá tranquilamente cair abaixo de 0.

Independente do número necessário para acertar um ataque, um resultado de 20 sempre significará um acerto, e o resultado "1" sempre será um erro, a não ser que o Mestre diga o contrário. Significando que na maioria dos casos, o 20 natural é um acerto, e o 1 natural é

uma falha, sem precisarmos considerar qualquer tipo de modificador.

Assim sendo, mesmo que um personagem sem direito a bônus, venha a precisar de um resultado de 23 para acertar uma criatura, e sofrer uma penalidade de -3, ele ainda poderá ser bem-sucedido no ataque. Mas isso só acontecerá se o jogador obtiver um 20 natural como resultado da jogada do d20. Da mesma forma, um personagem capaz de acertar uma criatura com um resultado de 3 ou mais no dado, mesmo empunhando uma espada +4, errará o ataque caso o resultado do teste seja 1.

Não há certezas, boas ou más, no fervor do combate.

Calculando a TACO

Para fazer uma jogada de ataque, a TACO de seu personagem deverá ser conhecida. Isso dependerá da classe e do nível, caso o autor do ataque seja um personagem ou um PdM, ou dos dados de vida, caso se trate de um monstro ou animal. Todos os personagens de 1º nível terão TACO básica igual a 20, independentemente de sua classe. Personagens com nível entre 1 e 20, consulte a Tabela 38. Essa tabela lista as TACOs de todos os grupos de classes até o 20º nível, para que você não perca tempo com cálculos.

Para personagens acima do 20º nível, a Tabela 37 traz a razão pontos/nível que cada grupo de classes deve usar para melhorar suas TACOs. Nela você encontrará o número de níveis que o personagem precisa avançar para reduzir sua TACO em 1 (ou mais) pontos. Calcule a TACO do personagem de acordo com seu nível. Um sacerdote, por exemplo, melhora 2 pontos a cada três níveis que avança — um clérigo de 5º nível terá uma TACO de 18. Um ladino (ladrão ou bardo) melhora 1 ponto a cada dois níveis — um ladino de 17º nível teria uma TACO de 12. A Tabela 38 define a TACO para cada grupo, e cada nível.

Criaturas não dispõem de classe de personagem, ou nível, então suas TACOs são calculadas de forma diferente, com base nos dados de vida. A Tabela 39 traz valores de TACO para monstros com diferentes quantidades de dados de vida. Quando uma criatura tem 3 ou mais pontos somados a seu valor de dados de vida, conte um dado extra ao consultar a tabela.

Tabela 37:

Avanço de TACO

Grupo	Taxa de Avanço Pontos/Nível
Sacerdote	2/3
Ladino	1/2
Homem de Armas	1/1
Arcano	1/3

Combate e Encontros

Encontros são a força motriz do jogo de AD&D™. E, como alguns encontros com monstros ou PdMs, acabam terminando em briga, é necessário saber exatamente o que está acontecendo no momento do encontro. Há uma série de fatores que o Mestre deve considerar em uma situação de combate, e muitos surgirão em função das próprias circunstâncias. Alguém foi surpreendido? Qual a distância entre os oponentes? Quantos são? Respostas para essas perguntas são encontradas no Capítulo 11: Encontros. Estas são dúvidas comuns em todos os casos, haja combate ou não.

Capítulo 9

Tabela 38:

TACOs Calculadas

	Nível																			
Grupo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Sacerdote	20	20	20	18	18	18	16	16	16	14	14	14	12	12	12	10	10	10	8	8
Ladino	20	20	19	19	18	18	17	17	16	16	15	15	14	14	13	13	12	12	11	11
H. de Armas	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Arcano	20	20	20	19	19	19	18	18	18	17	17	17	16	16	16	15	15	15	14	14

Tabela 39:

TACO DAS CRIATURAS

Dados de Vida

$\frac{1}{2}$ ou menos	1-1	1+	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+	11+	12+	13+	14+	15+	16+
20	20	19	19	17	17	15	15	13	13	11	11	9	9	7	7	5	5

A Rodada de Combate

Caso um encontro resulte em uma situação de combate, o tempo passará automaticamente a ser medido em rodadas (também conhecidas como rodadas de combate). Elas servem para medir as ações de um personagem durante um combate (ou qualquer outra atividade intensiva, onde o tempo seja importante).

Uma rodada tem aproximadamente 1 minuto. Dez rodadas de combate formam um turno (ou, se você preferir, um turno é igual a 10 minutos em tempo de jogo). É importante que esses termos não sejam confundidos, ou então magias que funcionam por alguns minutos permanecerão ativas por horas!

Estes períodos são apenas medidas aproximadas — é impossível fazer um cálculo preciso do tempo durante situações de combate. Uma tarefa que, em circunstâncias normais, seria fácil até mesmo para uma criança, pode tornar-se um feito heróico em meio à fúria e ao caos da batalha.

Imagine, por exemplo, a simples ação de beber uma poção de cura. Primeiro, o personagem decide beber a poção antes de ir dormir. Tudo o que ele precisa fazer é pegar o frasco de dentro da mochila, abri-lo e tomar o líquido. Fácil!

Agora imagine a mesma coisa em meio a uma batalha. A poção foi posta em segurança na mochila do personagem. Primeiro, verá se alguém pode pegar a poção para ele, mas (obviamente) estão todos ocupados demais. Então, com a espada em uma das mãos, ele encolhe os ombros para conseguir descer as alças da mochila pelos braços. Exatamente neste instante, dois orcs saltam em sua direção. A alça desliza por seu ombro, prendendo o braço que estava com a espada. Por sorte, a outra alça não escorregou, e ele ainda tem seu escudo.

Segurando o escudo da melhor maneira, ele recua no intuito de evitar os primeiros ataques dos orcs, e é puxado para trás por um companheiro que aparece à sua frente, tentando retardar o avanço dos oponentes. Tendo ganho um tempo precioso, o personagem ajoelha-se, deixa a espada de lado, e termina de tirar a mochila das costas. Ouvindo um grito de guerra, instintivamente levanta seu escudo, bem a tempo de repelir um ataque que, certamente, abria o seu crânio.

Finalmente ele encontra a poção, tira-a da mochila, e, protegendo-se com seu escudo, retira a tampa justamente quando percebe um clarão de fogo por todos os lados — *Bola de Fogo!* O personagem abaixa a cabeça até encostar o queixo no peito e fica assim, encolhido, para evitar a dor, o choque e o calor, tentando controlar-se para não quebrar o frasco da poção, nem deixá-lo cair. Ainda se esforçando para esquecer a dor, ele fica, de certa forma, aliviado ao perceber que a poção permanece intacta.

Rapidamente, bebe a poção, pega a espada, tira a mochila do caminho e volta à frente de batalha. Em termos de jogo, o personagem recuou, escapou de ser atingido por um atacante, passou por um teste de resistência contra magia (a *Bola de Fogo*), bebeu a poção e está pronto para a próxima rodada.

O Que Você Pode Fazer Em Uma Rodada

Independentemente de qual seja a duração exata de uma rodada, o personagem só poderá realizar uma única ação básica nesse intervalo de tempo, seja atacar, lançar uma magia, beber uma poção ou socorrer um companheiro ferido. Esta ação, no entanto, poderá envolver várias outras ações secundárias.

Quando um personagem tenta acertar um ataque, ele simplesmente não chega e bate. Às vezes, para conseguir um único golpe que cause algum efeito, é necessário preparar o ataque com fintas, esquivas e outros artifícios que levem o oponente a abrir a guarda. Do mesmo modo que um mago, ao lançar uma magia, primeiro precisará encontrar e conferir os componentes, rever mentalmente cada passo da magia, entoar as palavras de forma correta e então mover-se para um lugar mais seguro. Todas essas ações podem acontecer em pouco menos (ou pouco mais) de um minuto, desde que se mantenha o ritmo de uma ação por rodada.

Abaixo estão listados alguns exemplos do que um personagem pode realizar em uma rodada:

- Fazer um ataque (ou mais, de acordo com o número máximo de ataques, especificado pela classe ou nível)
- Lançar uma magia (se o tempo de execução for menor que uma rodada)
- Beber uma poção

Combate



- Acender uma tocha
- Usar um item mágico
- Mover-se até o limite de sua movimentação
- Tentar abrir ou arrombar uma porta trancada, ou tentar descobrir a maneira de abrir uma porta secreta
- Socorrer um personagem ferido
- Revistar um corpo
- Fixar um prego
- Recuperar uma arma perdida ou solta

Há, ainda, um outro tipo de ação que toma um tempo desprezível, coisas que um personagem pode fazer sem atrapalhar sua ação principal. Seguem alguns exemplos desse tipo de ação:

- Gritar avisos, instruções breves ou pedidos de rendição, mas não conversações que exijam respostas.
- Trocar de armas, mas apenas livrando-se de uma e sacando a outra.
- Livrar-se de excesso de peso, como mochilas, lanternas ou tochas.

A Sequência de Combate

Na vida real, o combate é uma das coisas mais próximas que existem da anarquia total. Cada lado tentando ferir o outro, causando destruição e caos, resumindo muitos combates a uma sequência de imprevistos — tática

cas improvisadas, ataques falhos, falta de comunicação, confusão generalizada e incertezas. No entanto, para simular uma batalha é necessário que se imponha alguma ordem às ações que irão acontecer. Dentro de uma rodada de combate, há uma série de passos que precisam ser seguidos:

1. O Mestre decide que ações os monstros ou PdMs irão tomar, incluindo magias (caso algum deles possa usá-las).
2. Os jogadores dizem o que seus personagens irão fazer, incluindo magias (caso algum deles possa usá-las).
3. É determinada a iniciativa.
4. Os ataques são feitos na ordem das iniciativas.

Esses passos devem ser seguidos até que o combate termine — o que acontecerá assim que um dos lados se render, fugir ou for derrotado.

Ação dos Monstros/PdMs: no primeiro passo, o Mestre decide secretamente o que os oponentes irão fazer em termos gerais — atacar, fugir, ou lançar magias. Ele não comunica suas decisões aos jogadores. Se uma magia será lançada, o Mestre terá que decidir isso antes que os jogadores anunciem as ações de seus personagens.

A Ação dos Jogadores: em seguida, os jogadores dão a idéia básica do que seus personagens pretendem fazer. Essa "idéia básica"

Capítulo 9

não precisa ser um relatório exato, e pode até mesmo ser modificada, desde que o Mestre decida que as circunstâncias o permitem.

Se o personagem estiver combatendo goblins, o jogador poderá dizer: "O meu guerreiro irá atacar", sem ter que especificar qual goblin é o alvo. Se o personagem estiver combatendo um grupo misto de goblins e ogros, o jogador terá que definir se o seu personagem está atacando ogros ou goblins.

As magias que serão lançadas também terão que ser anunciadas neste mesmo instante. Uma vez que o teste de iniciativa tenha sido feito, as magias não podem mais ser alteradas, embora o personagem possa "queimar" a magia no meio de sua execução, errando propositalmente as palavras (e às vezes evitando queimar todo o grupo.) Nesse caso, a magia é gasta, mas não faz efeito algum. Em qualquer situação que possa depender das habilidades básicas de um personagem, uma descrição clara do que se pretende deverá ser feita.

Antes de continuar, o Mestre deverá ter em mente as ações não só dos personagens e seus oponentes, mas também de todos os envolvidos no combate, como empregados e aliados. Tão logo tenha uma visão ampla de tudo que está para acontecer, ele poderá permitir, ou não, algumas ações que forem contra as regras (isso vale tanto para os jogadores como para os personagens do Mestre).

Obviamente ele não tem a obrigação de permitir ações impossíveis, mas deve permitir que o personagem tente realizá-las. Não cabe ao Mestre sugerir aos jogadores as melhores estratégias, as ações mais inteligentes, ou as manobras realmente eficazes.

Iniciativa: no terceiro passo, os dados são jogados para determinar a iniciativa, de acordo com as regras de iniciativa.

Resolução: no próximo passo, personagens, PdMs e monstros fazem seus ataques, as magias são lançadas e todas as outras ações são resolvidas por ordem de iniciativa.

A sequência acima não é imutável. De fato, alguns monstros violam a sequência natural, e em algumas situações é necessário que se use o bom senso. Em casos assim, a palavra do Mestre é a que prevalece.

Este é um exemplo prático da sequência de combate: Rath está liderando um grupo através dos corredores de uma masmorra. Logo atrás vêm Rupert e Delsenora. Virando uma esquina para um novo corredor, eles avistam um grupo de orcs e trolls, aproximadamente 6 metros à frente. Ninguém é surpreendido pelo encontro.

O Mestre comunica aos jogadores que os orcs parecem estar hesitantes. Então decide, secretamente, que os orcs irão recuar e deixar os trolls lutarem. Os trolls, capazes de regenerar pontos de vida, são naturalmente confiantes demais em si mesmos e avançam, furiosos (amaldiçoando os orcs ao mesmo tempo), preparando-se para atacar. Voltando-se para os jogadores, o Mestre pergunta: "O que vocês vão fazer?"

Harry (jogando com Rath, um anão que odeia orcs): "Orcs? CAAAAARGA!"

Anne (jogando com Delsenora, a maga): "Hã?! — O quê?! Espere! Não faça isso... eu estava indo... bem, agora eu não posso usar uma Bola de Fogo".

Mestre: "Rath está atacando na frente. Rápido — o que você vai fazer?"

Jon (jogando com Rupert, o meio-elfo) para Anne: "Faça uma magia! (E para o Mestre) Eu posso atirar com o meu arco sobre ele?"

Mestre: "Claro, Rath é baixinho".

Jon: "Ok, vou atirar nos orcs".

Mestre: "Anne, diga-me o que Delsenora vai fazer, ou ela perderá a rodada tentando se decidir".

Anne: "Já sei! Vou lançar uma Flecha Ácida de Melf no troll da frente".
Mestre: "Certo. Harry, Rath está na frente. Jogue sua iniciativa".

Iniciativa

A jogada de iniciativa determina quem age primeiro em uma rodada de combate. A iniciativa não é fixa, e muda de uma rodada para a outra (pois o combate é algo incerto). Um personagem nunca sabe, com certeza, quando irá agir antes ou depois de um outro.

A iniciativa normalmente é determinada através de um teste para cada um dos lados envolvidos no conflito. Isso determina quando os membros de um grupo agem antes ou depois de todos os seus oponentes. Além desse, há ainda dois outros métodos opcionais que podem ser usados para determinar a iniciativa. Ambos dividem o grupo em iniciativas individuais. No entanto, o processo da jogada de iniciativa permanece o mesmo.

Procedimento Padrão de Iniciativa

Para determinar a ordem das iniciativas em uma rodada de combate, lança-se 1d10 para cada um dos lados combatentes. Normalmente isso significa que o Mestre fará uma jogada de iniciativa para os monstros (ou PdMs), enquanto um dos jogadores joga para o seu grupo. Começa o lado que conseguir o menor número. Se mais de dois grupos estiverem envolvidos em um único combate, a sequência de ação dos grupos acontecerá em ordem crescente.

Se ambos (ou todos) os lados obtiverem o mesmo número, tudo ocorre simultaneamente — jogadas de ataque, dano, magias e outras ações serão feitas antes que o Mestre descreva o resultado das ações. É possível que o mago seja morto pelos goblins que ele próprio pôs para dormir com uma magia de Sono!

Modificadores de Iniciativa

Fatores circunstanciais podem afetar a iniciativa. Isso é expresso através de modificadores que são adicionados ou subtraídos do teste de iniciativa.

Tabela 40:
Modificadores Padrão de Iniciativa

Situação específica	Modificador
Acelerado (por magia)	-2
Retardado (por magia)	+2
Em terreno elevado	-1
Preparado para receber investida	-2
Andando em terreno escorregadio	+2
Andando com parte do corpo submersa	+4
Ambiente estranho*	+6
Tolhido (amarrado, escalando, contido)	+3
Esperando (veja capítulo 11 no LdJ)	+1

* Este modificador aplica-se a situações onde o grupo está em um meio totalmente estranho (nadando embaixo d'água sem um Anel da Movimentação Livre, por exemplo).

Para se obter um modificador de iniciativa, é necessário que todos os componentes do grupo estejam sob as situações especificadas. Por exemplo, os membros de um grupo precisam estar posicionados acima de seus oponentes para terem direito ao

Combate

modificador de "terreno elevado". O Mestre provavelmente perguntará a cada jogador como o seu personagem está posicionado, antes de atribuir o modificador ao grupo.

A equipe que conseguir o menor número modificado em 1d10 tem a iniciativa e age primeiro.

Dando continuidade ao exemplo acima, o Mestre decide que apenas um teste de iniciativa, sem modificadores, é o suficiente para cada grupo (apesar de Rath estar investindo contra os orcs e os trolls, estes estão ocupados reorganizando suas linhas e não conseguirão preparar-se para receber a investida, e conseqüentemente ganhar os -2 de bônus). Harry joga a iniciativa para os personagens e consegue um 7 no dado de 10 faces. O Mestre obtém um 10. Os jogadores, tendo conseguido o menor número, agem primeiro.

A Flecha Ácida de Melf, lançada por Delsenora, atinge um dos trolls, ao mesmo tempo em que Rath golpeia um dos orcs que tentava escapar. Uma flecha lançada por Rupert derruba outro orc que fugia mais adiante. Agora os monstros contra-atacam.

Os orcs organizam-se para formar a frente de combate. Enraivecido pela dor do ácido, o troll avança furiosamente na direção de Rath, ferindo-o gravemente. Os demais trolls também atacam Rath, tentando fazê-lo em pedaços.

Tabela 41:
Modificadores Opcionais de Iniciativa

Situação Específica	Modificador
Atacando com arma	Velocidade da arma
Sopro-de-Dragão	+1
Lançando magia	Tempo de Execução
Tamanho da criatura (apenas para monstros atacando com armas naturais)*	
Diminuto	0
Pequeno	+3
Médio	+3
Grande	+6
Imenso	+9
Abissal	+12
Capacidade arcana inata	+3
Itens mágicos**	
Item genérico	+3
Poção	+4
Anel	+3
Bastão	+1
Pergaminho	Tempo de execução da magia
Cajado	+2
Varinha	+3

* Este modificador aplica-se apenas a criaturas lutando com suas armas naturais — garras, dentes, etc. Criaturas utilizando armamento artificial modificam suas iniciativas pela velocidade da arma, independentemente do tamanho da criatura.

** Use o modificador de iniciativa da tabela, a menos que a descrição do item defina outro valor.

Iniciativa do Grupo (Regra Opcional)

Algumas pessoas acreditam que usar um único teste de iniciativa para todo o grupo é muito irreal. Esse tipo de teste global é, admitimos, uma simplificação, uma maneira de se fazer a rodada com o menor número possível de lances de dados, permitindo assim um combate mais ágil. No entanto, as ações dos diferentes personagens, os tipos de armas que usam e as condições específicas de cada um podem ser fatores importantes ao determinar as iniciativas.

Usando-se esse método opcional, um único teste de iniciativa é feito para cada um dos grupos. No entanto, os modificadores deverão ser usados individualmente, produzindo, assim, uma iniciativa diferente para cada um dos membros do grupo. Esses modificadores são encontrados na Tabela 41.

Alguns modificadores dependem da habilidade, arma ou magia do personagem. Personagens lançando magias (isso não se aplica a monstros usando habilidades inatas) devem adicionar o tempo de execução da magia ao resultado do teste de dados. Personagens atacando com armas devem adicionar igualmente a velocidade da arma à iniciativa (ver Capítulo 6 do LdJ). Todos os demais modificadores devem ser aplicados conforme cada situação individual.

Exemplo: Na segunda rodada de combate, o Mestre resolve utilizar alguns modificadores nas iniciativas. Rath foi cercado pelos trolls e não está no seu melhor estado de saúde. Enquanto isso, o resto do grupo procura aproximar-se dos monstros.

O Mestre decide que um troll continuará atacando Rath, com a ajuda dos orcs, enquanto os outros trolls voltam-se para os demais personagens, impedindo o seu avanço. O troll queimado pela Flecha Ácida deseja vingar-se da maga. O Mestre, então, pergunta aos jogadores o que eles vão fazer.

Jogadores (todos de uma vez): "Eu vou..." "Ele está indo?..." "Eu estou lançando um..."

Mestre (gritando): "Um de cada vez! Rath?"

Harry: "Eu estou soprando a minha Trombeta da Destruição".

Mestre: "Acho que vai demorar um pouco para achá-la na mochila".

Harry: "Tudo bem, é o que eu vou fazer".

Jon: "Eu saco minha espada e ataco um dos trolls".

Mestre: "Anne?"

Anne (que não estava prestando atenção aos outros dois): "Eu invoco uma Bola de Fogo".

Harry e Jon: "NÃO!"

Mestre: "Bem, é isso que você vai fazer? Rápido!"

Anne: "Não. Eu vou usar uma Velocidade centrada em mim, para que Rupert e Rath também se beneficiem da magia".

Mestre: "Ok. Harry, teste a iniciativa. Cada um modifique o resultado de acordo com suas ações".

Harry joga 1d10 e tira 6. O Mestre joga para os monstros e consegue 5. As iniciativas de cada um são modificadas da seguinte forma:

Rath usa um item mágico genérico (modificador de +3). Sua iniciativa modificada é 9 (6 + 3 = 9).

Rupert usando uma espada bastarda +1 com as duas mãos (a velocidade da arma é 7 em vez de 8, devido ao bônus de +1). Sua iniciativa modificada é 13 (6 + 7 = 13).

Delsenora usa uma magia (Velocidade, tempo de execução: 3). Sua iniciativa modificada é a mesma de Rath.

Capítulo 9

Os trolls atacam com garras e dentes (trolls são criaturas grandes e atacam com armas naturais: +6). Suas iniciativas modificadas serão 11 ($5 + 6 = 11$).

Os orcs usam espadas longas (velocidade 5). Suas iniciativas modificadas serão 10 ($5 + 5 = 10$).

Depois de conhecermos todas as iniciativas modificadas, a rodada de combate segue da seguinte forma: Delsenora (iniciativa 9) completa a sua magia ao mesmo tempo que Rath (9) faz com que as paredes caiam nas cabeças dos orcs com sua Trombeta da Destruição.

Os orcs (iniciativa 10) agiram em seguida, caso não houvessem sido esmagados pelos escombros.

Os três trolls (iniciativa 11), que não se intimidaram com o truque de Rath, fazem seus ataques normalmente como se nada tivesse acontecido, um em Rath, outro em Delsenora, e o último em Rupert. Só o segundo acerta.

Finalmente Rupert (iniciativa 13) contra-ataca. Movendo-se lento demais para defender Delsenora do ataque do troll, mas não para virar e cortar o troll que vinha em sua direção. As coisas parecem não estar muito agradáveis para os jogadores.

Iniciativa Individual (Regra Opcional)

Esse método de iniciativa é exatamente igual ao anterior, com a diferença de que cada personagem, monstro ou PdM envolvido fará uma jogada de iniciativa individual, com ou sem modificadores (o Mestre escolhe). Isso dá ao combate um clima mais realístico, embora não tão ágil.

Para os jogadores isso pode parecer simples, mas considere as seguintes dificuldades: imagine um combate entre seis personagens (cada um controlado por um jogador), mais cinco empregados e aliados contra dezesseis robgoblins e cinco ogros (todos controlados pelo Mestre). E se, além disso, o Mestre decidir que os modificadores individuais deverão ser usados, os combates se tornarão ótimo pretexto para o grupo de jogo ingressar num curso de ábaco.

Esse método (como você já deve ter percebido) não é recomendado para combates em larga escala. O sistema adapta-se melhor a pequenas escaramuças, pois fornece uma precisão maior quanto à ordem dos acontecimentos.

Exemplo: Na terceira rodada de combate, o Mestre resolve usar iniciativas individuais. Cada personagem está envolvido com um único inimigo, e não há mais nada que possa acontecer ao redor que interfira na situação básica. Os trolls continuarão atacando, e o Mestre novamente pergunta aos jogadores o que cada um irá fazer.

Harry: "Vou atacá-lo com meu machado +4!"

Rupert: "Eu vou cortá-lo ao meio!"

Anne (agora em sérios apuros): "Vou utilizar Mãos Flamejantes".

Todos os monstros e personagens lançam então 1d10. Os resultados e os modificadores seguem abaixo:

Rath consegue 2 e ataca com seu machado (velocidade 0 em vez de 4, devido aos bônus de +4 da arma); o anão ainda conta com um bônus de -2 na iniciativa, graças a Velocidade lançada por Delsenora na última rodada. Logo, sua iniciativa modificada é 0 ($2 + 0 - 2 = 0$).

O troll de Rath tira 1 e ataca com armas naturais (modificador +6), o que perfaz um total de 7 ($1 + 6 = 7$).

Rupert tira 2, sua arma tem velocidade 7 e ele também está sob o efeito da magia (-2) o que resulta em uma iniciativa de 7 ($2 + 7 - 2$

= 7). O troll ataca Rupert conseguindo um 5 e também ataca com armas naturais (+6), modificando sua iniciativa para 11 ($5 + 6 = 11$).

Delsenora não tem sorte e obtém 9. Por lançar outra magia, ela não pode usufruir do efeito de Velocidade nesta rodada. A magia tem um tempo de execução de 1, que modificado resulta em uma iniciativa de 10 ($9 + 1 = 10$).

O troll de Delsenora é muito rápido e obtém 1, que modificado vai para 7 ($1 + 6 = 7$).

A ordem dos ataques fica então da seguinte forma: Rath (iniciativa 0) ataca com seu machado. Rupert e dois trolls (que estão atacando Rath e Delsenora, todos com 7) agem imediatamente depois. Rupert acerta. O troll que atacava Rath erra, mas o outro não. Delsenora, que agira em seguida (iniciativa 10), não faz nada devido ao golpe do troll que, desviando sua atenção, rouba a concentração necessária à realização da magia. Em seguida o troll de Rupert ataca e erra. Graças à magia de Delsenora, Rath e Rupert atacam novamente (em ordem de iniciativa): Rath primeiro, seguido de Rupert.

Ataques Múltiplos e Iniciativa

Alguns combates envolvem personagens ou criaturas capazes de atacar mais de uma vez por rodada. Isso acontece quando se usam duas formas distintas de ataque (garras e mordidas) ou perícia com armas. Um personagem de nível mais elevado também pode ter direito a vários ataques por rodada. Qualquer que seja o motivo, os ataques múltiplos sempre serão tratados como um dos dois casos abaixo:

Quando os ataques múltiplos forem o resultado de formas diferentes de ataque — garras e mordida ou mordida e rabeada ou, ainda, quando se tratar de um ranger com sua capacidade de combater com duas armas — todos ocorrem ao mesmo tempo. A criatura faz todos os seus ataques na ordem de iniciativa.

Quando forem realmente múltiplos — usando-se a mesma arma várias vezes — como no caso de um guerreiro especialista, os ataques serão um após o outro. Todos os envolvidos no combate fazem suas ações da rodada, antes que uma segunda jogada de ataque seja permitida aos personagens com direito a ataques múltiplos.

Como opção, um homem de armas lutando contra criaturas com menos de 1 dado de vida (1-1 ou menos) pode realizar um número de ataques igual ao seu nível (ou seja, um guerreiro de 7º nível poderá fazer sete ataques). Esses ataques acontecem na ordem de iniciativa.

Magias e Iniciativa

O tempo de preparação das magias pode modificar os testes de iniciativa, criando um atraso realista. Quando o "Tempo de Execução" de uma magia aparecer apenas como um número desacompanhado de uma medida de tempo (como rodadas ou turnos), então esse é o número que deve ser adicionado à iniciativa para determinar o valor da iniciativa modificada. Quando uma magia requer mais de uma rodada para ser conjurada, o teste de iniciativa não é necessário — uma magia que precisa de uma rodada para se completar, age assim que todas as demais ações da rodada tenham sido feitas.

Magias que levam mais de uma rodada para serem lançadas envolvem um pouco de contabilidade. O Mestre, ou um dos jogadores, deve ficar atento ao número de rodadas que se passa, enquanto a magia é preparada. Se o personagem que está lançando a magia for perturbado neste intervalo, o efeito será perdido. Se tudo correr

Combate

bem, a magia surtirá efeito ao final da última rodada necessária para a execução. Logo, uma magia que precisar de dez rodadas para ser feita só surtirá efeito ao final da décima rodada de combate.

Velocidade da Arma e Iniciativa (Regra Opcional)

Toda vez que um personagem ergue sua arma, ele já está se posicionando para o próximo ataque. Manejar um martelo de batalha não é tão simples quanto martelar um prego. Um martelo de batalha é bem mais pesado: bata com ele em uma direção e você será arrastado no mesmo sentido. É preciso saber usá-lo para conseguir controlar um ataque, e em seguida reposicioná-lo para um novo golpe.

Compare o tempo que se gasta para dar um soco, com o tempo que se leva para arremessar uma cadeira, e você terá uma boa idéia do que significa o fator de velocidade de uma arma.

O fator de velocidade da arma diminui a velocidade do ataque de um personagem. Quanto mais elevado for, maior e mais pesada a arma será. Na maioria dos casos, esse fator somente se aplica a criaturas usando armas manufaturadas. O fator de velocidade da arma será adicionado ao resultado do teste de iniciativa do personagem, produzindo, então, o valor de sua iniciativa modificada.

Se o Mestre resolver usar os fatores de velocidade das armas dos personagens, esses fatores também deverão ser utilizados para as armas dos gigantes, orcs, centauros e demais criaturas. Do contrário, o Mestre não estaria sendo justo com os jogadores. Infelizmente, criaturas usando armas naturais não sofrem com o fator de velocidade das armas. Isso porque, nesse caso, as armas de tais criaturas são extensões de seus corpos, permitindo-lhes, assim, ataques bem mais rápidos.

Velocidade e Armas Mágicas

Armas mágicas são mais fáceis de se lidar em combate do que armas comuns. Talvez porque sejam mais leves ou melhor balanceadas que as demais; talvez elas empurrem o personagem para a posição correta de ataque. Qualquer que seja a causa, cada ponto de bônus que uma arma possui reduz o fator de velocidade da arma em 1 (uma espada +3 reduz o fator de velocidade da arma em 3, por exemplo). Quando uma arma possuir dois bônus, apenas o menor se aplica. Nenhuma arma pode ter um fator de velocidade menor que 0.

Atacando

Os personagens já decidiram seus ataques e a ordem de iniciativa já foi determinada, agora podemos partir para a ação. Muitos fatores precisam ser considerados em cada combate: quantas pessoas podem cercar um personagem? Um escudo pode ajudar no caso de um ataque por trás? Um personagem pode atravessar uma sala, esquivando-se dos seus atacantes, em apenas uma rodada? Um personagem pode derrotar seu inimigo sem matá-lo? É possível bloquear um ataque?

Embora a mecânica do combate seja bastante simples, há muitas situações inesperadas que aparecem numa batalha. Cada batalha deve ser única. Uma dica para administrar cenas inesquecíveis de combate é lembrar-se que nada pode ser antecipado; você sempre precisa combinar as regras expostas aqui com um bom julgamento.

Número de Atacantes

Há um limite para o número de atacantes que pode cercar um único inimigo. Muitos fatores determinam esse número, destacando-se o tamanho relativo dos oponentes, o tamanho das armas utilizadas, e as barreiras físicas existentes na área de combate. O último fator vai variar sempre que se mudar o campo de batalha, mas regras gerais podem ser expostas para os outros dois fatores.

A Direção Para Qual o Personagem Está Voltado

Assume-se que todo personagem ou criatura tenha frente, dois flancos e costas. Quando criaturas do mesmo tamanho estão lutando, até seis podem cercar um único inimigo.

Normalmente, um defensor tenta manter seus inimigos à vista. Logo, se não há uma circunstância especial, como um ladrão movendo-se silenciosamente para trás do defensor, os oponentes ocuparão primeiramente a frente, depois os flancos, depois as costas do personagem. Presume-se que o defensor se movimentará para tentar impedir que os seus inimigos o cerquem.

O diagrama e a descrição acima são aplicados quando o combate envolve criaturas do mesmo tamanho. Se o atacante é uma criatura de categoria maior de tamanho que o defensor, ele ocupa dois espaços no diagrama. Criaturas que são duas ou mais categorias maiores que o defensor ocupam quatro espaços no diagrama.

Por exemplo, se um gigante das colinas atacasse Horácio, o guerreiro, ele preencheria dois espaços, permitindo que mais quatro orcs se juntassem ao ataque. Se dois gigantes atacassem Horácio, apenas mais dois orcs poderiam ajudá-los. Para combater uma criatura pequena, apenas um gigante e dois orcs poderiam cercá-la. Qualquer outra criatura que se juntasse ao ataque, não conseguiria uma brecha entre os outros atacantes para desferir seus golpes.

Comprimento das Armas

O tamanho de uma arma não tem nada a ver com o espaço necessário para manuseá-la. Um pique tem de 4 a 6 metros de comprimento, mas por ser uma arma de perfuração não precisa de quase nenhum espaço lateral (embora o atacante precise estar de 4 a 6 metros de distância do alvo!). Um sabre e um machado de batalha têm quase o mesmo tamanho, mas o machado de batalha



Capítulo 9

precisa de mais espaço — com o sabre pode-se golpear com a ponta, num espaço estreito, enquanto o machado precisa sempre golpear em um arco, o que requer bastante espaço.

O Mestre deve decidir quando um personagem tem (ou não) espaço suficiente para golpear com sua arma, em determinada situação.

Como regra, o AD&D™ assume que dois guerreiros usando espadas, podem lutar lado a lado numa área de 3 metros de largura. Esse mesmo espaço é inteiramente preenchido por apenas um guerreiro usando um montante.

A Posição dos Atacantes e as Jogadas de Ataque

Além de determinar o número de atacantes que um único personagem pode enfrentar, as posições dos atacantes também afetam a chance de acertar:

Personagens atacados pelas costas não têm direito ao bônus de Destreza para a CA, e seus atacantes ainda ganham um bônus de +2 em suas jogadas de ataque. Também podem existir outros modificadores, caso as regras opcionais de Posicionamento de Escudos e Armas sejam usadas.

Posicionamento de Armas de Haste (Regra Opcional)

Armas de haste e outras que atacam com a ponta foram criadas, a princípio, para serem usadas em formações altamente especializadas. A média do tamanho dessas armas (de 4 a 6 metros) faz com que usá-las em combate individual seja tolice.

Um oponente pode facilmente desviar-se da ponta e ficar junto à haste, num ponto onde o pobre piqueiro possa apenas recuar ou largar a arma. Poucas opções teriam alguma eficácia. Entretanto, se o mesmo piqueiro está junto com trinta companheiros numa formação bem-feita, ele se torna bastante perigoso. Embora um piqueiro seja apenas uma ponta afiada, mas quase inofensiva, trinta piqueiros formam uma combinação mortal.

A maior vantagem das armas de haste é o pequeno espaço lateral que cada guerreiro precisa para ser eficiente. Um guerreiro com uma arma de haste pontiaguda pode usá-la, de maneira eficiente, num espaço de apenas 1 metro de largura. Isso permite que se estruture uma formação compacta, com uma linha de lanceiros.

Num grupo, guerreiros com armas de haste devem ser usados para defesa, ou devem avançar lentamente (1/4 da taxa de movimentação normal). Eles atacam automaticamente antes que qualquer inimigo tente se aproximar. Entretanto, qualquer inimigo que sobreviva à primeira rodada de combate estará próximo ao cabo da arma, e o piqueiro deve soltar o pique e sacar outra arma mais apropriada para um combate mais próximo.

Posicionamento dos Escudos e das Armas (Regra Opcional)

Um escudo é um objeto de tamanho limitado, amarrado a um braço ou pendurado às costas do guerreiro. Os personagens tendem a posicionar o escudo de maneira que ele ofereça o máximo de proteção. Usualmente, isto significa que o item pro-

tege o flanco do braço do escudo, freqüentemente o flanco esquerdo de um personagem destro. Nesta posição, ataques pelo lado da arma e ataques pelas costas não recebem a proteção do escudo, logo a CA do personagem, nestas posições, não deve considerar o escudo.

É possível amarrar o escudo às costas de um personagem. Nesse caso, o bônus do escudo aplica-se a ataques pelas costas (mesmo assim, o bônus de Destreza não funciona, e o atacante tem +2 na sua jogada de ataque). Além disso, o personagem não pode usar esse escudo para proteger ataques pela frente. Finalmente, as alças usadas para prender o escudo atrapalham os movimentos do personagem, conferindo a ele uma penalidade de -2 em suas jogadas de ataque.

Acertando um Alvo Específico

O sistema de combate do AD&D™ não utiliza um sistema de danos localizados, para determinar em que parte do inimigo cada golpe acertou. Algumas vezes, entretanto, personagens e monstros vão precisar dar um golpe em um ponto específico. Um guerreiro pode querer quebrar o vidro da poção que está nas mãos do feiticeiro maligno. Um ladrão pode querer arrancar o rubi que é o olho de um ídolo com um tiro de besta. Estes são casos onde o personagem está declarando ataque a um alvo específico.

Especificando Alvos

Para atacar um alvo específico, o personagem deve declarar sua intenção antes que os dados de iniciativa sejam jogados. Ao fazer isso, ele aumenta sua iniciativa em +1, o que representa o tempo que passou mirando cuidadosamente seu ataque.

Quando o personagem finalmente tem chance de agir, sua jogada de ataque sofre uma penalidade de -4. Se a jogada for bem-sucedida, o ataque faz o que o jogador havia declarado. Se o ataque errar, mesmo que por muito pouco, nenhum dano ocorre.

Como o AD&D™ usa um sistema genérico de dano, ataques a alvos específicos não podem fazer certas coisas. Numa criatura, um ataque contra alvo específico vai causar a quantia normal de dano, e tentativas de cegá-la ou aleijá-la não obterão sucesso em hipótese alguma. Então, o que um ataque desses pode fazer?

Um ataque desse tipo pode fazer com que o alvo solte um item, ou reaja de maneiras sutis. Pode desequilibrar um ladrão que anda sobre uma corda bamba, cortar a corda, ou penetrar locais fracos de uma armadura. Um ataque desses pode ser útil para quebrar algum objeto que está nas mãos de um inimigo, ser usado para ativar uma armadilha conhecida ou para impressionar os habitantes locais em uma demonstração de arco-e-flecha.

Movimentação em Combate

Já que uma rodada dura cerca de um minuto, seria possível dizer que um personagem pode ir praticamente aonde quiser nesse intervalo. Afinal de contas, corredores olímpicos são capazes de cruzar grandes distâncias em bem menos tempo.

No entanto, um personagem de AD&D™ não é um corredor olímpico em uma raia, mas alguém tentando mover-se no meio da batalha sem ser morto. Ele está de olho em problemas, buscando evitar surpresas, vigiando sua retaguarda e a do grupo, enquanto planeja o próximo passo; às vezes, ele tem que agir com uma

Combate

ferida aberta e lacerante, e, ainda, carregado de equipamento. Por isso, a distância que um personagem percorre é, às vezes, bem menor do que os jogadores esperam.

Em uma rodada de combate, um personagem pode locomover-se até no máximo 10 vezes a sua movimentação (ver Capítulo 14 do *Livro do Jogador*) em metros. Logo, se a movimentação é de 3, ele poderá andar até 30 metros, permanecendo limitados os tipos de movimento que o personagem pode realizar em uma rodada.

Movimentação em Combate Corpo a Corpo

Um movimento comum é aproximar-se do adversário, ficando perto o suficiente para que sua arma alcance o inimigo. O que, com certeza, não é feito descuidadamente. Ao contrário, o personagem deve agir rapidamente e com cautela. Quando estiver se aproximando para combater, o personagem pode percorrer, no máximo, metade da distância que seria normal, e ainda fazer um ataque corpo a corpo.

Movimentação e Combate à Distância

Em ataques feitos à distância com armas de arremesso, a movimentação cai para a metade, exatamente como em um combate corpo a corpo. No entanto, o número de ataques possíveis em uma rodada cai igualmente, caso o personagem decida se mover. Um personagem armado com um arco longo (2 tiros por rodada) é capaz de se mover 36 metros por minuto, nesse caso somente atirá uma flecha e andará 18 metros. O mesmo homem armado com uma besta pesada (1 tiro a cada duas rodadas), dará apenas 1 tiro a cada quatro rodadas enquanto estiver andando.

Investindo Contra um Oponente

O personagem pode sempre investir contra um oponente, o que aumenta em 50% a sua movimentação, e é um recurso que só pode ser usado no primeiro ataque, quando ainda se tem espaço para correr, e os oponentes tentam se aproximar. Caso o personagem resolva mudar de oponente no meio do combate, e tenha distância e espaço suficientes para correr, ele poderá fazer uma segunda investida (uma vez que agora está aproximando-se do outro oponente). Essa estratégia só é recomendada se o primeiro já foi derrotado, caso contrário o inimigo original terá direito a um ataque pelas costas. Um personagem em investida recebe um bônus de +2 somente no primeiro ataque. E algumas armas (como a lança, por exemplo) fazem o dobro do dano indicado nos dados quando usadas em uma investida.

O alvo de uma investida também tem algumas vantagens: primeiro, ele ganha um bônus de -2 na iniciativa; segundo, o atacante recebe uma penalidade de 1 na CA, além de não ter direito a quaisquer bônus devido à Destreza; e, finalmente, se o defensor estiver usando uma lança, ou alguma arma de haste, e decidir posicioná-la contra o oponente em investida (apoiando a ponta do cabo no chão), ele causará dano dobrado se conseguir acertar.

Retirada

Quando os personagens resolvem abandonar um combate, eles podem fazê-lo de duas maneiras: tentando recuar cautelosamente ou simplesmente fugindo.

Recuo: Quando um personagem escolhe um recuo, ele se afasta cuidadosamente dos oponentes (que podem tentar segui-lo). O

personagem move-se a apenas 1/3 de sua movimentação normal.

Caso duas pessoas estejam lutando contra um oponente comum, e uma delas decidir recuar, a outra poderá cobrir a retirada. Esta é uma ótima estratégia para afastar alguém seriamente ferido de uma situação de combate. Neste caso, o personagem recua e não é seguido.

Fuga: Quando tudo parece perdido e a única atitude inteligente é fugir, é exatamente o que acontece: o personagem se vira e corre o mais rápido que a sua movimentação permite. Um personagem em fuga abaixa sua guarda e volta suas costas para o inimigo.

No momento em que um personagem se vira para fugir, o seu inimigo automaticamente tem o direito a um ataque de graça (ou a mais de um, dependendo do número de ataques que ele normalmente poderia fazer na rodada). Todos os ataques são feitos no instante em que o personagem começa a correr, sendo o teste de iniciativa desnecessário neste caso. Os ataques feitos contra um inimigo que foge não contam para o número máximo de ataques que um personagem pode fazer numa rodada.

Um personagem que foge pode ser perseguido, a não ser que um companheiro seu bloqueie o avanço do atacante.

Ataques Não Letais

Algumas vezes é possível que se queira ferir alguém sem matar. Um dos personagens do grupo pode ter sido induzido, através de magia, a atacar os seus companheiros (e seus amigos não pretendem matá-lo para se salvar!); talvez o grupo espanque um PdM para que consigam alguma informação; ou, ainda, os personagens podem estar interessados no dinheiro que conseguirão, caso tragam um monstro vivo. Qualquer que seja a razão, cedo ou tarde, alguém tentará lutar sem matar.

Há duas formas principais de ataques não letais — briga e imobilização. Sendo que na briga há dois estilos mais comuns, e que se aproximam de tipos de luta já existentes: o boxe e a luta livre. Na imobilização, tenta-se derrubar o oponente fazendo o possível para mantê-lo nessa posição.

Boxe e Luta Livre

Essas são as formas mais básicas de luta: qualquer pessoa que nunca usou uma espada é capaz de se defender com os próprios punhos. Logo, deduz-se que qualquer personagem, independente da classe, é capaz de combater desta forma.

Considera-se boxe quando uma pessoa ataca somente com os punhos e sem armas, embora o personagem possa utilizar uma manopla de ferro, por exemplo. Luta livre quando além de esmurrar, o personagem também tentar agarrar o oponente, ou utiliza-se de chaves de braço ou de pernas, e arremessos. Para tanto, o atacante deve ter ambas as mãos livres, sem escudos ou coisa parecida.

Numa briga, utiliza-se o mesmo sistema de lance de dados utilizado para ataques convencionais. A Categoria de Armadura normal do alvo é utilizada. Se o personagem estiver tentando usar luta livre dentro de uma armadura, os modificadores da Tabela 42 serão usados (tratam-se de penalidades para a jogada de ataque). Modificadores normais para a jogada de ataque também se aplicam.

Capítulo 9

Tabela 42:

Modificadores de Armadura Para Luta Livre

Armadura	Modificador
Corselete de couro batido	-1
Cota de malha, loriga e brunea	-2
Loriga segmentada, cota de talas e armadura simples	-5
Armadura de batalha	-8
Armadura completa	-10

Modificadores por estar sendo agarrado, ou por atacar um oponente que está imobilizado não se aplicam se o estilo de briga for luta livre, porque esta modalidade usa uma série de técnicas de agarramento e torções, e as regras de dano para briga já levam esse tipo de ocorrência em conta.

Se o atacante acertar, consulte a Tabela 43 usando o número modificado da jogada de ataque para achar o golpe resultante da ação. Por exemplo: se um personagem acertar seu ataque com um 18, o resultado será um golpe na nuca, caso ele tenha usado a tabela de boxe, ou um chute, se a tabela escolhida foi a de luta livre. A tabela a ser usada tem que ser escolhida antes dos jogadores testarem as suas iniciativas, ou seja: na fase de declaração das ações, o jogador deverá decidir se o seu personagem usará boxe ou luta livre nesta rodada (não se pode primeiro jogar os dados para o ataque, e depois escolher o resultado mais vantajoso entre as duas tabelas). Como uma exceção à regra geral, os ataques de briga poderão acertar um oponente, mesmo que o resultado modificado do teste de ataque seja menor ou igual a 1.

Boxe: Esse é o tipo de golpe que atinge o adversário. Em termos de jogo, esses nomes têm pouco significado, e aparecem aqui apenas para facilitar a descrição que o Mestre faz dos ataques.

Dano: Ataques com as mãos nuas fazem apenas o dano listado nesta coluna. Caso o personagem esteja usando manoplas ou um soco inglês, o dano é 1d3. Os modificadores de dano pela Força (positivos ou negativos), serão sempre somados ao resultado final.

Todo e qualquer dano causado por golpes de briga deve ser tratado de uma forma diferente. Apenas 25% representa dano real ao personagem, os demais 75% são temporários. Para facilitar esse cálculo, anote todo o dano sofrido durante a briga, e, depois de terminado o combate, calcule o dano real, que será anotado na ficha.

Assim que um personagem atingir 0 pontos de vida devido a golpes de briga (ou qualquer combinação de briga e ataques normais), ele imediatamente cai inconsciente.

Um personagem também pode optar por não causar dano com seus golpes de briga, desde que ele anuncie isso antes da jogada de dano. De uma forma ou de outra, há sempre a possibilidade de um nocaute.

% de Nocaute: Apesar de um ataque causar pouco dano, há sempre a probabilidade de nocaute. Essa chance é representada pelo número dado nesta coluna. Se o resultado de uma jogada de porcentagem for igual ou menor que a chance de nocaute, o personagem ficará atordoado por 1d10 rodadas.

Luta livre: Essa coluna lista os nomes dos respectivos golpes usados em luta livre. Os nomes que estiverem marcados com um asterisco são de golpes que podem ser mantidos nas rodadas seguintes, sem precisar de uma nova jogada de ataque. Esses ataques são todos baseados em chaves de membros ou do tronco, e só poderão ser interrompidos caso o personagem que está sendo agarrado consiga arremessar o adversário (com o golpe arremesso), enfie um dedo nos seus olhos (também com o golpe), obtenha a ajuda de terceiros ou consiga acertar o oponente com uma arma. (Penalidades por estar imobilizado durante a tentativa de ataque devem ser aplicadas.)

Todos os golpes de luta livre causam 1 ponto de dano, mais os modificadores de Força (se o atacante quiser), e mais 1 ponto a cada rodada nas manobras marcadas com um asterisco, caso o atacante prefira manter a chave. Uma chave de pescoço mantida por 6 rodadas consecutivas causará um total de 21 pontos de dano (1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6) fora o bônus de Força, se houver. Imagine-se sendo estrangulado por 6 minutos seguidos para ter uma noção melhor do efeito!

Tabela 43:

Golpes de Boxe e Luta Livre

Jogada de ataque	Boxe	Dano	% Nocaute	Luta livre
20 +	Direto violento	2	10	Abrço de urso*
19	Golpe lateral	0	1	Torção de braço
18	Golpe na nuca	1	3	Chute
17	Soco no rim	1	5	Rasteira
16	Soco de raspão	1	2	Cotovelada
15	Jab	2	6	Chave de braço*
14	Uppercut	1	8	Torção de perna
13	Gancho	2	9	Chave de perna
12	Soco no rim	1	5	Arremesso
11	Gancho	2	10	Dedo no olho
10	Soco de raspão	1	3	Cotovelada
9	Combinação de golpes	1	10	Chave de perna*
8	Uppercut	1	9	Chave de pescoço*
7	Combinação de golpes	2	10	Arremesso
6	Jab	2	8	Dedo no olho
5	Soco de raspão	1	3	Chute
4	Golpe na nuca	2	5	Chave de braço*
3	Gancho	2	12	Dedo no olho
2	Uppercut	2	15	Chave de pescoço*
1	Golpe lateral	0	2	Torção de pernas
Menos que 1	Direto violento	2	25	Abrço de urso*

* Agarramentos podem ser mantidos de rodada em rodada, até que a vítima escape.

Combate

Imobilização

Às vezes, o melhor método de render um personagem é derrubá-lo com o peso do próprio corpo, sem nenhuma intenção de agarrá-lo ou machucá-lo: o único intuito é o de mantê-lo no chão.

Para imobilizar um oponente, uma jogada normal de ataque é feita. Para cada categoria de diferença de tamanho, um modificador de 4 será aplicado à jogada de ataque. Por exemplo: se uma criatura de tamanho médio tentar imobilizar uma criatura grande, terá uma penalidade de -4; já se uma criatura grande tentar imobilizar uma criatura pequena, terá um bônus de +8 em sua jogada de ataque.

O defensor, por outro lado, ganha uma vantagem especial sobre o atacante, caso possua mais que duas pernas: para cada perna acima de duas que a criatura possuir, o atacante terá uma penalidade de -2 em sua jogada de ataque (quanto maior o número de apoios, mais difícil é derrubar uma criatura). No entanto, se a criatura não possuir pernas, o atacante não ganhará bônus. Logo, um orc que estiver tentando derrubar um cavalo terá uma penalidade de -8 (-4 pela diferença de tamanho, e -4 pelo fato do cavalo ter quatro pernas).

Uma vez no chão, o personagem precisará continuar jogando ataques a toda nova rodada para manter a criatura presa. Para este fim, o modificador de defensor apresentado na Tabela 35 não deverá ser levado em conta.

Se mais de um atacante estiver tentando imobilizar uma criatura, uma única jogada de ataque deverá ser feita com um bônus de +1 para cada atacante além do primeiro. Use sempre o número de acerto mais baixo entre os atacantes, e o modificador por tamanho da maior criatura envolvida no ataque.

Portanto, se um gigante e três pixies estiverem tentando derrubar um humano, a TAC0 a ser usada será a dos pixies, modificada em +3 pelo número de atacantes, e em +8 pela diferença de tamanho entre o gigante e o humano.

Armas em um Combate Não Letal

Como seria de se esperar, armas normais também têm seu papel num combate não letal, tanto para o defensor como para o atacante.

Defesas com Armas: Um personagem que tente apenas imobilizar, ou enfrentar com as mãos nuas um oponente armado poderá fazê-lo, mas não sem colocar a si mesmo em grande risco. É bom ter em mente que um defensor armado, que estiver sendo atacado por um adversário com as mãos nuas, terá sempre a chance de atacar primeiro, isento de iniciativas. E, como um atacante desarmado está tentando um ataque desigual (para ele, é claro), o defensor que estiver armado também ganha um bônus de +4 nas jogadas de ataque e de dano. Se o atacante sobreviver a isso, então ele poderá tentar sua jogada logo em seguida.

Caso o atacante consiga um contato e, conseqüentemente, se engaje em combate usando técnicas de luta livre, o defensor ficará limitado ao uso de armas pequenas — é meio difícil usar uma espada longa contra alguém torcendo seu braço, ou agarrando-o pelas costas.

Ataques Não Letais com Armas: É possível, ainda, fazer ataques com armas sem causar ferimentos graves (atacando com a parte chata da lâmina, por exemplo). Um ataque desse tipo não é tão simples quanto parece.

Primeiro, a arma a ser usada deve ser de um tipo que permita o controle do dano causado. Algo impossível de se fazer com uma flecha, ou uma pedra arremessada com uma funda. Assim como não é possível controlar o dano de um martelo, ou de uma maça. Já uma espada ou um machado permitem o uso do flanco da lâmina, diminuindo consideravelmente o dano.

Segundo, o personagem tem uma penalidade de -4 na jogada de ataque, uma vez que, usada dessa forma, a arma perde parte do equilíbrio. O dano causado por ataques feitos assim é reduzido pela metade, sendo que 50% é temporário (ou seja, apenas 1/4 do dano obtido será real). O dano temporário dura ainda por um turno após o final da luta, e pode causar a inconsciência (nunca a morte) de uma vítima que caia a 0, ou menos, pontos de vida.

Combate Não Letal e Criaturas

Quando um combate não letal envolver uma criatura não humanóide, alguns fatores devem ser observados.

Primeiro, uma criatura com inteligência animal não se preocupa com táticas como as de boxe ou luta livre. O verdadeiro intuito do ataque de tal criatura é a destruição do ser que lhe parece ameaçador ou apetitoso. Para a pequena mente desse tipo de criatura, morte é sempre a melhor solução.

Segundo, grandes ou pequenas, as armas naturais de uma criatura são na maioria das vezes utilizáveis em uma briga, mesmo que o atacante esteja usando técnicas de luta livre. Ao contrário de um humano com uma espada, uma criatura não precisa estar bem-posicionada para usar suas próprias garras e dentes (a não ser que, por exemplo, um personagem esteja agarrando o pescoço de um leão pelas costas, o que impediria o ataque por parte do animal). De qualquer forma, o bom senso do Mestre é que deve julgar se as condições de combate são ou não favoráveis ao uso de armas naturais, e se elas merecem uma penalidade ou um bônus circunstancial.

Finalmente, criaturas tendem a lutar melhor que humanos. Os ataques de um tigre, por exemplo, podem ser comparados a murros desferidos por um humano, pois ambos estão usando os próprios membros como arma. Mas o tigre tem uma pequena vantagem: ele possui garras! Além disso, o tigre pode usar todas as 4 patas com a mesma eficiência.

Magias de Toque e Combate

Muitas magias usadas por magos e clérigos somente fazem efeito quando a pessoa a ser afetada é tocada. Em circunstâncias normais, isso não é problema — o personagem vai até a pessoa e a toca. No entanto, caso o mago (ou clérigo) queira atingir a pessoa contra sua vontade, ou tente tocá-la em meio a um combate, a situação fica um pouco mais complicada.

Alvo Relutante: Para afetar uma pessoa contra a sua vontade, esteja ela ciente do ataque ou não, a jogada de ataque é feita apenas para saber se o mago conseguiu ou não o contato físico. Esse ataque não faz dano, e deve ser modificado normalmente pela CA do alvo e pelos demais modificadores circunstanciais.

Caso o alvo possua alguma forma de defesa contínua, ela não afetará o mago (desde que o simples ato de tocar sua pele não seja danoso). Ou seja, um mago não terá sua energia drenada ao tocar um vampiro, uma vez que, para isso, é o vampiro quem deve tocá-lo. No entanto, tentar tocar um elemental do fogo poderá causar graves queimaduras.

Alvo Condescendente: Estando o personagem de acordo com a utilização de magias sobre si, considera-se que o contato foi estabelecido automaticamente, desde que ambos não estejam engajados em um combate. Por exemplo, para receber uma magia de cura de um clérigo, um guerreiro terá primeiro que afastar-se do combate.

Suponhamos que o guerreiro não queira ou não possa afastar-se para receber a cura. Neste caso, o clérigo teria que fazer uma

Capítulo 9

jogada de ataque contra CA 10, sem quaisquer modificadores por Destreza (uma vez que o personagem não está oferecendo resistência à aproximação do clérigo).

Uma magia que exige contato surte efeito na mesma rodada em que é feita, a não ser que a descrição desta especifique o contrário. Isso significa que a jogada de ataque da magia será feita na ordem da iniciativa conseguida na rodada em que a magia foi anunciada. Formular a magia e tocar o alvo não contam como duas ações, tampouco requerem modificadores especiais. O ato de tocar o alvo faz parte da própria formulação da magia. Caso não se consiga estabelecer contato físico com o alvo, a magia se desvanece, não podendo ser usada nas rodadas seguintes.

Acertos Críticos (Regra Opcional)

Alguns jogadores preferem que o combate envolva mais que a chance de acertar, e a quantidade de dano provocado pelas armas. Alguns chegam a fazer tabelas elaboradas — de acertos críticos — detalhando todo tipo de resultados horríveis e reverses que podem ocorrer numa batalha. Essas tabelas, entretanto, não se adaptam ao sistema de combate de AD&D™, e nem ao espírito do jogo.

Por Que Não Usar Tabelas de Acertos Críticos?

Por uma boa razão: essas tabelas criam um lance de dados a mais dentro da sequência de combate. Pode parecer pouco, mas a quantidade de lances sobe rapidamente, deixando o jogo mais lento.

Além disso, como uma tabela pode ao mesmo tempo servir para um homem e um dragão? Ou uma cobra? Ou um pudim negro? Se uma tabela dessas fosse criada, e oferecesse danos críticos como perda de membros, membros quebrados ou deformações, os jogadores iriam querer saber como curá-los, quanto tempo isso levaria e quais os efeitos destes danos, enquanto não fossem curados. Como o sistema de dano foi criado para ser abstrato, não há regras para responder a tais perguntas.

Essas tabelas também não são recomendadas porque diminuem a diversão. Frequentemente, as pessoas que apoiam o uso destas tabelas pensam na destruição que acertos críticos causam aos monstros. O Mestre e os jogadores devem lembrar-se de que as regras precisam ser aplicadas a ambos os lados, não apenas aos inimigos dos personagens.

Embora possa parecer maravilhoso para um jogador quando o seu mago derrota um dragão de 70 pontos de vida com um único golpe de adaga, não é nada divertido para o mesmo jogador quando o dragão mata seu querido personagem mago de 12º nível com um toque da cauda e uma jogada de sorte na tabela de acertos críticos. Para manter justiça, as tabelas de danos críticos devem valer para todos.

E, além de acertos críticos, devem existir falhas críticas. Estes são acontecimentos inesperados de má sorte — uma arma que escapou, uma corda de arco que arrebenta, um tropeço. Embora tais ocorrências possam ser divertidas, elas geralmente são levadas a extremos ridículos. Personagens não se empalam em suas próprias lanças, mesmo se estiverem absurdamente nervosos.

Portanto, falhas críticas têm o mesmo problema dos acertos críticos. Como um dragão perde sua arma? Como uma cobra tropeça? Uma única tabela não vai funcionar em todos os casos.

Dois Sistemas Funcionais de Acerto Crítico

Embora tabelas de acerto crítico não sejam funcionais num jogo de AD&D™, há sistemas de acerto crítico que funcionam bem com as regras do jogo.

No sistema mais simples, todo 20 natural obtido numa jogada de ataque dobra o dano. Jogue o dobro dos dados de dano (e não jogue apenas uma vez os dados, multiplicando o resultado por 2), e apenas então some os modificadores por Força, magia, etc., uma única vez.

Um segundo método é permitir um ataque extra toda vez que um personagem ou monstro obtiver um 20 natural. O ataque adicional é feito imediatamente, e funciona como qualquer outro ataque normal. Enquanto continuarem sendo tirados 20, o personagem ou monstro continua fazendo ataques extras. Um jogador com muita sorte poderia tirar 20 no primeiro ataque e 20 no ataque extra, ganhando mais um ataque. Se tirar 20 também neste ataque, ele ainda pode fazer outro, até tirar um número diferente de 20 na jogada de ataque. Esse sistema dá aos personagens a capacidade de causar mais dano, sem garantir sucesso.

Falhas Críticas

Falhas críticas são mais difíceis de se definir que sucessos críticos. Um regra que funciona é a seguinte: sempre que alguém tirar um 1 natural numa jogada de ataque, algum evento de puro azar acontece com seu personagem. O Mestre deve decidir qual é exatamente esse evento baseado na situação, mas, seja lá o que for, não deve causar dano.

Um personagem pode tropeçar e espalhar-se no chão, quebrar sua espada acertando um pilar de pedra, prender seu machado numa tora, ou soltar uma das alças de sua mochila. (Obviamente, armas mágicas não devem se quebrar em circunstâncias como estas.)

O resultado normal de uma falha crítica é a perda da próxima rodada de combate, enquanto o personagem se levanta, pega uma outra arma, solta seu machado da tora ou arruma a mochila. Falhas críticas aumentam a tensão e o humor num combate.

Finalmente, lembre-se de que tudo que pode acontecer vale tanto para os personagens dos jogadores quanto para os PdM e monstros.

Bloqueando (Regra Opcional)

Numa rodada de combate que dura um minuto, assume-se que cada personagem bloqueia diversos ataques, da mesma forma que vê vários dos seus ataques serem bloqueados. Num combate normal, personagens bloqueiam o tempo todo — não há necessidade de especificar bloqueios.

Quando um personagem deliberadamente escolhe que não vai bloquear, sua chance de ser atingido aumenta. Um mago que lança uma magia, por exemplo, não ganha ajustes de Destreza na CA. Então, escolher bloquear não é uma opção distinta nas regras de combate do AD&D™.

Ao mesmo tempo, assume-se que os personagens num combate estão constantemente se expondo a algum risco — tentando obter uma boa visão de um alvo, ou tentando achar uma brecha na guarda do inimigo. Há momentos, entretanto, que o personagem não quer fazer mais nada além de evitar ser atingido.

Para evitar ser atingido, o personagem pode bloquear — perdendo todas as outras ações da rodada — e assim não poderá atacar, lançar magias, nem se movimentar. Isto o libera para se concentrar apenas na defesa. Dessa maneira, todos os personagens, exceto homens de armas, ganham metade de seu nível (arredondada para cima) como bônus na CA. Portanto, um mago

Combate

de 6º nível tem um bônus de -3 na sua CA (lembre-se que quanto menor, melhor). Um homem de armas ganha de bônus metade de seu nível mais um, sendo que um guerreiro de 6º nível iria ganhar um bônus de +4 na CA.

Note que esse benefício não vale para tudo. Não é eficiente para ataques pelas costas, nem contra ataques com projéteis. Esta defesa aplica-se apenas aos ataques frontais desferidos contra o personagem, e não vale contra ataques mágicos (exceto aqueles que precisam de uma jogada de ataque), além de não proteger ninguém do poder de *Relâmpago* ou de uma *Bola de Fogo*, por exemplo.

Armas de Arremesso e Combate

Geralmente, ataques com armas de arremesso são tratados da mesma forma que ataques comuns. Há, no entanto, algumas situações e regras que só se aplicam no combate à distância.

Armas de arremesso se dividem em duas categorias. A primeira inclui todas as armas de arremesso simples, como arcos, fundas, lanças, machadinhas e demais armas que atingem apenas um alvo por projétil.

A segunda é formada pelas armas que afetam não só o alvo pretendido, como também toda a área à sua volta. Logo, uma arma desse tipo não precisa necessariamente atingir uma pessoa ou alguma coisa para afetá-la. Neste grupo estão inclusos: frascos de óleo ou ácido, veneno, água benta, poções e certas pedras. Algumas pedras redondas, próprias para o arremesso, estão incluídas porque têm a propriedade de ricochetear depois de atingir o alvo, deixando atrás de si um rastro de destruição.

Alcance

O primeiro passo em um ataque feito com armas de arremesso é saber a que distância o alvo se encontra do atacante. Isso é medido em metros, de um ponto ao outro. Esta distância é, então, comparada ao alcance da arma que está sendo usada (ver Tabela 45 no Capítulo 6 do *Livro do Jogador*).

Se a distância for maior que o alcance máximo dado na tabela, o tiro torna-se impossível de ser feito; se a distância estiver entre o alcance máximo e o médio, o alvo estará a longa distância; entre o alcance médio e o curto, estará a média distância; e, finalmente, se a distância for menor que o alcance curto, o alvo estará a curta distância.

Ataques a curta distância não sofrem nenhuma modificação em suas jogadas de ataque. Penalidades de -2 e -5 deverão ser aplicadas em tiros de média e longa distância, respectivamente. Algumas armas não possuem curta distância, porque não são arremessadas diretamente no alvo: antes de atingi-lo, o projétil descreve um arco, o que exige uma distância mínima. Esses ataques são sempre feitos com uma penalidade à jogada de ataque.

Cadência

Arcos, bestas e outras armas de arremesso possuem diferentes números de tiros possíveis por rodada. Isso define a cadência (CAD), que é a razão entre o número de projéteis lançados por rodada de determinada arma.

Armas leves e pequenas podem ser arremessadas rapidamente. Dardos, por exemplo, podem ser arremessados numa velocidade de três por rodada. Arcos, por sua vez, precisam ser armados a cada tiro, o que consome um certo tempo e permite apenas dois tiros

por rodada. Há ainda a besta e outras armas similares, que só podem atirar uma vez a cada duas rodadas (uma sim, uma não).

Qualquer que seja a cadência de uma arma, a ordem em que os disparos acontecem na rodada é determinada da mesma forma que outros ataques múltiplos, para fins de iniciativa. A CAD das diferentes armas aparece na Tabela 46, Capítulo 6 do *Livro do Jogador*.

Modificadores por Habilidade em Combate à Distância

Modificadores de ataque e dano, concedidos pela Força, sempre são aplicadas às jogadas de ataque com armas arremessadas pelas mãos, onde o poder dos braços do personagem é um dos fatores mais importantes para o sucesso do ataque.

Quando a arma usada for um arco, os bônus de Força somente serão aplicados caso o personagem tenha um arco especialmente preparado (ver Capítulo 6 do *Livro do Jogador*). Bônus de Força jamais serão aplicados ao uso de armas com propulsão mecânica, como a besta, por exemplo.

Além disso, qualquer arma de combate à distância que dependa da firmeza das mãos do personagem e de uma mira precisa (o que não é o caso de uma catapulta, por exemplo), terá sua precisão modificada pelos bônus ou penalidades de Destreza.

Ataques Corpo a Corpo e à Distância

Armas de arremesso são aquelas usadas quando existe uma distância razoável entre os oponentes. No entanto, as condições de combate nem sempre favorecem o uso de tais instrumentos, e caso o personagem esteja usando um arco, talvez ele não tenha outra escolha senão tentar atirar num oponente que esteja envolvido em combate corpo a corpo com um companheiro de seu grupo. Não que tal ação seja proibida, ou impossível, mas representa sempre um grande risco.

Quando um personagem atira no meio de um combate corpo a corpo, o Mestre deverá contar o número de pessoas envolvidas da seguinte forma: cada criatura de tamanho médio conta como uma, pequenas contam como meia, grandes como duas, imensas como quatro e abissais como seis. Todos esses valores devem ser somados, e cada criatura envolvida no corpo a corpo recebe uma parcela do número total, correspondente a seu tamanho individual. Baseado nesta relação entre valores, o Mestre escolhe um dado a ser lançado, para determinar qual indivíduo será atingido.

Por exemplo, Tarus Bloodheart e Rath (ambos tamanho médio, 1 ponto cada), lutam contra um gigante (abissal, 6 pontos), enquanto Thules atira com seu arco tentando acertar o gigante. O valor total dos envolvidos no corpo a corpo é 8 (6 + 1 + 1). Há portanto, uma chance em oito de Rath ser atingido pelo tiro, assim como Tarus, e seis em oito do gigante tornar-se o alvo do tiro. O Mestre então poderá jogar 1d8 para determinar quem será atingido, ou então transformar as chances de cada um em porcentagem (75% de chance de acertar o gigante, etc.) e fazer a jogada em 1d100.

Defesas Contra Ataques à Distância

Uma das melhores formas de evitar um ataque à distância é esconder-se atrás de algo — uma árvore, uma pedra, uma casa, ou qualquer outro tipo de proteção disponível no momento. Sempre que um personagem tenta esconder-se de um ataque, dizemos — para fazer a coisa soar mais heróica — que ele está se protegendo.

Capítulo 9

Tabela 44:

Modificadores Para Abrigo ou Camuflagem

O alvo está:	Abrigado	Camuflado
25%	-2	-1
50%	-4	-2
75%	-7	-3
90%	-10	-4

Usar proteções para se esconder em um corpo a corpo não é muito aconselhável, uma vez que a proteção atrapalha tanto o defensor quanto o atacante. No entanto, contra ataques feitos à distância, a proteção passa a ser uma tática bastante eficaz.

Há dois tipos diferentes de proteção que podem ser utilizados em combate. O primeiro deles é a camuflagem. Um personagem que estiver atrás de uma moita estará apenas camuflado. Ele está escondido, é verdade, mas não exatamente protegido. Um ataque com um arco, por exemplo, será dificultado pelo fato do alvo não poder ser avistado com precisão. Mas, caso o atacante consiga atirar mais ou menos na direção certa, a presença da moita à frente do personagem não fará muita diferença.

A outra forma de proteção é o abrigo, que oferece uma segurança maior; inclusive detendo alguns tipos de ataque. Um abrigo pode ser qualquer coisa sólida o bastante para conter um ataque: um muro, uma porta ou um tronco de árvore. E uma camuflagem pode ser qualquer coisa que simplesmente esconda o alvo: cortinas, tapeçarias, fumaça, neblina ou algo similar.

Proteções de ambos os tipos ajudam o defensor, introduzindo modificadores negativos nas jogadas de ataque do atacante. Os modificadores exatos para abrigos ou camuflagens são dados de acordo com o grau de proteção oferecido. Um personagem em pé, atrás de um muro de 1 metro é obviamente um alvo mais fácil do que um outro que, cuidadosamente, arrasta-se por trás do mesmo muro. A Tabela 44 lista os vários modificadores para abrigos e camuflagens, de acordo com o grau de proteção que oferecem.

O uso de um abrigo também modifica os testes de resistência, garantindo ao personagem os valores da Tabela 44 como bônus aos testes contra magias que causam dano físico (*Bola de Fogo*, por exemplo).

Além disso, personagens com 90% ou mais do corpo protegido sofrem apenas metade do dano, caso falhem no teste de resistência, e nenhum, se forem bem-sucedidos. Presume-se, é claro, que a magia em questão ocorra do outro lado da proteção (se a *Bola de Fogo* explodir do seu lado do abrigo, talvez você nem tenha direito a um teste de resistência).

Projéteis de Área

Ao contrário das armas convencionais de ataque à distância, onde o objetivo é um único alvo, os projéteis de área visam todo um local, seja ele centrado em um personagem ou não. Quando um ataque é anunciado, o jogador deverá dizer onde ele quer que a arma caia, calculando mais ou menos a área afetada. Esse local (que também pode ser uma criatura) se tornará, então, o alvo.

A maioria dos itens usados como projéteis de área — frascos de óleo, vidrinhos de água benta ou potes de ácido — não estão listados nas tabelas de armas, com alcance, CAD e dano. O alcan-

ce de tais armas depende da Força do personagem, e do peso do objeto a ser arremessado.

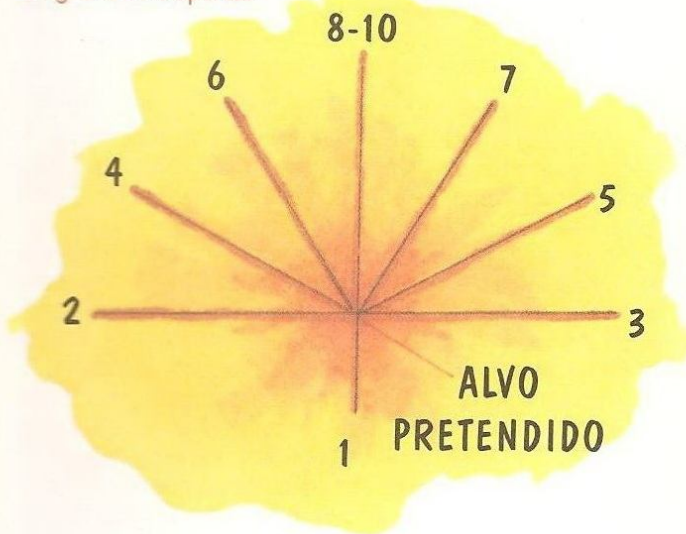
Um objeto com 2,5 quilos ou menos pode ser arremessado a uma distância de 10 metros. Menos que 3 metros é considerado curta distância; 6 metros, média distância; e daí até 10 metros, longa distância. Objetos mais pesados têm alcances menores. Exatamente quão longe eles vão, fica por conta do Mestre.

Objetos extraordinariamente pesados só poderão ser arremessados caso o jogador tenha sucesso num teste de dobrar barras/erguer portais. Em momento algum o personagem poderá exceder seu limite de sustentação ao arremessar um objeto. Logo, um personagem não terá muita dificuldade ao arremessar uma mochila para dentro de um poço de 3 metros. No entanto, se ele estiver tentando arremessar um orc por sobre esse mesmo poço, um teste de dobrar barras/erguer portais deverá ser feito.

É possível que, quando o objeto atingir o alvo, ele venha a quebrar automaticamente, mas isso nem sempre acontece. Alguns tipos de materiais de que os recipientes são feitos, como o couro ou algumas cerâmicas mais resistentes, são difíceis de se quebrar. Caso o Mestre tenha alguma dúvida sobre o material em questão, poderá pedir um teste de resistência para o item.

Se um desses projéteis errar o alvo, é importante saber onde ele foi parar. Um frasco de ácido que erra o alvo pode acertar os companheiros de quem o jogou, ou abrir um buraco no chão. O processo usado para descobrir onde um projétil de área foi parar é conhecido como calcular o desvio. Primeiro jogue 1d10, e consulte o diagrama de dispersão.

Diagrama de Dispersão



A seguir, determine a que distância o projétil foi parar. Se o arremesso foi a curta distância, use 1d6; média distância, use 1d10, e a longa distância, use 2d10. O número sorteado, vezes 30, é a distância, em centímetros, que o projétil se afastou do alvo desejado.

O dano causado por um projétil de área depende de se saber se o projétil acertou diretamente, ou se o alvo estava na área de dispersão. A Tabela 45 lista a área de efeito para um arremesso certo, e os danos para o alvo dentro da área de dispersão.

Área de efeito é a área coberta por um arremesso certo. Qualquer criatura que esteja dentro da área de efeito sofrerá o dano

Combate

Tabela 45:

Efeitos de Projéteis de Área

Tipo de Projétil	Área de Efeito	Dano Direto	Dano de Dispersão
Ácido	30 cm de diâmetro	2-8 pv	1 pv
Água Benta	30 cm de diâmetro	2-7 pv	2 pv
Óleo (aceso)	1 m de diâmetro	2-12/1-6 pv	1-3 pv
Veneno	30 cm de diâmetro	especial	especial

de acordo com a coluna de dano direto. Todas as criaturas que estejam a até 1 metro de distância estão sujeitas a dano de dispersão.

Tipos de Projéteis de Área

Ácido causa ferimentos gravíssimos, com a possibilidade de deixar cicatrizes (a critério do Mestre) na vítima do ataque. O dano causado por ácido não pode ser regenerado; deve ser curado normalmente. Isso faz do ácido uma das melhores formas de se atacar uma criatura com poder de regeneração, como trolls, por exemplo. O ácido é algo muito difícil de ser encontrado.

Água Benta afeta grande parte dos mortos-vivos e criaturas de planos inferiores. Não atinge seres de forma gasosa, ou mortos-vivos sem forma material.

Água Profana (essencialmente água benta, usada por clérigos malignos) afeta paladinos e outras criaturas com o nobre propósito de defender o bem e a justiça (como shedus, lammasus, etc.), e criaturas dos planos superiores.

Água Benta (ou profana) afeta as vítimas como o ácido, causando um tipo de dano que não pode ser regenerado, mas que pode ser curado naturalmente.

Óleo só causa dano quando aceso, e isso normalmente requer duas jogadas de ataque: uma para acertar o óleo no alvo, e a outra para jogar algo em chamas na área atingida.

Uma pessoa diretamente atingida por um frasco de óleo em chamas queima por duas rodadas, sofrendo 2d6 pontos de dano na primeira rodada e 1d6 na segunda.

Veneno não costuma ser muito eficaz quando usado dessa forma, a não ser que se consiga um arremesso perfeito, diretamente dentro da boca de uma criatura imensa. Venenos de contato têm efeito normal num arremesso certeiro.

Pedregulhos como Armas de Arremesso

Pedregulhos arremessados são tratados de acordo com as regras de armas de área, embora não se esparramem. Tendem a rolar para além de seu ponto de impacto, e podem atingir diversos personagens numa pancada só. O efeito é particularmente devastador contra grupos que andam muito juntos.

Quando for resolver um ataque com pedregulho, determine o alvo, o número de acerto e o desvio (em caso de erro) de acordo com a regra de projéteis de área. A distância que o pedregulho desviado percorre deve ser dobrada.

Se o pedregulho desvia (ou rola) para um dos lados, ele sai mais ou menos 45° ou 60° da linha do ataque original. Um pedregulho move-se por essa linha 1d10 metros. Se os alvos estão numa área relativamente aberta (um grupo marchando por uma área coberta por neve, por exemplo) há apenas uma pequena chance de se acertar alguém com o projétil desviado, ou pela pedra ao rolar.

Se o pedregulho atravessar uma área ocupada por um mons-

tro ou por um personagem, faça outra jogada de ataque, com uma penalidade de -2 para cada 3 metros, ou fração disso, que o projétil rolar depois de atingir o primeiro alvo.

Se os personagens estão em uma área onde seu movimento é prejudicado (como no meio de uma formação de lanceiros, ou num corredor) não deve ser feita uma segunda jogada de ataque para determinar o efeito da pedra rolando. O pedregulho acerta todos que estão em seu caminho. Determine o dano normalmente, mas subtraia o triplo da distância, em metros, que o pedregulho teve de rolar para atingir o alvo. O resultado é o dano realmente sofrido.

Ataques Especiais

Alguns PdMs (e até mesmo personagens de jogadores) têm habilidades especiais que podem aparecer no meio de um combate, mas que não se enquadram em nenhuma outra seção das regras normais de combate. Estas situações especiais são descritas a seguir.

Atacando com Criaturas Encantadas

Às vezes, criaturas encantadas, que podem ser até membros do grupo, vão receber ordens para atacar seus companheiros. Quando isso acontece, lembre-se de que a criatura, PdM ou personagem, não tem mais controle sobre suas decisões.

Se um personagem de jogador está encantado e recebe ordens para atacar seus companheiros, precisará fazê-lo de uma maneira eficiente. Agarrar ou esmurrar não é aceitável se o personagem possui uma arma. Ao mesmo tempo, o personagem encantado só precisa usar as habilidades que são óbvias para o seu novo (e, com sorte, temporário) mestre.

Assim, um guerreiro com uma espada na bainha, mas que também carrega uma *azagaia de raios*, lutará com a espada, até que receba ordens específicas para trocar de arma. Seu novo mestre, nesse caso, não pode lhe ordenar que use a *azagaia de raios*, a não ser que descubra que o guerreiro a possui.

Da mesma forma, o mestre de um mago encantado precisa saber especificamente quais magias seu servo decorou. Isso é geralmente fácil de se conseguir, basta perguntar. Entretanto, devido à confusão mental do mago, há 25% de chance de que ele se atrapalhe, e lance uma magia que será prejudicial tanto para si próprio quanto para seu novo mestre. Depender de magos ou clérigos encantados é um negócio arriscado.

Limites para as Criaturas Encantadas

Uma criatura encantada sofre duas limitações sérias para suas ações.

Primeiro, ela não pode contar com seu discernimento para cumprir ordens. Seu novo mestre não pode dizer: "Lute com seu item mágico mais poderoso!", porque isso cobra um certo grau de discernimento e iniciativa individual.

Segundo, a criatura encantada não vai obedecer a nenhum comando que implique, obviamente, em autodestruição. Já que o combate é imprevisível, lutar não é considerado autodestrutivo, mesmo com o pior dos prognósticos.

Graus de Encantamento

Há dois graus para o poder dos encantamentos em AD&D™: o dos monstros e o dos personagens.

Capítulo 9

O poder de encantar de certos monstros, como vampiros, faz com que a comunicação seja desnecessária — a criatura encantada entende os desejos de seu mestre através de comandos mentais, independentemente de linguagem. Um personagem encantado por um monstro obedece cegamente aos comandos de seu mestre, dentro das suas habilidades, ou dos limites apresentados acima.

O poder dos personagens é mais limitado. O encantador deve encontrar uma maneira de se fazer entender, preferivelmente falando a mesma língua da criatura encantada. Caso isso não seja possível, a criatura pode tentar seguir os gestos de seu amo. Este pode ser um estímulo interessante para a interpretação.

Ataques Visuais

Monstros que atacam com o olhar, como basiliscos, têm o poder de ferir seus oponentes com um simples contato visual. Isso torna estas criaturas extremamente perigosas, já que o mero contato visual pode causar um dano enorme.

Personagens que olham diretamente para estas criaturas com o intuito de atacá-las, ou que sejam surpreendidos por tais criaturas, automaticamente cruzam seu olhar com o do monstro. Estes desafortunados devem fazer um teste de resistência ou sofrer os efeitos do ataque visual da criatura. Personagens que enfrentam o monstro sofrem estes efeitos em todas as rodadas que passarem atacando. Em grupos grandes, só os personagens da linha de frente sofrem o ataque visual, um destino que pode ser evitado atacando-se o monstro pelas costas, onde ele não possa ver.

Os personagens também podem tentar não encarar diretamente a criatura, olhando apenas para a direção genérica em que ela se encontra, evitando cruzar olhares, e permitindo que os personagens lutem normalmente, sem tornarem-se vítimas do ataque visual. Entretanto, um personagem que tente este truque tem uma chance de 20% de encontrar, sem querer, o olhar da criatura.

Finalmente, um personagem que deseja proteção total pode atacar a criatura com os olhos fechados. É como estar na escuridão, e ele sofre todas as penalidades normais por lutar sem poder contar com sua visão.

Mais seguro é usar uma superfície refletora, como um espelho ou um escudo polido. Geralmente o reflexo dos olhos de uma criatura não tem os mesmos poderes que o olhar direto, logo é possível lutar com uma medusa ou um basilisco observando o reflexo pelo espelho.

Para que este truque seja eficiente, é preciso uma fonte de luz, já que nada pode ser refletido no escuro. Além disso, não se pode esquecer que usar um espelho num combate é bastante desorientador. O personagem deve voltar suas costas para o inimigo, segurando o espelho com o braço do escudo. Ele sofre uma penalidade de -2 em seus ataques, e perde direito aos bônus de Destreza e do escudo na CA quando o monstro o ataca.

Criaturas com o poder de ataque visual podem escolher não usar seu dom. Nesse caso, é a criatura que evita olhar para os personagens. Ao não olhar diretamente nos olhos deles, o monstro não pode afetá-los. Criaturas suficientemente inteligentes para negociar podem fazer isso.

Habilidades Inatas

Criaturas especialmente poderosas podem possuir habilidades inatas, poderes mágicos que elas utilizam quando querem. A maior parte desses poderes funciona como a magia de mesmo nome.

Uma brownie que tem o poder especial de causar confusão consegue produzir o mesmo efeito que uma *Confusão*. Criaturas que têm o poder de se tornar invisíveis devem seguir as mesmas regras que os seres sob efeito de uma *Invisibilidade*.

Entretanto, as habilidades inatas são diferentes de magias em um aspecto importante: essas habilidades são poderes naturais, não necessitam de um tempo de execução (embora ainda tenham um modificador de iniciativa), nem precisam de componentes, incluindo gestos ou palavras, a não ser os usados para efeitos dramáticos. (O monstro aponta despreocupadamente para o lugar onde o efeito ocorrerá e olha para o grupo com um sorriso malvado.) Habilidades inatas são ativadas por um simples comando mental da criatura.

Sob todos os outros aspectos, as habilidades inatas funcionam como magias. Elas têm alcance, área de efeito e limitações de duração iguais aos de uma magia do mesmo nome. Quando a magia em questão varia em poder de acordo com o nível do mago, assume-se que a criatura tem um nível equivalente aos seus dados de vida. Se o monstro não possuir dados de vida suficientes para usar a magia, assume-se que a criatura usa o efeito como se fosse do menor nível necessário para lançá-lo.

Habilidades inatas geralmente podem ser usadas uma vez por rodada. Além do mais, uma criatura não pode usar uma habilidade inata e atacar na mesma rodada.

Sopro-de-Dragão

Várias criaturas no jogo AD&D™ possuem a habilidade de usar um poder conhecido como Sopro-de-Dragão, sendo que o mais memorável de todos é o jato de fogo lançado por um dragão vermelho. Estes ataques normalmente afetam uma área em forma de cone. O vértice é a boca da criatura, e o jato se alarga conforme se estende. Todos os personagens e criaturas dentro da área de efeito devem fazer um teste de resistência, ou sofrer as consequências de um ataque de Sopro-de-Dragão.

Criaturas com este poder causam 1d8 pontos de dano para cada dado de vida que possuem, a não ser que outro valor seja especificado em suas descrições. Logo, um dragão com 8 dados de vida causa 8d8 pontos de dano com seu sopro. Felizmente para os personagens, este ataque poderoso não pode ser utilizado muitas vezes por dia!

Defesas Especiais

Este capítulo só têm abordado situações de ataque, agora, falaremos um pouco sobre a defesa. Há várias maneiras de se evitar dano. Duas das mais comuns são o teste de resistência, e a proteção contra magia. Uma terceira não tão comum, devido ao pequeno número de classes que pode utilizá-la, é o poder da fé.

A Resistência

A resistência é uma jogada de dados que dá chance ao personagem de sobreviver à morte certa, ou pelo menos de receber menos dano.

A resistência representa um reflexo, um instinto que faz com que o personagem pule no chão no exato momento em que uma Bola de Fogo explode, ele evita que alguém entre em sua mente, ou o leva a erguer o escudo à frente do jato de ácido no último instante. Exatamente o que acontece fica por conta do jogador e do Mestre. No entanto, quanto mais detalhadas, mais interessantes serão as situações criadas.

Combate



Testando a Resistência

Para se fazer um teste de *resistência*, o jogador lança 1d20. O resultado deve ser maior ou igual ao número da resistência. Os números necessários para se conseguir passar em um teste de *resistência* variam de acordo com a classe, nível, e contra o quê o personagem está resistindo. Os números das diferentes resistências dos personagens são fornecidos na Tabela 46.

Testes de *resistência* são necessários nas mais variadas situações: contra ataques que envolvam paralisação, veneno ou alguma magia capaz de causar morte; petrificação ou transformação em algum outro tipo de material ou criatura; bastões, cajados ou varinhas mágicas; Sopro-de-Dragão e outras magias. O tipo de resistência que o personagem terá que testar depende da magia, do monstro, do item mágico ou da situação envolvida.

Monstros também usam a Tabela 46 para determinar suas resistências. No entanto, eles não descobrem seus valores de acordo com classe e nível, já que não os possuem. Todas as criaturas resistem a veneno e morte por magia num nível igual a seu número de dados de vida. Monstros inteligentes resistem a todos os outros

ataques neste mesmo nível.

Criaturas sem inteligência (até menos inteligentes que o nível animal) resistem com um nível igual a metade de seus dados de vida. Qualquer adição aos dados é levada em conta, à taxa de um dado para cada 4 pontos, ou fração disso. Então, uma criatura inteligente com 5 + 6 dados de vida fará um teste de *resistência* como se estivesse no 7º nível (5 dados + 1 dado extra pelos primeiros 4 pontos adicionais + 1 dado pelos 2 pontos restantes). Uma fera não-inteligente com os mesmos dados de vida teria uma resistência a tudo — exceto veneno e morte por magia — equivalente ao 4º nível (arredondado para cima).

A maioria dos monstros usam os valores de resistência dados no grupo "Guerreiro". No entanto, aqueles com habilidades que se encaixam em outras classes usam o valor mais vantajoso. Uma criatura capaz de lutar e lançar um grande número de magias poderia usar o grupo Arcano ou Homem de Armas, aquele que for melhor para o teste de *resistência* em questão. Criaturas que não possuem a capacidade de lutar utilizam o grupo que mais se assemelha às demais habilidades do monstro. Uma criatura-fungo capaz apenas de lançar magias terá que usar o grupo Arcano.

Capítulo 9

Tabela 46:
Resistência dos Personagens

Grupo	Nível do Personagem	Paralisação, Veneno ou Morte por Magia	Bastão, Cajado ou Varinha	Petrificação ou Transformação*	Sopro-de-Dragão**	Magia***
Sacerdote	1-3	10	14	13	16	15
	4-6	9	13	12	15	14
	7-9	7	11	10	13	12
	10-12	6	10	9	12	11
	13-15	5	9	8	11	10
	16-18	4	8	7	10	9
	19+	2	6	5	8	7
Ladino	1-4	13	14	12	16	15
	5-8	12	12	11	15	13
	9-12	11	10	10	14	11
	13-16	10	8	9	13	9
	17-20	9	6	8	12	7
	21+	8	4	7	11	5
Homem de Armas	0	16	18	17	20	19
	1-2	14	16	15	17	17
	3-4	13	15	14	16	16
	5-6	11	13	12	13	14
	7-8	10	12	11	12	13
	9-10	8	10	9	9	11
	11-12	7	9	8	8	10
	13-14	5	7	6	5	8
	15-16	4	6	5	4	7
	17+	3	5	4	4	6
Arcano	1-5	14	11	13	15	12
	6-10	13	9	11	13	10
	11-15	11	7	9	11	8
	16-20	10	5	7	9	6
	21+	8	3	5	7	4

* Exclui os ataques por varinha de transformação

** Exclui aqueles que causam petrificação ou transformação

*** Exclui aquelas para os quais outro tipo de resistência é definida, como morte, petrificação, transformação, etc.

Resistências Prioritárias

Às vezes não fica bem claro, em uma dada situação, o tipo de resistência que deva ser testada. Há ocasiões, também, em que mais de um tipo de teste de resistência aplica-se a uma determinada situação. Por esse motivo, as resistências aparecem em ordem de importância na Tabela 46, começando pelas de veneno, paralisação e morte por magia, e terminando com magia.

Imagine que Rath foi atingido por uma varinha de transformação. Ambas as resistências — tanto contra varinhas como contra transformação — podem, a princípio, servir aqui. No entanto, ele deverá testar sua resistência a varinhas — que tem maior prioridade na tabela.

As categorias de resistências são as seguintes (por ordem de prioridade):

Resistência contra Paralisação, Veneno e Morte por Magia: essa resistência deverá ser usada sempre que um personagem receber um ataque paralisante (independente da origem), venenoso (não importando a força do veneno), ou seja afetado por quaisquer

magias ou itens que causem morte instantânea (conforme a descrição da magia ou item). Esse tipo de resistência também é usado em situações que exijam extrema força de vontade, ou resistência física, do personagem.

Resistência contra Bastões, Cajados e Varinhas: como o próprio nome sugere, será usada contra ataques feitos com bastões, cajados e varinhas mágicas, desde que outra resistência de maior prioridade não se aplique. Esse tipo de resistência também é usado contra ataques mágicos de origem desconhecida.

Resistência contra Petrificação ou Transformação: essa resistência aplica-se a ataques que transformem o personagem, contra sua vontade, em pedra ou em qualquer outra coisa. Desde que uma magia, monstro ou item mágico (que não um bastão, cajado, ou varinha) seja a origem do ataque, esta resistência é a indicada. Este valor também deverá ser usado caso o personagem queira resistir a qualquer outro tipo de alteração brusca em seu organismo.

Resistência contra Sopro-de-Dragão: o personagem deve usar essa resistência contra criaturas que possuam Sopro-de-Dragão,

Combate

particularmente contra as poderosas rajadas do dragão propriamente dito. Este tipo de resistência também deve ser aplicado em situações onde uma combinação de resistência física e de Destreza forem fatores fundamentais ao se evitar um ataque fulminante.

Resistência contra Magia: essa resistência é usada quando se tenta resistir aos efeitos de um ataque mágico, não importa se proveniente de um mago, clérigo ou item mágico, e desde que nenhuma outra resistência se aplique. Esse tipo de resistência também poderá ser usado ao se resistir a qualquer forma de ataque que não se encaixe nas descrições dos tópicos anteriores.

Falha Voluntária da Resistência

Nenhum teste de resistência é feito quando o jogador decide, voluntariamente não resistir a um determinado fenômeno. Esse caso também é aplicado quando o personagem for enganado quanto ao dano a que está se expondo. Quando um personagem declara que não irá resistir aos efeitos de uma magia, ela surte todo o efeito.

A intenção de não resistir deve ser claramente expressa pelo jogador, ou obtida via traição, no caso do personagem ser enganado por terceiros ou pela situação.

Quando um personagem é pego de surpresa, ele geralmente tem uma chance de testar a sua resistência. O Mestre pode criar algum modificador circunstancial nesses casos. Apenas em algumas situações extremas, onde o personagem é totalmente enganado, ou pego completamente vulnerável, é que o Mestre poderá negar o direito ao teste de resistência.

Teste de Habilidade no Lugar da Resistência

Quando um personagem tenta evitar um grande perigo através de uma de suas habilidades, um teste de habilidade pode ser feito no lugar do de resistência.

Por exemplo: Ragnar, o Ladrão, entra sorrateiramente em uma casa e, enquanto procura algo, escuta um barulho vindo do teto. Ele olha para cima a tempo de ver a armadilha que acaba de ser disparada. Um enorme bloco de 5 toneladas está caindo bem em cima de sua cabeça! E só tem tempo de agir instintivamente e pular para o lado. Como se trata de uma ação que exige extrema rapidez e reflexos, um teste de Destreza pode ser usado, no lugar do de resistência.

Modificadores de Resistência

A resistência pode ser modificada por magias, itens mágicos, regras e situações especiais. Esses modificadores podem melhorar ou piorar o resultado de um teste de resistência.

Modificadores que melhoram as chances do personagem passar num teste de resistência são precedidos por um sinal de mais (+1, +2, etc.). Os modificadores que pioram são seguidos por um sinal de menos (-1, -2, etc.).

Os modificadores de resistência aplicam-se à jogada de dados, e não ao número de resistência do personagem. Por exemplo, se Delsenora precisa obter um 11 para passar em determinado teste de resistência, e possui um bônus de +1, ainda assim a jogada modificada terá de ser igual ou maior que 11 (levando-se em conta que, com o bônus de +1, ela precisa efetivamente de um 10 nos dados).

Valores altos de habilidade em Destreza e Sabedoria geralmente ajudam em algumas resistências. Um valor alto de Sabedo-

ria protege contra ilusões, feitiços e outras formas de magia que afetam a mente. Já a Destreza, se alta o suficiente, dá ao personagem uma chance levemente maior de escapar de ataques como Bola de Fogo, deslizamentos e outros perigos onde um bom reflexo seja necessário (ver Tabelas 2 e 5 no Livro do Jogador).

Itens mágicos como capas e anéis de proteção dão bônus para a resistência (eles estão listados na descrição de itens mágicos, no apêndice deste livro).

Armaduras mágicas também dão bônus em testes de resistência, caso o ataque seja de natureza física (tanto faz se a ameaça foi produzida magicamente ou se é uma agressão natural). Bônus de armaduras mágicas não afetam testes de resistência contra gases (que obviamente não são bloqueados), ou venenos (que agem internamente), e magias que afetam a mente, mas não causam dano físico.

Por exemplo, uma armadura mágica não ajudará em testes de resistência contra o veneno de um escorpião, ou contra o processo de transformação física causado por certos efeitos mágicos. No entanto, contra ataques como um jato de ácido, desintegração, fogo (mágico ou não) e demais magias que causem dano, ou quedas (caso alguma queda permita uma resistência), as armaduras mágicas darão um bônus, igual ao normal, no teste de resistência. Outras situações terão que ser administradas caso a caso pelo Mestre.

Magias e itens mágicos específicos têm efeitos bons ou maus na resistência de um personagem. Algumas magias forçam a vítima a testar sua resistência com penalidade, fato que as torna muito perigosas. (Informações a respeito dos efeitos de cada magia encontram-se na descrição das magias ou, no caso de itens mágicos, na descrição desses itens.)

Venenos fracos de criaturas peçonhentas como centopéias gigantes podem ser perigosos, mas não o suficiente para matar um homem adulto de boa saúde. Para criar essa possibilidade de sobrevivência, é acrescido um bônus ao teste de resistência contra venenos desse tipo.

Situações inesperadas com certeza aparecerão. Quando tais situações surgirem, o Mestre deverá aplicar os modificadores apropriados para cada uma. Como diretriz, os modificadores devem variar sempre entre -4 e +4. Um clérigo maligno, em seu templo, pode facilmente ter um bônus de +3 em todos os seus testes de resistência; da mesma forma, todos que forem afetados pelas suas magias, no mesmo local, serão forçados a subtrair do resultado de seus testes de resistência uma penalidade de -3. A grande malignidade presente na área garante o modificador.

Proteção contra Magia

Algumas criaturas ou itens possuem uma proteção natural contra a magia (ou oferecem tal proteção a quem os estiver usando), tornando-os mais difíceis de serem afetados com energia mágica.

Algumas criaturas, muito raras, são quase que completamente invulneráveis à magia. Algumas, um pouco mais comuns, e geralmente vindas de outros planos de existência, vivem em meio a um ambiente naturalmente mágico. Essas criaturas comem e bebem magia, possuindo, assim, uma maior tolerância.

Proteção contra magia é uma habilidade inata, ou seja, aquele que a possui não precisa fazer esforço para ativá-la. Ele sequer precisa saber que será atacado para escapar à magia. Essa proteção é parte da criatura ou item, e dela não pode ser retirada (se a criatura desejar, poderá baixar essa proteção voluntariamente). É uma habilidade individual, e não pode ser compartilhada com ter-

Capítulo 9

ceiros através de toque, vontade ou qualquer outra forma. Apenas alguns itens ou criaturas raríssimas têm esse poder.

A proteção contra magia é dada através de um número percentual. Para que qualquer magia faça efeito em tal criatura, primeiro ela terá que passar pela proteção. O alvo protegido lança 1d100. Se o número obtido for maior que o da proteção, a magia funciona normalmente. Se o número obtido for igual ou menor, a magia não surte efeito algum sobre a criatura.

Efeitos da Proteção contra Magia

A proteção contra magia permite não só a anulação de efeitos provocados por magias, como também de qualquer tipo de poder mágico. Ela não protege, no entanto, contra ataques com armas mágicas, ou forças naturais desencadeadas por meios mágicos. Este poder também não impede que a criatura protegida se utilize de habilidades místicas, magias ou itens mágicos. A proteção pode ser efetiva contra magias lançadas contra um indivíduo específico e, dentro de determinados limites, contra magias de área.

E o mais importante: não confunda proteção contra magia com *resistência à magia* ou *resistência contra magia*. Os dois últimos termos são apenas formas diferentes de se falar a mesma coisa. Proteção contra magia é a habilidade inata, que poucas criaturas possuem, de neutralizar efeitos místicos; ao passo que *resistência contra magia* é uma resistência comum, que todas as criaturas (incluindo as que contam com a proteção) possuem.

Quando a Proteção contra Magia é Aplicada

A proteção deve ser usada sempre que o efeito de uma magia tiver a chance, mesmo que indireta, de afetar a criatura ou item protegido. Logo, a proteção contra magia é tão eficaz contra um *Dardo Místico* (que é lançado diretamente no alvo), quanto contra uma *Bola de Fogo* (que afeta toda uma área).

A proteção não funcionará num terremoto causado por efeitos mágicos. Embora a criatura protegida possa sofrer dano, ou até morrer ao cair numa fenda aberta no solo pelo tremor, a energia mágica foi dirigida contra o terreno, e não contra a criatura. Essa proteção não dá imunidade contra efeitos produzidos por magia, mas apenas contra as magias em si.

Personagens de jogador normalmente não possuem proteção contra magia (a não ser que algum item assim o permita). Essa habilidade é mais natural em monstros.

Testando a Proteção contra Magia

Um sucesso no teste de proteção contra magia pode produzir quatro tipos diferentes de resultados:

Magias Direcionadas a Alvos Específicos: por definição, essas magias atingem uma ou mais criaturas escolhidas pelo mago, clérigo ou monstro. Os alvos, por sua vez, devem fazer um teste de proteção contra magia (se a tiverem). Se uma magia desse tipo for lançada sobre vários alvos ao mesmo tempo, cada um testa sua proteção em separado.

Se o resultado de 1d100 for menor ou igual à proteção da criatura, a magia não terá efeito algum sobre este ser. Se a energia mágica foi direcionada única e exclusivamente para a criatura protegida, o efeito terá falhado completamente, desaparecendo em seguida. Se a magia puder atingir outros seres, ela ainda pode funcionar, afetando as demais criaturas que não possuam a proteção, ou que falhem no teste de 1d100.

Magias de Área: essas magias não são lançadas em uma criatura, mas em um ponto qualquer do espaço, afetando uma determinada área, a partir deste ponto. Uma jogada bem-sucedida de proteção contra magia anula os efeitos sobre a criatura protegida. No entanto, o efeito desse tipo de magia não desaparece, e continua a agir sobre os demais seres dentro da área de efeito.

Magias Fixas: essas magias funcionam continuamente em um lugar, pessoa, criatura ou item. *Proteção ao Mal* é um exemplo clássico de magia fixa.

A proteção contra magia de uma criatura é testada caso ela entre na área de efeito, mas apenas se a magia do local afetar diretamente o ser protegido. Se a criatura for um monstro ou outro ser deste plano de existência e estiver entrando numa área sob a influência de *Proteção ao Mal*, ela terá direito ao teste.

Se o Mestre achar que um teste de proteção é apropriado, e a criatura for bem-sucedida, a magia que estiver no local entrará em colapso automaticamente (produzindo um som dramático de trovão, e um pouco de fumaça).

Magias Permanentes: magias permanentes não são fáceis de se destruir. No entanto, elas podem ser neutralizadas, ao menos enquanto a criatura protegida estiver na área.

Assim, uma criatura com proteção contra magia que passar pelo teste poderá atravessar uma *Muralha de Força*, que desaparecerá quando o ser protegido entrar em contato com sua superfície. A *Muralha* voltará a existir; no entanto, assim que o monstro sair do outro lado.

Poder da Fé

Uma capacidade importante e bastante útil para clérigos e paladinos é a de utilizar o *poder da fé* para afugentar ou destruir os mortos-vivos. Esta habilidade especial é conferida pela divindade que o paladino ou clérigo seguem. Druidas não podem utilizar o *poder da fé*; clérigos de crenças especiais precisam consultar o Mestre para saber se têm ou não direito a invocar esse poder.

Através do clérigo ou paladino, o deus manifesta uma ínfima parte do seu poder, apavorando os mortos-vivos ou simplesmente banindo-os da existência. No entanto, como o veículo deste poder é a impura carne humana, nem sempre a vontade do homem é o suficiente.

Portanto, quando um clérigo ou paladino encontra um morto-vivo, ele terá primeiro que *testar a sua fé* para saber se no momento ela é forte o bastante (lembrando-se sempre de que um paladino afugenta os mortos-vivos como se fosse um clérigo dois níveis mais baixo, ou seja, um paladino de 5º nível é tratado como se fosse um clérigo de 3º na Tabela 47). Apenas uma tentativa por personagem e por encontro pode ser feita, mas vários personagens podem tentar em um mesmo encontro.

Uma tentativa de usar o *poder da fé* para afugentar mortos-vivos conta como uma ação em uma rodada, e acontecerá na vez do personagem em sua ordem de iniciativa (sendo que o morto-vivo poderá agir antes que o clérigo o afugente). A mera presença do clérigo não é suficiente, pois ele precisará estar com as mãos livres para fazer gestos e em boa posição para falar em voz alta. Além disso, o ato de invocar o *poder da fé* não é semelhante ao de lançar magias, portanto não será interrompido mesmo que o clérigo seja atacado antes de sua vez na ordem de iniciativas.

Para se resolver uma tentativa de utilizar o *poder da fé*, consulte a Tabela 47. Compare os dados de vida ou o tipo do morto-vivo

Combate

com o nível do personagem (dois níveis a menos para paladinos). Se na interseção da linha com a coluna em questão houver algum número, lance 1d20. Se o número obtido for igual ou maior que o número da tabela, o morto-vivo será afugentado. Se a letra "A" (de "afugentado") aparecer, isso significa um sucesso automático sem a necessidade de uma jogada. Se a letra "D" (de "destruído") aparecer, o clérigo não terá simplesmente afugentado o morto-vivo, mas sim o eliminado. Um traço (-) indica quando um clérigo ou paladino do nível em questão não é capaz, ainda, de reunir a fé necessária para afugentar esse tipo de morto-vivo. Uma tentativa, com sucesso, de afugentar mortos-vivos afeta 2d6 criaturas. Se o grupo de mortos-vivos for misto, as criaturas com menos dados de vida serão afetadas primeiro.

Apenas um dado é lançado, independente do número de mortos-vivos presentes. Mas o resultado é lido individualmente para cada um dos mortos-vivos.

Por exemplo, Gorus, um clérigo de 7º nível, e seu grupo, são atacados por dois esqueletos, um vulto e um espectro. O poder da fé é invocado, e o resultado da jogada é 12.

O jogador de Gorus procura na tabela pelos três tipos de mortos-vivos usando o mesmo número (12). Os esqueletos são destruídos (como Gorus já sabia que seriam). O vulto é afugentado (um 4 era o suficiente). O espectro, no entanto, continua avançando (um 16 seria o necessário para afugentá-lo).

Mortos-vivos controlados pela vontade de terceiros (como esqueletos), ao serem afugentados simplesmente recuam, e deixam os personagens livres para passar ou para completar suas ações.

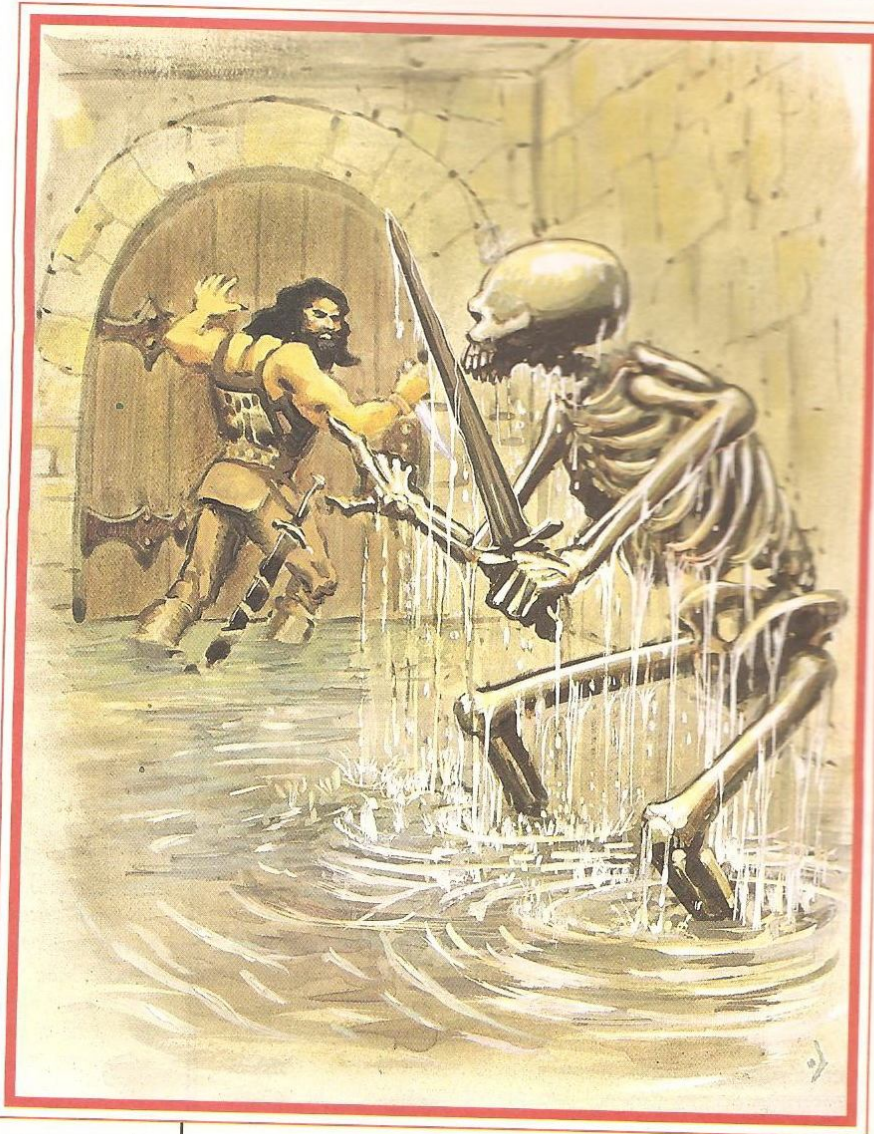
Mortos-vivos com vontade própria (como vampiros) tentam fugir para bem longe, ou pelo menos para fora do alcance visual. Se impossibilitados de escapar, eles ficam a uma distância nunca menor que 3 metros do clérigo, desde que esse mantenha a fé firme (agora sem a necessidade de novas jogadas).

Se o personagem forçar um morto-vivo com vontade própria a aproximar-se mais que 3 metros (encurralando-o num canto, por exemplo) o poder da fé é quebrado e o morto-vivo ataca normalmente.

Clérigos Malignos e Mortos-Vivos

Considera-se que, normalmente, os clérigos malignos sejam aliados dos mortos-vivos, ou, no mínimo, compartilhem os mesmos objetivos e metas de tais criaturas. Portanto, eles não possuem a habilidade de afugentar os mortos-vivos através da fé, mas podem, entretanto, tentar comandar essas criaturas.

Isso se resolve do mesmo modo que uma tentativa de uso do poder da fé. Até 2d6 criaturas são afetadas. Um "A" significa que as criaturas obedecem automaticamente ao clérigo maligno, enquanto um "D" significa que os mortos-vivos tornaram-se completamente subservientes aos comandos deste. Eles seguirão as ordens de seu amo da melhor maneira possível até que sejam afugentados,



dos, controlados ou destruídos por outro clérigo.

Clérigos malignos também possuem a habilidade de afetar paladinos, usando sua fé perversa para afugentá-los como se fossem mortos-vivos. Porém, como os paladinos possuem um espírito nobre difícil de subjugar e subverter, tentativas de fazê-los agir contra seus princípios não funcionam com tanta facilidade.

Um clérigo maligno que tentar afugentar um paladino terá que testar o poder de sua fé como se fosse três níveis menos experiente. Logo, um clérigo maligno de 7º nível deverá usar a coluna de 4º nível. Sua chance de afugentar um paladino de 7º nível é quase nula, e se o paladino for de 8º nível, ele não poderá afugentá-lo com sua fé (usando-se o nível do paladino como se fossem os dados de vida de uma criatura a ser afugentada).

Imunidade a Armas

Alguns monstros, especialmente licantropos e mortos-vivos poderosos, como vampiros, são imunes a armas normais. Seus inimigos precisam de armas especiais para feri-los. Os métodos mais comuns são as armas de prata e as armas mágicas.

Capítulo 9

Tabela 47:
Usando o Poder da Fé

Tipo do Morto-Vivo, ou Dados de Vida	Nível do Sacerdote***											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10-11	12-13	14+
Esqueleto ou 1 DV	10	7	4	A	A	D	D	D*	D*	D*	D*	D*
Zumbi	13	10	7	4	A	A	D	D	D*	D*	D*	D*
Carniçal ou 2 DV	16	13	10	7	4	A	A	D	D	D*	D*	D*
Sombra ou 3-4 DV	19	16	13	10	7	4	A	A	D	D	D*	D*
Vulto ou 5 DV	20	19	16	13	10	7	4	A	A	D	D	D*
Carneçal	-	20	19	16	13	10	7	4	A	A	D	D
Aparição ou 6 DV	-	-	20	19	16	13	10	7	4	A	A	D
Múmia ou 7 DV	-	-	-	20	19	16	13	10	7	4	A	A
Espectro ou 8 DV	-	-	-	-	20	19	16	13	10	7	4	A
Vampiro ou 9 DV	-	-	-	-	-	20	19	16	13	10	7	4
Fantasma ou 10 DV	-	-	-	-	-	-	20	19	16	13	10	7
Lich ou 11 + DV	-	-	-	-	-	-	-	20	19	16	13	10
Especial**	-	-	-	-	-	-	-	-	20	19	16	13

* Um número adicional de 2d4 criaturas deste mesmo tipo são afugentadas.

** Criaturas especiais incluem mortos-vivos únicos, mortos-vivos dotados de vontade própria do plano Material Negativo, certos poderes Superiores ou Inferiores e mortos-vivos que habitam outros Planos de Existência.

*** Paladinos utilizam o poder da fé como se fossem clérigos dois níveis inferiores.

Se for preciso alguma arma especial para ferir uma criatura, o tipo estará citado na descrição do monstro, sob "Defesas Especiais". Caso seja necessária uma arma de prata, estará escrito: "Só é ferida por armas de prata", para uma arma mágica, constará algo como "Só é ferida por armas +2 ou melhores". A arma listada, ou uma de maior poder, precisa ser utilizada para ferir o monstro. Armas mágicas são mais poderosas que armas de prata, e uma espada +2 é mais poderosa que uma espada +1.

As criaturas imunes a certos tipos de armas podem ser feridas através de magia, a não ser que a imunidade se estenda também a determinados tipos de magia, informação essa que estará contida na descrição do monstro, no *Livro dos Monstros*.

Efeitos dos Golpes

Quando uma criatura é atingida por uma arma à qual ela é imune, o ataque parece deixar uma ferida visível. Entretanto, nenhum ponto de vida é perdido.

Por exemplo, um vampiro atravessa num salto o salão de baile, indo em direção aos personagens. Com medo, eles disparam suas flechas contra o morto-vivo. Três acertam, mas o monstro não parece perder o passo, mesmo com as setas cravadas bem fundo. Eles observam, aterrorizados, enquanto o vampiro arranca de seu corpo as três flechas com um sorriso, e as joga de lado desdenhosamente, aproximando-se finalmente dos personagens. Neste momento, Katabrok o atinge com sua espada +3. O sorriso confiante do vampiro transforma-se num esgar de dor, ao perceber que um dos humanos desprezíveis conseguiu feri-lo!

Armas de Prata

Quando os jogadores enfrentarem uma criatura imune a tudo, exceto a armas de prata, eles vão descobrir, do jeito mais difícil, que uma comum e velha arma de prata simplesmente não vai servir. A arma, ou pelo menos a lâmina, precisa ser de prata pura.

Estas armas são raras, e precisam ser forjadas sob encomenda. Além do mais, a prata é um material ruim para se fazer lâminas e, portanto, a arma não poderá ser usada no dia a dia.

Para manter sua forma e seu fio, a lâmina de prata só deve ser usada quando absolutamente necessária. Embora não existam regras para simular matematicamente o desgaste, prepare-se para surpreender os personagens que usam armas de prata constantemente: "Ok, Naas, você acertou a armadura do orc com sua adaga de prata, e a lâmina quebrou!" ou "Você usou tanto sua lança com ponta de prata que o metal se soltou. Bater no lobisomem com esse cabo de vassoura não vai ser tão eficiente!"

Criatura contra Criatura

Uma pergunta que logicamente aparece na mente de quem pensar um pouco é "Como outras criaturas afetam esses monstros imunes?" Os monstros que têm muitos dados de vida atacam como se seus ataques fossem desferidos por armas mágicas. A Tabela 48 lista os diversos valores de dados de vida e sua equivalência em armas mágicas.

Estes equivalentes em dados de vida só funcionam para monstros! Eles não são usados pelos personagens dos jogadores, nem pelos personagens do Mestre!

Tabela 48:
Dados de Vida Vs. Imunidade

Dado de Vida	Atinge criaturas que exigem
4+1 ou mais	Arma +1
6+2 ou mais	Arma +2
8+3 ou mais	Arma +3
10+4 ou mais	Arma +4



Usando Monstros Imunes em uma Campanha

Criaturas com imunidade a armas poderosas não devem ser usadas em campanhas sem um certo cuidado. Os jogadores imaginam que o Mestre criará situações onde eles tenham alguma chance de vencer. Não use uma criatura destas, a não ser que os personagens possuam uma arma que possa atingi-la, ou que haja uma outra razão para que eles encontrem a criatura, além de simplesmente combatê-la.

Nem todo mundo do grupo precisa ter uma arma que possa ferir a criatura, mas deve haver pelo menos dois personagens em condições. Evite fazer com que qualquer encontro dependa das habilidades de um único personagem. Não é divertido para os outros jogadores quando o personagem do qual eles dependem resolve não cooperar, ou fica fora de ação.

O aviso acima é apenas isso — um aviso. Não é uma regra. Há situações em que usar uma criatura dessas contra um grupo que não esteja preparado leve os jogadores a momentos de extrema criatividade.

Por exemplo, digamos que um grupo está começando uma aventura envolvendo muitos lobisomens. No começo, eles são atacados por uma criatura peluda e suas armas parecem não fazer efeito! A criatura então ataca o grupo e faz danos sérios (mas não mata ninguém) antes de ser obrigada a fugir por alguma razão. Não deve demorar muito para os jogadores perceberem do que precisam, e procurar as armas apropriadas para caçar os lobisomens pode se tornar uma parte interessante da aventura.

Criaturas imunes também podem ser usadas para controlar um grupo que se tornou abusivo ou muito poderoso. Esta forma de usar as criaturas imunes deve ser bem rara!

Moral

O velho ditado “A melhor defesa é o ataque” é claramente verdadeiro no AD&D™. E a melhor maneira de evitar ferimentos sérios é bater tão forte no inimigo que ele se sinta impelido a esconder-se, ou, com sorte, fugir. É neste ponto que aparecem os testes de moral.

O golpe da maça do gnoll esmaga o escudo de Katabrok, no exato momento em que o personagem sente um calor elétrico tosquiar todo o cabelo em um dos lados de sua cabeça. O calor logo é seguido por um trovão, que parece explodir junto de seu ouvido. Enquanto isso, uma pequena criatura fica mordendo-lhe o joelho! Isto é o suficiente para acabar com o dia de qualquer aventureiro! Entretanto, Katabrok está calmo, frio e sob controle — porque o jogador que o controla disse isso. Mas o mesmo não pode ser dito em relação aos monstros!

Em quase todas as situações os jogadores devem decidir o que os seus personagens fazem. Um Mestre nunca deve dizer a um jogador: “Seu personagem sente medo e, decidindo não se ferir, foge da batalha”, a não ser que o personagem esteja enfeitiçado, e nesse caso, sob controle do Mestre.

Uma sugestão para o jogador, indicando que seu personagem provavelmente iria querer recuar, avançar, abrir um baú, salvar uma donzela, ou qualquer outra coisa, pode, sem problemas, ser dada pelo Mestre, mas ele não deve forçar o personagem a fazer algo, nem ao menos insistindo em sua sugestão. Apenas sob as circunstâncias mais incomuns — personagens enfeitiçados, pânico induzido por magia ou algum outro efeito forçado — o Mestre deve ditar as ações de um personagem.

Monstros e PdMs são casos diferentes. O Mestre tem que tomar as decisões em nome deles, tentando pensar da maneira que eles pensariam.

Num combate, pensar como uma criatura significa simplesmente decidir quais suas ações, e saber o quanto essa criatura deseja lutar — ou fugir: o moral.

Como uma regra geral, monstros e PdMs não têm mais vontade de morrer que os personagens dos jogadores. A maioria recua quando uma luta começa a ficar ruim para o lado deles. Alguns entram em pânico e fogem, jogando as armas fora para não atrapalhar na fuga. Se tais personagens acham que têm uma chance de ser poupados, os mais espertos podem cair de joelhos e oferecer rendição. Uns poucos personagens sedentos de sangue, ou simplesmente malucos, podem lutar até a morte — mas isto não é comum. Estas são as características que compõem o moral, coisas que o Mestre deve decidir para seus personagens, através da representação ou dos dados.

A Solução de Representar

A primeira (e melhor) maneira de decidir o moral dos monstros dispensa dados ou tabelas. Isto aumenta o leque de possibilidades, e evita que situações ilógicas aconteçam (a não ser que o Mestre seja ilógico). Para decidir o que uma criatura faz, basta pensar em seus objetivos e razões para lutar.

Criaturas sem inteligência ou com inteligência animal atacam geralmente por comida, ou para proteger seus lares. Poucas atacam pelo prazer de matar.

As criaturas que atacam por comida, normalmente avançam contra seu futuro alimento. Um leão da montanha não está habituado a carne humana, portanto, ele não irá seguir e atacar humanos como faria com um cervo. Esse tipo de criatura normalmente deixa um grupo de humanos passar em paz, sem ao menos mostrar sua presença. Apenas quando estas criaturas estão perto dos seus lares é que as chances de atacar aumentam. Animais geralmente lutam para proteger territórios ou filhotes.

Quando entram em um combate, animais e criaturas sem inteligência raramente lutam até a morte. Se eles estão caçando e são feridos, geralmente fogem — seu interesse é a comida, e se não for possível levá-la com facilidade, eles procuram outra. Um animal só luta até a morte se for encurralado, ou quando seus filhotes forem ameaçados.

Numa partida de AD&D™, uma criatura pode atacar e lutar até a morte quando isto for aumentar o drama da cena. Por exemplo, imagine que um grupo de aventureiros veja um urso cinzento bloqueando seu caminho. Em vez de, sabiamente, esperar que a criatura se vá, o grupo dispara suas flechas. Enlouquecido de ódio, o urso ataca o grupo com uma fúria incrível, causando sérios danos e ensinando a todos uma importante lição antes de morrer.

Criaturas inteligentes têm motivações mais complexas do que a necessidade de comida e abrigo. O Mestre decide o que a criatura deseja. Ganância, ódio, medo, auto-preservação e fome — todas estas são boas motivações para se lutar, mas nem sempre vale a pena morrer por isso.

Como uma regra geral para criaturas inteligentes e PdMs, observe as ações dos personagens. Com que frequência eles lutam até a morte? Por quê eles fariam isso? A partir de que ponto eles esqueceriam a bravura e fugiriam?

Certamente, grupos de aventureiros formados por PdMs devem comportar-se da mesma maneira que os grupos de aventureiros formados por personagens dos jogadores, guardadas as devidas proporções. Isto deve-se a um simples motivo: seus interesses

Capítulo 9

são parecidos com os dos personagens. Eles querem aumentar suas habilidades, tornar-se heróis, talvez enriquecer. Eles não estão com muita vontade de morrer.

Por outro lado, membros de algumas seitas fanáticas podem se sacrificar com boa vontade, em nome da Causa. Mesmo assim, sabe-se que alguns reconsideram seus ideais no último instante!

O moral de PdMs e outras criaturas inteligentes também deve ser condizente com sua personalidade e seus antecedentes. Se um PdM for conhecido por sua covardia, ele provavelmente não irá se lançar voluntariamente nas garras da morte. Por outro lado, um PdM conhecido por sua lealdade pode defender seu posto de guarda até o fim, morrendo para cobrir a retirada de seus amigos ou amos. Há muitas escolhas, e o AD&D™ funciona melhor quando uma pessoa, e não os dados, decide o que vai acontecer.

Jogando Dados em Nome do Moral

Algumas vezes, há coisas demais para um Mestre tomar conta. E, apesar dos rumores, o Mestre não é um deus. Nestes momentos, onde o Mestre teria que saber as motivações de muitos PdMs em meio a um combate caótico, pode ser uma boa idéia fazer uma jogada de dados para determinar as reações dos PdMs e dos monstros. Nunca use esse sistema com um personagem do jogador.

Antes de tudo, você não deve testar o moral todas as rodadas. Além de atrasar o jogo, esse mecanismo também torna os combates inverossímeis. Qualquer um que esteja indo para combate espera um pouco de perigo. Apenas em situações especiais de grande perigo, um teste de moral deve ser feito. O momento exato em que o Mestre deve fazer o teste depende apenas do bom senso; mesmo assim, alguns exemplos estão abaixo.

Faça um Teste de Moral para Monstros e PdMs Quando:

- Eles forem surpreendidos, mas apenas na rodada seguinte à da surpresa;
- Eles enfrentam um grupo obviamente superior;
- Um aliado foi morto com uso de magia;
- 25% do grupo está fora de combate;
- 50% do grupo está fora de combate;
- Sempre que um aliado morrer ou fugir, depois que 50% do grupo já estiver fora de combate;
- O líder do grupo foge ou é morto;
- Enfrentam uma criatura que não podem ferir, graças a proteções mágicas;
- Recebem a ordem de fazer um ato heroicamente perigoso;
- São tentados (recebem suborno, chance de roubar, etc.); *
- Recebem a ordem de cobrir a retirada de outro grupo;
- Recebem ordens para gastar uma carga de um poderoso item mágico pessoal, ou de usar um item mágico que tem apenas uma carga; *
- Têm a chance de se render (e já fizeram outro teste de moral);
- Estão completamente cercados.

* Nestes casos, o teste de moral serve para definir se os monstros ou PdMs concordam ou recusam.

Obviamente, em algumas situações seguir as regras acima pode levar a um absurdo. Tão logo os jogadores descubram quais as regras que induzem a um teste de moral, eles podem abusar. Por exemplo, os personagens podem começar a oferecer uma chance de rendição a todos os monstros que encontrarem.

Não deixe que os jogadores se safem com facilidade, e nunca deixe que os dados se imponham sobre a lógica ou o drama! Quan-

Tabela 49:
Valores Básicos de Moral

Tipo de Criatura	Moral
Monstro sem inteligência	18
Animal normalmente pacífico	3
Animal normalmente predador	7
Monstro de inteligência animal	12
Monstro semi-inteligente	11
Baixa inteligência	10
Humano médio, de nível 0	7
Turba	9
Milícia	10
Tropas inexperientes ou desorganizadas	11
Soldados normais	12
Soldados de elite	14
Empregados	12
Aliados	15

Tabela 50:
Modificadores Situacionais

Situação	Modificador
Abandonado pelos amigos	-6
Aliado mais poderoso foi morto	-4
Aliados em vantagem numérica de 3 (ou mais) para 1, em relação ao inimigo	+2
Mago ou ser com poderes mágicos lutando ao seu lado	+2
Cada novo motivo para teste numa mesma rodada **	-1
Criatura é de inclinação caótica	-1
Criatura é de inclinação leal	+1
Criatura está enfrentando magos, ou seres dotados de poderes mágicos	-2
Criatura está enfrentando um inimigo odiado	+4
Criatura foi pega de surpresa	-2
Criatura perdeu 25% de seus pontos de vida *	-2
Criatura perdeu 50% de seus pontos de vida *	-4
Criatura tem * DV, ou menos	-2
Criatura tem 15 DV, ou mais	+3
Criatura tem de 4 a 8+DV	+1
Criatura tem de 9 a 14+DV	+2
Criatura tem mais que * DV, mas menos que 1	-1
Defendendo o lar	+3
Incapaz de afetar o oponente***	-8
Inimigo com vantagem numérica de 3 (ou mais) para 1	-4
Líder tem tendência diferente	-1
Nenhum inimigo foi morto	-2
PdM tem sido favorecido	+2
PdM tem sido maltratado	-4
Vantagem defensiva de terreno	+1

* Ou um grupo que tenha perdido esta porcentagem em monstros ou criaturas.

** -1/teste necessário

*** Criaturas protegidas do ataque por magia, ou que só podem ser atingidas por armas mágicas que o grupo não possui

do um grupo de personagens de 1º nível cercar um dragão vermelho de grande poder, oferecendo-lhe um termo de rendição, (e contando com a sorte nos dados) lembre-se da resposta lógica: "Não!"

Como Fazer um Teste de Moral

A Tabela 49 traz o valor básico de moral para vários tipos de criaturas. A Tabela 50 define as condições e as situações que podem modificar esse número básico. Nas descrições dos monstros, você encontra o valor básico do moral da criatura. Adicione ou subtraia os modificadores que aplicam-se à situação. Jogue 2d10.

Se o resultado dos dados for menor ou igual que o moral da criatura, ela não é afetada e continua lutando. Se o resultado for maior, a criatura entra em pânico e foge (ou realiza outra ação apropriada).

Falhando em um Teste de Moral

Quando uma criatura ou PdM falha em um teste de moral, sua primeira preocupação é fugir daquilo que causou o teste. Se uma criatura estiver prestes a ser derrotada num combate, ela tenta fugir. Se o mago do grupo dos personagens está lançando *Bolas de Fogo* para todos os lados, e isso assustou a criatura, ela tenta se manter longe do mago.

Se não há para onde fugir, o PdM ou monstro, se tiver inteligência suficiente, cairá de joelhos e se renderá, desde que tenha motivos para crer que o grupo dos personagens poupará sua vida. Um goblin nunca se renderia a um grupo de anões sedentos de sangue, pois sabe como os anões tratam seus prisioneiros goblins. Agora, caso houvesse um humano por ali, o goblin poderia se atirar aos pés dele, se o humano oferecesse proteção.

A quantidade de pânico de uma criatura em fuga é definida pelo Mestre, e pela margem de falha no teste de moral. Se o teste falhou por pouco, a criatura tenta apenas afastar-se do combate, e procura segurança por perto. Se o teste de moral falhou por uma grande margem, a criatura esquece de tudo e foge, livrando-se do que puder torná-la mais lenta.

Criaturas *leais* geralmente tentam sair de um combate de maneira ordenada — recuando em grupo, ou pelo menos fugindo todos para o mesmo lugar. Criaturas *caóticas* tendem a fugir para o primeiro lugar que lhes pareça um pouco mais seguro.

Exemplo de Moral: O grupo dos personagens anda pela floresta, abrindo caminho com seus facões, quando encontram um bando de dez gnolls roendo os ossos dos pássaros que caçaram. Nenhum deles é surpreendido. Um elfo do grupo grita na linguagem dos gnolls: "Rendam-se, escória da floresta! Vocês não têm chance! Ao menos salvem suas peles miseráveis!"

O Mestre decide não fazer um teste de moral, afinal os gnolls não sabem se seus inimigos são fortes ou fracos. Além disso, o Mestre vê que esse combate apresenta possibilidades interessantes.

Grunhindo, os gnolls jogam seus pássaros malpassados para longe. O maior deles diz na linguagem comum: "Eu pensar você errado, cria das árvores. A briga ganhar vamos. Então nós arrancar peles de vocês!" Ele pega uma maçã enorme em suas mãos. Os dois grupos atacam. Uma batalha furiosa começa.

De repente, o mago do grupo lança *Dardos Místicos*, matando o maior dos gnolls. Agora o Mestre faz um teste de moral, tanto pelo uso de magia quanto pela perda do líder (aplicando os modificadores apropriados).

O Mestre decide que estes gnolls são desorganizados, um bando de caça e não uma unidade de guerra. Isso confere a eles um moral básico de 11. Os gnolls têm penalidades que somam -4

(*caóticos*, enfrentando magos, e mais de uma razão para testes na mesma rodada), portanto o seu moral ajustado é 7.

Os 2d10 são jogados, produzindo 3 e 2, num total de 5. Os gnolls passaram no teste de moral, já que o seu resultado é menor que o moral básico, e decidem continuar lutando.

Na próxima rodada, um guerreiro PdM que está junto com o grupo de personagens perde mais de 25% dos seus pontos de vida. O Mestre faz um teste de moral para ele, com valor básico 12. Esse número recebe um modificador de -1 (+2 por magos no seu grupo, -2 por suas feridas e -1 porque ele e seu empregador têm tendência diferentes), resultando num moral de 11. Os 2d10 são jogados e somam 12. Não foi suficientemente bom, então ele decide que já lutou o bastante, e recua até uma árvore próxima, de onde pode observar a batalha em segurança.

Nenhum teste de moral é feito para os personagens dos jogadores. Os jogadores decidem as ações de seus personagens.

Morte e Dano

Às vezes nenhum grau de sorte, habilidade ou resistência a vários ataques pode evitar que um personagem se machuque. A vida de aventureiro carrega consigo muitos riscos e perigos impossíveis de se evitar. Cedo ou tarde o personagem é ferido.

Para permitir que os personagens sejam heróicos (e para facilitar a mecânica de jogo), o dano é tratado de uma maneira abstrata nos jogos de AD&D™. Todos os personagens e monstros têm um número de pontos de vida. Quanto mais pontos de vida uma criatura tem, mais difícil é derrotá-la.

O dano é subtraído dos pontos de vida do personagem. Por exemplo, se o personagem acerta um ogro na cabeça e faz 8 pontos de dano, então 8 pontos serão subtraídos do total de pontos de vida do ogro. O dano não é aplicado à cabeça, ou dividido entre as diferentes partes do corpo.

A perda de pontos de vida é cumulativa, até que o personagem morra ou tenha a chance de curar suas feridas.

Cwell, o Belo, com 16 pontos de vida, é atingido por um orc que lhe causa 3 pontos de dano. 15 minutos depois, Cwell enfrenta um bugbear que lhe inflige mais 7, totalizando 10 pontos perdidos. Estes 10 pontos serão subtraídos de seu total de pontos de vida, e Cwell permanecerá com apenas 6 pontos de vida até se curar, naturalmente ou através de magia.

Ferimentos

Quando um personagem acerta um monstro, ou vice-versa, a vítima sofre dano. A quantidade de dano depende da arma ou do método de ataque. Na Tabela 44 do Capítulo 6 do *Livro do Jogador*, todas as armas e seus respectivos danos contra criaturas pequenas, médias e grandes são listados. Isto é calculado através de números de dados (1d8, 2d6, etc.).

Cada vez que um golpe acertar, os respectivos dados serão lançados e o dano será subtraído dos pontos de vida do alvo. Um orc que atacar com uma espada, por exemplo, causará dano de acordo com as informações do tipo da espada em questão. Um troll que atacar mordendo e rasgando com suas garras, causará 2d6 pontos de dano com a mordida e 1d4+4 com as garras (o Mestre encontra estas informações do *Livro dos Monstros*).

Alguns dos danos listados compreendem um limite definido pelo tipo de dado a ser utilizado e um bônus de +1 ou mais. O ataque com as garras do troll, acima, é um bom exemplo. Este

Capítulo 9

bônus pode ser devido à grande Força, armas mágicas ou à ferocidade do ataque da criatura. O bônus é adicionado ao resultado dos dados, obtendo-se então a quantidade de dano causado. Da mesma forma, penalidades também poderão ser aplicadas, mas, independente da penalidade, nenhum ataque certo poderá causar menos que 1 ponto de dano.

Alguns ataques recebem uma jogada de dano com multiplicador. O número obtido nos dados é multiplicado para se determinar quanto dano foi infligido. Isso acontece mais comumente em tentativas de se atingir o adversário pelas costas. Nos casos onde o dano é multiplicado, apenas o dano básico causado pela arma, e não os bônus por Força ou magia, são multiplicados; estes modificadores são adicionados depois.

Danos Especiais

Ser atingido por armas ou monstros não são as únicas maneiras de se sofrer dano. O mundo está repleto de outros perigos que, nas mãos do Mestre, podem vitimar os pobres e inofensivos personagens. Algumas das mais sórdidas formas para ferir um personagem são descritas a seguir.

Queda

Os personagens possuem uma maravilhosa (e para o Mestre, muito divertida) facilidade para perder o equilíbrio e cair, geralmente de grandes alturas e de preferência sobre superfícies sólidas. Embora a queda não cause ferimento algum, o abrupto encontro com o solo costuma causar algum dano.

Quando o personagem cai, ele sofre 1d6 pontos de dano para cada 3 metros de queda, até um total de 20d6 (o que, para efeitos de jogo, é considerado como velocidade limite). Este método é simples e supre o jogo com todo o realismo necessário. Não foi retirado de nenhum cálculo científico de índice de aceleração (velocidade limite exata, massa, impacto, energia, etc.) do corpo em queda.

O que realmente importa é que as leis da cinemática descrevem exatamente o que acontece com um corpo enquanto ele está caindo, mas sabe-se pouco a respeito dos efeitos que o impacto causa ao mesmo. A altura, inclusive, não é a única coisa que causa dano em uma queda. Outros fatores como elasticidade do corpo, consistência do solo, ângulo de impacto, ou simples falta de sorte também influem — e muito — no dano.

Sabe-se de alguns casos bem raros de pessoas que caíram de alturas imensas e sobreviveram. A atual recordista é Vesna Vulovic, que sobreviveu a uma queda de 10.000 metros em 1972 e ficou muito ferida. O sargento da aeronáutica Nicholas S. Alkemade caiu de uma altura de 5.500 metros (5,5 quilômetros), sem pára-quadras, e aterrissou intacto!

O que realmente importa nisso tudo, como tentamos mostrar acima, é que você deve jogar mais os dados e se preocupar menos com a ciência.

Paralisia

Um personagem ou criatura afetado por paralisia torna-se completamente imóvel até o efeito da magia acabar. A vítima pode respirar, pensar, enxergar e ouvir normalmente, mas fica incapaz de falar ou de se mover. A ativação de itens mágicos ou poderes inatos, que dependam apenas de força de vontade ou concentração é permitida.

A paralisia afeta apenas as capacidades motoras de uma criatura, e não costuma ser o ataque mais fulminante contra uma criatura poderosa. Já em criaturas que voam, mostra-se bem eficaz.

Um Exemplo de Paralisia: Alguns aventureiros encontram um beholder, uma criatura que, com seus olhos, é capaz de usar vários poderes mágicos ao mesmo tempo.

Depois de várias rodadas de combate, o clérigo do grupo resolve lançar *Imobilizar Monstros*, impedindo qualquer movimento por parte da criatura. O beholder, paralisado, ainda assim pode usar os poderes mágicos de seus muitos olhos, e se locomover (já que possui o dom da levitação). Mas, por outro lado, ele não é capaz de mover os olhos para mirar. Aproveitando-se do fato de que a maior parte dos olhos da criatura estavam voltados para a frente no momento em que o beholder foi paralisado, os aventureiros formam um círculo ao redor do monstro para atacá-lo. Para atacar um ou dois aventureiros com seus poderes, o beholder será obrigado a dar as costas para os demais.

Dreno de Energia

Essa é uma das características de mortos-vivos poderosos (e de outros monstros particularmente desagradáveis). O dreno de energia é um poder terrível, que causa a perda de um ou mais níveis de experiência.

Quando um personagem é atingido por uma criatura que drena energia, ele sofre o dano normal do ataque. Além disso, o personagem perde um ou mais níveis (e consequentemente dados e pontos de vida). Para cada nível perdido, lance o dado de vida apropriado à classe do personagem e subtraia o resultado do total dos pontos de vida dele (subtraia também o bônus de Constituição, se houver). Se algum dos níveis perdidos for um em que o personagem recebeu um número determinado de pontos de vida em vez de obtê-los no lance de dados, subtraia o número de pontos apropriados. O total de pontos de vida ajustados é agora o total máximo do personagem (pontos de vida subtraídos através de drenagem de energia não são considerados como dano, pois são perdidos permanentemente).

A experiência em pontos, por sua vez, cai para o número que marca a metade do caminho entre o nível a que o personagem foi reduzido e o próximo nível.

Personagens multiclasse e de classe dupla perdem a experiência em pontos da classe de maior nível primeiro. Se ambas as classes tiverem o mesmo nível, a que necessita de um maior número de pontos de experiência para avançar é a que perderá pontos primeiro.

Todos os poderes e habilidades ganhos em virtude do nível são imediatamente perdidos, incluindo magias. O personagem instantaneamente perde quaisquer magias extras, além das permitidas ao seu novo nível. Além disso, um mago perde a compreensão das magias de seu *grimoire* que forem de um círculo acima de seu nível atual. À medida que for reconquistando seus níveis perdidos, o mago poderá fazer novos testes para tentar reaprender essas magias, independente de quão bem ele as conhecia antes.

Se um personagem for drenado até o nível 0, mas ainda tiver pontos de vida, sua carreira de aventureiro estará encerrada. Ele não poderá mais ganhar níveis, e terá perdido todos os benefícios de sua classe. O aventureiro terá se tornado uma pessoa comum. Algumas magias poderosas podem ser usadas para permitir que um personagem volte a ser um aventureiro. Se um personagem de nível 0 sofrer outra drenagem de energia, ele é morto instantaneamente, independente do número de pontos de vida que possuía.

Se o personagem for drenado além do nível 0 (e morto pelo morto-vivo), em 2d4 dias ele voltará como um morto-vivo do

mesmo tipo que aquele que o matou. Este novo morto-vivo terá as mesmas habilidades da sua classe em vida, mas com apenas a metade da experiência que possuía no momento do encontro com o morto-vivo que o matou.

O novo morto-vivo torna-se automaticamente um PdM, e suas ambições e objetivos são agora o oposto do que eram em vida. Ele possui um ódio e desprezo especiais pelos seus companheiros vivos, que falharam quando ele mais precisou. Uma de suas mais importantes ambições talvez seja a de destruir seus ex-companheiros, ou lhes causar tanta dor e sofrimento quanto possível.

Além disso, o novo PdM morto-vivo estará sob total controle daquele que o matou. Se o seu amo for morto, o PdM passará a ganhar um nível de experiência para cada nível que ele drenar de suas vítimas, até alcançar o máximo em dados de vida do seu tipo de morto-vivo. Após alcançar o máximo em pontos de vida, ele também será capaz de adquirir pupilos (matando outros personagens).

Algumas precauções podem ser tomadas pelos demais personagens, para evitar que um companheiro morto por drenagem de nível torne-se um morto-vivo. O que exatamente deve ser feito, e o que é necessário para tanto, é explicado com detalhes no *Livro dos Monstros*.

Venenos

Esse é um dos perigos mais freqüentes para os personagens. Mordidas, picadas, poções mortais, bebidas envenenadas e comida estragada estão sempre nas mãos de magos cruéis, assassinos malignos, monstros hediondos e estalajadeiros descuidados. Aranhas, cobras, centopéias, escorpiões e algumas espécies de sapos gigantes possuem venenos letais. Os personagens mais sábios rapidamente aprendem a respeitar e a temer tais criaturas.

De qualquer forma, a intensidade dos diferentes tipos de veneno é geralmente superestimada. Apenas 2% das picadas de cascavel mostram-se fatais.

Por outro lado, há venenos naturais de grande letalidade. Afortunadamente, tais venenos costumam ser raros — como os de algumas espécies de serpentes orientais e peixes.

O efeito de um veneno depende de como ele é aplicado. Mais freqüentemente, eles são injetados na corrente sanguínea através de mordidas e picadas. Outros venenos só fazem efeito quando bebidos ou ingeridos junto com alimentos; esse é o método favorito dos assassinos. A variedade mais letal, contudo, é o veneno de contato, que age ao tocar a pele da vítima.

A Tabela 51 classifica os venenos quanto a três fatores — método, tempo (que leva para o veneno começar a fazer efeito), e intensidade. Os venenos que aparecem com freqüência no jogo (como a substância do ferrão de uma centopéia gigante) são nomeados por uma letra. Os venenos não são citados por seus nomes, já que esta parte não tem pretensões de ser um estudo científico sobre a natureza mortífera de plantas e animais.

Método: O método é a maneira como o veneno deve ser usado para que surta efeito total. Venenos que devem ser injetados ou ingeridos não fazem efeito apenas ao contato. Venenos de contato surtem efeito total ao serem injetados ou ingeridos, já que estas também são formas de contato. Venenos injetáveis que são ingeridos, e venenos que deveriam ser ingeridos mas são injetados, têm metade de sua eficiência em cada caso: o dano causado por eles desta maneira é o dano resistido, se o personagem falhou no teste de resistência; o personagem não sofre nenhum dano se passar pelo teste de resistência.

Tabela 51:

Intensidade dos Venenos

Categoria	Método	Tempo	Intensidade
A	Injetado	10-30 minutos	15/0
B	Injetado	2-12 minutos	20/1-3
C	Injetado	2-5 minutos	25/2-8
D	Injetado	1-2 minutos	30/2-12
E	Injetado	Instantâneo	Morte/20
F	Injetado	Instantâneo	Morte/0
G	Ingerido	2-12 horas	20/10
H	Ingerido	1-4 horas	20/10
I	Ingerido	2-12 minutos	30/15
J	Ingerido	1-4 minutos	Morte/20
K	Contato	2-8 minutos	5/0
L	Contato	2-8 minutos	10/0
M	Contato	1-4 minutos	20/5
N	Contato	1 minuto	Morte/25
O	Injetado	2-24 minutos	Paralisia
P	Injetado	1-3 horas	Debilidade

Tempo: A maior parte dos venenos precisa passar um certo tempo dentro do corpo, até chegar à área afetada. Este é o período necessário para que faça efeito no corpo de alguém. O efeito de venenos listados como instantâneos acontece tão logo a substância é aplicada.

Intensidade: O número que precede a barra define o dano sofrido pelo personagem envenenado quando ele falha em seu teste de resistência. O número depois da barra indica o dano (se houver) sofrido quando o teste de resistência é bem-sucedido. Onde estiver escrito "morte", bem, é justamente isso... todos os pontos de vida são perdidos, matando a vítima. Obviamente, em alguns casos, o personagem pode passar no teste de resistência e ainda assim morrer, devido à perda de pontos de vida, especialmente se o veneno for do tipo E ou N.

Nem todos os venenos causam dano. Dois outros tipos comuns de efeito são os que paralisam ou debilitam a vítima.

Venenos paralisantes deixam o personagem incapaz de se mover por 2d6 horas. Seu corpo fica enrijecido, dificultando também que outros personagens o movam. O personagem não sofre nenhuma outra consequência, mas pode deixar os companheiros em situações embaraçosas.

Venenos debilitantes enfraquecem o personagem por 1d3 dias. Todas as capacidades do personagem (incluindo as habilidades básicas) são reduzidas pela metade. Todos os ajustes apropriados para jogadas de ataque, dano, Categoria de Armadura, etc., são recalculados, com base na mudança das habilidades, enquanto o efeito do veneno durar. Além disso, o personagem age com a metade de sua movimentação normal. E, finalmente, o personagem não pode ser curado normalmente ou através de magia, até que o veneno seja neutralizado ou seu efeito passe naturalmente.

Tratando Vítimas de Envenenamento

Há muitas maneiras de se tratar um personagem vítima de envenenamento. Existem diversas magias que retardam o efeito do veneno, dando ao personagem uma chance de ser tratado, e ainda

Capítulo 9

outras que cortam completamente o efeito. Magias de cura (incluída *Cura Completa*) não evitam o efeito de venenos, e magias específicas como *Neutralizar Venenos* não recuperam os pontos de vida perdidos, apenas impedem que o veneno tire mais pontos. Além disso, personagens com a perícia "herbalismo" podem reduzir o efeito de venenos.

Criando Novos Venenos

Usando as três características básicas — método, tempo e intensidade — e mantendo em mente a capacidade que alguns venenos têm de paralisar e debilitar, é possível criar novas variedades. Entretanto, tome cuidado ao criar novas criaturas venenosas, especialmente contra personagens de baixo nível. Ao contrário da maioria dos casos em que a vida de um personagem está em perigo, a morte por envenenamento geralmente depende de um único lance de dados. É essencial que os jogadores sejam tratados com justiça, ou perderão rapidamente o interesse no jogo.

Ferimentos Específicos (Regra Opcional)

O sistema de combate do AD&D™ não utiliza regras para ferimentos específicos — cicatrizes, ossos quebrados, perda de membros, e coisas do tipo — e na maioria dos casos esses tipos de ferimentos não devem ser usados. Lembre-se de que este é um jogo de fantasia heróica. Se os personagens fossem sofrer os efeitos reais de cada combate, em breve se tornariam seres deprimentes. É difícil divertir-se enquanto o seu personagem se recupera de uma perna quebrada e de um ombro deslocado, após uma queda de 5 metros. Não é recomendado que os personagens sofram ferimentos específicos — em geral, tente usar o sistema básico de pontos de vida.

Este Ferimento é Necessário?

Antes de permitir ferimentos específicos na campanha, pense em todos os fatores: se o ferimento pode ser curado, como um braço quebrado, quanto tempo leva para curá-lo? Quais são os efeitos de tais ferimentos sobre o personagem, enquanto ele não se cura? Enquanto o personagem estiver inválido, o jogador ainda poderá se divertir? Apenas depois de pensar satisfatoriamente nestas questões é que você deve permitir ferimentos específicos em sua campanha.

O Mestre pode usar ferimentos específicos para diminuir as habilidades de um personagem. Um membro do grupo pode sofrer uma cicatriz no rosto, fazendo com que ele perca 1 ponto de Carisma. Numa situação desse tipo, você deve saber explicar porque a cicatriz teve este efeito — em alguns casos, uma cicatriz pode aumentar o Carisma de uma pessoa, fazendo-a parecer mais forte, mais misteriosa, mais magnética.

Da mesma forma, a perda de um dedo ou de um olho pode ser usada como desculpa para baixar 1 ponto de Destreza. A perda de um braço pode reduzir a Força, entre outros problemas.

Não extrapole nesta maneira de controlar os jogadores. Eles geralmente gostam de seus personagens, pensam neles e costumam interpretá-los de um determinado jeito. Exagere e você verá jogadores desertando de sua campanha.

Em alguns casos, é razoável deixar um personagem marcado fisicamente, pode servir para melhorar a interpretação do jogador, e pode ser útil para diferenciar o personagem daquele jogador de outros da mesma classe. Uma cicatriz ou um tapa-olho,

com uma história, serve para tornar o personagem cada vez mais único e interessante.

Nestes casos, os ferimentos específicos estão diferenciando o personagem, e não punindo o jogador. Tente sempre ser justo, e se perguntar: "Eu gostaria de interpretar este personagem?". Se a resposta é não, provavelmente a do jogador também será não. Não sobrecarregue os jogadores com desvantagens. Seus personagens já têm desafios suficientes da maneira que estão.

Cura

Uma vez que o personagem é ferido, é de se esperar que o jogador deseje curá-lo o mais rápido possível. Personagens podem ser curados naturalmente ou através de magia. A cura natural é lenta, mas acessível a qualquer personagem, independente de classe. Cura mágica nem sempre está ao alcance do personagem, dependendo da presença (ou ausência) de clérigos ou itens mágicos.

O único limite à quantidade de pontos de vida que o personagem pode recuperar é o máximo do seu número de pontos de vida. Um personagem não pode exceder esse limite até ganhar um novo nível, quando ele jogará mais um dado de vida (ou adicionará um número de pontos) e somará o resultado ao seu total.

Cura Natural

Um personagem cura-se naturalmente em uma velocidade igual a 1 ponto de vida por dia de descanso. Um personagem descansando restringe-se a atividades leves — nada mais cansativo do que viajar a cavalo de um lugar para outro. Lutar, correr, levantar pesos e outras atividades do tipo não permitem o descanso, impossibilitando a cura das feridas.

Se um personagem estiver em repouso completo (de cama, sem fazer absolutamente nada o dia inteiro), ele pode recuperar 3 pontos de vida por dia. Para cada semana de repouso nessas condições, ele poderá adicionar ao seu bônus de Constituição um total de 21 pontos obtidos.

Em ambos os casos, o personagem terá que se alimentar, beber e dormir adequadamente. Se isso não for possível, ele não recuperará nenhum ponto por dia.

Cura Mágica

Magias de cura, poções e outros artefatos podem acelerar consideravelmente o processo de restabelecimento. As especificações desses métodos de cura mágica encontram-se nas descrições das magias do *Livro do Jogador* e neste livro (para itens mágicos). Usando tais métodos, as feridas cicatrizam instantaneamente e o vigor é restaurado. Os efeitos são imediatos.

A cura mágica é particularmente útil em meio a um combate, ou como preparação para uma campanha difícil. Não esquecendo que os seus oponentes também podem ter acesso a curas mágicas — um clérigo maligno pode usar magias de cura em seus guardas ou seguidores. A cura não é ligada, de maneira alguma, ao bem ou ao mal.

Lembre-se, também, de que sob circunstância alguma o personagem pode ser curado além do seu total de pontos de vida. Por exemplo, suponhamos que o personagem tem 30 pontos de vida e sofreu 2 pontos de dano em um combate; o seu total caiu para 28 pontos. Um clérigo não poderá restaurar mais que 2 pontos, independentemente do método de cura usado. Qualquer ponto em excesso será perdido.

Combate



Perícias de Herbalismo e Cura

Os personagens podem também receber uma cura menos eficiente dos peritos nestas duas artes. Estes talentos são explicados no Capítulo 5 do *Livro do Jogador*.

Morte

Quando um personagem cai a 0 ponto de vida, ele morreu. O personagem estará imediatamente morto e incapaz de fazer qualquer coisa, até que algum efeito mágico específico lhe seja aplicado.

Morte por Envenenamento

A presença de veneno complica, de certa forma, a situação. O personagem que morrer envenenado ainda pode ter o veneno ativo em seu organismo.

O veneno mantém-se ativo por 2d6 horas após a morte da vítima. Se o personagem for ressuscitado neste intervalo de tempo, algum meio de neutralizar o veneno deve ser usado antes de restaurar-lhe a vida. Se isto não for feito, após o personagem testar — com sucesso — a sua chance de ressurreição, como explicado em "Ressuscitando os Mortos", ele deve testar, imediatamente, sua

resistência contra venenos, ou sofrer todos os efeitos do veneno ainda presente em seu corpo. Isto pode apenas ferir alguns personagens, mas ser fatal a outros, voltando a matá-los segundos depois deles terem sido ressuscitados!

Morte por Dano Excessivo

Além da morte causada pela perda completa de pontos de vida, o personagem também corre o risco de morrer abruptamente pela perda de uma grande quantidade de pontos de vida. O personagem que sofrer 50 ou mais pontos de dano, em um único ataque, deverá testar sua resistência contra a morte, ou morrerá.

Isto aplica-se apenas ao dano causado por um único ataque. Ataques múltiplos que totalizem 50 pontos em uma única rodada não requerem um teste de resistência.

Por exemplo, um personagem terá que testar sua resistência se um dragão usar o Sopro-de-Dragão contra ele, causando 72 pontos de dano (a resistência a ser testada é contra morte, e não um novo teste de resistência contra Sopro-de-Dragão). Esta jogada não seria necessária se o dano tivesse sido causado por oito orcs que o atacassem, totalizando 53 pontos de dano em uma rodada.

Capítulo 9

Se o personagem passar pela resistência, ele continua vivo (a não ser que os 50 pontos ou mais reduzam seus pontos de vida a 0 ou menos). Se ele falhar na resistência, o personagem morre devido ao choque causado pela força do ataque em seu corpo. Em tais casos, os pontos de vida são reduzidos a 0 imediatamente.

O personagem poderá ainda ser ressuscitado pelos meios convencionais, como magias e outros.

Morte Inevitável

Há ocasiões em que a morte do personagem é inevitável, não importando quantos pontos de vida ele possua.

O personagem pode ser trancado em uma cela sem saídas com um teto de 50 toneladas caindo sob sua cabeça. Ou então, ele pode ser preso em uma caixa à prova de fugas, completamente cheia de ácido. Estes exemplos são um tanto quanto radicais, porém possíveis em um mundo de fantasia.

Como uma regra geral, este tipo de situação deve ser evitado. Os personagens sempre devem ter chance de escapar de uma situação desesperadora, preferencialmente usando bom senso, criatividade e inteligência, mantendo o interesse dos jogadores, e a confiança que eles depositam no Mestre.

Entretanto, quando uma situação de morte inevitável ocorre, o personagem morre. Não há necessidade de contar rodada por rodada o dano que o personagem sofre. Permita que o jogador tente escapar, de maneiras razoáveis e heróicas. Se tudo falhar, apenas informe ao jogador que o inevitável destino de seu personagem chegou mais cedo. Assume-se que o personagem perdeu todos os pontos de vida.

Ressuscitando os Mortos

Magias de cura não têm nenhum efeito sobre os mortos — eles só podem retornar à vida através de magias específicas (ou algum artefato que possua tal poder). Cada vez que um personagem retorna à vida, o jogador deverá fazer um teste de chance de ressurreição, baseado na sua Constituição atual (ver Tabela 3 no *Livro do Jogador*). Se ele tiver sucesso na jogada (ou seja, obtiver um número igual ou menor que a porcentagem), o personagem é restaurado à vida nas condições especificadas pela magia ou artefato.

Um personagem que voltar à vida dessa forma terá o seu atributo de Constituição permanentemente reduzido em 1 ponto. Isso pode afetar os pontos de vida anteriormente ganhos. Se o bônus de Constituição baixar, o total de pontos de vida do personagem deverá ser reduzido (a quantidade de pontos de vida fornecida pelo bônus de Constituição deverá ser multiplicada pelo número de níveis em que o personagem esteve recebendo esse bônus, e o produto deve ser subtraído do total antigo). Quando a Constituição do personagem chegar a 0, ele não poderá mais ser ressuscitado. Ele estará permanentemente fora do jogo.

As Portas da Morte (Regra Opcional)

Você pode descobrir que sua campanha tornou-se particularmente mortífera. Muitos personagens estão morrendo. Se é o que está acontecendo, você pode permitir que alguns personagens durem mais algum tempo depois que seus pontos de vida atingirem 0.

Enquanto você estiver usando esta regra, um personagem sobrevive até que seus pontos de vida atinjam -10. Entretanto,

assim que o personagem chegar a 0 pontos de vida, ele cai inconsciente.

Deste ponto em diante, ele perde, automaticamente, 1 ponto de vida por rodada. Sua sobrevivência a partir daí depende da rapidez de raciocínio de seus companheiros. Se eles conseguirem alcançar o personagem antes que ele atinja -10 pontos de vida e passarem pelo menos uma rodada prestando socorro ao personagem (estancando sua perda de sangue, facilitando sua respiração, etc.), o personagem não morre imediatamente.

Se foi possível prestar socorro ao personagem, ele pára de perder 1 ponto de vida a cada rodada, embora não recupere nenhum. Ele continua inconsciente e vulnerável, mas pode recuperar pontos de vida através do descanso, ou de magia.

Se o socorro prestado foi a utilização de uma *Curar* no personagem, ele volta imediatamente a ter 1 ponto de vida. Mais magias de *Curar* não farão efeito algum, enquanto ele não descansar pelo menos por 1 dia. Até que isto aconteça, o personagem está debilitado, incapaz de lutar e quase incapaz de se mover. Ele precisa parar para descansar com frequência, não pode lançar magias (o choque de conhecer a morte tão de perto limpou as magias de sua mente), e fica geralmente delirando e febril. Ele pode mover-se vagarosamente e tentar manter uma conversação, mas isso é tudo.

Se uma *Cura Completa* for utilizada sobre o personagem, seus pontos de vida são restaurados totalmente, e ele recobra sua vitalidade plena. Entretanto, todas as magias que ele havia decorado são arrancadas de sua mente. Mesmo uma magia tão poderosa não pode anular o choque trazido por esta experiência.

Situações Pouco Usuais de Combate

Embora os aventureiros em geral costumem passar a maior parte do tempo a pé, sobre a boa, velha e sólida terra, onde as regras normais de combate podem ser aplicadas, os personagens dos jogadores estão em um mundo de fantasia. Mais cedo ou mais tarde, eles farão cerco a um castelo, ou lutarão sobre seus cavalos, ou aprenderão como montar uma criatura voadora. Finalmente, eles acabarão lutando e aventurando-se em um ambiente onde as regras normais da física não se aplicam. Aqui, você vai encontrar as regras para situações um pouco fora do comum, e para as situações bastante incomuns, também.

Cerco a Fortalezas

O Mestre certamente vai pensar em situações onde é importante invadir uma fortaleza. Nestas ocasiões, a aplicação de táticas de cerco deve ser secundária em relação ao combate, onde os jogadores entram em luta corporal contra seus inimigos. Em outras palavras, o cerco deve ser secundário em relação à invasão, onde os personagens dos jogadores agirão. Dezesesseis meses de cerco pode ser uma aproximação realista, mas não é muito divertida!

O ponto crítico de um cerco é o momento em que os muros enfrentam um assalto direto. O que é especialmente verdadeiro em uma aventura. A tabela 52 simplifica o processo de derrubar paredes. Para usar essa tabela, o Mestre determina o tipo de muralha que está sendo derrubada, e tenta encontrar a melhor aproximação na tabela. Cruze com o tipo de máquina

Combate

Tabela 52:
Resistência de Estruturas

Forma de Ataque	Tipo de Muralha				
	Rocha Sólida	Rocha Mole	Terra	Madeira Fina	Madeira Grossa
Balestra	2	3	4	10	5
Punho Gigante	3	4	7	16	9
Catapulta pequena	4	8	5	17	9
Aríete	5	9	3	20	17
Parafusoso broca	12	15	16	20	12
Catapulta grande	8	11	10	20	13

que a está atacando, e jogue 1d20. Se o resultado do dado for maior ou igual que o número encontrado na tabela, o ataque não faz um dano considerável. Se o resultado for menor, a muralha começou a ceder. Para cada ponto a menos que o necessário, a parede perde 30 decímetros cúbicos de estrutura. Por exemplo, se uma muralha de pedra sofreu ataque de uma catapulta e falhou no teste de resistência por 6 pontos, equivale a uma perda de 180 decímetros cúbicos de estrutura; isso pode significar um buraco de 1 metro de altura, 60 centímetros de largura e 30 centímetros de profundidade.

Combate Sobre Montarias

Lutar sobre as costas de um cavalo (unicórnio, wyvern, pégaso, ou qualquer outro animal) é bastante diferente de lutar sobre o chão. Isso deve-se a uma razão principal: além de cuidar do combate, os atacantes têm que cuidar de suas montarias — criaturas imprevisíveis e às vezes temperamentais. Além do mais, lutar sobre algum animal requer táticas diferentes das normais.

Montarias — Treinadas e Destreinadas

Montarias treinadas para combater, como um cavalo de batalha, apresentam poucos problemas. Elas podem ser montadas durante um combate sem nenhuma penalidade. Entretanto, montarias que não foram treinadas para o combate assustam-se facilmente com o barulho e o caos da situação.

Lutar sobre uma criatura destreinada implica em uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque, já que uma boa parte do tempo é perdida controlando o animal.

Pânico: O cavaleiro de um animal destreinado deve fazer um teste de sua perícia cavalgar, sempre que sua montaria for ferida ou assustada por algum evento inesperado (como uma *Relâmpago* que acabou de destruir alguém por perto).

Se o teste falhar, a montaria entra em pânico e dispara, aumentando sua movimentação em 50%. Embora a montaria corra numa direção absolutamente aleatória, ela geralmente vai continuar correndo mais ou menos na direção em que ia anteriormente, a não ser que isso a leve diretamente de encontro ao que a assustou. Caso não tenha como fugir, uma montaria em pânico empina ou dá coices incontrolavelmente.

Personagens que não tenham a perícia cavalgar perdem, automaticamente, o controle de uma montaria em pânico. Um personagem que possua a perícia pode tentar recuperar o controle uma

vez por rodada. Independentemente da presença ou ausência da perícia, o pânico da montaria dura apenas 1d4 rodadas.

Lutando Sobre Montarias

Quando luta sobre uma montaria, o personagem recebe um bônus de +1 em suas jogadas de ataque contra criaturas menores que o animal. Portanto, um homem sobre um cavalo ganha um bônus de +1 contra outros homens que não estejam montados, mas não recebe esse bônus contra outro cavaleiro, nem contra um gigante. Criaturas a pé, que lutam contra

um cavaleiro, têm uma penalidade de -1 para acertá-lo. Esta penalidade não se aplica a ataques contra a montaria.

Lanças são armas ótimas para quem cavalga. Entretanto, a lança usada (leve, média ou pesada) não pode ser maior que o tipo de cavalo montado (leve, médio ou pesado).

Lanças médias e pesadas ganham poder de ataque graças ao impulso da montaria. Sem um cavalo, tais lanças não servem para muita coisa. Logo, para se usar estas armas, é necessário bastante espaço livre.

Durante a primeira rodada de batalha, um cavaleiro pode atacar com uma lança média ou pesada. Depois disso, ele deve abandonar o oponente, provavelmente continuando o seu curso, virar sua montaria e galopar de volta. Esta sequência de ações leva uma rodada. Logo, na melhor das hipóteses, um cavaleiro pode usar sua lança uma vez a cada duas rodadas.

Se o cavaleiro deseja lutar de perto, deve soltar a lança e sacar outra arma. Frequentemente, as lanças são usadas na primeira rodada, e depois são descartadas em favor de outras armas, como espadas, maças, etc.

Outra coisa para se manter em mente quando se utiliza uma lança é que elas se quebram com alguma facilidade. Lanças pesadas e médias são relativamente inflexíveis. O Mestre deve fazer um teste de resistência de itens sempre que um golpe com a lança acertar. Uma lança leve é feita com um material mais flexível, geralmente bambu. Um teste de resistência deve ser feito apenas se o resultado do dado for exatamente igual ao resultado modificado necessário para acertar.

Ataques com armas de arremesso a partir das costas de uma montaria são possíveis apenas se o cavaleiro tem a perícia cavalgar. Mesmo assim, apenas arcos curtos, arcos curtos compostos e bestas leves podem ser usados das costas de uma montaria por personagens normais.

Arcos longos podem ser usados se o personagem possuir especialização. Bestas pesadas podem ser disparadas uma vez, mas não podem ser recarregadas, porque o apoio é inadequado.

Se a montaria não está se movendo, o cavaleiro pode atirar normalmente, com a chance normal de ataque, e com a cadência normal de tiro. Quando estiver atirando em movimento, a cadência diminui em 1 tiro por rodada ou, se isto levar a 0, a cadência aumenta em uma rodada por tiro: 2 tiros por rodada tornam-se 1 tiro por rodada, e 1 tiro por rodada torna-se 1 tiro a cada duas rodadas.

Além disso, a distância percorrida modifica as jogadas de ataque de acordo com a Tabela 53.

Capítulo 9

Tabela 53:

Ataques a Distância Sobre Montarias

Movimentação atual da Montaria	Modificador
Parada	0
Menos que 1/2 da taxa de movimentação normal	-1
De 1/2 a 3/4 da taxa de movimentação normal	-3
Mais de 3/4 da taxa de movimentação normal	-5

Cair do Cavalo

Outra grande dificuldade para os cavaleiros é o risco que eles têm de ser derrubados. Um oponente pode fazer isso acontecer de diversas maneiras.

Matando a montaria: Esse é um método eficiente, embora maldoso. Tão logo a montaria esteja morta (e ela, por ser maior, é um alvo mais fácil), o cavaleiro estará certamente no chão. A montaria cai imediatamente.

Se o cavaleiro tem a perícia cavalgar, ele pode tentar cair em pé, se for bem-sucedido em um teste de perícia. Caso falhe, ou não tenha a perícia, ele cai e sofre 1d3 pontos de dano. O personagem perde o resto da rodada, e a rodada seguinte inteira, se recompondo e levantando.

Laçando o cavaleiro: Esse é o método mais heróico de derrubar alguém — tirá-lo da montaria sem feri-la. Essa também é a maneira mais usada pelos ladrões, que irão preferir o cavalo vivo.

Algumas armas, como o laço, podem ser usadas para derrubar um cavaleiro de sua montaria. Entretanto, cavaleiros com a perícia cavalgar podem tentar parar o cavalo antes que o laço se estique, com um teste de perícia. Neste caso, o cavaleiro permanece montado, embora ainda esteja laçado.

Não importa se o teste de perícia resultar em sucesso ou falha; a pessoa ou monstro que está usando o laço precisa fazer um teste de Força com um bônus de +3 para cada categoria de tamanho que tenha a mais que o cavaleiro (ou uma penalidade de -3 para cada categoria de tamanho que tem a menos). Um 20 é sempre uma falha, e um 1 é sempre um sucesso, a não ser que o Mestre decida de outra forma (quando a situação resultante for ridícula — um anão montado num javali tentando derrubar um gigante). Se o teste de Força for bem-sucedido, o cavaleiro cai. Caso contrário, o laçador cai e é arrastado (mas basta soltar o laço.)

Impacto de arma: Os cavaleiros também podem ser derrubados pelo impacto de uma grande variedade de armas. Sempre que um cavaleiro acertar uma outra criatura montada, com uma arma que tenha mais que 1 metro de comprimento, com um 20 na jogada de ataque, a criatura é derrubada e sofre 1d3 de dano. Soldados a pé também têm a mesma chance, mas precisam de armas de haste com mais de 3 metros de comprimento. Os cavaleiros que possuem a perícia cavalgar podem tentar se manter sobre a montaria: basta um teste de perícia.

Saltando: Finalmente, criaturas sobre montarias podem tentar pular sobre outro cavaleiro, com uma jogada de ataque.

Se o ataque falhar, o atacante cai no chão, sofrendo 1d3 pontos de dano (ou mais, a critério do Mestre, se a montaria for maior que um cavalo).

Se a jogada de ataque for bem-sucedida, o alvo deve testar sua Destreza para manter-se montado. Se o teste for bem-sucedido, a vítima continua montada, com o atacante pendurado ao seu lado.

Se o atacante obtém sucesso e o defensor falha, ambos caem. Soldados à pé também podem tentar derrubar cavaleiros, através das regras de imobilização.

Combate Aéreo (Regra de Campeonato)

À primeira vista, o combate aéreo parece igual ao combate na terra. A única diferença parece ser o chão, que pode estar 3 metros, ou 3.000 quilômetros abaixo. Esta pequena diferença traz diversos problemas que não aparecem numa batalha na terra.

A maior diferença é que todos (exceto as raras criaturas que podem flutuar) têm que se manter em movimento rápido para a frente. Pare de voar e o resultado é uma queda, geralmente com resultados desastrosos. Duas criaturas voadoras simplesmente não podem se enfrentar num combate próximo.

As batalhas consistem em séries de passagens, quando cada criatura tenta voar sobre a outra, atacar, dar a volta e retornar antes que a outra possa responder. Velocidade e manobrabilidade são mais importantes numa batalha aérea que numa batalha normal.

Outra grande diferença é que batalhas aéreas são lutadas em três dimensões. Embora isso não faça muita diferença para criaturas aéreas, este fato geralmente faz com que as táticas das criaturas que vivem na terra não valham muito.

No ar, os ataques podem vir pela frente, por trás, pelos lados, por cima e por baixo, ou por qualquer combinação destas direções. Um paladino sobre um pégaso pode ver-se cercado de harpias que o atacam pela frente, pelo lado e por cima, pelo lado e por baixo, e até mesmo diretamente por cima. Suas manobras normais de combate não vão ajudá-lo muito neste caso.

Há duas maneiras de conduzir combates aéreos: As Regras de Campeonato e as Regras Opcionais. As Regras de Campeonato podem ser usadas em qualquer situação, mas dependem bastante das descrições do Mestre e da imaginação dos jogadores para funcionar bem. As Regras Opcionais mostram uma maneira de fazer o combate mais detalhado, com miniaturas. As Regras de Campeonato começam abaixo, e as Regras Opcionais começam na página seguinte.

Espécies de Manobra

Fazer uma curva fechada é um fator importante num combate aéreo. Para medir isso, todas as criaturas voadoras têm uma espécie de manobra que vai de A (a melhor) até E (a pior). Em geral, criaturas com uma espécie melhor podem atacar com mais frequência e maior eficiência, refletindo sua vantagem no ar.

Espécie A define as criaturas que têm controle total sobre seus movimentos no espaço tridimensional, que é o seu lar. Elas podem mover-se pelo ar com a mesma facilidade com que uma pessoa se move no chão, virando para qualquer direção, parando de repente e flutuando num lugar. Para elas, voar é como andar ou correr.

Combate



Criaturas com espécie A podem se voltar para qualquer direção numa rodada, e é quase impossível escapar delas com uma manobra aérea. Lutar no ar ou na terra não faz diferença, elas podem atacar normalmente em todas as rodadas. Esta categoria inclui criaturas do Plano Elemental do Ar e criaturas que voam magicamente, sem precisar do uso de asas.

Espécie B: essas criaturas são as que têm a melhor manobrabilidade dentre todos os seres alados, embora não possam fazer movimentos repentinos como as criaturas que possuem espécie A. Criaturas com espécie B podem flutuar, e são as únicas criaturas aladas que não precisam continuar movendo-se para frente numa batalha. Essas criaturas podem fazer curvas de 180° em uma rodada, e uma passagem a cada rodada. Essa categoria inclui pixies, sprites, sylphs e diversos insetos gigantes.

Espécie C: essa categoria inclui os pássaros e itens mágicos voadores em geral. O impulso para frente deve ser mantido em todas as rodadas, com pelo menos metade da movimentação

normal, ou uma queda acontecerá (embora alguns itens mágicos possam ser excluídos desta desvantagem). Criaturas nesta categoria podem fazer curvas de 90° em uma rodada, e podem fazer uma passagem a cada duas rodadas. Gárgulas e harpias geralmente estão nessa espécie. Dragões, apesar de seu tamanho, são incrivelmente manobráveis, e também estão na espécie C.

Espécie D: essas criaturas geralmente demoram para atingir a velocidade máxima, e precisam fazer curvas bem-abertas. Também precisam voar no mínimo com metade da taxa de movimentação, ou caem. Suas curvas estão limitadas a 60° por rodada, logo elas só podem fazer uma passagem de ataque a cada três rodadas. Pégasos, pterodátiles e esfinges têm essa espécie.

Espécie E: essa é a espécie de criaturas grandes ou desajeitadas demais para voar. A criatura precisa voar no mínimo à metade de sua movimentação, e pode fazer curvas de 30° por rodada. Só é possível fazer uma passagem de ataque a cada seis rodadas. Pássaros roca e outras criaturas gigantes estão nessa espécie.

Capítulo 9

Levitação

Criaturas que levitam não voam de verdade, e seu movimento é geralmente limitado a subir ou descer. Criaturas que levitam e podem mover-se à vontade são consideradas como tendo Espécie A. Do contrário elas não têm manobrabilidade alguma, logo não possuem espécie.

Altitude

A altitude dos combatentes é importante por diversas razões, mas no combate propriamente dito ela não influi muito. Se criaturas voadoras querem lutar, elas precisam estar mais ou menos à mesma altitude. Se uma das criaturas foge e a outra não a persegue, ela vai embora. Entretanto, a altitude afeta as ações de algumas maneiras. O Mestre deve manter as seguintes regras em mente, ao escutar as ações dos jogadores para a próxima rodada de combate.

Criaturas não podem fazer investidas contra outras criaturas que estão acima delas, mas as que tenham maior altitude podem mergulhar, ganhando um bônus de investida (+2).

Apenas criaturas com armas tamanho G, ou maiores, e criaturas com armas naturais podem atacar adversários que estejam abaixo delas. Ataques por baixo também sofrem uma penalidade de -2, devido ao ângulo desajeitado.

Procedimento de Combate

O combate aéreo é baseado na manobrabilidade. Quando criaturas voadoras lutam, compare as espécies de manobra de cada combatente. Se elas são todas idênticas, o combate transcorre normalmente. Quando há criaturas com espécies melhores que as outras, elas ganham diversas vantagens.

Para cada diferença de espécie, a criatura com melhor manobrabilidade ganha um bônus de -1 em seu teste de iniciativa. A espécie aumenta sua habilidade de atacar rapidamente, e atacar áreas difíceis de proteger.

Sopro-de-Dragão é mais problemático para combate aéreo do que no chão. Criaturas usando Sopro-de-Dragão notam que seu campo de mira está um pouco mais restrito que o normal, fazendo com que esta forma de ataque seja um pouco mais difícil de se usar. Dragões, especialmente, têm dificuldades para lançar seu Sopro para trás e para os lados nestes casos.

As criaturas num arco de 60° a partir da boca do ser que usou o Sopro, testam suas resistências contra Sopro-de-Dragão normalmente. Criaturas que estejam fora do arco, mas dentro da área de efeito do Sopro, têm um bônus de +2 em seus testes.

Ataques com armas de arremesso também são mais difíceis em combates aéreos. Criaturas montadas em outras criaturas ou em itens mágicos sofrem as mesmas penalidades que sofreriam se estivessem montadas, de acordo com a Tabela 38 da página 76. Flutuar é como ficar parado, logo não implicando em nenhuma penalidade.

Personagens que atiram com projéteis enquanto estão levitando sofrem uma penalidade de -1, cumulativa, em cada rodada que passarem atirando, até uma penalidade máxima de -5. (A levitação não fornece um apoio estável, e ficar disparando projéteis aumenta a instabilidade.) Uma rodada sem fazer nada permite que o personagem recupere sua estabilidade. Bestas médias e pesadas não podem ser engatilhadas por personagens que levitam, já que precisam de um ponto de apoio.

Combate Ar-Terra

Ao enfrentar uma criatura no chão (ou uma criatura que esteja levitando e incapaz de se mover) os ataques de uma criatura voadora são limitados apenas pelo número de rodadas necessários para cada passagem.

Por exemplo, um dragão sai voando de sua caverna para atacar os personagens que estão por perto. Na primeira rodada, ele sobrevoa o grupo, destroçando o líder com suas garras. Como tem espécie de manobrabilidade C, passa uma rodada fazendo a curva, e volta a atacá-los na terceira rodada. Claro que, durante este tempo, seu vôo vai tirá-lo do alcance dos personagens, enquanto ele contorna para atacá-los.

Fugindo

Quando uma criatura decide fugir do combate, ela depende de sua manobrabilidade e velocidade. Criaturas que são mais rápidas e mais manobráveis que seus oponentes podem fugir de um combate sem nenhuma penalidade. O ataque extra normalmente permitido sobre uma criatura que foge não é aceito neste caso, porque a outra criatura também está em movimento, e provavelmente na direção oposta!

Se a criatura é mais rápida e menos manobrável, ela pode fugir simplesmente correndo de seus inimigos. Os outros não conseguem segui-la. Neste caso, um ataque extra é permitido.

Se a criatura é mais lenta, independentemente de sua manobrabilidade, um teste de iniciativa deve ser feito (e modificado pela manobrabilidade dos oponentes). Se a iniciativa da criatura que tenta fugir é melhor que a do perseguidor, a criatura conseguiu fugir, embora ainda sofra o ataque extra.

Dano

Qualquer criatura voadora que perca mais de 50% dos seus pontos de vida não consegue manter-se no ar, e precisa aterrisar o mais rápido possível. A criatura pode planar até o chão com segurança, mas não pode ganhar altitude, nem voar mais rápido do que a metade de sua movimentação normal.

Se não há lugar seguro para pousar, a criatura simplesmente está sem sorte. Já que as circunstâncias de uma aterrissagem forçada podem variar bastante, o resultado exato cabe ao Mestre. As regras de queda podem ser bastante úteis, mas uma imaginação aguçada funciona ainda melhor.

Combate Aéreo (Regras Opcionais)

Essas regras opcionais fornecem uma maior precisão sobre o que acontece numa batalha aérea. Entretanto, estas batalhas precisam de miniaturas ou contadores, e geralmente levam mais tempo para se resolver. Todos os itens citados nas Regras de Campeonato são válidos, exceto quando anulados por outra regra abaixo.

Movimentação

A movimentação é medida em centímetros (hexágonos, ou quadrados), sendo que 1 centímetro movido na mesa equivale a 3 metros de movimento no jogo. A espécie de manobra determina quanto uma figura pode virar numa rodada, sendo que um transferidor é útil para determinar os ângulos. As curvas podem

Combate

começar em qualquer ponto do movimento, contanto que o número de graus não exceda o máximo permitido da rodada, e contanto que haja pelo menos 10 metros de intervalo entre cada curva.

Subindo e Descendo

Os jogadores devem manter o registro de suas altitudes anotando-as num pedaço de papel. Como o movimento, isto deve ser anotado em centímetros, que equivalem a 3 metros. Uma criatura pode trocar movimento para frente por movimento para cima.

Criaturas de Espécie C, ou pior, têm uma velocidade mínima a manter, e precisam de menos metade de sua movimentação, direto em frente. Portanto, elas não podem subir diretamente — sobem no máximo metade de sua movimentação, em metros.

Caso mergulhem, as criaturas ganham velocidade, somando um centímetro à sua movimentação para cada centímetro que descem; este bônus pode igualar a taxa de movimentação máxima. Uma criatura que pode mover-se 120 metros numa rodada pode descer 240 metros, se mergulhar durante todo o seu movimento. Uma criatura que mergulhe precisa voar para frente pelo menos à distância que ela ganhou de bônus por mergulhar. Ela não pode mergulhar 100 metros e andar 50 para frente. Ela pode andar entre 100 e 200 metros para frente, mas nunca menos que 100.

Atacando

Já que as posições das criaturas estão determinadas pelas miniaturas, diversas abstrações usadas num combate não são necessárias.

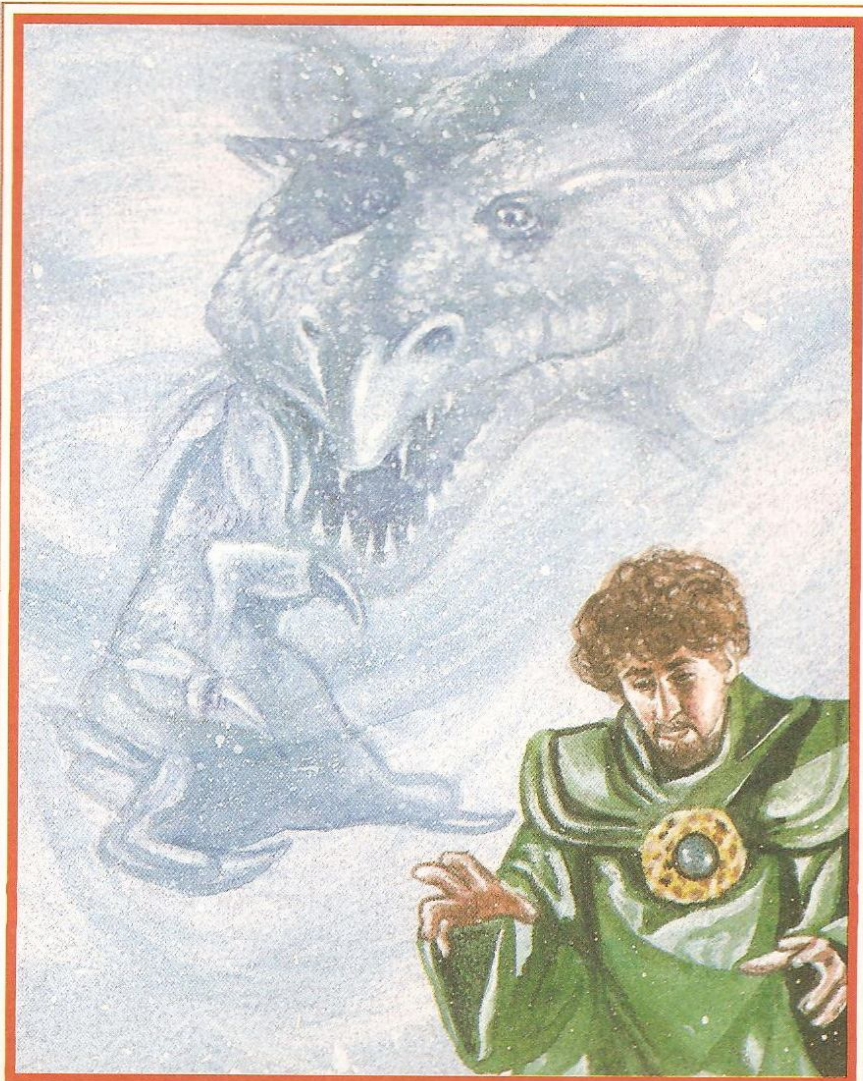
Modificadores na iniciativa por manobrabilidade são ignorados. Eles eram usados para simular a agilidade de algumas criaturas sobre as outras. Quando passamos a usar miniaturas, isto deixa de ser necessário: as miniaturas refletem a velocidade das criaturas mais ágeis.

Da mesma maneira, o número de rodadas necessário para cada passagem não é usado, pois ele se torna evidente devido à posição das miniaturas.

Quando uma criatura que está mergulhando faz um ataque, considera-se que ela está investindo sobre o inimigo. Criaturas em investida ganham os bônus normais — lanças e outras armas de haste dão o dobro do dano numa carga. Além disso, criaturas com garras e esporas dobram o seu dano quando acertam seus ataques.

Combate Submarino

Uma forma maravilhosa, embora geralmente negligenciada, de aventura, é a exploração do imenso e misterioso reino que existe sob as ondas. Lá, civilizações antigas, imersas em trevas, estão es-



perando para serem descobertas. Existem lendas de imensas quantidades de tesouro espalhadas no fundo do mar. Criaturas temíveis e maravilhosas lideram reinos desconhecidos para o homem. Muitos são os mistérios do fundo do mar; mas, para descobri-los, os jogadores terão que enfrentar problemas inesperados

Respirar

O maior problema que os personagens enfrentarão sob a água é, naturalmente, respirar. Antes de começar qualquer tipo de aventura submarina, eles precisam encontrar uma maneira de ficar sob a água por longos períodos de tempo.

Os personagens podem usar magias ou itens mágicos, poções, ou até transformar-se em criaturas que respiram sob a água (embora isto possa levar a problemas inesperados). Se nenhuma destas soluções for possível, o Mestre pode dar aos personagens algas que criam oxigênio, ou outras coisas.

Sem nenhum método de respirar sob a água, a aventura dos personagens vai ser bastante curta! As regras para prender o fôlego (uma solução que não costuma durar muito!) e afogamento estão no Capítulo 14 do Livro do Jogador.

Capítulo 9

Movimento

Há duas maneiras básicas de se mover na água — nadando ou afundando como uma pedra e andando no fundo. As regras de natação estão do *Livro do Jogador*. Em alguns casos raros, os personagens podem encontrar e usar montarias treinadas, como cavalos marinhos gigantes.

Visão

Uma das maiores limitações de um combate submarino é a falta de iluminação adequada. Em água doce, a visão é limitada a uma base de 15 metros de distância. Esta visão se reduz em 1 metro para cada metro que o personagem afunda, para um mínimo de 1 metro.

Em água salgada, onde há consideravelmente menos algas, a visão é limitada a 30 metros de distância. Ela é reduzida com a profundidade da mesma maneira que a visão em água doce.

Iluminação Natural e Artificial

As regras de visão descritas acima assumem que um dia de sol está sobre a água. Em dias cobertos por nuvens, a distância que um personagem pode ver é reduzida pela metade, ou mais. À noite, especialmente quando não há lua, a visão é reduzida à quase nada. Luz artificial pode funcionar sob a água, mas os jogadores precisarão dar muitas explicações para manter uma lanterna acesa! A luz artificial tem metade de seu alcance normal, sob a água.

Visão Obstruída

Além das limitações da iluminação, a visão também pode ser obstruída por algas, plantas marinhas e sargaços. Eles atrapalham a visão da mesma maneira que arbustos o fariam sobre a terra.

Cardumes de peixes, com suas escamas geralmente prateadas, podem espalhar e refletir a luz em centenas de direções diferentes, criando uma miragem brilhante. Mesmo sem este efeito, cardumes também obstruem a visão.



Finalmente, a tinta de uma lula, ou mesmo a lama do fundo do mar podem ter o mesmo efeito de uma magia *Escuridão*. A infravisão e a luz não conseguem penetrar nestas águas.

Infravisão

A infravisão funciona sob a água, embora não com a mesma eficiência da superfície. Ela nunca vai ter um alcance maior que o alcance que tem no subterrâneo, e como o ambiente se movimenta, distorcendo a luz e o calor de uma maneira diferente que a da superfície, é difícil para o personagem ter certeza das coisas que vê.

Combate

O maior obstáculo a ser vencido numa luta submarina é a resistência da água. Embora a arma mantenha a mesma massa e densidade, a resistência da água enfraquece muito os golpes. Logo, apenas as armas de perfuração podem ser usadas facilmente sob a água, exceto para personagens que possuem itens mágicos que permitam a liberdade de movimentos.

Armas arremessadas, com a exceção de redes, são inúteis em combates sob a água. De todas as armas de projéteis, apenas bestas especialmente preparadas podem ser usadas. Mesmo assim, o alcance de tais armas é reduzido pela metade.

Redes são particularmente úteis em combates submarinos. Elas tendem a manter-se abertas depois de lançadas, e os personagens vão descobrir sua utilidade em combates de perto. Com seu peso calculado especialmente para arremessos, elas podem ser lançadas com o mínimo de impulso. O alcance, entretanto, é curto. Meio metro para cada ponto de Força que o personagem que a arremessa possui.

Problemas no Combate para Criaturas Terrestres

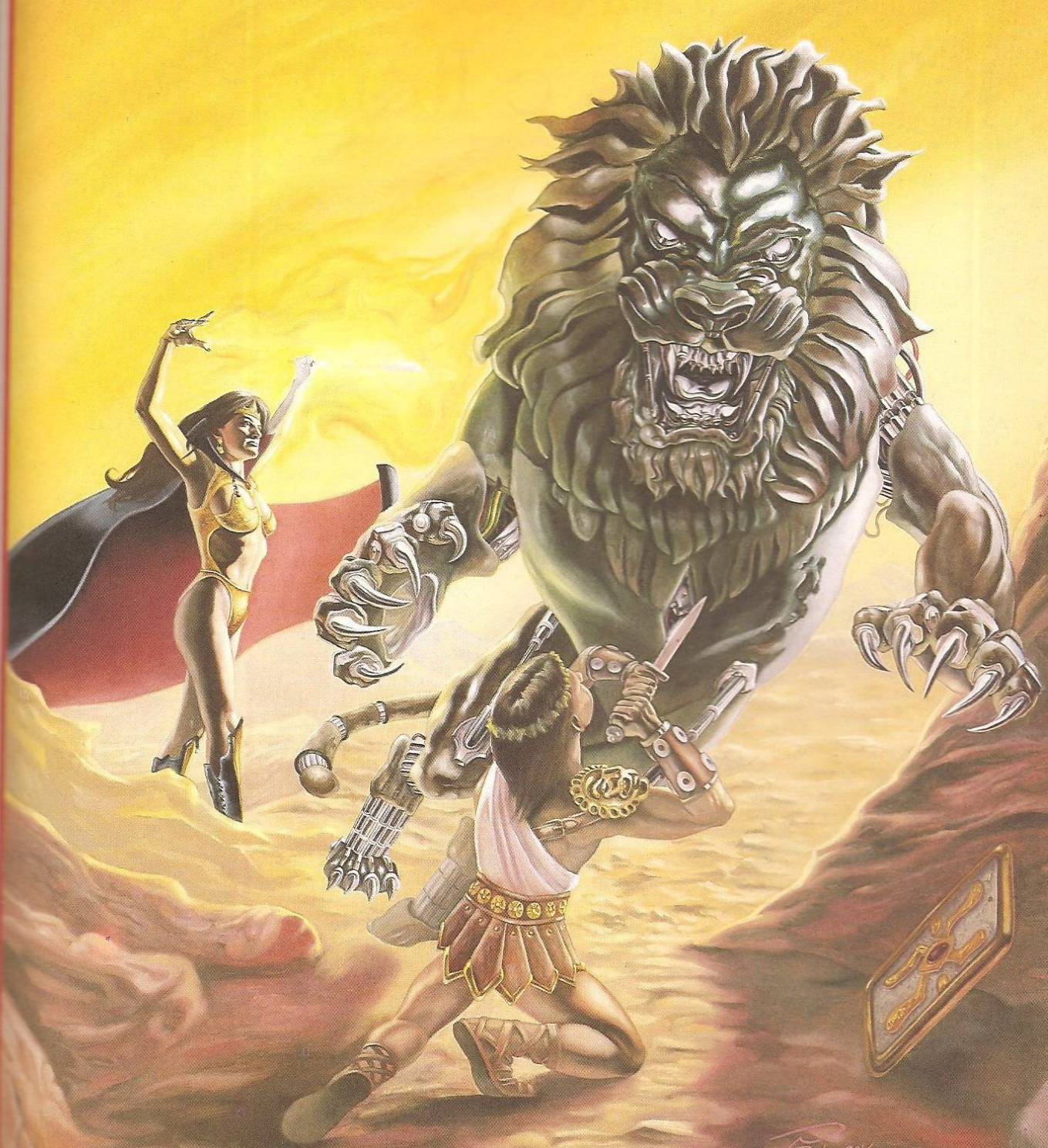
Num combate, criaturas terrestres sofrem desvantagens especiais ao enfrentar as criaturas do mar. Por não estarem acostumadas à resistência da água, nem à variação do peso aparente, criaturas terrestres adicionam quatro às suas iniciativas no combate corpo a corpo. Isto não se aplica a combate com projéteis, e nem com magia. Criaturas terrestres também sofrem uma penalidade de -4 em suas jogadas de ataque, por causa da lentidão de seus movimentos.

Magias Sob a Água

As magias são afetadas no mundo subaquático. Não deve ser surpresa, mas as magias baseadas em fogo não funcionam sob a água, a não ser que sejam utilizadas numa área onde haja oxigênio livre, como o domo de uma cidade submarina.

Magias baseadas em eletricidade conduzem sua energia através da água ao redor do seu ponto focal. Lançar *Relâmpago*, que se originaria a 20 metros do mago, funciona como uma *Bola de Fogo* centrada no ponto de origem.

Magias que afetam as forças da natureza que não são normalmente acessíveis dentro d'água não têm efeito — *Convocar Relâmpagos* ou *Controlar o Clima*, por exemplo. Magias que convocam ou controlam criaturas que não são nativas do ambiente aquático também são inúteis.



Capítulo 10: Tesouros e Itens Mágicos



Os personagens em um role-playing game lutam por várias coisas — fama, glória, experiência, etc. Mas, para aqueles que não se sentem totalmente satisfeitos com recompensas tão intangíveis, existe outro objetivo: riqueza.

Correntes de ouro brilhante, pilhas de moedas de prata, montes de peles de marta, coroas cravejadas, cetros esmaltados, tecidos finos e poderosos itens mágicos, todos aguardando para serem descobertos ou, talvez, arrancados das garras de poderosos monstros. Como um aventureiro poderia ficar descansando em casa, com tantos tesouros esperando?

Quem Precisa de Dinheiro?

Tesouros, no entanto, são mais do que apenas um objetivo, uma medida de riqueza material. Como já dizia o velho ditado, “é preciso dinheiro para fazer dinheiro” e, no que diz respeito a aventureiros, pode-se mesmo dizer que “é preciso dinheiro para permanecer vivo”. À medida que os personagens sobrevivem e são bem-sucedidos, os desafios tornam-se maiores e mais letais.

No 1º nível, um simples corselete de couro batido, um par de botas resistentes e umas poucas e simples magias eram tudo de que o personagem precisava; nos níveis mais altos, tais equipamentos já não são mais suficientes. Defrontando-se com terríveis inimigos, os personagens descobrem rapidamente que precisam de fortes armaduras, cavalos bem-protegidos, uma grande variedade de armas, fortificações, soldados, poções, pergaminhos e itens mágicos poderosos.

Este é o tipo de coisa que um personagem tem de encontrar, criar ou comprar. E, seja qual for a maneira escolhida, algum dinheiro será sempre necessário. De certo modo, portanto, tesouros também são um modo de medir o poder do personagem. Mesmo um personagem inexperiente, com dinheiro e magias à vontade, é mais do que páreo para um adversário pobre, ainda que de nível mais alto. Assim sendo, tornar-se rico e mais poderoso são recompensas em si e por si.

Tipos de Tesouros

Existem vários tipos diferentes de tesouros. Alguns são óbvios, e seu valor aproximado é conhecido por todos. Outros são menos fáceis de localizar, e de valor mais difícil de se definir.

Os tesouros mais simples são objetos de valor fixo — moedas de ouro, prata, platina e cobre. Qualquer um pode avaliá-los. Aqueles com os olhos treinados podem avaliar uma pedra preciosa ou semipreciosa, lapidada ou não. Um joalheiro experiente, um ourives ou um prateiro pode avaliar trabalhos feitos em metais preciosos — prataria, colares, broches, tiaras, braceletes, anéis e outros tipos de jóias.

Tesouros e itens mágicos

Comerciantes podem determinar o valor de itens relacionados a seu ofício, sejam louças, utensílios de vidro, estátuas, finas rendas e outros objetos.

Aventureiros afoados podem facilmente passar por vastos tesouros em forma de mercadoria comum e não perceber. Poucos prestam atenção em caixas de fino linho, pilhas de pele de marta, tonéis de vinho ou toneladas de puro minério de ferro; não obstante, tais itens podem valer enormes fortunas. Nem toda riqueza brilha, reluz, ou pode, sequer, ser tocada.

E se os personagens encontrassem uma resma de papéis velhos em um antigo tesouro, e um desses papéis fosse uma escritura de terra, há muito desaparecida? Será valiosa? Será que os personagens podem usá-la para reclamar a propriedade? Documentos conferindo terras, privilégios, títulos, cargos e o direito de cobrar impostos (ou isenção fiscal) são todos valiosos. O personagem pode não estar interessado em assumir o papel de proprietário de terras, mas ele certamente irá encontrar algum mercador que aceite pagar por este direito.

Finalmente, existem os itens mágicos, desejados e cobiçados por todos. Estes objetos dão ao personagem poderes além de seu nível, atizam a imaginação e enchem a campanha com mistério e romance. Escolhidos e distribuídos cuidadosamente, itens mágicos acrescentam um elemento novo, essencial para qualquer aventura de AD&D™.

O Mestre coloca, distribui e controla os tesouros que aparecem em sua campanha. A quantidade de tesouro, tanto financeiro quanto mágico, que os personagens recebem terá grande efeito no desenvolvimento de uma campanha. Por este motivo, várias perguntas devem ser respondidas antes do jogo começar:

O mundo é pobre em itens mágicos, de modo que a descoberta de uma simples poção será reconhecida como uma grande recompensa? Ou está cheio de itens mágicos, de forma que os personagens terão vários deles, e os usarão freqüentemente, apenas para sobreviver? Eles terão tantos itens mágicos que se tornarão praticamente invencíveis?

Os personagens serão forçados a passar por perigosas aventuras só para ter comida suficiente em seu dia a dia, ou terão tanto dinheiro que suas aventuras envolverão pessoas das classes mais altas da sociedade, e de grande influência? Os personagens terão dinheiro demais, sendo difícil convencer, subornar, ameaçar ou mesmo desafiá-los? Eles serão pobres (e, possivelmente, deprimidos e frustrados)?

Apenas o Mestre pode responder estas perguntas. E ele deve respondê-las, já que tais questões certamente representarão um fator decisivo na campanha.

Colocação dos Tesouros

Uma coisa importante nos jogos de AD&D™ é que existe uma grande quantidade de tesouros (financeiros e mágicos) que não circula na sociedade. Estes recursos não são usados para comprar mercadorias ou pagar por serviços prestados. Eles não acumulam juros em bancos (um conceito inexistente naquela época, de qualquer modo). Eles não representam garantias para empréstimo, ou uma forma de manter prestígio, e nem constituem a base do sistema monetário. São apenas pilhas de tesouro abandonado, aparentemente esquecidas, seu potencial não aproveitado. Para os padrões comuns, esta é uma situação ilógica. Quer dizer, por que existe tanto tesouro esquecido por aí?

No entanto, não é importante criar uma história detalhada sobre a teoria econômica da acumulação de tesouros por dragões, ou a estrutura da oferta e procura do comércio dos anões. Mas também não dói entender algumas das premissas existentes por trás de todo esse tesouro à solta. Conheça estas três premissas:

Premissa Nº 1: Há muito tempo, o mundo era mais rico, já que todo este dinheiro foi removido de circulação.

Premissa Nº 2: O mundo já foi mais avançado culturalmente, uma vez que apenas uma sociedade organizada pode controlar coisas com emissão de moeda em grande escala.

Premissa Nº 3: O mundo está em uma era de trevas, uma vez que tais fortunas do passado hoje são caçadas por aventureiros, e existem poucos governos capazes de emitir essas quantidades de moeda.

A partir destas premissas, o Mestre pode começar a criar o cenário histórico para seu mundo. Aqui estão algumas possibilidades:

Antigamente, em tempos longínquos, houve uma Era de Ouro de aprendizado e cultura. (Pode ter sido o Reinado dos Lordes Elfos, o Império dos Anões, a Grande Era da Paz, o Tempo Antes da Vinda do Homem ou o Reinado do Bom Rei Haring.)

Então, um grande desastre aconteceu, e os tempos da maldade tiveram início. (De repente, o Fogo do Dragão teve início, ocorreu o Desmoronamento das Montanhas Gruen, os Darklings invadiram a região, os Homens chegaram ou Therope usurpou o trono do Rei Haring.)

Agora, o mundo lentamente começa a se recuperar daqueles tempos desastrosos, mas muita coisa foi perdida. Existem tesouros escondidos de tempos remotos, antigas ruínas, maravilhas esquecidas e poderosas magias hoje perdidas.

Antigas civilizações, agora em ruínas, são a fonte de muitos dos tesouros que os aventureiros procuram. E, claro, há também novos tesouros sendo feitos e acumulados, alguns dos quais estão no ponto para serem "colhidos".

Outras deduções podem ser feitas, e premissas diferentes podem ser criadas a partir do mesmo ponto de partida. As sugestões dadas acima oferecem uma grande variedade de pretextos para a aventura, tanto aos jogadores quanto ao Mestre. Recuperar aquilo que foi perdido leva a uma grande variedade de possibilidades: mapas de tesouro, impérios em ruínas cobertos pelo deserto, lendas de poderosos magos com magias hoje perdidas, objetos mágicos de função desconhecida, relíquias e artefatos da era anterior e até forças maiores que já não são mais cultuadas.

Quem Possui o Tesouro?

A próxima pergunta relacionada a estes tesouros é: quem os acumula, e com que propósito? A resposta pode ser dividida em duas partes simples, das criaturas não-inteligentes e das criaturas inteligentes. "Criaturas não-inteligentes" não significa seres totalmente irracionais, mas aqueles de natureza animal, para os quais riqueza nada significa.

Criaturas Não-inteligentes: Poucas criaturas não-inteligentes têm a intenção de acumular uma enorme riqueza. Tais tesouros surgem por acaso e pelas circunstâncias.

Os restos de vítimas arrastadas para a toca da criatura podem conter riquezas, armas, armaduras e itens mágicos que a vítima estava carregando. Estes, nada saborosos e tampouco digeríveis,

Capítulo 10

podem ser deixados de lado, espalhados junto com os ossos e restos de outras refeições.

Para a sorte dos aventureiros, a maioria dos animais tem alguns hábitos higiênicos, e limpam regularmente os restos para fora do covil, criando pequenos montes de lixo logo na saída de suas tocas. Deste modo, o lixo do ninho de uma águia gigante pode ficar espalhado ao redor da base de sua árvore, enquanto os restos da presa de um urso podem ser encontrados em algum lugar perto da entrada da caverna.

No entanto, outros animais (e monstros parecidos com animais) muitas vezes têm alguma fascinação pelos objetos mais estranhos. Ratos e gralhas são conhecidos por levar pequenos objetos brilhantes, furões podem carregar moedas e sapatos, e pássaros usam todo tipo de coisa na construção de seus ninhos. É possível que, literalmente, qualquer item de interesse seja encontrado no esconderijo de uma criatura.

É improvável que existam muitos itens em uma toca, já que poucos animais realizam estas acumulações em grande escala. Entretanto, a toca de uma lontra gigante pode conter um corselete de couro e seda fina para compor a cama; da mesma forma, um pássaro roca pode ter usado corcá mágica para construir seu ninho.

Em situações extremamente raras, a criatura poderia comer o tesouro, mas dificilmente com a intenção de fazê-lo. Isto geralmente ocorre com criaturas que não têm membros capazes de separar o que é comestível do que não é, e especialmente com criaturas de apetite voraz. Em estômagos de tubarões já foram encontrados objetos tão estranhos quanto placas de carros, armaduras, calotas e outros pedaços de metais indigestos. Em aventuras, estas ocasiões devem limitar-se a criaturas com boca descomunal (vermes púrpuras, baleias assassinas e cubos gelatinosos).

Finalmente, existem algumas poucas criaturas que se alimentam de objetos que outros encaram como tesouros. Um monstro pode comer pedras ou metais preciosos. É claro que tais seres não devem possuir uma grande quantidade de tesouro, e os tesouros em seu poder não permanecerão disponíveis para sempre.

Criaturas Inteligentes: O Mestre pode começar a delinear emoções e motivos. Criaturas inteligentes acumulam riquezas devido, talvez, a ambição e avariza. Podem fazê-lo para adquirir status social ou conforto material. Na verdade, muitas razões normais podem ser encontradas. Entretanto, os motivos nem sempre são aparentes.

Enquanto um robgoblin pode matar e roubar para adquirir a fortuna que será usada para elegê-lo chefe da tribo, ou para comprar suprimentos de mercadores inescrupulosos, quais são as razões que levam um dragão a acumular tais tesouros? Dragões não vão às cidades comprar mercadorias, e não pagam pedreiros para construir casas. Eles simplesmente parecem não ter qualquer utilidade para a enorme quantidade de dinheiro que acumulam (e como acumulam!).

Para dragões e outras criaturas inteligentes, o Mestre terá de criar motivos mais estranhos e bizarros. Dragões podem acumular tais fortunas porque têm uma grande obsessão. Eles podem imaginar que são os guardiões, responsáveis pelo retorno dos metais à terra, ou podem simplesmente achar que está em seu direito possuir tudo que puderem. Dentro de suas sociedades, o tamanho do tesouro pode ser um símbolo do poder da criatura. Pode ser até mesmo que a maravilhosa beleza dos componentes de um tesouro traga paz e harmonia interior à criatura.

Mesmo para criaturas com motivos compreensíveis, as coisas provavelmente serão um pouco diferentes do normal. A sociedade dos robgoblins é extremamente diferente da dos humanos, ou

da maioria das outras raças de personagens. Robgoblins não vão a cidades gastar dinheiro em palácios, bebidas finas e suntuosos jardins. Seus gastos provavelmente serão bem mais brutais ou mundanos. Da mesma maneira, eles não têm uma economia tão desenvolvida quanto a de uma sociedade humana. Talvez robgoblins precisem de uma enorme quantidade de dinheiro porque a relação entre os preços é extremamente bizarra.

As armas podem ter um custo extraordinário, e as armaduras talvez sejam exóticas. Chefes poderosos podem exigir presentes e tributos regulares de seus súditos. Tais pagamentos podem ser realizados com avidez, já que a alternativa é a morte. Na realidade, um sistema de presentes pode ter suas raízes na cultura, onde cada guerreiro tenta provar que ainda é digno de ser um membro da tribo.

Se nenhuma das hipóteses acima servir, lembre-se de que não é necessário justificar a razão da existência de todos os tesouros. Entretanto, fazê-lo fornece pistas do tamanho da fortuna, e de como seu dono reagiria a uma tentativa de roubo.

Um dragão pode ter uma reação violentíssima contra alguém que se aproprie da menor parcela do tesouro. Um robgoblin pode ficar extremamente furioso se os personagens tentarem roubá-lo. Os companheiros do robgoblin, no entanto, podem demonstrar pouco interesse pelo problema do amigo. Os personagens representam uma ameaça mas, afinal, cada robgoblin deve provar que é capaz de defender-se sozinho.

Por outro lado, assaltar o tesouro do chefe quase certamente causaria uma revolução na tribo. O chefe está preso aos mesmos costumes de seus guerreiros, e se não consegue proteger seus tesouros, não merece ser chefe — pelo menos dentro desta filosofia.

Monstros inteligentes tomam precauções para guardar seus tesouros, coisa que nunca ocorreria a criaturas não-inteligentes. O chefe dos robgoblins não vai deixar sua fortuna sem proteção.

Além disso, ele provavelmente não vai confiar em seus próprios guardas, portanto provavelmente protegerá a fortuna com pelo menos uma (ou mesmo várias) armadilha perigosa. Com um pouco de sorte, o chefe poderá até ter um ou dois animais de guarda treinados, para desencorajar ladrões.

Mesmo um guerreiro robgoblin se esforçará para proteger o que é seu. Se seu tesouro for pequeno, ele poderá carregá-lo sempre consigo. Poderá enterrá-lo, ou colocá-lo em um baú trancado e protegido por armadilhas, de preferência acorrentado à parede, ou ao chão. Afinal, esta não é uma sociedade onde amor e confiança sejam abundantes.

No outro extremo, um dragão pode simplesmente presumir que sua reputação é obstáculo suficiente, o que é certamente verdadeiro enquanto o dragão estiver presente! (E os personagens jamais deverão simplesmente topor com um tesouro de dragão desprotegido.)

Tesouros de Encontros Planejados e Aleatórios

É importante para o Mestre saber a diferença entre tesouros colocados especificamente num determinado ponto da aventura e aqueles adquiridos em encontros aleatórios. Os dois tipos diferem muito em escala.

As descrições dos monstros no *Livro dos Monstros* distingue os tesouros encontrados em uma toca, covil ou base da criatura, daqueles carregados por um indivíduo. O tesouro adquirido em um encontro aleatório será menor do que o obtido em um encontro planejado. Se um tesouro aleatório é maior, ou mais signifi-

Tesouros e Itens Mágicos

ficativo, do que um planejado, os jogadores irão valorizar mais os encontros aleatórios do que a trama em si.

Tesouros devem ser usados para construir a aventura, desenvolver o enredo da história e recompensar jogadas inteligentes e audaciosas. Se eles aparecerem ao acaso, o Mestre não só estará desperdiçando uma ótima maneira de construir aventuras, mas também estará ameaçando toda a campanha. Em geral, um grande tesouro deve ser uma parte planejada da aventura, uma maneira de motivar os jogadores, ou um objetivo a ser alcançado.

E lembre-se que, por mais importante que um tesouro seja, ele não precisa se constituir no único fator de motivação numa aventura. Na verdade, haverá vezes em que o ouro não será importante para a trama. Nestes casos, o enredo não é o dinheiro como um fator externo para interessar aos jogadores. Ainda assim, pequenas recompensas devem estar disponíveis. Um tesouro como recompensa, não importa o quão pequeno, dá aos jogadores a sensação de que seus personagens estão sendo bem-sucedidos, e que estão se desenvolvendo.

Tabelas de Tesouros

Para simplificar a distribuição de tesouros entre covis ou monstros, o jogo de AD&D™ usa códigos alfabéticos, que definem tipos de acordo com o tamanho e tipo de fortuna. A cada monstro descrito no *Livro dos Monstros* corresponde um índice chamado "Tipo de Tesouro", seguido de algumas letras. Estas letras se referem à Tabela 83 no Apêndice I, do *Livro do Mestre*.

Mantendo o Equilíbrio

Apesar de todas as boas intenções, mais cedo ou mais tarde o Mestre provavelmente cometerá um erro na distribuição de tesouros. Ou ele oferecerá pouco ou demais. No primeiro caso, ele está sendo apenas sovina; o segundo leva a campanhas de enorme poder e pouca interpretação de personagem (às vezes chamadas de masmorras Montanha de Prêmios).

Agora, se tanto o Mestre quanto os jogadores gostam de um determinado tipo de campanha e estão se divertindo, não há nenhum problema a resolver. No entanto, na maioria das vezes, estes dois estilos extremados de aventura levam a problemas no jogo.

Tesouro Insuficiente

No caso de um Mestre sovina, os sinais mais óbvios que os jogadores não estão se divertindo são: cinismo, frustração e poucas expectativas. Se os personagens não estão encontrando tesouros à altura dos riscos que correm, os jogadores começarão a pensar se o esforço realmente vale a pena. Eles ficam frustrados quando, depois de uma armadilha diabólica, surge algo insignificante, ou até mesmo nada.

O cinismo aparece à medida que os jogadores começam a fazer comentários irônicos a respeito da quantidade de recompensa recebida, ou sobre o que imaginam que irão conseguir com seus esforços futuros. Finalmente, eles começam a esperar cada vez menos da campanha e do Mestre, até chegar a um ponto em que não esperam mais nada, e vão para casa! Neste tipo de campanha, o Mestre pode se divertir criando um cenário detalhado e aventuras elaboradas. Mas se ele não conquistar o entusiasmo de seus jogadores, não haverá muito motivo para jogar.

Tais campanhas podem ser bem-sucedidas se existirem outras recompensas que consigam envolver os jogadores. Talvez existam

boas oportunidades para o progresso e desenvolvimento dos personagens ou tenham a oportunidade de tomar parte decisiva em assuntos mundiais. Estas coisas são possíveis, mas só um Mestre com habilidades extraordinárias pode superar as dificuldades criadas por ele próprio.

Felizmente, os problemas de pouco tesouro são fáceis de resolver — apenas acrescente mais tesouros à sua campanha. Não é necessário fazer nenhum ajuste nos personagens. O tesouro disponível pode aumentar sem que os jogadores percebam a mudança.

Campanhas Montanha de Prêmios

No outro extremo, os problemas de tesouro em excesso não são resolvidos tão facilmente. Neste caso, jogadores podem se divertir com o jogo — e por que não? Seus personagens estão indo muito bem. Eles têm dinheiro e magia suficientes para superar qualquer situação que o Mestre imaginar.

No entanto, o Mestre raramente se diverte da mesma maneira. Ele tem de enfrentar o desafio de superar a última e lucrativa aventura. Deve fazer de cada aventura um desafio ainda maior que o último. Apesar disso ser verdade para todos os Mestres, o efeito é descomunal para um Mestre que tenha distribuído demais: como você supera uma aventura em que o guerreiro conseguiu o Martelo de Thor ou algum outro item igualmente valioso?

Chegará um ponto em que os personagens também ficarão frustrados. Tudo será igual — "Oh, nós já fizemos isso antes," ou "Que legal. Outra Espada de Destruição Instantânea de Monstros." Logo não haverá mais desafios, já que os personagens terão conseguido tudo o que é possível!

Consertar tal situação não é nada simples. A primeira coisa a fazer é parar de distribuir tantos tesouros em aventuras futuras. E mesmo isto não é tão fácil quanto parece, uma vez que os jogadores já têm grandes expectativas. Imagine jogar durante meses ou anos em um mundo onde você sempre encontra 5 itens mágicos e dezenas de milhares de peças de ouro a cada aventura e, de repente, dar de cara com apenas dois ou três itens mágicos e 1.000 peças de ouro! Ainda assim, por mais doloroso que seja para os jogadores, cortar um pouco o volume de tesouros distribuídos no futuro é indispensável.

A segunda parte deste conserto é bem mais complicada — retirar da campanha parte do que já foi dado. A maioria dos jogadores não irá voluntariamente desistir de seus bens e equipamentos só porque o Mestre cometeu um erro. Um Mestre criativo recorrerá a novos e estranhos impostos, acidentes, roubos e qualquer outra coisa que se possa imaginar. Use um determinado método apenas uma vez, e dê aos personagens uma chance justa. Nada irá aborrecer e irritar os jogadores mais do que ver os personagens arrastados para lá e para cá como um cachorro em uma coleira.

Às vezes, uma situação de excesso de tesouro foi levada tão longe que não há mais jeito de controlá-la novamente. Por exemplo, o Mestre concedeu muita magia aos personagens, e agora eles têm poderes parecidos com os dos deuses. Eles terão usado *Desejos* para exceder os limites de suas habilidades e melhorar suas classes com habilidades permanentes, e terão construído fortificações extra-planares impenetráveis a qualquer coisa. Eles chegaram a um ponto em que estão ditando a estrutura do jogo para o Mestre. Só há uma cura: começar tudo de novo.

Faça com que todos os personagens se aposentem e comecem novamente com personagens de 1º nível, tomando o cuidado de não cometer os mesmos erros outra vez. Os jogadores podem

Capítulo 10



resmungar e reclamar, mas se o Mestre for justo, as reclamações sumirão com o tempo. Para fazer isto, o Mestre pode até desejar colocar os novos personagens em uma parte diferente do mundo de sua campanha, uma que não tenha sido explorada antes.

Itens Mágicos

Um dos tipos mais importantes de tesouro que um personagem pode obter é um item mágico. Isso não apenas funciona como uma recompensa imediata para o bom jogador, mas também aumenta o poder e a capacidade de sobrevivência do personagem. Tais itens incrementam a fantasia e o romance do jogo, permitindo que o personagem realize feitos muito além da capacidade dos mortais comuns. É muito raro encontrar alguém que não queira ser recompensado com um item mágico.

Criaturas e Itens Mágicos

Assim como outros tesouros, itens mágicos podem ser encontrados nas tocas de monstros, inteligentes ou não. Encontros casuais com monstros não-inteligentes não devem conter itens mágicos (exceto nos raros casos em que a criatura os tenha engolido). Afinal, por que (e como) uma cobra gigante carregaria uma *espada +1*?

Criaturas não-inteligentes podem ter poucos itens dentro ou perto de suas tocas, os antigos objetos de suas vítimas. Mesmo assim, isto será raro. Tais monstros não reconhecem o valor de itens mágicos, e raramente fazem qualquer esforço especial para juntá-los. As explicações com relação a tesouros e criaturas não-inteligentes podem ser usados aqui.

Criaturas inteligentes, por outro lado, tendem a valorizar itens mágicos mais que outras peças de um tesouro. Elas reconhecem tais objetos pelo que são (a menos que o item esteja muito bem disfarçado, ou seja muito raro) e ficarão com eles. Sabendo que os itens mágicos podem ser usados na obtenção de vantagens e benefícios, os seres racionais tentam desvendar o funcionamento do objeto. Uma criatura que possa usar um item mágico fará exatamente isso. Itens mágicos úteis que sejam parte de um tesouro estarão, portanto, nas mãos da criatura, e não escondidos.

Por exemplo, consideremos o tesouro do chefe dos *robgoblins*. Com o passar dos anos ele adquiriu vários itens mágicos de pequeno poder. No momento, o tesouro da tribo inclui três poções de cura, um pergaminho de magias arcanas, uma *espada +1* e dois conjuntos de *cota de malha +1*. Este não é um tesouro que o velho e engenhoso chefe vá ignorar.

Ele sempre veste um dos conjuntos de armadura, carrega a espada a seu lado e tem três poções escondidas, mas à mão, para o caso de precisar delas. A outra armadura ele dá a seu mais fiel guarda-costas.

O pergaminho — ninguém da tribo pode usá-lo — é mantido, sem muito interesse, junto com o resto do tesouro, na bem-guardada sala do chefe, que pretende trocá-lo por algo útil, na próxima vez que um mercador renegado aparecer. Personagens que queiram obter os itens mágicos da tribo terão que arrancá-los, literalmente, das mãos dos *robgoblins*. Isto é algo que pode tornar a obtenção de mágica um desafio maior.

Compra de Itens Mágicos

À medida que os personagens conseguem mais dinheiro e começam a enfrentar maiores perigos, alguns deles começarão a imaginar onde se pode comprar itens mágicos. Usando os conhecimentos econômicos do mundo real no século 20, eles podem

presumir que existem lojas especializadas nesse tipo de mercadoria. Naturalmente, os personagens irão querer encontrar e frequentar esse mercado. No entanto, não existem lojas de magia.

Antes que o Mestre corra para criar lojas de itens mágicos, considere os personagens e seu comportamento. Com que frequência um personagem venderia suas poções e pergaminhos? Vender uma *espada +1*? Se desfazer de uma *trombeta da destruição* ou de um *anel da livre ação*?

Na maioria das vezes, os personagens ficarão com estes itens. Eles certamente não se desfazem de objetos que só podem ser usados uma vez. Uma pessoa nunca pode ter, em exagero, poções de cura ou pergaminhos de magias. Mais cedo ou mais tarde, estes se esgotarão. Você já tem uma *espada +1*? Talvez um aliado ou empregado possa usar tal arma (e desenvolver um grande respeito por seu amo). Se desfazer da única *trombeta da destruição* que o grupo tem? Isso não soa muito verossímil.

Se os personagens não querem se desfazer de seus itens mágicos, por que motivo outras pessoas fariam isso? E se aventureiros não vendem seus achados, então não há um mercado grande o suficiente para itens mágicos que justifique a existência de estabelecimentos especializados.

Mesmo se os personagens ocasionalmente venderem um item mágico, montar uma loja de magias não é uma boa idéia. Onde está o sentimento de aventura em ir até uma loja e comprar uma *espada +1*? Pechinchar o preço de uma varinha? Os personagens devem se sentir como aventureiros, não como mercadores ou verdureiros.

Leve também em consideração: se um mago ou clérigo pode comprar qualquer item de que venha a precisar, por que ele deveria perder tempo tentando criar o item por si mesmo? A pesquisa de itens mágicos é um importante elemento da interpretação de personagens, e a abertura de uma loja de magias simplesmente o destrói. Há uma grande diferença no orgulho de um jogador usando uma varinha que ele próprio criou, ou encontrou após uma perigosa aventura, e o de um personagem que simplesmente a tenha comprado.

Por fim, a compra e venda de magias presume a existência de um grande número de itens mágicos na sociedade. Isto diminui o controle do Mestre. Jogadores com bom senso de lógica apontarão facilmente a inconsistência presente na existência de uma loja de magia com grande estoque, numa campanha onde o Mestre oferece poucas recompensas.

Mágica: Rara ou Comum?

O Mestre deve decidir se a mágica será uma presença comum em sua campanha. O mundo é rico em itens mágicos, de modo que qualquer guerreiro iniciante tem acesso a pelo menos uma *espada +1*? Jogadores gostam de ter uma grande variedade de itens mágicos interessantes, mas há o risco de se criar uma situação do tipo Montanha de Prêmios fora de controle. E um mundo rico em mágica tem conseqüências imprevistas.

Se a mágica for comum, então as pessoas comuns podem desenvolver uma tecnologia baseada em efeitos místicos. Podem haver motores a vapor impulsionados por um djinn, redes de telecomunicação com bolas de cristal e outras conseqüências muito pouco características de épocas medievais. Isto pode ser divertido, mas altera drasticamente o mundo da campanha.

A alegria de se descobrir um item mágico se perde se todos tiverem um, mas a ausência de itens mágicos também pode arrui-

Tesouros e Itens Mágicos

nar um jogo. Isto é especialmente verdadeiro nos níveis mais altos, onde a magia é tão importante para a sobrevivência do personagem. Você não vai querer matar metade do grupo só para que os sobreviventes fiquem entusiasmados ao descobrir uma espada +1.

O Mestre quer que cada tesouro mágico, não importa o quão pequeno, seja especial; mas, ao mesmo tempo, é preciso manter o equilíbrio entre o sofrimento necessário à sua aquisição e a recompensa que ele representa. Isto não é algo que um Mestre pode aprender através de fórmulas ou tabelas. Exige tempo e bom senso.

Pesquisa de Itens Mágicos

Uma das habilidades partilhadas por magos e clérigos é a capacidade de criar itens mágicos. Esta é uma habilidade bastante poderosa, mas não chega a ser usada com facilidade. Como Mestre, você não vai querer que seus personagens criem todos os itens mágicos disponíveis. Cada novo objeto deverá ser uma grande realização, usada como trampolim para novas aventuras.

A habilidade do mago em pesquisar itens é dividida em diferentes fases. Apesar de um mago poder lançar um *Dardos Místicos* no 1º nível, ele não poderá transcrever aquela magia para um pergaminho antes de alcançar o 9º nível. Isto também é verdade quanto à mistura de poções. Somente ao atingir o 11º nível é que o mago poderá tentar produzir outros itens mágicos. E, mesmo então, ele talvez não possa criar muitos itens, se não conhecer as magias necessárias.

Um clérigo pode começar a criar pergaminhos no 7º nível, e misturar algumas poções (geralmente aquelas que envolvem cura) no 9º. Clérigos só podem produzir alguns outros itens mágicos, e só têm como tentar isso a partir do 11º nível. Assim como o mago, mesmo neste momento, sua habilidade pode ser limitada pelas magias disponíveis na ocasião.

A criação de um item mágico é bastante parecida com o processo de pesquisar uma nova magia. O Mestre e o jogador têm de cooperar, e trabalhar em conjunto, para atingir o objetivo desejado. Entretanto, existem diferenças.

Na pesquisa de itens mágicos, o produto final é geralmente bem conhecido tanto para o jogador quanto para o Mestre. O jogador diz "Rupert quer criar uma *poção da Claudiência*." O efeito é conhecido; o que deve ser feito para criá-lo não é. Portanto, uma vez que o jogador tenha dito o que deseja, o Mestre irá definir que materiais, fórmulas, magias e rituais devem ser adquiridos ou executados para criar o item.

Uma vez que o Mestre saiba tudo isso, o jogador poderá continuar. *Ele não diz ao jogador o que deve ser feito!* Depende do personagem descobrir os processos e passos necessários para criar um item mágico, por menor que seja. Ele pode consultar um sábio, procurar a ajuda de um PdM de nível mais alto, ou mesmo usar magias para invocar poderes superiores.

Mesmo depois que descobrir o que tem a fazer, a pessoa poderá precisar de novas pesquisas para ad-



Capítulo 10

quirir o domínio das técnicas necessárias. Tudo isso custará ao personagem tempo e dinheiro, de modo que ele deve ter bastante dedicação e recursos, se espera obter sucesso. O processo de unir informação e materiais necessários é um grande pretexto para várias aventuras. Isto é parte da diversão de um jogo de AD&D™. Criar um item mágico é mais do que um processo mecânico. Deve ser também uma oportunidade para emoção e interpretação.

A Natureza da Criação Mágica

A criação de itens mágicos é uma parte das regras de AD&D™ extremamente aberta à interpretação do Mestre. A maneira como o Mestre resolve abordar esta questão afetará o modo como a magia é vista no jogo. Existem duas posturas básicas quanto à produção de itens mágicos: o método prático e o método fantástico.

O **método prático** diz que a criação de um item mágico está de certo modo ligada ao bom senso; os materiais necessários para fazer o item refletem as propriedades do objeto desejado, e os passos necessários são relativamente bem definidos.

Por exemplo, uma *poção de escalada* pode exigir um pêlo de uma criatura que consiga escalar, como uma aranha gigante, ou as pernas de um inseto gigante. Uma *varinha de relâmpagos* talvez só funcione se entalhada na madeira de um carvalho atingido por um raio. *Petrificação* pode exigir as escamas de um basilisco, uma das cobras do cabelo da medusa ou uma pena de um galo-morcego vivo. Medo talvez necessite de uma gota de suor de dragão, ou da terra do túmulo de um fantasma. Em cada caso, a relação entre os itens necessários e o objeto desejado é relativamente clara.

Além disso, os componentes propriamente ditos são físicos e de fácil compreensão. Eles talvez sejam raros, mas podem ser encontrados sem preparo especial (fora aquele necessário comumente em aventuras). No fundo, o Mestre cria uma "lista de compras" que o personagem precisa obter. O personagem participa de aventuras, procurando as criaturas ou coisas que irão fornecer o material necessário.

Este método tem vantagens, sendo uma das maiores o fato de que simplifica bastante a vida do Mestre. Quando encontra um jogador que deseja criar algum estranho item mágico, o Mestre só precisa elaborar uma lista de materiais que pareça apropriada ao efeito em questão.

No entanto, o método prático também pode ser alvo de abuso por parte de jogadores inteligentes. Eles podem presumir que todo monstro encontrado tem alguma utilidade em potencial para os magos, e portanto começam a juntar amostras de pele, sangue, cabelo, órgãos e outras coisas. Eles se tornam açougues ambulantes — o que está bem longe do desejado!

Além disso, os jogadores irão querer encontrar lojas especializadas em materiais mágicos, tanto para vender como para comprar os componentes necessários. Isso acaba com a necessidade da aventura, e arruina parte do trabalho de interpretação de personagem.

A **abordagem fantástica** tem uma visão drasticamente diferente da fabricação de itens mágicos. Aqui, quando o jogador diz "Eu quero criar uma *corda de escalada*," o Mestre fornece uma lista de materiais impossíveis. O jogador terá, então, de descobrir o modo de juntar cada ingrediente.

Assim, para criar uma *corda de escalada*, o Mestre poderia exigir uma meada de fios não tecidos, a voz de uma aranha e a coragem de um ladrão ousado. O jogador então teria de descobrir o significado de cada ingrediente, ou a maneira de produzi-lo. Isto, por sua vez, poderia requerer mais pesquisa e mais magias.

Quanto à *corda de escalada*, o jogador poderia solucionar o enigma encontrando um carneiro mágico, cuja lã é tão grossa que não precisa ser tecida. Com isto ele cria uma corda; depois, uma magia específica dá voz a uma aranha, que fala algumas palavras sobre a corda de lã. Finalmente, o personagem engana um ladrão famoso e o convence a usar a corda, ainda incompleta, em uma perigosa missão. Depois de tudo isso, o mago lança as magias necessárias para aprisionar os vários elementos e *voilà* — ele conseguiu uma *corda de escalada*.

Contos populares, mitos e lendas estão repletos de exemplos de tarefas e ingredientes impossíveis. Para prender Fenris, um lobo da mitologia nórdica, os anões forjaram uma corrente inquebrável de coisas como as raízes de uma montanha, o barulho de um gato e o hálito de um peixe. Contos populares falam de heróis e heroínas que se defrontaram com tarefas impossíveis — arar o oceano ou fazer uma camisa sem costuras. Hércules teve de realizar os Doze Trabalhos, considerados impossíveis pelas pessoas. Culhwch (das lendas celtas) teve de produzir mel sem abelhas. Se os personagens aspirarem a heroísmo e feitos fantásticos em escala épica, eles certamente podem realizar tarefas assim.

O método fantástico dá à aventura um forte elemento de fantasia, uma vez que tais tarefas impossíveis fazem parte da maravilha e do encantamento de um mundo. Além disso, esta técnica assegura que cada ingrediente ou passo será uma aventura. Magos não conseguirão seus componentes casualmente, na loja de ingredientes mágicos mais próxima. Isto também dá ao Mestre um meio de controlar o tempo necessário (uma vez que reunir os ingredientes pode ser uma tarefa bastante difícil) e de remover o dinheiro em excesso dos personagens.

Ao mesmo tempo, os jogadores poderão achar este método muito difícil ou restritivo. Eles podem se sentir desencorajados pelas exigências do Mestre. Para aliviar o problema, ao menos parcialmente, o Mestre pode equilibrar suas exigências com a potência do item sendo criado.

Combinando o prático com o fantástico é uma boa alternativa para qualquer um dos métodos. Nem todo item mágico pode ser criado juntando os órgãos de criaturas ou as essências de plantas raras, e nem sempre requer que o personagem supere o impossível.

Itens mágicos simples e comuns (*poções da cura*, pergaminhos com várias magias, *varinhas de detecção*) podem exigir apenas que os componentes apropriados sejam reunidos e encantados. Itens poderosos, raros e de grande utilidade (como uma *espada +1*) podem testar os talentos e a criatividade da pessoa, exigindo a resolução de enigmas e charadas muito além do conhecimento normal.

A combinação das duas filosofias pode até ser usada para explicar o fato de que alguns itens mágicos são comuns, e outros, raros — *poções* são encontradas em todo lugar, mas *maças da desintegração* são difíceis de se achar. *Poções* requerem ingredientes simples; *maças* exigem que a pessoa mova montanhas.

Pergaminhos e Poções

Um personagem que conhece uma magia não recebe, automaticamente, a informação necessária para criar um pergaminho, ou poção, de efeito semelhante. Os processos e fórmulas usadas em cada caso são diferentes.

Uma magia em uma página do *grimoire* do mago é diferente da mesma magia, contida em um pergaminho. O primeiro caso exige memorização, e pode requerer componentes ou gestos para ser ativado. O segundo precisa apenas de uma palavra para surtir efeito.

Tesouros e Itens Mágicos

to. Uma poção, ingerida para fazer efeito, é obviamente uma manifestação diferente do mesmo poder.

Devido a essas diferenças, um mago precisa aprender mais sobre sua arte antes de tentar criar pergaminhos e poções. Presume-se que ele tenha atingido o grau necessário de treinamento quando atinge o 9º nível. Mesmo então, o conhecimento de como fazer tais itens não surge espontaneamente.

Em vez disso, no 9º nível ele tem o potencial para criar tais itens. O personagem conhece suficientemente bem os princípios de sua arte, e aprendeu aonde procurar a informação necessária para realizar a tentativa. O processo exato para cada magia específica ainda é um mistério para ele.

Pergaminhos

O primeiro passo na criação de um pergaminho de magia (não um pergaminho de proteção) é que o mago ou clérigo conheça e seja capaz de lançar a magia apropriada — a fórmula tem que constar de seu livro de magias. Se ele nunca aprendeu a magia em questão, ou falhou ao tentar aprendê-la, o personagem certamente não poderá criar um pergaminho que cause o mesmo efeito. No caso de um pergaminho de proteção, o mago está limitado às magias de proteção que estejam dentro do âmbito de sua arte, como, por exemplo, proteção contra elementais, magia e petrificação.

Se o mago conhece a magia, ele pode começar a criação do pergaminho. Seu primeiro passo é juntar os materiais apropriados: pena, tinta e papel. Estes materiais não podem ser comuns; existe o risco do produto final ser inútil, ou dos materiais serem consumidos pelas energias místicas.

A pena usada para cada magia deve ser nova, ainda intocada. Energias emanadas pela magia transcrita ficam nesse instrumento. Se a pena for usada novamente em outra magia, as energias são liberadas e se misturam com o novo efeito, fazendo-o falhar.

Além disso, a pena não pode ser simplesmente de um ganso comum. Ela deve vir de uma criatura estranha e mágica, que talvez esteja relacionada à natureza da magia (a pena de um galo-morcego para *Pedra em Carne*, etc.). A tarefa de encontrar a pena certa pode se tornar uma aventura por si só. Penas arrancadas pelo próprio mago aumentam a chance de sucesso em 5%.

O papel ou outro material sobre o qual o pergaminho é transcrito também deve ser de ótima qualidade. Papel é o melhor para este fim, seguido de velino e depois papiro. Cada um afeta a chance de sucesso conforme segue:

Papel	+5%
Velino	0%
Papiro	-5%

A tinta é o elemento final. Nesta área, o Mestre tem a maior liberdade para exigir os ingredientes e processos mais exóticos. Os ingredientes podem ser simples — a tinta de uma lula gigante misturada com o veneno de um wyvern, ou o odor de um gambá gigante misturado com o sangue de um gorgon. Podem também ter um significado complexo — as lágrimas de um crocodilo e uma gota de água do fundo do oceano mais profundo, ou uma gota de cerveja da caneca do Rei Thyas misturada com as lamentações das mulheres no enterro de um grande herói.

Em geral, os ingredientes da tinta devem estar relacionados com o objetivo do pergaminho. Assim como a pena, a tinta usada para cada magia deve ser diferente, e até novas inscrições da mesma magia requerem o preparo de uma nova porção da tinta.

Quando o personagem tiver juntado e misturado todos os materiais, ele pode começar o processo de transcrição. Magos devem ter seus livros de magia à mão para guiar o trabalho, enquanto clérigos e outros têm de trabalhar em altares especialmente preparados. O processo de escrever o pergaminho exige um dia completo para cada círculo da magia inscrita.

Pergaminhos de proteção exigem 6 dias de trabalho. Durante este tempo, o personagem não pode ser perturbado, parando apenas para comer e dormir (e somente para um mínimo de cada). Se o personagem interrompe o processo antes da transcrição se completar, o efeito falha, e todo o trabalho realizado terá sido em vão.

Após o término do trabalho, o Mestre secretamente verificará se a pessoa obteve sucesso. A chance inicial é de 80%. Pode aumentar ou diminuir devido aos materiais usados. Para cada círculo da magia, 1% é subtraído da chance de sucesso, mas cada nível do personagem acrescenta 1%. Deste modo, um mago de 15º nível (+15) criando um pergaminho de uma magia de 7º círculo (-7), usando papiro (-5) e escrevendo com uma pena de galo-morcego arrancada com suas próprias mãos (+5) teria uma chance de sucesso de 88% ($80 + 15 - 7 - 5 + 5 = 88\%$).

Se o número obtido nos dados de porcentagem for igual ou menor ao número necessário, a tentativa é bem-sucedida. Se o resultado for maior, a tentativa falha, apesar de não haver jeito do personagem saber disso num primeiro momento.

Se a tentativa falhar, o pergaminho contém algum tipo de maldição. O Mestre secretamente escolhe um efeito apropriado, baseando-se na magia que a pessoa tentou transcrever. Uma tentativa mal-sucedida de criar um pergaminho de *Bola de Fogo* pode resultar em um pergaminho amaldiçoado, que explode em uma enorme esfera de chamas ao ser lido. O personagem não pode detectar a maldição antes que seja tarde demais.

Obs.: Uma *Remover Maldições* fará com que o pergaminho amaldiçoado vire pó.

Um único pergaminho pode conter de 1 a 6 magias, o número real sendo determinado aleatoriamente pelo Mestre. O jogador nunca pode ter certeza do espaço necessário, mesmo para magias iguais em dois pergaminhos diferentes. Uma tentativa mal-sucedida de escrever um pergaminho automaticamente preenche o restante da página, mas outras magias escritas com sucesso anteriormente permanecerão. Neste caso, o efeito da maldição não existirá até que a magia específica seja lida.

Quando for usar um pergaminho escrito por ele mesmo, o mago não precisa usar *Ler Magias* para compreender as inscrições.

Poções

Poções são, em sua maioria, obra de magos, embora clérigos possam preparar poções relacionadas à cura. (Clérigos de diferentes mitos podem ter ou não a capacidade de preparar poções, dependendo das esferas de magia disponíveis.) Poções de cura estão além do poder de magos.

Assim como acontece com outros itens mágicos, o personagem deve identificar e reunir os materiais necessários para preparar uma poção, antes que se possa dar início ao trabalho. A fórmula pode ser tão direta ou tão bizarra quanto o Mestre quiser. Pode exigir o sangue de uma criatura rara, pó de pedras preciosas, o suor de uma égua, ou o último alento de um herói agonizante.

Além disso, uma poção exige vários ingredientes mundanos. O custo básico destes ingredientes varia de 200 a 1.000 peças de ouro. O Mestre deve decidir isso baseado em quão comum é a

Capítulo 10

poção, seu poder e a natureza dos ingredientes exigidos. Uma *poção de controlar dragões* é um item raro de grande poder, e portanto deve custar todas as 1.000 peças de ouro. Uma *poção de cura* é um item bastante necessário, algo a que o Mestre pode querer que os personagens tenham acesso rápido e fácil. Portanto, ela deve ser barata, não custando mais que 200 peças de ouro.

Magos devem fazer mais do que simplesmente adquirir os ingredientes: eles precisam também de um laboratório completo de alquimia. Poções não são algo que você possa preparar no fogão da cozinha! Este laboratório deve estar equipado com fornos, toneis, alambiques, béquers, destiladores, retortas e braseiros — ou seja, todo o equipamento do laboratório de um cientista louco (por volta de 1400 d.C.).

O custo básico para tal laboratório é de no mínimo 2.000 peças de ouro, caso todos os profissionais necessários para preparar o equipamento estejam disponíveis, e possam fazê-lo de acordo com as especificações do mago. Este custo cobre apenas o equipamento; o personagem também precisa de um lugar apropriado para colocar todas estas coisas e realizar seu trabalho. Devido aos estranhos ruídos e odores nada agradáveis liberados a todo instante, muitos proprietários não gostariam nem um pouco de ver seus aposentos serem usados como laboratório.

Uma vez que o lugar e o equipamento estejam estabelecidos, o mago deverá pagar 10% de seu valor a cada mês para fazer a manutenção, substituindo peças quebradas nos experimentos, e ingredientes básicos que perdem poder com o tempo.

Clérigos não utilizam laboratórios — tais equipamentos estão impregnados com formas de aprendizado infíeis e heréticas. Em vez disso, deposita sua fé em poderes maiores para realizar as transformações necessárias. Assim sendo, ele usa um altar especialmente dedicado a esse propósito. Quando estiver construindo este altar, o personagem deve estar preparado para fazer algum sacrifício importante, seja financeiro ou, melhor ainda, um serviço especial para a divindade. Depois disso, o clérigo só precisa demonstrar respeito pelo altar, como seria normal em sua fé.

Criando a Poção: Com todo este equipamento preparado, o mago ou clérigo está pronto para começar. Com o custo já determinado, o tempo para misturar, infundir, destilar, decantar e obter a poção é igual, em dias, ao custo dividido por 100. Durante esse tempo, o personagem não deve ser perturbado, exceto pelas necessidades normais de comer e dormir. Se o trabalho for perturbado, a poção estará arruinada, bem como todos os ingredientes usados.

Após o término do trabalho, o Mestre lança secretamente os dados de porcentagem para determinar se a poção ficou boa. A chance básica de sucesso é de 70%. Para cada 100 peças de ouro gastas em ingredientes, 1% é subtraído. Para cada dois níveis (ou fração disso) do personagem, 1% é acrescentado à chance.

Se o resultado for menor ou igual à chance de sucesso, a poção foi bem-sucedida. Se a poção falhar, o personagem terá criado um veneno mortal ou uma *poção da desilusão*, à escolha do Mestre. Obviamente, o jogador não saberá se uma poção é boa, ou não, até que seja tarde demais. De qualquer forma, o mago ou clérigo será sábio se rotular suas poções, já que não há uma maneira certa de se distinguir poções diferentes só pela aparência.

Criação de Outros Itens Mágicos

Poções e pergaminhos não são os únicos itens mágicos que magos e clérigos podem criar. Outros tipos de itens podem ser preparados — armas, varinhas, cajados, bastões, anéis, braceiras, braseiros, capas entre outros.

Existem também certos itens que os personagens não podem criar. Artefatos, relíquias, livros (com exceção de *grimoires*) e armas inteligentes são de criação exclusiva do Mestre. Tais itens podem ser encontrados pelos personagens, mas eles nunca poderão fabricá-los. Isto garante que o Mestre controlará certos elementos, que só podem aparecer de acordo com o planejamento de sua aventura.

Além disso, certos itens mágicos estão intimamente ligados a uma determinada raça, em especial o *machado de batalha dos anões* +3, *mantos élficos*, *botas élficas*, *arcos élficos* e certos tipos de martelos e machados. Estes itens só podem ser fabricados por PdMs anões e elfos de idade bastante avançada. A criação e distribuição destes itens é tarefa unicamente do Mestre.

Finalmente, o Mestre tem direito de não permitir aos jogadores a criação de algum item mágico que ele considere poderoso ou importante demais em sua campanha. (Por exemplo, se todas as armas mágicas na campanha do Mestre foram feitas por uma antiga civilização e a arte de sua fabricação se perdeu no tempo, ele pode não permitir a habilidade de criar tais itens aos personagens.)

Fora esse tipo de limitação, os jogadores devem ser encorajados a dar suas próprias idéias para itens novos ou únicos. As possibilidades para novos itens estão limitadas apenas pela necessidade de equilíbrio no jogo. Talvez o personagem queira uma flecha explosiva de luzes brilhantes, ou uma varinha que faz com que as pessoas tocadas sofram de amnésia.

Usando o mesmo processo descrito para a criação de novas magias, o Mestre deve pedir ao jogador que escreva uma descrição do item desejado. O Mestre então a analisa e altera, conforme necessário, e discute as mudanças com o jogador. Quando os dois tiverem concordado, o personagem pode iniciar o processo de pesquisa e criação.

Quando um jogador diz que pretende criar um determinado item, não é tarefa do Mestre dizer a ele se o personagem tem capacidade para isto ou não. A responsabilidade do Mestre é decidir os materiais e os passos necessários para criar o objeto. O jogador pode, então, fazer seu personagem consultar um sábio, outro personagem, ou uma força superior para descobrir o que precisa. Neste processo, ele poderá descobrir que não tem os poderes necessários para criar o item. Este é um dos riscos existentes na pesquisa de itens mágicos.

Encontrando os Materiais Apropriados: Primeiro o personagem precisa dos materiais apropriados. Na fabricação de itens mágicos, não se pode usar qualquer espada, graveto, capa, colar ou seja lá o que for. O item tem que, de alguma maneira, ser extraordinário. Armas devem ser de ótima qualidade. Madeiras têm de ser raras, cultivadas especialmente, ou cortadas de uma certa maneira em um determinado momento. Roupas devem ser tecidas segundo especificações exatas. O material em si pode ser de uma natureza impossível (uma camisa sem costuras, ou um martelo forjado no coração de um vulcão e resfriado no mais profundo oceano).

Freqüentemente, obrigar o personagem a fabricar ou encontrar um item é a única forma de se garantir a autenticidade do material. O objeto deve custar muito mais que um item comum do mesmo tipo. O preço pode variar entre 1.000 e 10.000 (ou mais!) peças de ouro, dependendo do material.

Tesouros e Itens Mágicos



Preparando os Materiais: Uma vez que o receptáculo para a magia tenha sido obtido, o personagem precisará prepará-lo. Uma espada pode precisar ser banhada em ácidos raros para eliminar impurezas. Ossos podem precisar ser descarnados por formigas gigantes. Madeira pode requerer uma infusão em óleos e ervas raras.

Apesar do item estar, até o momento, longe de obter poderes mágicos, este estágio é vital — uma falha aqui significa que o processo não dará certo. Normalmente, esta fase leva de 2 semanas a 1 mês, só para preparar o objeto. Ingredientes adicionais custam, a esta altura, um mínimo de 500 peças de ouro.

Encantando o Item: O personagem agora está pronto para começar o encantamento. Magos devem, primeiramente, obter sucesso no lançamento de uma *Encantar Item* (ou fazer outra pessoa lançá-la por ele) sobre o objeto, de acordo com as condições descritas para este efeito. Depois, o mago pode lançar outras magias no receptáculo, fornecer os últimos ingredientes, ou realizar os últimos passos do processo de encantamento (como definido pelo Mestre).

O personagem pode ter que levar o item encantado para o pico da mais alta montanha, para que o objeto seja exposto aos raios do sol nascente, antes de completar o encantamento. Ele poderia ter que banhá-lo nas lágrimas destiladas de rouxinóis. Se magias forem necessárias, estas, em vez de terem suas energias dissipadas, são absorvidas e transformadas pelo objeto encantado.

A magia a ser lançada no item tem que ser equivalente ao poder desejado. Se não houver nenhuma magia diretamente equivalente, uma fórmula mais poderosa, com praticamente a mesma função, pode ser usada. Se não houver nenhum efeito equivalente, o mago deverá pesquisar a magia apropriada antes de começar o processo de criação do item mágico, ou terá de fornecer ingredientes exóticos capazes de conferir poder ao item, à escolha do Mestre.

Deste modo, o mago poderia lançar *Relâmpago* em uma varinha para transformá-la em uma *varinha dos relâmpagos*, mas ele teria de pesquisar uma nova magia para criar *luvas da Destreza* (uma vez que não existe nenhuma magia capaz de melhorar Destreza), ou banhar as luvas em uma essência de sonhos de beija-flores (por exemplo).

Por último, se a pessoa quiser que o item retenha sua mágica por mais de um uso, uma *Permanência* deverá ser lançada. Isto aprisiona a mágica contida no receptáculo, fazendo com que obedeça ao comando escolhido pelo mago. Se *Permanência* não for usada, o objeto conterà apenas um número de cargas igual ao número de magias lançadas sobre ele.

Se todos estes passos tiverem sido realizados corretamente e sem interrupções, o item terá sido criado... talvez. O processo é longo e complexo, e há muitas oportunidades para erros e acidentes. Assim, quando tudo estiver terminado, um teste de sucesso deve ser realizado. A chance básica de sucesso é de 60%. Cada nível do mago acrescenta 1% à chance, enquanto que cada magia, processo especial ou ingrediente raro usado a reduz em 1%. O Mestre pode modificar ainda mais esta porcentagem, devido a precauções especiais ou grandes atalhos que o personagem possa ter tomado.

Se passar no teste (obtendo um número igual ou menor que a chance de sucesso no dado percentual), o item foi criado. Se o teste falhar, o objeto está amaldiçoado, mas isto talvez não seja percebido até mais tarde. A função do item é pervertida, tornando-se o oposto da intenção de seu criador. Uma espada amaldiçoada, por exemplo, poderia reduzir as chances do personagem atingir o oponente, enquanto que luvas amaldiçoadas poderiam tornar o usuário desajeitado.

Um personagem não pode tentar criar um objeto amaldiçoado com a esperança e intenção do processo falhar (ganhando, deste modo, um item mágico útil). A natureza da falha em magias é tal que o resultado desejado, seja ele declarado ou não, nunca ocorrerá.

Por exemplo, suponhamos que Thibault, o Jovem, um mago de 17º nível, deseja criar uma poderosa espada +5. Usando uma *Contato Extraplanar* e dinheiro, ele descobre os passos e os itens necessários. Sua primeira tarefa é forjar uma lâmina de espada com suas próprias mãos, do minério das Montanhas Lothrain, localizadas bem no centro do Território dos Anões.

Ele viaja até lá, só para descobrir que os Lordes dos Anões consideram aquele ferro o maior dos tesouros, uma preciosidade que não pode ser dada a pessoas que não sejam de seu sangue. Após muita negociação, os Lordes dos Anões concordam em permitir que nosso herói realize a Prova da Arena, o rito de masculinidade dos anões. Thibault é levado às cavernas, um lugar onde, até mesmo os anões, temem ir e do qual, em uma aventura solo, ele por pouco escapa com vida. Quando o mago está totalmente recuperado e curado, os anões o saúdam como um deles, e o recompensam com o minério. Como um benefício extra, durante o tempo que passou com os anões Thibault aprendeu alguns truques na arte de forjar lâminas, aumentando sua habilidade.

Agora Thibault já tem o ferro e, na sua jornada para casa, pára na Fonte dos Mastees, para adquirir o segundo item de que precisa — pura água da fonte. Pouco tempo depois, ele está de volta, e passa um mês martelando, dobrando, resfriando e martelando novamente na lâmina, gastando 5.000 peças de ouro na tarefa.

Finalmente o trabalho está concluído e a lâmina está pronta, sendo a última etapa banhá-la em ácido de pudim negro. De acordo com as instruções que recebeu, Thibault deve, agora, infundir a lâmina com o poder da pureza. O que isto significa exatamente não está muito claro, mas seu dinheiro está acabando e ele não quer perder mais tempo investigando. O mago decide fazer com que a lâmina seja abençoada no templo local, e pede que um paladino deite suas mãos sobre ela.

Com todos estes passos concluídos, Thibault começa a lançar as magias. Durante dias ele trabalha no lançamento de *Encantar Item*. A magia é bem-sucedida. Para criar uma arma +5 ele usa uma *Arma Encantada*, uma vez para cada ponto de bônus. No entanto, após 4 magias, *Encantar Item* perde seu poder, e Thibault deve gastar ainda mais tempo executando-a novamente. Obtendo sucesso, ele lança a última *Arma Encantada* e depois sela tudo com uma *Permanência*.

O Mestre secretamente faz um teste de sucesso. A chance é 60% (básica) + 17% (nível de Thibault) - 12% (pelo minério, por forjar a lâmina com as próprias mãos, pelo banho de ácido, pela infusão de pureza, dois encantamentos, cinco bônus e a *Permanência*) = 65%. O Mestre obtém um 45. O trabalho é bem-sucedido, e a espada está concluída. Não é necessário dizer que Thibault não está nem um pouco ansioso para passar por isto tão cedo.

Clérigos e outros clérigos também podem fazer itens mágicos apropriados à sua fé. O processo se inicia com a seleção de um receptáculo adequado, feito dos materiais mais finos ou perfeitos. Uma vez que o objeto tenha sido obtido, o clérigo deve passar duas semanas em cerimônias de meditação e purificação, e depois mais uma semana em jejum e purificação. Então ele deverá purificar o item, e procurar invocar para o objeto uma pequena porção do esplendor de sua divindade. Felizmente, este passo leva apenas um dia e uma noite.

Capítulo 10



Isto feito, o item está pronto para o apelo final. Enquanto o objeto repousa sobre o altar, o clérigo deve rezar pelo sinal abençoado, que significa que sua divindade irá conceder ao receptáculo os poderes desejados. A cada dia, há uma chance cumulativa de 1% das preces serem ouvidas.

Uma vez que este passo esteja concluído, o item só precisará ser santificado e consagrado, a menos que deva possuir cargas. Neste caso, o clérigo terá 24 horas para lançar as magias apropriadas no item. Caso a tarefa não seja completada neste tempo, o personagem terá, novamente, que pedir a bênção de sua divindade antes de continuar o processo (em outras palavras, começar tudo de novo).

Presume-se que o clérigo seja perfeitamente fiel e virtuoso à sua fé. Caso este não seja o caso, na percepção do Mestre, o processo poderá falhar ou produzir algum resultado inesperado. O encantamento pode apenas falhar, ou a divindade do personagem poderá amaldiçoar o objeto, como punição pela petulância do clérigo em pedir uma bênção imerecida. O Mestre terá de julgar a virtude do clérigo baseado em suas ações passadas, e em seus motivos atuais.

Recarregando Itens Mágicos

Alguns itens que possuem cargas podem ser recarregados. Recarregar não é simples, mas é mais fácil do que criar um novo item mágico.

Magos ou clérigos de alto nível podem achar bastante útil dar vida nova a um item velho.

Para recarregar um item, ele deve ser primeiramente encantado, através de uma *Encantar Item* ou com orações, como explicado acima. Uma vez preparado, novas cargas podem ser lançadas sobre o receptáculo. Um benefício de se recarregar um item é o fato de que cada carga requer apenas o tempo normal de execução da magia (e não as 2d4 horas por círculo normalmente exigidas pela *Encantar Item*).

Entretanto, recarregar também tem seus riscos. Cada vez que o item é encantado para ser recarregado, ele deve passar por um teste de resistência à magia (usando o valor de resistência da pessoa que o estiver encantando) com uma penalidade de -1. Se o teste de resistência falhar, o personagem acidentalmente interferiu com a magia do item e este se transforma em pó, perdendo seu poder.

Destruição de Itens Mágicos

Em certas ocasiões, os personagens podem considerar desejável, útil ou simplesmente necessário destruir um item mágico. Itens mágicos são mais

resistentes que objetos comuns, mas estão longe de ser indestrutíveis, como mostra a Tabela 29.

Personagens que estejam de posse do objeto que pretendem destruir, podem fazê-lo da forma que quiserem. Eles só precisam partir a lâmina de uma espada mágica, ou queimar um manto, ou seja lá o que for.

É possível, mas muito difícil, mirar em itens mágicos específicos que estejam sob a posse de outras pessoas. (Na verdade, não é mais fácil ou mais difícil do que atacar um item não-mágico.) A tentativa de destruir o item mágico de um inimigo pode exigir jogadas de ataque, testes de resistência comuns e testes de resistência para os itens.

A destruição de um item mágico deve resultar em algo mais dramático do que aquilo que ocorre quando se quebra um vaso ou uma vidraça. Como Mestre, você pode descrever uma dramática explosão de energia, um pequeno redemoinho, um cheiro horrível, ou o que parecer mais apropriado no momento.

Para alguns itens, especialmente cajados, existem regras específicas que definem os efeitos da destruição. Esses casos são raros, e seus efeitos, devastadores, portanto recomendam-se apenas para alguns poucos itens em particular. Para outros itens, você pode dizer que a destruição de um objeto mágico causa um pequeno dano às pessoas naquela área. Você pode, por exemplo, dizer que os personagens dentro de 30 centímetros, 2 ou até 3 metros sofrem 1d8 pontos de dano.

Isto é apenas um exemplo — o dano pode variar, à sua escolha. Lembre-se, no entanto, que tal dano deve ser usado apenas para efeito; isso jamais deverá matar ou ferir gravemente um personagem. Afinal, matar o personagem na explosão de sua própria espada mágica é apenas jogar sal na ferida; afinal, a perda de um estimado objeto mágico já é ruim o bastante!

Artefato e Relíquias (Regra Opcional)

Extremamente mais potentes que o mais poderoso item mágico são os objetos excepcionalmente raros, de poder antigo e grande majestade — artefatos, obras do mais poderoso conhecimento mágico, e relíquias, remanescentes de grandes divindades e dos maiores homens santos. Estes são itens de grande importância e efeito,

de modo que seu uso tem que ser controlado estritamente. As condições seguintes são absolutas, e sempre valem quando se trata de artefatos e relíquias. A aparição de um artefato ou relíquia tem sempre de ser a base de uma aventura. Estes itens nunca devem ser introduzidos casualmente no jogo.

Características de Artefatos e Relíquias: Cada artefato ou relíquia é único. Só pode existir um exemplar em uma determinada campanha. E esse exemplar só aparece quando for colocado ali pelo Mestre. Estes objetos nunca fazem parte de tesouros aleatórios, e portanto não aparecem em nenhuma tabela de tesouro. O Mestre tem de decidir colocar cada artefato em seu jogo.

Artefatos e relíquias sempre possuem efeitos colaterais perigosos e possivelmente mortais. Estes efeitos são irreversíveis, não sendo afetados por desejos, e nem pela maioria dos poderes supremos. Artefatos só podem ser destruídos de maneiras extraordinárias.

Artefatos e relíquias nunca podem ser transferidos de uma campanha para outra. Se personagens da campanha de outro Mestre entram na sua, eles automaticamente o fazem sem quaisquer artefatos que possuam.

Assim sendo, e considerando todas estas avisos e advertências, o que, exatamente, torna artefatos e relíquias tão potencialmente perigosos de se usar em um RPG?

No início da lista está o fato que, em termos de jogo, artefatos e relíquias não são nada mais que desculpas para o Mestre quebrar toda e qualquer regra que quiser. Sabendo a palavra de comando, um artefato ou relíquia pode permitir a um personagem aumentar todos seus atributos ao máximo imediatamente, ou transformar os ossos de um inimigo em geléia.

O artefato pode permitir ao personagem conjurar *Chuva de Meteoros*, pronunciar uma *Palavra de Poder*, ressuscitar, fazer o tempo parar uma vez por dia, à vontade, ou convocar poderosos monstros e controlá-los. O personagem poderia descobrir o poder de dominar a mente dos outros, escravizando-os completamente. E isto tudo pode ser apenas uma pequena parte dos poderes do artefato. Em outras palavras, não há limites para o que você, como Mestre, pode decidir que um artefato é capaz de realizar.

Tesouros e Itens Mágicos

Origem de Artefatos e Relíquias: Todos estes itens são legados de tempos remotos, e possuem histórias envoltas em mito e lenda. Um artefato tem uma história e uma aura tão desenvolvidas por trás, como, por exemplo, a espada Excalibur do Rei Artur, a pele do leão de Neméia usada por Hércules, a Caixa de Pandora, o Velo de Ouro, a espada, jóias e espelho do Japão antigo, ou o Martelo de Thor.

Estes objetos únicos foram um dia usados por deuses e mortais muito mais poderosos que os homens comuns. Muitas vezes, estes itens existiam para fins específicos — criados para ajudar um determinado herói, ou para combater um determinado inimigo. Um artefato é tão intimamente ligado a uma pessoa, tempo ou lugar, que raramente seus poderes podem ser usados em sua plenitude, exceto por indivíduos específicos, que alcancem certos padrões. Um fracote nunca poderia arremessar o Martelo de Thor, assim como não é qualquer um que pode comandar a cabana de Baba Yaga. Um artefato, talvez, apenas revele seus poderes plenos quando estiver lidando com uma ameaça ou perigo muito específicos. Artefatos têm propósitos, às vezes completados há muito tempo, às vezes intermináveis.

Introdução de Artefatos e Relíquias em uma Campanha: Devido ao enorme impacto causado por um artefato, você só deve usá-los nas aventuras mais emocionantes que criar, e você deve, sempre, ter uma razão para trazer um artefato para o jogo. Ele nunca deverá aparecer simplesmente porque você quer dar aos personagens algo maior e melhor.

Se descoberto no início de uma aventura, ele deve servir como prelúdio para alguma grande ameaça ao reino, império, continente ou mundo, uma batalha onde o item fará a diferença. Em vez de simplesmente dar o item aos personagens, você pode apresentar primeiro o perigo, e então fazer os personagens procurarem pelo artefato que irá derrotar, ou reverter, a maré maligna que ameaça varrer o mundo. Como alternativa, os personagens poderiam se defrontar com a pior de todas as situações — uma em que o artefato está nas mãos do inimigo; os jogadores devem, então, conseguir recuperá-lo. Cada uma destas situações cria uma aventura ou, ainda mais provavelmente, uma série de aventuras centradas no objeto.

Uma vez que a aventura termine, é melhor encontrar alguma maneira de tirar o artefato das mãos dos jogadores. No fundo, o item foi apenas algo para fazer a história andar, e não uma coisa que você quer que permaneça em sua campanha, uma vez que já não há mais necessidade do item. Isto também faz parte da natureza de artefatos e relíquias, já que eles possuem o irritante hábito de desaparecer após realizar o trabalho. Deixar o artefato na campanha é convidar os jogadores a cometer abusos, talvez até para fins nobres, mas abusos de qualquer maneira. Existem, mesmo em um jogo de fantasia, "certas coisas que o homem não deve saber".

Devido a seu grande impacto e significado titânico no esquema do universo, artefatos devem ser usados com parcimônia. Os personagens só poderão salvar o mundo algumas vezes, antes que isto se torne repetitivo.

Não fique muito ansioso em introduzir estes itens em seu jogo, e não os use muito freqüentemente. Artefatos e relíquias representam o ápice dos itens mágicos. Eles perderão muito de seu impacto se todo rei possuir um na câmara do tesouro. Se os personagens encontrarem apenas um artefato em toda sua carreira, será suficiente. Se for bem-representado em todo seu po-

tencial dramático, um item desses levará a uma aventura de que os jogadores se lembrarão por muito tempo.

Criação de um Artefato ou Relíquia

Quando você decide introduzir um artefato ou relíquia, é seu dever criá-lo especialmente para sua campanha. Alguns exemplos são dados no fim desta seção, mas artefatos devem ser feitos sempre para se encaixar na campanha, e não o contrário. Desta maneira, os jogadores nunca saberão o que esperar — não conhecem a aparência, a história, os poderes ou os propósitos do item. Todas estas coisas tornarão a descoberta e o uso do artefato mais emocionante. Além disso, você saberá que criou alguma coisa realmente importante, talvez a coisa mais significativa de sua campanha. Isto é, realmente, um grande feito.

Aparência: O primeiro passo na criação de um artefato é decidir sua forma. Pode ser qualquer coisa: uma arma, uma cabana com pernas de galinha, um livro, uma máscara, uma coroa, um dente, um trono, um rouxinol mecânico, uma esfera de cristal, um anel comum, uma varinha ou qualquer outra coisa.

História: Depois de decidir sua aparência, crie uma história para ele. A história irá guiá-lo na hora de definir os poderes que o artefato tem, e para o que ele é usado. Nessa história, decida quem criou o item, e quais foram suas razões para fazê-lo. Então, descreva o que aconteceu com o item com o passar dos séculos — onde ele apareceu antes, e o que aconteceu nestas ocasiões? Finalmente, enfeite a história com pistas sobre seus poderes, e as lendas enganosas que passaram a acompanhar o item.

Tendência: Escolha uma *tendência* apropriada para o artefato (todos os artefatos estão profundamente ligados a uma *tendência*).

Poderes Menores: Assim que você tiver uma história do item, comece a designar seus poderes. Artefatos normalmente possuem vários poderes menores e uma ou duas habilidades maiores. Algumas habilidades menores são:

Lançar uma certa magia de 1º círculo conforme desejado

Lançar uma magia de 5º círculo, ou menor, uma vez por dia ou semana

Lançar uma magia de 3º círculo, ou menor, uma ou duas vezes por dia

Curar Ferimentos Graves, Doença, Cegueira, Surdez uma ou mais vezes por dia

Detectar Bondade/Maldade, Invisibilidade, Enfeitiçar ou Mágica conforme desejado

Dobrar a taxa de movimentação do personagem

A pessoa se torna imune a fome e ao cansaço

Voar

Conferir a seu dono imunidade a um tipo de ataque: veneno, pavor, doenças, gás, projéteis normais, ácido, fogo ou frio normal, etc. Permitir a seu dono respirar embaixo d'água enquanto estiver segurando o artefato

Melhorar a Categoria de Armadura em um ou mais pontos

Aumentar um atributo em um ponto

Paralisar com um toque

Regenerar 2 pontos de vida por turno

Falar com os mortos uma vez por dia

Falar com plantas ou animais conforme desejado

Usar o *poder da fé* como um clérigo do nível do personagem

Compreender qualquer língua falada

Compreender qualquer língua escrita

Capítulo 10

Poderes Maiores: Após escolher os poderes menores, você pode designar os poderes maiores. Normalmente não deve haver mais que 1 ou 2 destes. Os poderes maiores devem estar afinados com a história do objeto. Se você criar uma espada empunhada por um tirano sanguinário e perverso, não fará muito sentido que seu poder maior seja de ressuscitar pessoas uma vez por dia. Em vez disso, as pessoas esperariam algo terrível — derreter o inimigo, ou conjurar alguma fera extraplanar assassina, que esteja pronta para matar com uma ordem. Algumas sugestões de poderes maiores são:

- Avisar automaticamente no caso de perigo iminente
- Conferir proteção contra magia de 50% a 70% quando empunhado
- Lançar uma magia de 9º círculo, ou menor, uma vez por dia ou semana
- Raio da morte sem direito a teste de resistência uma vez por dia
- Aumentar permanentemente todos os atributos ao máximo
- Metamorfosear-se conforme desejado
- Rejuvenescer com o toque uma vez por mês
- Conjurar um djinn uma vez por dia
- Conjurar e controlar elementais uma vez por dia
- Teleportar conforme desejado, sem chance de erro
- Imunidade total a todos os tipos de fogo ou frio
- Imunidade total a todos os tipos de ataques mentais (*Enfeitiçar* e outros).

Perigos: Após designar os poderes benéficos ou úteis do artefato, crie os perigos inerentes a seu uso. Todos os artefatos têm grandes riscos — esta é a natureza de seu poder. O item foi originalmente usado por alguém de grande força de vontade e poder, e mesmo assim eles se viam em perigo ao usar o poder do artefato. Para os personagens, tais riscos são praticamente inevitáveis. Estes perigos são geralmente efeitos colaterais físicos, que afetam drasticamente o personagem. Outra vez, você deve criar os riscos do artefato de acordo com sua história. Algumas sugestões de inconvenientes incluem:

- A tendência gradualmente se torna igual a do objeto
- Todas as plantas dentro de um raio de 3 metros do personagem murcham e morrem
- Todos que vêem o artefato passam a cobiçá-lo
- O artefato sempre faz com que seu usuário ataque determinado tipo de criatura
- O artefato absorve um nível de experiência da pessoa cada vez em que um poder maior for usado
- O personagem é controlado pelo artefato, se falhar em um teste de resistência
- Água benta queima o personagem
- A pessoa envelhece 3d10 anos a cada uso, até ser reduzido a um zumbi
- O usuário provoca pavor em todos que o vêem
- O usuário contrai uma doença incurável, que reduz os atributos em 1 ponto por mês
- O usuário tem uma chance, cumulativa de 5% por uso, de ser afligido por licantrópia incurável
- O toque do usuário causa petrificação

Efeitos Corruptores: Como se isso não fosse suficiente, todos os artefatos possuem um efeito corruptor. Os personagens

se tornam desconfiados, e ficam possessivos com relação ao item. Eles começam a ver ameaças inexistentes. No fim, o detentor do artefato se vira contra seus amigos e companheiros, encarando-os como inimigos, continuamente arquitetando um complô para roubar o item.

Assim como acontece com os perigos, este efeito advém do fato do personagem não ser a pessoa para quem o artefato foi criado. Sua personalidade é diferente e, por mais poderoso que o personagem seja, ele não tem a força de vontade do grande herói, arquimago, alto clérigo ou semideus que originalmente usava o artefato.

Fraqueza: Finalmente, invente alguma maneira pela qual o artefato possa ser destruído. Destruir um objeto desses nunca é fácil — na verdade, é quase impossível. Artefatos e relíquias são imunes a qualquer dano normal ou ataque mágico. Eles não podem ser esmagados, dissolvidos em ácido, derretidos ou quebrados normalmente.

Na melhor das hipóteses, a forma física de um artefato pode ser despedaçada por um intervalo de tempo, mas dentro de um século, ou menos, ele ressurgirá em um novo local. Para destruir o item definitivamente, os personagens devem preencher certos requisitos tão singulares quanto o próprio objeto. Possíveis maneiras de se destruir um artefato incluem:

- Carregá-lo para os Planos Externos e pedir à divindade que o criou que retire seu poder
- Lançá-lo nas ardentes chamas do Sol
- Esmagá-lo sob os pés de um homem honesto (é mais difícil do que parece)
- Dissolvê-lo no Solvente Universal (que atravessa qualquer coisa)
- Expô-lo à ofuscante luz da Lanterna da Razão Pura
- Dá-lo de comer para a Serpente de Midgard, que vive na base da Árvore do Mundo
- Derretê-lo no coração do vulcão em que foi forjado
- Colocá-lo no fundo do Poço da Decadência
- Pronunciar em voz alta os seus 5.000.001 nomes secretos
- Fundi-lo nos Portões de Hel

Uma vez que tudo isto tenha sido feito, você terá um artefato ou relíquia pronto para ser usado em sua campanha.

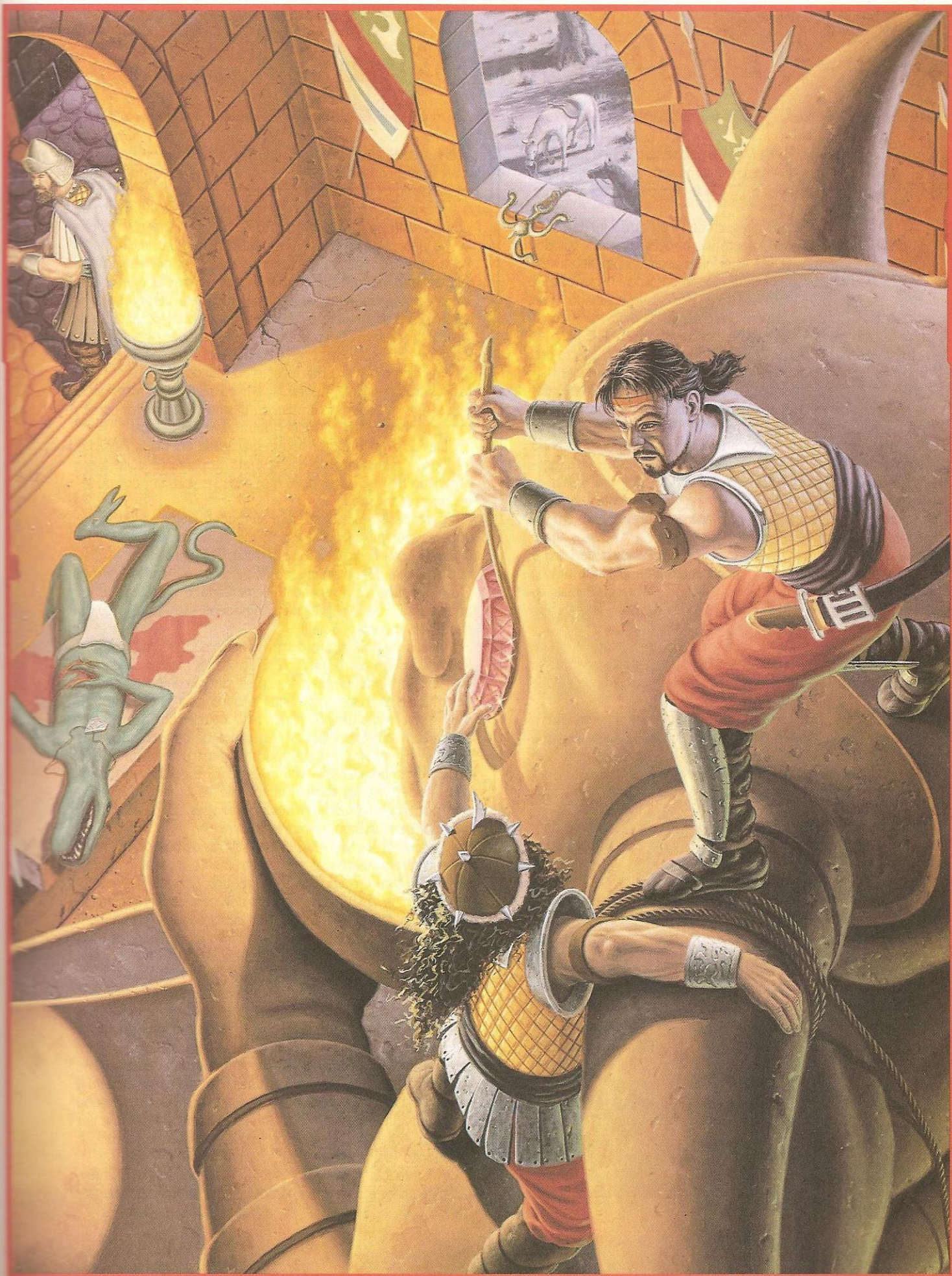
Exemplos de Artefatos e Relíquias

Relacionados abaixo estão alguns exemplos de artefatos. Uma vez que cada artefato tem que ser único, nenhum poder absoluto é dado. Poderes sugeridos estão relacionados, mas o Mestre pode alterá-los conforme desejar.

A Mão de Vecna: Raramente pronuncia-se o nome Vecna, e mesmo então apenas nos mais baixos e aterrorizados tons, já que as lendas dizem que a sombra deste que foi o mais poderoso dos liches ainda vaga pelo mundo.

Pouco se sabe deste ser, exceto que ele um dia encontrou seu fim em um terrível incêndio — ou pelo menos que seu corpo físico foi destruído. Ainda assim, correm boatos que uma mão (e talvez um olho) sobreviveram a esta destruição.

Estes boatos creditam estranhas e poderosas habilidades à Mão de Vecna, ainda impregnada com o espírito insaciável de Vecna. A descrição da Mão varia muito entre pequena ou grande, mas todos concordam que o membro está seco e enegrecido, como se pertencesse a um corpo queimado.



Capítulo 10

A primeira aparição da Mão de que se tem notícia foi durante a Insurreição dos Yaheetes, 136 anos após a morte de Vecna. Com a queda de Paddin, o Fútil, líder do clã, a Mão aparentemente desapareceu.

Durante o reinado de Hamoch de Tyrus, a mão foi descoberta pelo pescador Gisel. Durante várias décadas, ele a guardou como uma curiosidade, até que foi assassinado por seu irmão, que roubou o artefato. O irmão foi emboscado no caminho de Tyrus, e a Mão ficou em posse de um fora-da-lei chamado Mace.

A lenda diz que, com um único aceno da Mão, Mace derrubou os portões de Tyrus e levou a peste à família real. Contam-se várias histórias sobre como ele passou uma noite no quarto real, onde foi visitado pelo espírito de Vecna. Mace certamente mudou, já que no dia seguinte deu ordens para a execução de seus seguidores, apenas para apaziguar aquela sombra furiosa.

Durante os 100 anos do reino de Mace, a cidade de Tyrus cresceu em poder, mas ficou com uma péssima reputação, sendo conhecida como o Matadouro das Costas do Oeste. Mace (agora chamado Vecna, o Segundo) foi morto por um assassino yemishita, quando o poder da Mão inexplicavelmente falhou.

Desde aqueles tempos, a Mão apareceu brevemente em vários lugares diferentes. A maioria das lendas acerca dessas aparições é infundada, mas a corrupção do Rei-Paladino de Miro é um caso bem comprovado. Imprudentemente afixando a Mão ao próprio braço, o Rei-Paladino descobriu — tarde demais — que não conseguia mais removê-la de si, e o tal artefato acabou destruindo-o.

Para funcionar, a Mão deve ser colocada sobre o toco de um braço, ao qual ela fixa-se instantaneamente. Agarra com uma força tremenda (Força 19, mas sem bônus na jogada de ataque ou dano).

No início, a mão parece útil e inofensiva, mas dentro dela habita parte do espírito maligno de Vecna. Gradualmente, seu dono começa a acreditar que é Vecna. Personagens bons tornam-se sádicos e malignos; personagens malignos tornam-se a encarnação da corrupção, e acabam voltando-se contra seus amigos e aliados.

Poderes sugeridos para a Mão incluem: raio da morte (sem teste de resistência, uma vez por dia), *Causar Doença* (uma área de 30 x 30 metros, 2 vezes por dia), *Animar os Mortos* (1/dia), *Escurecimento* (conforme desejado), proteção +2, *Teia* (1/dia), *Desintegração* (1/dia), *Regeneração* 2 pontos de vida por turno, *Relâmpago* (12 dados, 1/dia) e *Parar o Tempo* (uma vez por semana).

Além do fato da Mão ser corruptora, ela também traz os seguintes perigos: o artefato não pode ser removido, a menos que se corte fora o braço; e aqueles que virem a Mão irão cobiciá-la, tentando tomá-la de seu dono atual. Por último, a Mão prevê o momento da morte de seu dono, e seu poder falhará exatamente naquele momento.

O Bastão das Sete Partes: Diz-se que os Duques do Vento de Aaqa foram os criadores desse lendário artefato. Revelando-se para o mundo na batalha de Pesh, onde as forças do Caos e da Ordem lutavam entre si, os Duques deram o Bastão aos Capitães da Ordem. Na batalha, o Bastão supostamente se partiu com a morte de Miska, o Lobo-Aranha, companheiro da Rainha do Caos.

Os Duques, para evitar que o Bastão fosse capturado, recolheram as sete partes e as espalharam pelo mundo. Desde então,

agentes da Rainha têm procurado o Bastão. Correm boatos de que, se ela conseguir reaver todas as partes, seu poder trará Miska de volta ao mundo dos homens.

Conta-se que o bastão original tinha cerca de 1,5 metro de comprimento, mas os pedaços são de tamanho irregular. As partes se juntam em uma ordem específica, sendo o primeiro pedaço o mais fino e cada peça seguinte tendo um diâmetro maior. No entanto, remontá-lo Bastão é difícil, uma vez que o item ainda é protegido pelos Duques do Vento. Cada pedaço transmite um senso da localização da peça seguinte. Pedaços juntados na ordem correta se fixarão; entretanto, se qualquer peça for colocada fora da sequência correta, ela desaparecerá imediatamente, ressurgindo em alguma outra parte do mundo. Ao juntar os primeiros três pedaços, o personagem irá se recusar a deixar o objeto em qualquer circunstância, mesmo para dormir, comer, tomar banho ou fazer qualquer outra atividade pessoal.

Devido ao fato de ter sido despedaçado um dia, o Bastão é frágil. Há uma chance de 5% que ele se parta (e volte a ser espalhado pelos Duques do Vento) cada vez que um dos poderes maiores for usado.

Cada pedaço do Bastão tem um poder menor. Sugestões de poderes são: imunidade a uma forma de ataque, *voar conforme desejado*, *Curar Ferimentos Leves* (1/dia), *Visão da Verdade* (1/dia), dobrar a taxa de movimentação do personagem, *Lentidão* (1/dia). Quando estiver completamente remontado, o Bastão pode ter poderes maiores. Sugestões para os poderes são: *Restauração* (1/dia) e *Alterar Forma* (2/dia).

Criado para servir a ordem, o Bastão muda seu dono, transformando-o em um seguidor absoluto da lei, mais ainda do que o mais rígido justo. O personagem se sentirá compelido a intervir em todas as coisas para manter a supremacia da ordem sobre o caos, seja para o bem ou para o mal. Aqueles que não concordarem com as rígidas idéias da pessoa usando o Bastão são vistas como inimigos. Uma vez que todos os pedaços estejam unidos, o Bastão também irradia uma assustadora e gélida aura de ordem, afetando todos dentro de um raio de 6 metros. Quando seus poderes maiores forem usados, aqueles que falharem em um teste de resistência fugirão em pânico.

Órgão Místico de Heward: Nas Fábulas de Burdock, os leitores encontram referências a um instrumento musical, um enorme órgão com um encantamento místico. Dizia-se que ele foi criado por Heward, Patrono dos Bardos, para ensinar à humanidade a arte da música e para trazer satisfação e alegria ao mundo. Com suas teclas e sua música, o Patrono espalhava os dons de harmonia, serenidade, graça e beleza. Através de suas músicas, Heward cuidava e protegia a terra, guiando todas as temporadas, criando gloriosos crepúsculos, fazendo a chuva cair sobre o solo seco, o pão crescer firme e fresco, as crianças felizes e realmente protegendo tudo que a humanidade ama hoje.

Infelizmente, dizem as lendas, ratos roeram e desgastaram seu trabalho, fazendo com que notas desafinadas escapassem, dando voz às harpias e outras criaturas malignas que encantam e capturam através da música. Enfurecido, o Patrono amaldiçoou os ratos a ficarem para sempre com seu tamanho diminuto e voz submissa. Achando que o Órgão estava arruinado, o Patrono o abandonou (e começou a usar a harpa).

A localização do Órgão Místico é desconhecida, mas as lendas de grandes e poderosos bardos contam da sua descoberta e

Tesouros e Itens Mágicos

posterior perda. Oldenburg, o Cego, o encontrou e, de suas teclas, aprendeu as 9 Melodias Encantadoras com as quais conquistou o coração da Princesa Leir, filha do maligno Lorde das Fadas Marrad. Ossam, o Louco, foi supostamente amaldiçoado ao tentar compor uma música no Órgão. Amaldiçoado pelos poderes da desgraça e desespero, ele destruiu vários baronatos em suas viagens. Muitos bardos dizem ter estudado no Órgão, mas isto certamente não passa de um exagero cometido por pessoas exibicionistas.

O Órgão é um objeto enorme que não pode ser movido. Os tubos são maiores que o oratório de uma catedral. Ele é composto por 3 teclados, tendo 27 fechamentos de marfim para os orifícios, e 9 enormes pedais controlam as notas baixas. Cada tubo é soado por um elemental aprisionado, de tamanho adequado. Os fechamentos, quando colocados em posições diferentes, alteram o tom e a voz de cada tubo, enquanto que as teclas produzem as notas. Sua idade, falta de uso (pois mesmo um artefato tão delicado precisa de manutenção) e a destruição realizada pelos ratos inutilizaram muitos dos tubos, teclas e fechamentos.

Para usar o Órgão, a pessoa deve tocar uma música nele. Entretanto, isto é extremamente arriscado, uma vez que existem tantas combinações possíveis de tons e notas. Pesquisa anterior e fé nos deuses devem servir como um guia. (Como opção, os jogadores podem compor, ou pelo menos cantarolar, uma pequena canção quando seus personagens tentarem tocar o Órgão).

Quando uma música é tocada, a magia surte efeito. O resultado mágico exato deve ser definido pelo Mestre. Ele deve basear-se na qualidade da música produzida, no bom gosto e na perícia do músico, e nos desejos do jogador.

Teoricamente, o Órgão Místico de Heward pode ter tantos poderes quanto existem combinações e músicas a serem tocadas. Com um campo tão vasto, o Mestre pode criar literalmente qualquer resultado. O toque de uma tecla pode fazer com que chova flores ou palha sobre uma pequena vila a 150 quilômetros de distância, enquanto que certa composição pode resultar no afundamento de várias ilhas perto da costa, ou na transformação do personagem em uma salamandra (especialmente se ele tocar uma nota errada).

Ao contrário de outros artefatos (que possuem poderes que os personagens têm de descobrir), as pessoas que forem usar o Órgão devem definir o efeito que desejam criar; e então pesquisar as notas e fechamentos necessários para obtê-lo. O Mestre pode, é claro, alterar o resultado final (mortais mexendo com um brinquedo dos deuses raramente conseguem o que queriam) e um teste deve ser feito para verificar se algum erro (uma nota ou tom errado) é cometido durante a tentativa.

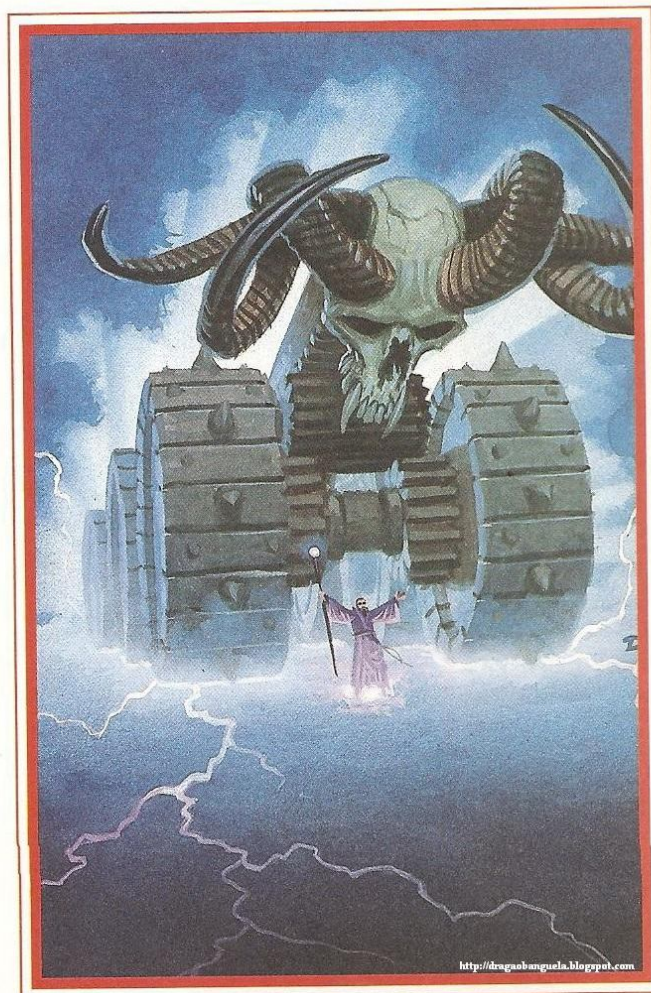
Se um erro for cometido, o Mestre pode ter preparado certos inconvenientes e resultados inesperados. Alguns destes podem incluir: transformação permanente do músico em um pequeno lagarto ou inseto; surdez ou loucura permanente, ou uma mudança de *tendência* imediata. O personagem poderia adquirir uma voz igual ao som de uma *trombeta da destruição* (de modo que não consiga falar sem produzir algum dano), ou pode ser forçado a falar eternamente em rimas, ou cantando. Um ou mais níveis podem ser absorvidos pelo Órgão. Todos os itens mágicos dentro de 30 metros poderiam perder permanente-

mente os poderes. O músico poderia ser teleportado para outro planeta, etc.

Além disso, os sons do Órgão, não importa se mal-executados, são de uma beleza inacreditável. Cada vez que o instrumento for tocado, todos os ouvintes (inclusive o músico) devem fazer um teste de resistência à magia bem-sucedido, ou ficarão encantados para sempre.

Aqueles que forem atingidos não poderão tolerar qualquer outro som. Sem a música do artefato eles se desesperam, e não vêem mais nada de interessante (para o bem ou para o mal) no mundo. Gradualmente, as pessoas encantadas se interessam cada vez menos pela vida, até atingirem o ponto em que mesmo as comidas mais finas se tornam objeto de aversão. Estas criaturas, que desistem de tudo e definham aos poucos constituem uma triste visão.

A localização do Órgão muda constantemente. Todas as lendas concordam que ele não existe em lugar algum do mundo, mas em algum outro reino envolto em névoas. É importante dizer também que aqueles que deixam o local onde o instrumento se encontra nunca mais conseguirão encontrá-lo.



Capítulo 11: Encontros



Se a imaginação de jogadores e Mestres fazem o combustível do AD&D™, os encontros são o motor que põe o jogo em movimento. Sem encontros, nada acontece; os personagens não podem chacinar terríveis trolls, resgatar aldeões indefesos de um bando de orcs, caçar um ladrão insignificante, ludibriar um feiticeiro maligno e nem derrubar um poderoso tirano. São os encontros que caracterizam a trama da aventura, de certa forma tanto incrementando cada conto específico quanto definindo a ambientação geral do mundo onde se passa sua campanha. Sem encontros, sem a oportunidade de encontrar-se ou lidar com outros, seu mundo e sua campanha estão simplesmente indo para lugar nenhum.

Para usar os encontros, é importante entender o que são. Um encontro é um contato com um PdM ou monstro, ou um evento que poderá afetar os personagens. Como Mestre, você:

- Cria, antecipadamente, a coisa, pessoa, ou monstro a ser encontrado, e a situação que será vivida;
- Descreve a cena do encontro para os jogadores;
- Interpreta as reações de todas as criaturas envolvidas, exceto a dos personagens dos jogadores;
- Descreve quais as conseqüências das ações realizadas pelos personagens durante o encontro.

Estes pontos definem boa parte dos deveres de um Mestre durante um jogo de RPG (e que somam-se à tarefa de interpretar as regras e lidar com a mecânica do jogo).

O Que é um encontro?

Um encontro pode ser melhor definido pela aplicação de dois critérios muito simples e diretos. Se o evento descrito escapar a ambos, não se trata de um verdadeiro encontro. Esse evento poderá ser a descrição de uma cena, um acontecimento, ou um pedaço do cotidiano, mas não será um encontro de RPG.

Primeiro, o encontro deve envolver uma coisa, um evento, PdMs (pessoas ou monstros) ou um personagem controlado pelo Mestre. Uma interação entre dois personagens de jogadores (controlados somente pelos jogadores) não é um encontro. É uma ação entre jogadores.

Segundo, um encontro deve apresentar a possibilidade de alguma mudança significativa nas habilidades, posses ou conhecimentos do personagem — mudança que depende de uma decisão tomada pelos jogadores. As palavras-chaves aqui são mudança significativa e decisão dos jogadores. Para um personagem com 500 peças de ouro no bolso, entrar numa taverna e gastar 3 peças bebendo não é uma mudança significativa. Se o personagem tivesse gasto as mesmas 500 peças de ouro, nessa mesma taverna, para obter infor-

Encontros

mações a respeito da Torre Negra do outro lado do rio, o personagem teria passado por uma mudança significativa: ele agora estaria sem dinheiro algum.

Se o jogador não toma decisão alguma, ele está apenas seguindo por inércia, deixando todo o trabalho para o Mestre. Entrar numa taverna e gastar 3 peças de ouro em bebida não é grande coisa como decisão. Escolher ir à bancarrota para aprender algo que pode, ou não, ser uma informação útil é bastante significativo. O jogador está sendo obrigado a pensar na escolha: quanto ele realmente quer essa informação? O informante é confiável? Será que o dinheiro não será necessário para mais alguma coisa, como novo equipamento? Ele não poderia encontrar um preço menor?

A presença de uma força externa ativa e a possibilidade de mudança baseada na decisão do jogador, são os fatores que fazem o verdadeiro encontro de RPG. Pegue, por exemplo, as situações descritas abaixo. Tente imaginar qual das quatro é um verdadeiro encontro, de acordo com as informações acima:

1. Rupert e Algorond, um gnomos, estão explorando uma caverna. Algorond segue na frente. Sem qualquer tipo de aviso, a parte do teto que está exatamente sobre ele cai, esmagando instantaneamente o pequeno gnomos. Ele está morto, e tudo que resta a Rupert é retirar o corpo de seu antigo amigo de sob os escombros.

2. Rupert, um guerreiro de 10º nível, encontra três humildes orcsinhos. Eles atacam e, sem surpresa alguma, Rupert os reduz a fatias. Ele sequer se arranhou. Investigando as redondezas, o guerreiro encontra uma espada +1. Rupert já é dono de uma espada +3, logo não tem nenhum interesse especial na nova arma.

3. Rupert põe a mão no bolso, só para descobrir que a jóia que arrancou de um ídolo pagão sumiu! Pensando no assunto, ele decide que a única pessoa capaz de ter pego a jóia é seu companheiro de aventuras (e personagem de um jogador) Ragnar, o ladrão. Sem hesitação, ele saca a espada e a aponta para a garganta de Ragnar. Ragnar tenta alcançar sua adaga oculta.

4. Rupert e Taras Bloodheart cavalgam pela planície. Assim que atingem o cume de uma pequena elevação do terreno, vêem uma nuvem de fumaça e uma de pó ao longe. Eles param e observam por alguns momentos. A nuvem de poeira move-se, devagar, em sua direção, enquanto a de fumaça distanciar-se. Levando os cavalos de volta para a baixada, eles observam a aproximação da nuvem misteriosa, escondidos atrás de uma moita.

Então, qual dessas quatro situações é um verdadeiro encontro? Apenas a última. A primeira não envolve nenhuma escolha por parte dos jogadores. O gnomos foi esmagado, e não há nada que qualquer outro personagem possa fazer a respeito. Isso não apenas não é um encontro como também não é nem um pouco justo. A situação poderia ter sido um encontro (com uma armadilha no teto), se houvesse sinais prévios (som de pedras caindo, fossos, ruído de pedras se acomodando) e se o gnomos tivesse tido a oportunidade de agir antes da rocha atingi-lo. Ele poderia ter feito uma observação mais cuidadosa do terreno, ou ignorar os avisos e seguir em frente, voltar, ou ficar parado, confuso, enquanto a pedra caía.

A segunda situação continha uma escolha para o jogador, mas nada que fosse significativo ou balanceado. O jogador sabia que seu personagem poderia vencer facilmente o combate, então a escolha de lutar foi insignificante. Ele sabia que a nova espada era menos poderosa que a que ele já possuía, quer dizer, sequer se

tratava de uma escolha. A situação teria sido um encontro se os orcs fossem, na verdade, ogros camuflados por uma ilusão, ou se a espada tivesse poderes secretos e especiais. Qualquer uma dessas opções teria dado significado às ações do personagem.

A terceira situação tem todas as armadilhas de um encontro. Ali está a escolha significativa, e qualquer coisa pode acontecer em seguida. No entanto, trata-se de uma confusão entre personagens de jogadores, e não algo que o Mestre controle. Não serve para levar a trama adiante, e nem torna a ambientação mais rica. Na verdade, esse tipo de desarmonia só serve para comprometer o bom andamento do jogo no longo prazo. Isso poderia ter sido um encontro se um ladrão PdM invisível tivesse cometido o roubo em vez de Ragnar. Rupert e Ragnar eventualmente perceberiam isso, e teriam, subitamente, encontrado um novo motivo para manterem-se unidos: descobrir o culpado. Claro que surgirão novas oportunidades para interpretação quando Rupert tentar pedir desculpas, enquanto Ragnar se recorda do insulto.

O quarto exemplo é um encontro verdadeiro, mesmo que não pareça estar acontecendo muita coisa. Os jogadores tomaram decisões significativas, particularmente ao resolverem ficar e investigar, e estão sendo confrontados com uma criatura desconhecida. Eles não sabem o que estão enfrentando, e não sabem se o resultado será bom ou mau. A nuvem de pó poderia ser um djinn, ou um elemental do Ar pouco amistoso. Também poderia ser uma horda de cem orcs ou lagartos gigantes. Os jogadores nada sabem, mas decidiram assumir o risco de ficar e descobrir.

Em RPG, encontros caem sempre em uma de duas categorias gerais: planejados (ou colocados) e aleatórios (ou errantes). Ambos contribuem para o total de emoção e aventura proporcionados pelo jogo.

Encontros Planejados

Um encontro planejado é aquele que o Mestre já tem previamente preparado, um encontro ligado a algum lugar, evento ou condição específica.

Esse tipo de encontro pode ser dividido em dois tipos: "chaves" e "gatilhos".

Chaves

O mais simples dos encontros planejados é chamado chave: uma lista de quem mora onde, o que essas pessoas ou criaturas possuem, e o que podem fazer se um personagem entrar na sala, visitar a fazenda ou explorar a caverna. Essa chave também deve conter ricos detalhes sobre salas que, de outra forma, seriam tediosas ou estariam vazias. Esses detalhes estarão criando motivos para os personagens explorarem a sala, em vez de simplesmente ignorá-la.

Aqui, temos um exemplo de como uma chave para covil de ogro, uma caverna dividida em três câmaras, poderia ser escrita:

1. **Câmara Principal:** Uma das passagens dessa câmara leva para fora. Trata-se de uma fissura estreita na rocha, escondida por algumas moitas. Seguindo por esse caminho, a passagem se estende por cerca de 3 metros. As paredes estão cobertas com fuligem, e há um grande poço no chão, cheio de cinzas e pedaços de ossos. As cinzas ainda estão quentes, e as pedras do poço ainda são mornas ao toque. A câmara cheira a carne e couro queimados. Existe um monte de lixo no chão, nada de valor. No outro extremo da câmara, novamente o caminho se estreita numa pas-

Capítulo 11

sagem.

2. Câmara de Dormir: Aqui o ar é rarefeito, com cheiros de suor de animais e coisas piores. Existe um rosnado alto vindo do outro extremo da câmara. Ali, dormindo sobre um monte de peles e couro crus, está um grande ogro. Ao lado dele, uma enorme clava de madeira. Pendurados nas paredes existem pedaços reluzentes de pano, fivelas brilhantes e emblemas de nobreza desgastados. Um punhado de tochas, agora apagadas, se equilibram nos buracos da parede.

Se os personagens não se moverem devagar e com cuidado, um deles irá chutar um elmo no chão, acordando o ogro. Grogue por uma rodada, ele irá atacar o grupo. Logo além desse ninho há outra passagem.

3. Sala do tesouro: A entrada é bloqueada por uma grande pedra redonda, que deve ser rolada para dentro da sala, saindo, assim, do caminho. Os personagens devem obter sucesso num teste de dobrar barras/erguer portais para mover a rocha. (Vários personagens podem trabalhar juntos, totalizando suas chances num único lance de dados.) Dentro da sala estão os tesouros do ogro, o que inclui 500 peças de ouro, 3 pedras preciosas (valendo 10, 100 e 500 peças de ouro) uma de *cota de malha +1* que o ogro não poderia usar, e montes de arreios, freios de cavalo e selas. Não há nada vivo na sala, além dos morcegos.

Quando você escreve uma chave, descreva a cena o mais precisamente possível. Pense, também, em que tipo de sons os personagens poderiam ouvir, que cheiro eles teriam sentido, que impressão o ambiente causa, e assim por diante. Escrever uma boa chave é como escrever um bom texto de ficção. E, bem no final da elaboração da chave, inclua as seguintes informações para cada sala:

- Quaisquer monstros ou PdMs encontrados ali na sala
- Quaisquer itens mágicos que possam ser encontrados na sala
- Tesouros (e suas localizações)
- Quaisquer outros itens de interesse. Essa categoria inclui detalhes coloridos que ajudam você a descrever a área, ou pistas para avisar os personagens do perigo adiante.

A chave também inclui condições especiais, que devem ser obedecidas dependendo da área. No exemplo anterior, havia penalidades para quem não fosse alerta e cuidadoso (chutar o elmo) e uma necessidade mínima de força (mover a rocha).

De qualquer maneira, chaves são estáticas — nelas, as coisas não mudam muito. Não importa se os personagens chegam ao meio-dia ou à meia-noite, o ogro estará dormindo. Ele jamais estará cozinhando o jantar, caçando na floresta ou limpando os dentes com as unhas.

Para cenas totalmente simples um tratamento desses está bom, mas a situação torna-se ridícula para eventos mais complicados. Imagine uma fazenda onde o fazendeiro está sempre cuidando da plantação, ou um castelo onde o jantar é servido continuamente!

Ser estática também significa que os acontecimentos num lugar não afetam as coisas em outro. Se os personagens empurrassem a rocha, o barulho não teria acordado o ogro? Não de acordo com o que foi descrito, apesar de que um bom Mestre com certeza consideraria a possibilidade. Escrever uma chave levando em conta todas essas inconsistências em potencial não é fácil. Para fazer a coisa direito, você deve planejar a chave em sua cabeça, imaginando todos os pontos de inter-relação dos eventos, antes de passar o texto para o papel.

Existem duas soluções para este problema: você pode tentar

fazer tudo de forma completa e ir em frente, imaginando respostas para todas as situações, ou pode reduzir a quantidade de informação dada aos jogadores sobre o comportamento das criaturas, e improvisar soluções ao longo da partida. Para descrever uma fazenda, você pode apenas anotar como são os ocupantes (idades e aparência) e as posses de valores que eventualmente existam ali. A atividade dos PdMs poderá ser ajustada de acordo com o momento — trabalhando nos campos, dormindo, comendo, etc.

Tentar ter um plano prévio para cada eventualidade consome um bocadinho de tempo — existe uma quantidade razoável de planejamento e de coisas para escrever. Improvisar reduz o tempo de planejamento, mas dá mais trabalho durante o jogo. A melhor solução é achar um meio-termo: detalhar, cuidadosamente, os encontros planejados mais importantes, e simplesmente esquematizar e improvisar nos pequenos encontros. Dessa forma, você não fica sobrecarregado na preparação do jogo.

Gatilhos

Outro tipo de encontro planejado é o gatilho. Ele pode ser usado em conjunto com uma chave, ou sozinho. Um gatilho é apenas uma proposição lógica do tipo isto/aquilo ou se/então. Ele é usado para encontros com maior interatividade, onde a ação durante o evento é o que existe de importante, como no caso de rapto abaixo:

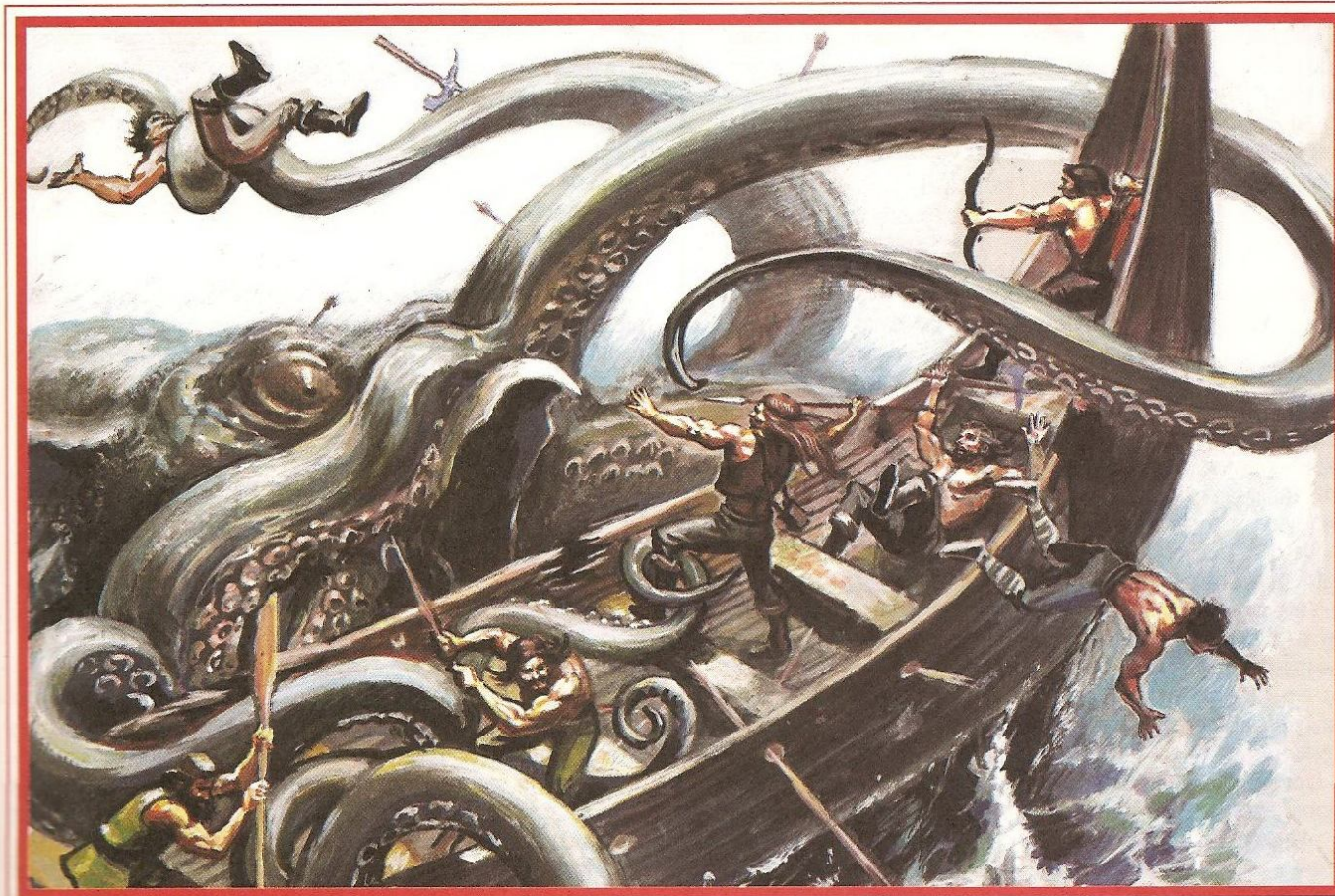
O próximo episódio acontece à 1 hora. Se algum dos personagens ainda está acordado, ele ouve um grito abafado vindo da sacada do quarto ao lado. Se os personagens forem investigar, eles encontrarão dois homens encapuzados (ladrões de 6º nível) tentando fazer passar pelo parapeito uma jovem que se debate. Um dos homens a segura firmemente pelas costas, a mão cobrindo a boca da vítima. O outro está passando as pernas para fora. Embaixo, um cúmplice aguarda com cavalos. Se os personagens nada fizerem, haverá um estrondo quando a jovem chutar e quebrar um vaso com flores, um som seguido pela emissão de uma praga abafada e então o galopar de cavalos.

Se os personagens forem vistos, o homem que está com as mãos livres se volta para eles, com uma espada em cada mão. A mulher tenta se libertar, apenas para ser posta inconsciente pelo outro homem. O capanga no chão, em silêncio, arma uma besta e aponta para a equipe de personagens, procurando especificamente por clérigos ou magos.

Aqui, tudo depende das escolhas prévias e atuais de cursos de ação. Será que existe um personagem acordado? Os personagens irão investigar? Como eles podem alcançar os seqüestradores? Cada decisão molda os eventos subseqüentes. Os personagens podem se lançar diretamente ao resgate, ou eles podem acordar a tempo apenas de ver os seqüestradores cavalgando para longe, com a jovem amarrada numa sela. As ações dos personagens podem alterar os eventos planejados. Indo em socorro da donzela, eles conseguem resgatá-la. Como Mestre, você deve estar pronto para contar a história dela. Por que a moça foi atacada? Quem eram os ladrões? Existe alguma pista que os personagens possam encontrar?

Para escrever esse tipo de encontro, primeiro delineie a seqüência básica de eventos que aconteceria se os personagens não interferissem. Em seguida, pense como os jogadores e tente antecipar o que eles poderiam fazer. Eles ajudariam a donzela? Se esse

Encontros



for o caso, você irá precisar de informação de combate — como os atacantes lutarão, e quais armas e táticas usarão. O que acontece se os personagens tentarem dar o alarme, ou falar com os seqüestradores? O que a donzela dirá, se for resgatada? Pelo menos uma breve anotação deve ser feita a respeito das reações dos personagens.

Não importa o quanto um gatilho possa ser completo, ele também tem suas fraquezas. O gatilho é muito bom para descrever uma cena, mas não oferece muitos dados a respeito da ambientação geral. No evento anterior, não existe uma descrição acurada da sala, dos atacantes, da história da donzela, etc. Poderia haver, mas incluir isso seria trabalho extra, e a descrição poderia atrapalhar a ação.

Um problema menos crítico é que o Mestre não pode antecipar cada ação dos personagens. Não importa o quanto de cuidado se utilizou na construção do gatilho, sempre há algo que os personagens podem fazer para estragar totalmente a situação. No exemplo acima, o que aconteceria se os personagens entrassem em pânico e um mago lançasse uma *Bola de Fogo* nos atacantes? Em meio à luz e às chamas, eles e sua vítima morreriam, e um incêndio teria início. Clarividente é o Mestre que consegue antecipar esse evento!

Não há solução simples para jogadores imprevisíveis (e nem você iria querer uma!). Como Mestre, você nunca será capaz de prever cada decisão tomada por um jogador. A experiência, tanto para o jogador quanto para o Mestre, ensina quais são as ações freqüentes. Além delas, você deve improvisar, confiando

em sua perícia de Mestre.

Combinando Chaves e Gatilhos

Muitos Mestres fazem uso de um arranjo duplo para preparar encontros. Primeiro eles preparam a chave, descrevendo a aparência dos lugares envolvidos, itens, e outras coisas relativamente imutáveis. Então eles escrevem gatilhos, enfocados nos personagens e nas ações.

Quando precisam descrever uma sala, eles se apoiam na chave, enquanto os gatilhos descrevem a trama da aventura. Esse tipo de planejamento requer um pouco mais de organização, mas permite que diferentes eventos aconteçam no mesmo lugar ou área, dando uma sensação de continuidade para a aventura, ou campanha.

Encontros Aleatórios

Além dos encontros planejados, o Mestre também conduz encontros aleatórios. Esses não são ligados a nenhum lugar ou evento específico. São baseados em sorte.

Durante o curso de uma aventura, o Mestre faz testes de encontro, jogando um dado para determinar se um encontro aleatório acontece. Se o resultado for positivo, o Mestre escolhe ou sorteia um encontro, usando a tabela de encontros aleatórios que ele preparou, ou que acompanha uma aventura pronta. Tabelas completas de encontros vêm no *Livro dos Monstros*. Essas tabelas podem ser ampliadas, atualizadas ou substituídas

Capítulo 11

conforme novas criaturas são adicionadas ao jogo AD&D™.

Quando um teste indica que o encontro é iminente, uma criatura ou PdM irá chegar à área nos próximos minutos, para investigar o que está acontecendo. Muitos encontros acabam em combate, mas não necessariamente — é possível conversar com criaturas inteligentes, seja numa masmorra, em terreno aberto, ou nas ruas de uma vila ou cidade.

Você Deve Usar Encontros Aleatórios?

Algumas pessoas argumentam dizendo que encontros aleatórios são tolos e não devem ser usados. São essas pessoas que sustentam a posição de que tudo no jogo deve ser mantido sob controle do Mestre, que não deve haver surpresas para ele.

Com certeza, encontros aleatórios podem ser absurdos se utilizados em excesso, e podem criar situações ilógicas. (A palavra "tolo" certamente se aplica ao Mestre que permite que seus personagens sejam atacados por um bando de guerreiros orcs no meio de uma pacífica cidade humana!)

De qualquer forma, quando usados judiciosamente, encontros aleatórios acabam divertindo todo mundo, de duas maneiras:

Variedade: Encontros aleatórios introduzem uma variedade pela qual os personagens não esperam. Os personagens, explorando uma masmorra, tornam-se superconfiantes se só encontram monstros em câmaras e salas. Encontros aleatórios servem para lembrar que cada segundo pode ser perigoso, não importando onde se está.

Desafio para o Mestre: Encontros aleatórios fazem o jogo mais emocionante para o Mestre. O jogo deve ser divertido e desafiante para ele, assim como é para os jogadores. Parte do desafio do Mestre é improvisar um encontro em cima da hora. O Mestre fica envolvido e entusiasmado, melhorando o desenvolvimento.

Para usar um encontro aleatório, não basta ao Mestre abrir o livro de regras e, cegamente, pegar um monstro (embora não haja nada proibindo-o de fazê-lo). Na verdade, ele deve usar ou criar tabelas específicas, feitas sob medida para a aventura e a área onde a aventura acontece, incluindo apenas os monstros e PdMs apropriados para o cenário.

Características das Tabelas de Encontros Aleatórios

Todas as tabelas de encontros seguem os mesmos princípios. Antes de começar a criar suas próprias tabelas, é importante aprender um pouco a respeito desses conceitos básicos:

Singularidade: Embora seja possível criar uma única tabela de encontros e utilizá-la em todas as situações, isso acaba se constituindo numa tremenda limitação da riqueza e do detalhamento possíveis num mundo de campanha. Tabelas de encontro oferecem uma distinção e uma diferenciação entre as áreas. Tabelas de encontro podem refletir condições tão básicas quanto a conformação do terreno, ou tão complexas quanto estruturas sociais.

Com isso em mente, o Mestre deve decidir qual tabela de encontros se aplica em determinada área do mundo de campanha. Uma única tabela pode ser elaborada para cobrir todos os desertos; uma tabela pode ser feita em separado para o Deserto de Shaar, que é famoso por suas feras fabulosas; uma tabela posterior poderia, ainda, ser preparada para cobrir toda a área num raio de 6 quilômetros ao redor do Palácio de Yasath no Deserto de Shaar,

onde o emir de Yasath possui patrulhas para manter as feras fora do perímetro. Dentro do palácio, uma tabela totalmente diferente será necessária, uma vez que as patrulhas não marcham pelos saguões e haréns.

Cada tabela diz um pouco sobre as condições de uma área em particular — o nível de civilização, o grau de perigo e até o tipo de magia da área. Embora os jogadores jamais vejam o conteúdo total da tabela, elas ajudam o Mestre a definir, para si mesmo, a natureza de seu mundo de campanha.

Frequência: Todos os monstros aparecem com uma certa frequência. Essa frequência é dada na descrição da criatura, ou simplesmente adotada pelo Mestre. Orcs são mais comuns que minotauros, que, por sua vez, são vistos mais frequentemente que dragões, que, enfim, são avistados com mais frequência ainda que Tiamat, a Rainha Maligna dos Dragões. A frequência com que as criaturas aparecem é normalmente classificada como comum, incomum, rara, muito rara e única.

Criaturas comuns normalmente são tidas como 70% da população local. Elas podem ser de fato a espécie mais fértil, ou apenas a mais sociável, mais propícia a se mostrar e lidar com estranhos.

Monstros incomuns preenchem 20% da população restante. São em número menor e tendem a ser mais desconfiados com estranhos.

Criaturas raras perfazem outros 7%. Tais criaturas são normalmente solitárias e excepcionalmente poderosas, ou muito tímidas.

Criaturas muito raras constituem apenas 3% da população. Tais seres são realmente exóticos e quase sempre extremamente poderosos. Podem ser criaturas que vagaram para muito longe de sua terra de origem, ou cuja natureza mágica impede a existência de muitos da espécie no mesmo lugar e ao mesmo tempo.

Monstros únicos são exatamente isso, individuais. Tais criaturas jamais devem ser usadas em tabelas de encontros aleatórios. Elas estão reservadas para os encontros planejados.

A chance de um encontro ocorrer não está, de qualquer forma, ligada apenas à classificação de frequência. O Mestre deve levar em consideração, também, o terreno ou a letalidade da área. Um urso polar, por exemplo, só poderá ser considerado único nos trópicos, e será muito raro, na melhor das hipóteses, nos limites setentrionais da faixa temperada. Um orc vivendo na parte mais letal de uma ruína antiga, uma área habitada por um dragão, devoradores de mentes e medusas seria, de fato, muito raro (e muito sortudo por continuar vivo). A frequência deve ser alterada para se encaixar nas condições do meio.

A frequência também deve servir às condições que o Mestre deseja criar. Se o Mestre quer um vale cheio de seres mágicos incrivelmente letais, então criaturas raras e muito raras terão de se tornar mais frequentes. Um vale perdido, cheio de dinossauros, desafia as chances normais de se encontrar esse tipo de animal. De fato, em qualquer outro lugar os dinossauros só poderiam ser considerados seres únicos.

Além disso, frequência não significa que os personagens irão encontrar uma criatura 70% do tempo, ou 20% do tempo, só porque esse monstro cai dentro do grupo que compõe essa ou aquela porcentagem da população. As porcentagens e taxas apresentadas não são informação demográfica; são, apenas, linhas gerais para o Mestre.

Várias criaturas comuns irão compor o grosso da população, então a chance de encontrar um tipo em especial é menos de 70%. O mesmo é válido para todas as outras categorias. No fim, a

Encontros



chance de se encontrar uma criatura comum ainda é maior do que a de se topar com um ser raro ou muito raro.

Lógica: Outro fator importante que restringe as tabelas de encontros aleatórios é a racionalidade. Tudo numa tabela deve ser justificável por uma razão ou por outra. Exigindo uma justificativa, o Mestre pode rapidamente reduzir seu elenco de criaturas para um número razoável, essencialmente separando o joio do trigo.

O primeiro e mais simples critério a se aplicar é terreno e temperatura. Camelos não são encontrados em florestas; krakens não rastejam pelo deserto. Ofensas óbvias à lógica devem ser justificadas. Coloque uma dríade dos bosques no meio de um descampado seco e estéril e os jogadores irão exigir uma explicação. Pior ainda, eles podem vir a acreditar que o encontro é importante para o desenrolar da aventura, uma vez que se trata de uma coisa tão ilógica, e jogar toda a sua aventura para fora dos trilhos.

Mesmo se a criatura cabe num dado terreno, ela pode não ser apropriada para o cenário. Só porque um orc pode aparecer nas planícies, isso não significa que ele deva fazê-lo, pelo menos não se a planície em questão ficar no centro de um império humano ferozmente guardado. Os limites do império, onde bandos armados eventualmente conseguem penetrar as fronteiras, seria um lugar bem mais apropriado.

Tão importante quanto terreno e temperatura na tarefa de assegurar a lógica de um encontro aleatório, é o caráter da sociedade que a tabela supostamente reflete. Balanceie as expectativas dos jogadores com aquilo que, na sua opinião, faria uma boa aventura. No centro de um império, os jogadores esperarão encontrar fazendeiros, mercadores, nobres, clérigos, etc. A tarefa do Mestre é encontrar meios de fazer esses encontros, aparentemente rotineiros, tornarem-se interessantes.

Em áreas selvagens e ruínas abandonadas, talvez não haja uma cultura em particular a se levar em consideração. De qualquer forma, existe uma sociedade das espécies, ou, mais precisamente, um ecossistema. Este é um fato geralmente ignorado em cenários de masmorras. Exatamente que tipo de criaturas comem quais outros tipos de criaturas? Que relacionamentos surgem para permitir que seres tão diversos vivam no mesmo lugar sem aniquilarem-se mutuamente? O aparecimento aleatório de uma criatura faz sentido com o que os personagens sabem a respeito do lugar? Medusas não funcionam muito bem como monstros errantes, desde que a lógica diz que devem existir estátuas de suas vítimas nas áreas onde vivem. Virar a esquina e cair nos braços de uma medusa que, só por coincidência, estava passeando pela caverna ofende a lógica.

Efeito: Finalmente, como Mestre, considere o papel do encontro aleatório. Esse tipo de encontro não é parte da aventura; ele não teve de ser encaixado na trama, e não ajuda em nada a resolver os conflitos principais. Um encontro aleatório jamais deve ser a parte mais excitante da aventura. Você não vai querer que os jogadores fiquem comentando o encontro aleatório e se esqueçam da aventura que você criou!

Encontros aleatórios são pausas na ação principal, e podem ser usados para aumentar a tensão, bem como para liberá-la. Os personagens estão galopando atrás dos seqüestradores em fuga desesperada. De repente, um bando de grifos, atraído pelo clamor da caçada, mergulha dos céus para fazer dos cavalos dos personagens uma refeição. Os seqüestradores irão escapar, a menos que os personagens consigam se livrar do ataque em poucos momentos! O nível de tensão sobe.

Encontros aleatórios também podem ser usados para desgastar os personagens antes de um encontro planejado. A incerteza em relação aos encontros adiciona um elemento de risco para os jogadores. Os personagens serão fortes o suficiente? Um encontro aleatório só muito raramente deverá eliminar uma equipe (a menos que eles estejam num estado lastimável demais para começar), mas cada um desses encontros deve enfraquecer os personagens um pouco.

Não importa que os personagens vençam todos os encontros aleatórios, especialmente se esses encontros os fazem perder pontos de vida, magias ou itens mágicos. O simples fato dos jogadores saberem que não estão no pico da forma, e que andaram gastando recursos com monstros errantes, já serve para deixá-los nervosos.

Por essas razões, você não deve utilizar as criaturas mais poderosas e significativas quando estiver criando uma tabela de encontros aleatórios. Você certamente não irá querer utilizar criaturas mais poderosas que aquelas que aparecem no resto da aventura! Monstros aleatórios devem significar menos que aqueles que você planejou.

Criando Tabelas de Encontros

Existe uma quantidade enorme de maneiras que o Mestre pode utilizar para criar tabelas de encontros (tantas maneiras quanto há diferentes intervalos de resultados de dados). As escolhas vão desde resultados simples (jogue 1d6

para obter uma entre seis possíveis escolhas) até os muito complicados (jogue os dados de porcentagem, modifique para hora do dia e clima e cruze o resultado com o terreno). Com isso, e com as características comuns descritas acima em mente, você pode criar tabelas de encontros aleatórios para todas as circunstâncias.

Como já foi dito, uma tabela de encontros aleatórios pode ser construída em torno de praticamente qualquer tipo de dado ou resultado de lance de dados. Duas das melhores, no entanto, são a tabela 2-20 e a tabela de porcentagem. Ambas permitem um intervalo de resultados amplo o suficiente para levar em conta a variação da frequência com que aparecem os monstros que o Mestre deseja usar.

A Tabela 2-20

Essa tabela tem 19 resultados possíveis (embora, atribuindo um duplo significado a alguns valores, mais ou menos 19 encontros possam surgir da tabela). O intervalo de resultados entre 2 e 20 pode ser obtido adicionando-se o número obtido por 1d8 aquele produzido por 1d12. Na verdade, os números 2 e 20 são muito raros, enquanto existe uma chance igual para todos os resultados entre 9 e 13. Monstros são designados para posições específicas na tabela, de acordo com a frequência, como mostrado abaixo:

Para preencher a tabela, o Mestre primeiro seleciona aqueles monstros que deseja utilizar, e conta quantos de cada tipo estão disponíveis. Se ele tem menos monstros de um determinado tipo do que o número de vagas que a tabela oferece, esse tipo pode ser repetido. Se ele tiver mais monstros de um determinado tipo do que vagas na tabela, ou o Mestre desiste de utilizar algumas dessas criaturas ou dobra o significado de alguns resultados.

Por exemplo, digamos que o Mestre está criando uma tabela de encontros para o Deserto de Shaar. Primeiro ele escolhe seus possíveis encontros:

Capítulo 11

Tabela 54:

Tabelas 2-20 de Encontros

Resultado	Frequência
2	Muito raro
3	Muito raro
4	Muito raro ou raro (escolha do Mestre)
5 Raro	
6	Raro
7	Incomum *
8	Incomum *
9	Comum **
10	Comum **
11	Comum **
12	Comum **
13	Comum **
14	Incomum *
15	Incomum *
16	Raro
17	Raro
18	Muito raro ou raro (escolha do Mestre)
19	Muito raro
20	Muito raro

* Ou uma escolha entre 2 criaturas muito raras, 50% de chance para cada.

** Ou uma escolha entre duas criaturas raras, 50% de chance para cada.

Comum
Camelo
Centopéia Gigante
Animal de Manada
Ogro
Orc
Aranha Imensa
Raro
Quimera
Peregrinos
Harpia
Dervixes
Salamandra

Incomum
Basilisco
Dragão de Latão
Caravana
Robgoblin
Nômades
Escorpião Gigante
Muito Raro
Djinn
Efreeti
Lamia

A tabela tem seis entradas para encontros comuns, seis para incomuns, cinco para raros e três para muito raros. Existem ainda duas vagas que podem pertencer a encontros raros ou muito raros. O Mestre decide arrumar seus encontros assim:

Resultado	Frequência
2	Lamia
3	Djinn
4	Harpia
5	Peregrinos
6	Dervixes
7	Basilisco
8	Caravana/Robgoblins
9	Aranha Imensa
10	Ogro
11	Camelo/Animal de Manada

12	Centopéia Gigante
13	Orc
14	Nômades
15	Escorpião Gigante
16	Dervixes
17	Quimera
18	Salamandra

O Mestre decide não utilizar o dragão de latão, e nem o efreeti, deixando essas criaturas poderosas para um encontro especial, planejado. Ele justifica a presença do djinn na tabela decidindo que ele será útil à equipe, dando aos aventureiros uma boa pista sobre a aventura (a menos, claro, que eles façam a bobagem de atacá-lo). Para preencher as vagas das criaturas deixadas de lado, o mestre repetiu alguns outros encontros, dando a entender que eles podem acontecer um pouco mais frequentemente que de costume.

A Tabela de Porcentagem

Essa é outra forma simples de tabela de encontros. Aqui, a frequência com que as criaturas participam da população — em porcentagem — pode ser utilizada diretamente. Para criar uma tabela de porcentagem, o Mestre repete as etapas anteriores, selecionando e agrupando os encontros, e de novo optando por não utilizar o efreeti ou o dragão de latão. A partir daí, o número de criaturas de cada frequência é dividido pela porcentagem daquela frequência (70%, 20%, 7% e 3%, respectivamente, para comum, incomum, raro e muito raro). No exemplo anterior, a lista inclui seis monstros comuns (70%), resultando em 11% separados para cada monstro (66% no total). O mesmo se repete para os monstros de cada uma das outras categorias. O número resultante é o intervalo de lances de dados correspondente a cada criatura. Usando esses valores como parâmetro, o Mestre arranja as criaturas dentro da tabela:

Resultado	Criatura
Comum	
01-11	Camelo
12-22	Centopéia Gigante
23-33	Animal de Manada
34-44	Ogro
45-55	Orc
56-66	Aranha Imensa
Incomum	
67-70	Basilisco
71-74	Caravana
75-78	Robgoblins
79-82	Nômades
83-86	Escorpião Gigante
Raro	
87-88	Quimera
89-90	Peregrinos
91-92	Harpia
93-95	Dervixes
96-97	Salamandra
Muito raro	
98-99	Lamia
100	Djinn

Encontros

Usando esse método, o Mestre foi capaz de manter-se razoavelmente fiel às diferentes porcentagens de frequência das diferentes criaturas: 66% em lugar de 70% para comum; 20% exatos para incomum; 11% em lugar de 7% para raro; e 3% para muito raro. Ao criar esta tabela, o Mestre teve de implementar ajustes aqui e ali para levar em conta todos os números de porcentagem, mas, ao fazê-lo, ele conseguiu aumentar a ênfase em certos monstros.

Tabelas de Encontros em Masmorras

As tabelas para encontros em masmorras normalmente são elaboradas de acordo com níveis — 1º, 2º, 3º, etc. Cada nível é uma medida relativa do poder das criaturas que habitam o lugar. Em geral, o nível da tabela corresponde ao nível dos personagens, muito embora eles possam encontrar e derrotar, ou serem desafiados, por criaturas pertencentes a tabelas de nível superior ou inferior. Geralmente, quando exploram uma masmorra, os personagens devem ter encontros aleatórios com criaturas de mesmo nível, ou no máximo até dois níveis acima ou abaixo deles próprios.

Às vezes, as próprias masmorras são organizadas em níveis (embora isso não seja absolutamente necessário). Nesse caso, o nível da masmorra e a tabela de encontros são correspondentes. Personagens no primeiro nível da masmorra devem encontrar criaturas do primeiro nível da tabela de encontros. Isso não apenas mantém o poder dos monstros alinhado com a força de uma equipe típica, mas também preserva a estrutura lógica do nível da masmorra. Não faz muito sentido que monstros extremamente poderosos caminhem livremente (e sem causar consequências) entre as criaturas mais fracas que habitam o nível.

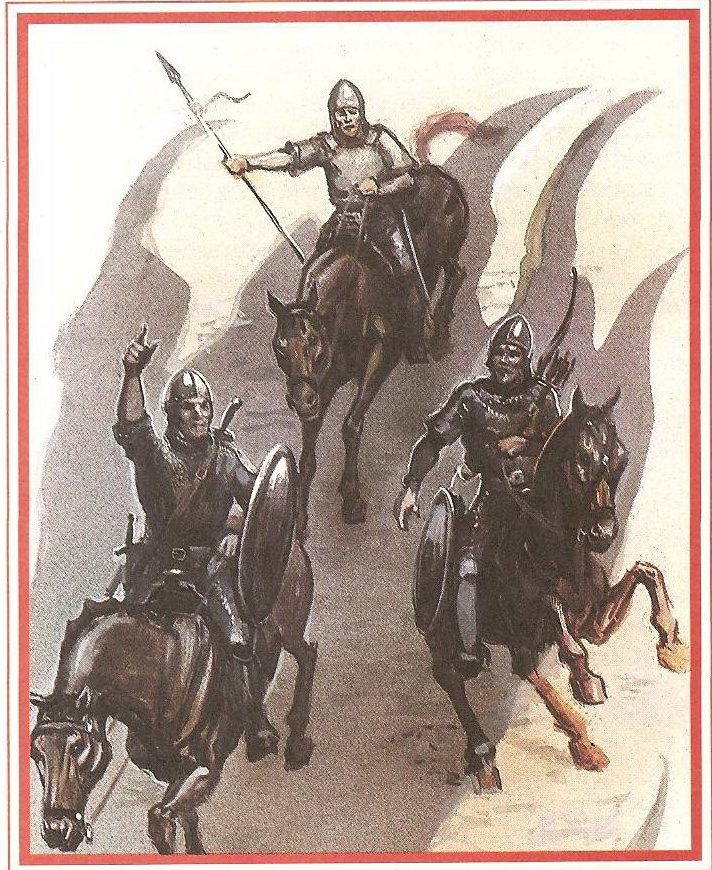
Determinando o nível da masmorra: Ter uma idéia do nível apropriado para uma criatura em particular é simples. Encontre, ou calcule, os pontos de experiência da criatura e confira o número obtido na Tabela 55. Isso irá lhe dizer onde colocar a criatura.

Quando estiver construindo a tabela de encontros, criaturas com poder maior ou menor do que o determinado pela tabela podem ser utilizadas. No entanto, cada nível de diferença entre a criatura e a tabela diminui a frequência com que o monstro aparece em 1 (ou seja, seres comuns tornam-se incomuns, seres raros tornam-se muito raros, e assim por diante). Criaturas com menos poder que o definido para o nível em questão dificilmente se aventuram em território tão perigoso. Criaturas mais poderosas dificilmente são vistas para que os personagens tenham uma chance

Tabela 55:

Nível da Masmorra

XP	Nível da Criatura
1-20	1
21-50	2
51-150	3
151-250	4
251-500	5
501-1.000	6
1.001-3.000	7
3.001-5.500	8
5.501-10.000	9
10.001+	10



decente de sobreviver. Depois de ajustadas, essas criaturas podem ser incluídas na tabela.

Além disso, existe a chance de que uma criatura encontrada seja mais poderosa do que o esperado: ao elaborar uma tabela 2-20, o resultado 20 poderia significar "use a tabela imediatamente mais alta"; se uma tabela de porcentagem estiver sendo utilizada, um resultado entre 98 e 100 poderia levar o Mestre à próxima tabela. Ou seja, os jogadores jamais devem ter a segurança ou um destino favorável garantidos.

Tabela de Encontros em Terreno Aberto

Diferentemente das tabelas de masmorra, aquelas utilizadas para terreno aberto não são tão caprichadas em sua organização, ao menos no que diz respeito a poder e letalidade. Um princípio das aventuras em terreno aberto (aquele que as torna mais perigosas para personagens de níveis inferiores) é que praticamente qualquer criatura pode ser encontrada — e frequentemente em número considerável. Este é um risco que os jogadores devem ter em mente antes de levarem seus personagens para a floresta inexplorada.

Isso não significa que a aventura em terreno aberto deva ser impossível para os personagens dos níveis mais baixos. Esse tipo de aventura não deve ser tão mortal, a ponto de não poderem dar três passos antes que uma esquadrilha de dragões vermelhos apareça e os reduza a cinzas com um sopro ardente! Isso se chama apenas má arbitragem. Personagens dos níveis inferiores devem ter a oportunidade de visitar terrenos abertos onde possam sobreviver.

Capítulo 11

Talvez uma área da floresta próxima seja regularmente patrulhada pelos Guardas do Rei, que afugentam as maiores ameaças à segurança da população. Monstros solitários freqüentemente escapam à percepção da Guarda, e às vezes atacam as fazendas próximas. Tabelas de encontro especiais podem ser criadas para refletir o nível inferior dos monstros que conseguem esgueirar-se nessas matas, dando a personagens de níveis baixos um desafio decente, mas não esmagador.

A maior preocupação ao se elaborar uma tabela de encontros em terreno aberto é ter uma tabela separada para cada tipo de terreno. Elas não precisam ser criadas todas de uma vez, embora devam existir tabelas cobrindo todos os tipos de terreno que os personagens irão percorrer durante a aventura. Os diferentes tipos de terreno que podem ser utilizados incluem:

- Aéreo
- Ártico
- Deserto, quente ou gelado
- Estepes
- Floresta Tropical
- Floresta Subtropical
- Floresta Equatorial
- Geleiras
- Lagos
- Litorâneo
- Matagal
- Montanhas Altas
- Montanhas Baixas
- Oceano Profundo
- Oceano Raso
- Pântano Tropical
- Pântano Temperado
- Parques Naturais
- Pastagens
- Planícies
- Plantações
- Pré-histórico
- Salinas
- Tundra

Tabelas de encontro em terreno aberto podem refletir mais que apenas o terreno. Há diferenças entre as florestas da África, da Ásia e da América do Sul. Diferentes áreas de floresta (ou de planície, e assim por diante) podem ter propriedades diferentes no mundo da fantasia, também.

Além disso, o nível de civilização de uma área deve ser levado em consideração. Podem existir tabelas para fazendas de colonos, áreas de fronteira e planícies pouco exploradas. Todas cobrem o mesmo tipo de terreno, mas há vastas diferenças nos tipos de encontros.

Tabelas de Encontros Especiais

Além das tabelas para masmorras e terreno aberto, o Mestre pode criar outras para qualquer tipo de situação que ele venha a imaginar. As tabelas mais comuns, nesta categoria, são as elaboradas para vilas e cidades. Esse tipo de lugar não se constitui exatamente num terreno aberto, e com certeza não é uma masmorra. Os jogadores não devem esperar ter contato com bandos de feras

ensandecidas tentando espalhar morte e destruição (a menos que essa seja uma cidade muito especial!)

Encontros em vilas e cidades serão com pessoas, em sua grande maioria das raças permitidas para a criação de personagens, de diferentes classes sociais e profissões. Guardas, mercadores, pedintes, rapazotes, carroceiros e artesãos trabalhando em sua mercadoria são todos encontros viáveis para uma cidade.

Uma única tabela de encontros será suficiente para praticamente todos os vilarejos e povoados. Lugares assim têm muita coisa em comum, embora o Mestre, com certeza, possa criar distinções entre vilarejos do litoral e aqueles do interior.

Cidades, no entanto, tendem a possuir personagens únicos. Exatamente como Los Angeles é diferente de Nova York ou Paris de Marselha, cidades diferentes num mundo de fantasia devem parecer diferentes aos personagens dos jogadores. Cada grande cidade deve ter sua própria tabela de encontros para refletir essas diferenças.

De fato, mesmo dentro da cidade podem existir diferentes tabelas para refletir o caráter dos diferentes bairros e distritos. As mansões da encosta não apresentam menos perigo que a zona portuária, mas talvez nas mansões o perigo assuma formas mais sutis e insidiosas.

Não há limite para o grau de subdivisões que se pode aplicar às tabelas de encontros aleatórios. Cidades, bairros ou distritos individuais, complexos específicos dentro dos distritos e até edificações dentro dos complexos podem todos ter tabelas próprias. No entanto, eles não precisam tê-las, necessariamente. O Mestre só deve se preocupar com as áreas que ele sabe, ou pensa, que os jogadores irão freqüentar! Não há razão para se fazer trabalho sem sentido — o Mestre já tem responsabilidade suficiente.

Por exemplo, suponha que o Mestre decida criar tabelas para o Império de Orrim. Orrim se estende das Montanhas Harr até o Mar de Faldor. Ao norte fica a Floresta da Destruição, um lugar conhecido por sua fauna e flora malignas. A maior parte do império é agrícola, mas a região montanhosa é largamente dedicada à mineração. Muitos complexos subterrâneos bastante extensos foram construídos.

Existem duas grandes cidades — Sulidam, a capital, localizada no litoral, e Coralport, uma fortaleza de piratas erguida numa ilha ao largo da costa. Para limitar sua quantidade de trabalho, o Mestre decide iniciar com os personagens num pequeno povoado da região mineradora, perto de uma mina abandonada (a masmorra).

Primeiro, o Mestre cria as seguintes tabelas:

- Níveis de masmorra 1-4 (para a mina abandonada)
 - Encontros no povoado
 - Estalagem da Opala Negra (a residência dos personagens)
- Depois de algum tempo, os personagens decidem sair por aí em viagem de exploração. Agora o Mestre adiciona algumas novas tabelas de encontros à coleção:
- Montanhas baixas (para terreno aberto de níveis inferiores)
 - Montanhas altas (para aventuras mais perigosas)
 - Planícies (para quando os personagens decidirem ir à capital)

Trabalhando desta forma, o Mestre cria, gradualmente, um conjunto completo de tabelas de encontro. Ao terminar, a coleção dele pode se parecer com a abaixo, além, claro, das tabelas já mencionadas:

Encontros



Terras agrícolas
Floresta da Destruição
Cercanias da Floresta
Costa marítima
Oceano (raso)
Zona Portuária de Sulidam
Bairro Nobre, Sulidam
Bairro dos Artistas, Sulidam
Cortiços de Sulidam
Templo de Martens (um culto poderoso em Sulidam)
Esgotos de Sulidam
Palácio do Imperador
Cidade das Criptas (um cemitério fora de Sulidam)
Masmorra de Theos (sob a mansão de um mago maligno em Sulidam)
Coralport
Selvas de Coralport
A Baleia Arpoadada, uma estalagem de Coralport
Mina Hargast (uma abertura para as Trevas do Subterrâneo)

Pela elaboração gradual dessas tabelas, o mundo de campanha lentamente começa a tomar forma ante os olhos dos jogadores.

Aprimorando Tabelas de Encontros

Há muitas coisas que podem ser feitas para tornar as tabelas de encontros mais fáceis e interessantes para uso. Algumas dessas coisas só existem para a conveniência do Mestre, tornando a tarefa de conduzir o jogo mais simples. Outras são formas diferentes de oferecer fortes desafios aos jogadores, evitando que quem quer que seja fique entediado.

O primeiro truque é incluir as estatísticas básicas de cada monstro junto com cada entrada numa tabela de encontros. Se por um lado, esse método emprega mais tempo fazendo a tabela, também significa, por outro lado, que o Mestre não terá de parar o jogo e procurar por essas informações tão freqüentemente no meio da sessão. Uma notação abreviada, semelhante à sugerida abaixo, pode ser usada:

Criatura: AP n°, AT n°, TACO n°, D n°, CA n°, DV n°, MV n°, informações especiais sobre ataques e defesas.

AP indica em que quantidade essas criaturas costumam aparecer. É definido por um intervalo de lance de dados.

AT é o número de ataques que a criatura pode fazer.

TACO é o valor de combate da criatura (veja o Capítulo 9: Combate)

D é o dano causado por um golpe certeiro; mais de um índice pode ser necessário aqui.

CA é a Categoria de Armadura da criatura.

DV diz quantos dados de vida a criatura tem; a quantidade de pontos de vida não é fornecida, uma vez que esse número pode variar de encontro em encontro.

MV é a taxa de movimentação da criatura.

Notas especiais devem recordar ao Mestre as habilidades especiais, itens mágicos ou defesas que a criatura pode possuir.

Para Mestres interessados em devotar mais tempo à preparação prévia, outro bom truque é, aos poucos, ir construindo uma

coleção de fichas de arquivo descrevendo encontros especiais. Cada ficha poderia conter uma descrição mais detalhada da pessoa, grupo, criatura ou coisa de que trata.

Uma vez que o Mestre tenha essa coleção "Encontros Especiais", entradas podem ser acrescentadas às tabelas de encontros aleatórios. Quando um encontro especial acontece, o Mestre escolhe uma ficha de sua coleção e usa a informação ali contida para conduzir o encontro. Alguns encontros especiais podem incluir:

O covil ou toca da criatura, completo com mapa, uma chave curta, táticas e tesouro especial. (Por exemplo, "O ninho de uma wyvern e sua prole, localizado na encosta de um penhasco. Escondidos dentro do ninho há 2 cotas de malha +1".)

Uma descrição detalhada de um PdM, incluindo armas, itens mágicos, magias (se houver), bens, aparência física, atitudes, companheiros e, talvez, até uma missão. (Por exemplo, "O monge procurando por companhia numa longa e solitária viagem, mas que na verdade é um bandido levando a equipe para uma armadilha".)

Uma armadilha astuciosa, descrevendo detalhadamente seu funcionamento e seus efeitos. (Por exemplo, "Um poço escondido feito por kobolds para juntar carne fresca num velho corredor de mina".)

Uma vinheta, completa com personagens, ações e motivos. (Por exemplo, "Um tumulto irrompe próximo, numa rua da cidade, quando um bando de forasteiros Voorish, depois de um bate-boca com um mercador, virou a carroça de melões do homem".)

A grande vantagem desses encontros especiais é que não há necessidade de se utilizar deles num momento específico. O Mestre pode preparar as fichas em seu tempo livre e usá-las ao longo da aventura, sempre que precisar delas. Os jogadores ficarão convencidos de que o Mestre é um gênio, e seu jogo jamais será chato.

Encontros aleatórios não precisam ser limitados a PdMs e monstros. Todo tipo de coisa pode ser incluída, perigosas ou apenas misteriosas. Outras possibilidades para tabelas de encontros incluem:

Gritos à distância

Armadilhas

Mudanças no tempo

O farfalhar de uma mata próxima

Luzes à distância

Maravilhas celestes

Súbitas rajadas de vento

O som de uma rocha caindo do teto

Tudo isso ajuda a construir uma atmosfera. Além do que, se esses encontros forem sabiamente misturados com encontros "de verdade" que começam de forma semelhante, os jogadores ficam mais atentos e sentem-se mais envolvidos. Explorar uma caverna muito escura, onde feras ocultas possivelmente vivem, com apenas uma tocha, deve ser um evento nervoso e assustador. A adição de encontros aleatórios "falsos" dará aos jogadores uma idéia das incertezas que seus personagens enfrentam. Se não servirem para mais nada, encontros assim darão aos jogadores algum respeito pelos riscos que seus personagens imaginários estão assumindo!

Conduzindo Encontros

Tabelas de encontros são criadas antes que o jogo tenha início. Durante uma sessão de jogo, o Mestre tem de pegar a informação que existe nas tabelas e trazê-la à vida.

Para usar uma tabela e conduzir um encontro, o Mestre precisa saber várias coisas: com que freqüência ele deve fazer o teste para encontros? O que é encontrado? Quantas criaturas existem ali? A

Capítulo 11

Tabela 56:
Frequência & Chance de Encontro em Terreno Aberto

Tipo de Terreno	Chance de Encontro	Hora do Dia					
		7-10	11-14	15-18	19-22	23-2	3-6
Planície	1	x	-	x	-	x	-
Cerrado/bosque	1	x	-	x	x	-	x
Floresta	2	x	x	x	x	x	x
Deserto	1	x	-	-	x	-	x
Colinas	2	-	x	-	x	-	x
Montanhas	3	x	-	-	x	x	-
Pântano	4	x	x	x	x	x	x
Selva	3	x	x	x	x	x	-
Oceano	1	-	x	-	-	x	-
Ártico	1	-	-	x	x	-	-

que distância? Elas surpreendem os personagens ou são pegas de surpresa? O que o grupo encontrado fará? As regras abaixo irão lhe dizer como responder a essas perguntas.

Testes de Encontro

O Mestre sabe quando um encontro planejado está para ocorrer, baseado nas condições ou no local que ele próprio já tem pronto. O mesmo não se aplica aos encontros aleatórios. Para esses últimos, o Mestre tem de fazer testes de encontro.

Frequência dos Testes de Encontro: A frequência com que o Mestre fará testes de encontro depende da situação. Diferentes tipos de terreno (ou masmorras) podem exigir testes mais frequentes ou mais esparsos. Além disso, o tipo de terreno e a densidade demográfica irão afetar a chance dos personagens terem um encontro significativo. A Tabela 56 fornece tanto a frequência dos testes quanto a chance de um encontro ocorrer nas situações mais comuns de terreno aberto. Se os personagens estiverem se aventurando em outro tipo de terreno, o Mestre pode usar uma linha comparável da tabela, ou determinar frequência e chance de encontro por conta própria.

Chance de Encontro: Essa coluna define o número (igual ou menor) que deve ser obtido em 1d10 para que um encontro ocorra.

Hora do Dia: Se um "x" aparece sob um horário específico, um teste de encontro deve ser feito. Isso não garante o encontro, apenas pede pelo teste.

A chance de se ter um encontro pode ser modificada por muitos fatores. O mais importante é a densidade demográfica. As chances de encontro contidas na Tabela 56 assumem uma área de terreno aberto e despovoado.

Testes em Terreno Aberto: Se a região é patrulhada ou esparsamente colonizada, a chance de encontro cresce em um. Em áreas altamente povoadas, a chance aumenta em dois. De qualquer forma, esses modificadores não devem ser utilizados, a menos que o Mestre tenha preparado tabelas específicas para levar em conta as diferenças entre uma área colonizada e um terreno aberto e selvagem.

O Mestre ainda pode escolher modificar as chances de um encontro vir a acontecer por qualquer outro motivo que ele acredite ser justificado. Se os personagens andaram fazendo muito barulho,

ou se o alarme do povoado soou, o Mestre pode aumentar a chance de um encontro. O Mestre pode até mesmo decidir, arbitrariamente, que um encontro irá ocorrer, embora isso dificilmente possa continuar a ser considerado aleatório.

Testes em Masmorra: Testes de encontro em masmorras não são afetados pelo terreno (desde que não haja, de fato, terreno algum a se levar em consideração). Normalmente, um teste de encontro é feito a cada hora, com um encontro ocorrendo quando se obtém 1 em 1d10.

Se o Mestre julga que parte da masmorra é particularmente mais perigosa que o restante, o número de testes pode aumentar para um a cada turno (10 minutos de tempo de jogo). O Mestre também pode aumentar a chance do encontro acontecer. Se os personagens iniciarem uma tarefa que produza barulho excessivo (martelar pregos ou participar de ruidosas batalhas) um teste de encontro deve ser feito imediatamente.

Este Encontro é Necessário?

A qualquer momento em que o Mestre sinta que sua aventura está se arrastando, ou que os personagens estão ficando superconfiantes, ele pode decretar um encontro aleatório. Da mesma forma, se ele sentir que um encontro aleatório poderá prejudicar a aventura, pode-se ignorar qualquer um que, pelas regras, deveria ocorrer. Judiciosidade e considerações a respeito do conto são mais importantes que subserviência cega aos protocolos.

Tamanho de Um Encontro

Se o Mestre decidir que sim, este encontro deve acontecer; ele determina quantas criaturas ou PdMs aparecem. Não há uma fórmula rápida ou simples para isso. Experiência é o melhor guia. O *Livro dos Monstros* oferece a quantidade típica em que cada espécie de monstro costuma ser encontrada. Use isso como linha geral, especialmente se você estiver começando sua carreira de Mestre, mas tenha flexibilidade.

Na dúvida, use um encontro pequeno. É bem melhor que um encontro aleatório seja rapidamente derrotado pelos personagens que o contrário. Uma vitória fácil dos personagens dá ao Mestre informação e experiência (ele saberá aumentar a dificuldade na próxima vez) sem danificar os personagens ou a campanha. Já uma derrota esmagadora dos personagens é quase impossível de se cor-

Encontros

agir sem óbvias manipulações por parte do Mestre, tão logo o encontro tenha início.

Sempre use de bom senso quando estiver decidindo o quanto um encontro deve ser grande. A Natureza oferece algumas diretrizes. Tenha-as em mente quando for definir o tamanho de um encontro.

Muitos predadores, principalmente os que caçam à noite, são criaturas solitárias. Uma criatura noturna fantástica poderá aparecer sozinha, também.

Dos predadores que caçam à luz do dia, alguns trabalham sozinhos, enquanto outros cooperam em grupos de dois ou três. Um ou dois irão atacar por um lado, enquanto os outros esperam que a presa seja acuada em sua direção. Tais caçadores costumam ser mais fortes e mais rápidos que a presa. De novo, criaturas fantásticas podem seguir esse padrão.

Predadores de menor porte, às vezes, caçam em grupos de 5 a 12, tentando cercar e atacar a vítima escolhida. Animais herbívoros tendem a apreciar manadas e a companhia de outros da espécie. Onívoros vivem em grupos menores que freqüentemente têm membros mais velhos que agem como sentinelas. Todos esses fatores podem responder por uma parcela do tamanho de um encontro.

Surpresa

Antes do encontro começar, um teste de surpresa pode ser necessário. Dadas as condições apropriadas, é bem possível que ambas as partes de um encontro sejam surpreendidas uma pela outra. Na essência, o encontro é tão aleatório para os monstros quanto para os jogadores.

Como foi dito no *Livro dos Jogadores*, a surpresa nem sempre é garantida, e nem sempre o teste é necessário. Luminosidade, ba-

ruído excessivo e outros tipos de aviso prévio podem cancelar essa necessidade. Surpresa não é normalmente possível quando não há um tipo de cobertura ou camuflagem viável (como no caso de dois navios no mar), embora a escuridão, tempestades, nevoeiros e coisas parecidas possam agir como uma cobertura.

Em alguns casos, um lado pode ser capaz de surpreender o outro grupo sem que esse tenha a mesma oportunidade. Isso é verdade, principalmente quando os personagens carregam lanternas ou tochas, e os monstros, não. Vendo a luz, os monstros podem tentar esgueirar-se para cada vez mais perto e dar o bote nos personagens.

Existem vários fatores que podem aumentar ou diminuir a chance de surpresa. Alguns são muito exóticos e particularmente ligados a uma situação, mas outros podem ser antecipados. Os modificadores mais comuns estão na Tabela 57. Comparando outras situações a esses modificadores, o Mestre tem um critério para fazer os ajustes apropriados.

Distância de Encontro

Uma vez que um encontro ocorre, é preciso saber a distância a que as criaturas são percebidas pela primeira vez. Essa distância depende, primeiro, se algum grupo é pego de surpresa ou, se nenhuma surpresa acontece, do tipo de terreno em que o encontro acontece. Distâncias de encontro para diferentes condições de terreno estão na Tabela 58.

Em situações onde nenhuma cobertura é possível, os encontros serão percebidos tão longe quanto a vista alcança, a menos que circunstâncias especiais determinem outro procedimento.

Enquanto é possível notar outro grupo a distâncias consideráveis, os personagens ou criaturas talvez não consigam identificar seus componentes individuais imediatamente. Os alcances de visão fornecidos no *Livro do Jogador* podem tornar necessário que as criaturas se aproximem, para uma identificação correta.

Reações a Encontros

Uma vez que o encontro está armado e o Mestre está pronto para interpretar a situação, ele precisa saber como os PdMs ou monstros irão reagir. As criaturas devem reagir da forma que o Mestre considerar mais apropriada para a situação.

Se os jogadores atacam, armas em punho, um bando de orcs encontrados aleatoriamente, o Mestre pode facilmente dizer: "Eles

Tabela 57:

Modificadores de Surpresa

O outro grupo está:	Modificadores do grupo:
Em silêncio	-2
Invisível	-2
Com cheiro específico (fumaça, fedor)	+2
Com 10 membros, ou mais	+1
Camuflado	-1 a -3
O grupo dos jogadores está:	
Fugindo	-2
Sob luz fraca	-1
No escuro	-4
Em pânico	-2
Esperando pelo ataque *	+2
Desconfiado *	+2
As condições do clima são:	
Chuvosas	-1
De nevoeiro pesado	-2
Muito calmas	+2

* Um grupo espera pelo ataque quando tem um bom motivo para suspeitar de perigo imediato, e conhece a direção geral de onde a agressão virá. Um grupo desconfiado é aquele que tem motivos para acreditar que outro grupo fará um movimento hostil.

Tabela 58:

Distância do Encontro

Situação ou Terreno	Alcance em metros
Ambos os grupos foram surpreendidos	1d6
Um grupo foi surpreendido	1d6+1d2
Sem surpresa:	
Fumaça ou neblina pesada	2d6
Selva ou floresta muito densa	1d10 x 3
Floresta pouco densa	2d6 x 3
Cerrado, bosque ou arbustos	2d12 x 3
Pradaria, pouca cobertura	5d10 x3
À noite, ou numa masmorra	Limite da visão

Capítulo 11

rosnam e saltam para posições de defesa!". A seleção de reações baseadas na situação concreta assegura um comportamento racional, e evita os resultados ilógicos que lances de dados ao acaso freqüentemente oferecem.

No entanto, há momentos em que o Mestre não dispõe de qualquer pista para o que o monstro irá fazer. Isso não é um desastre — não é sequer incomum. Quando algo assim acontece, o Mestre pode determinar uma reação de encontro aleatoriamente, fazendo um lance de dados e conferindo o resultado na Tabela 59. Para usar a tabela, lance 2d10 e some os resultados. Adicione ou subtraia do número assim obtido todos os modificadores da descrição da criatura e dos modificadores de moral (veja a Tabela 50 no Capítulo 9: Combate).

Escolha a coluna que mais se aproxima da atitude dos personagens, encontre a linha que contém o valor do lance de dados modificado. O resultado é uma descrição geral de como as criaturas irão reagir. Essa reação deve ser interpretada pelo Mestre para se encaixar na situação.

Dentro dessas diretrizes amplas, um grande número de reações específicas são possíveis.

Fuga: Esquiva, pânico, terror, rendição.

Amistoso: Simpático, solícito, conciliatório ou apenas não-agressivo.

Indiferente: Neutro, entediado, ocupado, despreocupado, pouco impressionado, ou apenas desatento.

Cauteloso: Suspeitoso, alerta, dubio, paranóico, retraído, desconfiado ou meio conciliatório.

Ameaçador: Fanfarrão, bravateiro, vociferante, intimidador, irascível, ou blefando.

Violento: Irritável, exaltado, agressivo, ou hostil.

Claro, um Mestre nunca deve utilizar uma reação que não

possa justificar. Se ele não vê razão alguma para que um efreeti maligno deva render-se aos jogadores atacantes, então o efreeti não se rende. A tabela foi criada para ser uma ajuda para o Mestre, e não uma fonte certa de decisões.

Consertando as Coisas no Jogo

Às vezes, apesar de todas as boas intenções do Mestre, os encontros não funcionam direito. Corrigir problemas durante o jogo pode ser difícil, mas há momentos em que é inevitável. Aqui, alguns truques que você pode usar:

O Encontro é Muito Difícil

O Mestre, acidentalmente, lançou os personagens contra um grupo de criaturas poderosas demais para eles, tão poderosas que os personagens estão condenados. Para consertar as coisas, o Mestre pode fazer as criaturas fugirem em pânico inexplicável; secretamente reduzir seus pontos de vida; permitir que os personagens acertem mais, ou causem mais dano do que o correto; declarar que os monstros erraram ataques que, de fato, acertaram; fazer as criaturas cometerem erros grosseiros de estratégia (como ignorar o ladrão dando a volta para atacar por trás).

O Encontro Entregou Tesouros Demais

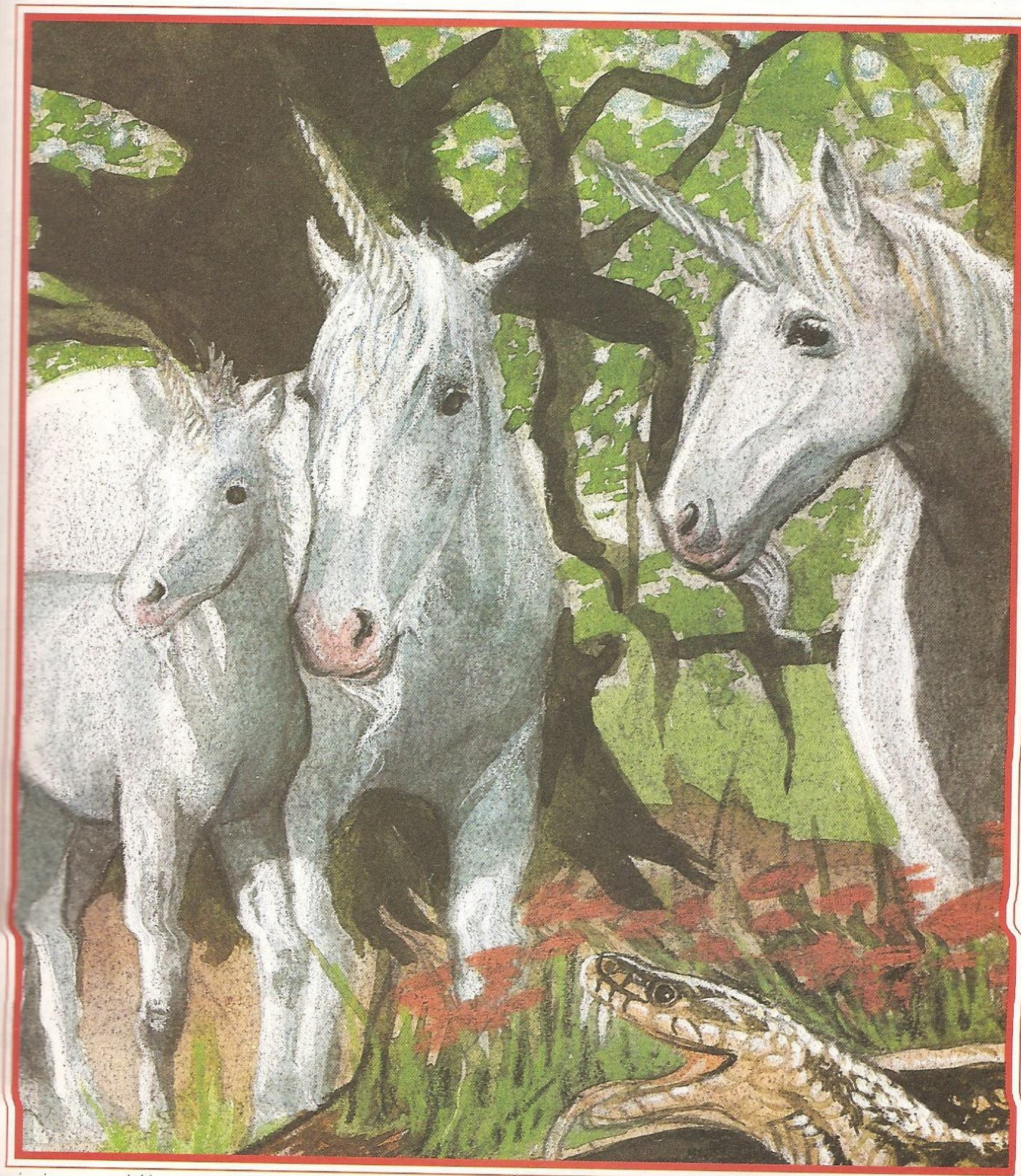
Às vezes, o Mestre descobre que seus encontros aleatórios cedaram tesouros demais. Nesse caso, ele pode fazer com que mais monstros do mesmo tipo, ou de um tipo ainda mais poderoso, surjam na cena. (O primeiro grupo roubou o tesouro, e esses caras agora o querem de volta; ou o primeiro estava levando o tesouro da tribo para ser guardado em segurança; ou o segundo grupo estava seguindo o

Tabela 59:

Reações de Encontros

Resultado Modificado dos dados	Os Personagens dos Jogadores estão			
	Amistosos	Indiferentes	Ameaçadores	Violentos
2 ou menos	Amistoso	Amistoso	Amistoso	Fuga
3	Amistoso	Amistoso	Amistoso	Fuga
4	Amistoso	Amistoso	Cauteloso	Fuga
5	Amistoso	Amistoso	Cauteloso	Fuga
6	Amistoso	Amistoso	Cauteloso	Cauteloso
7	Amistoso	Indiferente	Cauteloso	Cauteloso
8	Indiferente	Indiferente	Cauteloso	Cauteloso
9	Indiferente	Indiferente	Cauteloso	Ameaçador
10	Indiferente	Indiferente	Ameaçador	Ameaçador
11	Indiferente	Indiferente	Ameaçador	Ameaçador
12	Cauteloso	Cauteloso	Ameaçador	Ameaçador
13	Cauteloso	Cauteloso	Ameaçador	Violento
14	Cauteloso	Cauteloso	Ameaçador	Violento
15	Cauteloso	Ameaçador	Ameaçador	Violento
16	Ameaçador	Ameaçador	Violento	Violento
17	Ameaçador	Ameaçador	Violento	Violento
18	Ameaçador	Ameaçador	Violento	Violento
19	Violento	Violento	Violento	Violento
20	Violento	Violento	Violento	Violento

Encontros



primeiro para roubá-lo, e agora não acreditam de jeito algum que os personagens vão conseguir ficar com o prêmio.) De várias maneiras, isso é como aqueles westerns onde todo mundo começa a lutar para ver quem fica com o ouro. Nesse caso, os monstros querem mais pegar o saque e sair correndo que aniquilar os personagens.

O Encontro Foi Fácil Demais

Se o tesouro que os personagens pegaram não foi excessivo, isso não é um problema. O Mestre sempre pode fazer as coisas mais duras para eles no próximo encontro.

Capítulo 12: PdMs



Dentre todas as coisas que o Mestre faz — arbitrar os combates, interpretar o significado das ações dos personagens de jogador, criar aventuras, determinar a experiência em pontos — nenhuma é mais importante para o jogo AD&D™ que a criação e manipulação dos personagens do Mestre (PdMs). Sem personagens do Mestre, o AD&D™ não é nada além de um limbo vazio. O jogo de AD&D™ é um RPG, e a interpretação de personagens pelos jogadores só existe na medida em que eles interagem com alguém, ou alguma coisa. É para isto que servem os PdMs: para que os personagens encontrem amigos, aliados e vilões. Sem eles, o jogo seria tedioso.

Um PdM é qualquer pessoa ou criatura, necessariamente representada pelo Mestre, com quem os personagens terão de lidar. Os personagens precisam lidar com uma armadilha, mas o Mestre não tem que representar a armadilha. Logo, ela não é um PdM. Um dragão investindo contra os personagens é um PdM — o Mestre assume o papel do dragão, e os jogadores decidem como seus personagens irão reagir ao ataque. Há vezes em que as opções de interpretação disponíveis para o Mestre são bastante simples (fugir ou atacar), mas freqüentemente os papéis do Mestre são um tanto quanto desafiadores.

Por conveniência, os encontros com PdMs são geralmente divididos em duas categorias: monstros (aquelas coisas vivas, de raças proibidas para os personagens de jogador) e PdMs completos (raças com que os personagens de jogador geralmente lidam). O leque de reações possíveis num encontro com monstros é geralmente menor do que num encontro com PdMs completos.

O Mestre tem que pensar em si mesmo como um grande ator, um artista de transformações rápidas, e um impressionista. Cada PdM é um papel diferente que o Mestre deve, rapidamente, assumir. Ainda que isto possa ser complicado no início, a prática faz com que a tarefa se torne mais fácil. Cada Mestre desenvolve um certo estoque de personagens, e compreende as personalidades mais freqüentemente usadas pelos PdMs.

Há muitas categorias diferentes de PdMs, mas os que mais aparecem são gente comum, do povo. Os personagens lidam com estalajadeiros, cavaleiros, ferreiros, menestréis, guardas, nobres de pequeno poder e outros, muitos dos quais podem ser contratados pelos personagens de jogador. Estes PdMs são agrupados juntos, e chamados de empregados.

Empregados

Há três tipos de empregados: comuns, peritos e soldados. Empregados comuns formam a vasta maioria de qualquer população, particularmente numa comunidade agrícola.

Empregados comuns são fazendeiros, moleiros, estalajadeiros, ceramistas, etc. Embora algumas dessas profissões exijam conhecimentos específicos, elas não requerem, na maior parte das vezes, nenhum treinamento altamente especializado. Estes são os homens e mulheres cujo trabalho forma a base da civilização.

Empregados peritos são aqueles que precisam de treinamento especializado. Este grupo inclui artesãos, sábios, espiões, assassinos, alquimistas, treinadores de animais e similares. Uma vez que nem todo mundo é treinado numa dessas especialidades, poucos peritos estão disponíveis para se contratar, e estes poucos ganham mais do que os empregados comuns. Na verdade, peritos realmente exóticos (como espiões) são muito incomuns, e extremamente caros.

Os talentos e habilidades dos empregados peritos podem ser determinados pelo uso do sistema opcional de perícias explicado no *Livro do Jogador*, onde estão definidos os limites da habilidade de um perito e, em geral, o tempo necessário para que várias tarefas sejam executadas.

Ocupações Medievais

Empregados, comuns e peritos, aparecem na Tabela 60. Esta Tabela, organizada em ordem alfabética, lista e descreve as ocupações medievais mais freqüentes. Explicações são fornecidas para as profissões mais obscuras, ou incomuns nos dias atuais. A lista traz títulos coloridos e profissões pouco usuais, que podem tornar os empregados comuns mais interessantes.

O Assassino, o Espião e o Sábio

Três peritos, o assassino, o espião e o sábio, exigem um tratamento especial. Tais empregados, diferentemente dos demais, podem afetar a direção e o conteúdo de uma aventura em andamento. Se usados com cuidado e parcimônia, esses três profissionais passam a ser ferramentas valiosas à disposição do Mestre, e que ajudam na criação de histórias durante uma campanha de RPG.

Assassinos

O assassinato não é uma profissão discreta em si, mas, sim, o fruto de uma disposição de espírito bastante repreensível. O assassino não precisa de nenhuma habilidade especial, embora saber lutar, camuflar-se, e até mesmo mágica sejam úteis. Tudo de que realmente precisa para executar um assassinato são o desejo e a oportunidade.

Contratando um assassino: Quando um personagem de jogador contrata um assassino (o que não é um ato bom, ou leal), ele está se arriscando. Não há como dizer se o PdM contratado é confiável. Qualquer um que queira negociar um homicídio não é, com certeza, uma pessoa de altos princípios. Um típico caso de "o problema é do cliente!"

Uma vez que o personagem tenha contratado o assassino, está nas mãos do Mestre determinar o sucesso da ação. Não há tabelas, ou fórmulas a serem seguidas.

Considere a vítima pretendida: Tentativas de assassinato do

personagem de um jogador, contratadas por outro jogador, não devem ser permitidas. Este tipo de comportamento apenas leva à amargura, desentendimento e raiva entre os jogadores. Assassinos contratados por PdMs para acabar com personagens de jogador só devem ser utilizados de vez em quando, e apenas como motivação para a trama, não como castigo ou forma de se manter o jogador sob controle. Sempre que um personagem de jogador for o alvo de uma conspiração, interprete o encontro de forma justa — dê uma chance ao personagem.

Se a vítima pretendida é um PdM, o Mestre deve decidir o efeito do assassinato no jogo. Às vezes, personagens de jogador fazem estas coisas por pura maldade. Outras vezes, a ação pode ser motivada pela ganância. Nenhum dos dois é um sentimento particularmente bom de se encorajar numa campanha.

Se a morte do PdM for exigir que você retrabalhe toda a campanha a troco de nada, considere seriamente a idéia de fazer a tentativa falhar. Se a morte do PdM for permitir que os personagens escapem de uma aventura que você tinha planejado, mantenha-o vivo! Mas não diga para os jogadores "Ah, isto seria ruim para o jogo, portanto vocês não podem nem mesmo tentar apagar o cara." Trabalhe a tentativa — e o fracasso — como partes da narrativa.

Precauções: Se você decidir que a tentativa é legítima, considere as precauções que a possível vítima normalmente toma. Isto pode tornar o trabalho particularmente difícil ou fácil. Reis, imperadores, grandes sacerdotes e outras figuras importantes tendem a ser muito cautelosos e bem protegidos. Magos que escolhem sabiamente suas defesas mágicas podem ser virtualmente impossíveis de assassinar! Pense nas precauções específicas de cada PdM antes de conhecer os planos do assassino.

Magos fazem uso de *Boca Encantada*, *Alarme*, *Runas Explosivas* e outras magias-armadilhas. Sacerdotes freqüentemente confiam em itens com poder de adivinhação para prever as intenções de terceiros. Ambos poderiam ter servos ou guarda-costas extradimensionais, ou de outros planos de existência. Magos e sacerdotes podem tomar providências para evitar os efeitos de magias comuns, como *Percepção Extra-Sensorial*, *Clarividência* e *Detectar Magia*. Reis, príncipes e outros nobres podem ter o benefício de ambas as proteções, arcana e divina, além de um exército de guarda-costas, que talvez seja leal ao ponto do fanatismo. Se a vítima recebe algum alerta, ou suspeita de um atentado, outras precauções serão tomadas, e o trabalho pode se tornar ainda mais difícil.

O plano: Depois de você ter decidido (secretamente) quais as precauções razoáveis, faça o jogador descrever o plano que ele acha ser o melhor. Pode ser simples ou complicado, dependendo da inteligência do jogador. Este é o plano que o assassino, e não o personagem, irá usar, e por isso o jogador pode lançar mão de alguns recursos que não estariam disponíveis para seu personagem. Todavia, você tem que decidir se estes recursos são aceitáveis, e se realmente existem.

Por exemplo, se o jogador diz que o assassino tem um mapa do castelo, você deve dizer a ele se isso é razoável (e, a menos que a vítima seja extremamente reservada e paranóica, é). Um plano envolvendo mil homens, ou um ladrão do 18º nível, não é razoável. O personagem do jogador não comprou um arsenal inteiro!

Finalmente, compare o que você sabe sobre as precauções com o plano, e as chances de sucesso ou fracasso normalmente ficam mais claras. Por fim, o Mestre não deve permitir que assassi-

Capítulo 12

Tabela 60:

Profissões de PDM

Açougueiro
 Agricultor: fazendeiro livre, com alguma riqueza
 Alfageme: ferreiro que faz lâminas de espada
 Alfaiate
 Amolador: afiador de facas
 Arauto: cortesão que faz etiqueta e heráldica
 Armarinheiro: negociante de pequenas quantidades, linha e agulhas
 Armeiro
 Arquiteto
 Artesão de cobre: trabalhador em cobre
 Assassino: matador por encomenda
 Astrólogo: lê estrelas e destinos
 Bainho: fabricante de bainhas e estojos de facas
 Barbeiro: cirurgião, sangrador, dentista e cabeleireiro
 Batedor de ouro: fabricante de lâminas de ouro
 Bordador: costureiro que borda e decora tecidos
 Boticário: químico, droguista ou farmacêutico
 Caçador de peles
 Carpinteiro
 Carregador de água
 Carregador: transportador de bens
 Carreteiro: carroceiro, transportador de bens
 Carroceiro: alguém que transporta bens por carroça ou carroto
 Carvoeiro: queima carvão vegetal na fundição
 Causídico: advogado, ou alguma outra pessoa que pleiteia o caso de terceiros diante da corte dos nobres
 Cavaliário: homem que cuida de cavalos
 Cavouqueiro: aquele que cava e corta pedra
 Cervejeiro: fabricante de cervejas, sejam escuras, fortes ou fracas
 Chapeleiro: aquele que faz chapéus
 Cinteiro: fabricante de cintos e cinturões
 Cinzelador: joalheiro especializado em gravar figuras no metal
 Construtor: operário que constrói paredes e edifícios
 Costureiro: aquele cuja ocupação é a costura
 Cozinheiro
 Cunhador: fabricante de moedas
 Curtidor: fabricante de couro
 Cuteleiro: fabricante de facas e prataria
 Desenhista: pintor
 Dourador: artífice da douração de metais
 Dragomano: intérprete oficial ou guia
 Encadernador: fabricante de livros
 Entalhador: escultor de madeira
 Escrevente: escrivo que geralmente lida com contabilidade
 Escriba: secretária ou alguém que possa escrever
 Esfolador: açougueiro que prepara o couro para curtir
 Esmaltador: joalheiro especializado em trabalho esmaltado
 Espião
 Esporeiro: fabricante de esporas
 Estirador: fabricante de arame
 Estucador: especialista em gesso e reboco
 Fabricante de alaúde

Fabricante de arcos
 Fabricante de bolsas
 Fabricante de cal
 Fabricante de carros: construtor de carroças/carretas
 Fabricante de harpa
 Fabricante de órgão
 Fabricante de peltre: aquele que trabalha com ligas de estanho
 Fabricante de sapatos
 Fabricante de velino
 Fabricante e reparador de rodas
 Fanqueiro: negociante de tecidos
 Ferrador: fabricante de ferraduras
 Ferragista: negociante, não fabricante de artigos de ferro
 Ferreiro
 Flecheiro: fabricante de flechas
 Fornalheiro: o homem que faz funcionar uma fornalha de forjaria
 Funileiro: artífice viajante, que repara potes de estanho e itens similares
 Garimpeiro: aquele que cava em busca de carvão ou outros minerais
 Granjeiro: negociante de galinhas ou outras aves
 Guarda-florestal: oficial responsável pelos bosques do senhor
 Herbalista: praticante de curas com ervas
 Hospedeiro: estalajadeiro
 Intérprete: tradutor
 Jardineiro
 Ladrilhador
 Lapidador: joalheiro especialista em pedras preciosas
 Latoeiro: ferreiro que trabalha com latão, às vezes trabalhador viajante
 Lavadeira
 Lavrador: trabalhador dos campos
 Luveiro: fabricante de luvas
 Marceneiro: fabricante de mobílias ou cabines
 Marmoreiro: cortador e escultor de mármore
 Mascate: vendedor ambulante, que normalmente frequenta pequenas vilas
 Mendigo
 Menestrel
 Mensageiro
 Mercador: negociante de tecidos
 Merceiro: atacadista, particularmente de itens úteis no dia a dia
 Minerador
 Minerador de estanho
 Moleiro: aquele que opera uma mó de grãos
 Montador de flechas: fabricante de pontas de flecha
 Navegador: aquele especializado nas artes de direção e navegação
 Negociante de meias: fabricante de meias e ligas
 Operário de estaleiro: construtor de navios e barcos
 Ourives: joalheiro que trabalha com ouro
 Padeiro
 Pajem de archote: portador de lanterna ou tocha
 Paredeiro: pedreiro que junta pedras e tijolos para paredes
 Pastor

Pavimentador: pedreiro especializado em pavimentar ruas
 Pedreiro: trabalhador em construções de pedra, tijolo e gesso
 Peixeiro: vendedor de peixes
 Peleteiro: alfaiate de trajes de pele
 Pescador
 Pintor
 Pisoeiro: fabricante de feltro
 Porqueiro: guardador de porcos
 Portador: aquele que transporta mensagens ou pequenos bens
 Poteiro: fabricante de potes de metal ou, alternativamente, de argila
 Pregueiro: ferreiro especializado em pregos
 Preparador de molhos: cozinheiro especializado em molhos
 Relojoeiro
 Sábio: erudito
 Saboeiro
 Sanguessuga: médico não pertencente ao clero
 Sapateiro: reparador de sapatos velhos
 Seleiro: fabricante de selas
 Serralheiro
 Sineiro: fundidor que faz sinos
 Soprador de vidro: fabricante de itens feitos de vidro
 Tabelião: copista
 Tanoeiro: fabricante de tonéis e barris
 Tecelão: aquele que fabrica tecidos
 Tintureiro: alguém que tingia tecidos
 Torneiro: trabalhador no torno mecânico
 Tosquiador: homem que apara a lâ solta dos tecidos, para garantir bom acabamento
 Trabalhador braçal (sem especialização)
 Trombeteiro: fabricante de trombetas
 Veleiro: fabricante de velas (de iluminação)
 Velejador
 Vidraceiro: aquele que corta e modela vidro
 Vinhateiro: fabricante de vinhos

A lista acima não está, de modo algum, completa. As ocupações medievais eram altamente especializadas. Um homem poderia passar a vida inteira trabalhando na extração de ferro, e todos diriam que sua ocupação era muito diferente daquela exercida por um mineiro de estanho. Pesquisas numa biblioteca local provavelmente irão render mais distinções desse tipo, e até mais ocupações.

natos que ele não quer que dêem certo aconteçam!

Em geral, permitir que os personagens de jogador contratem assassinos não é uma atitude a se encorajar. Empregar um PdM para matar até mesmo o mais horrível vilão, anula o propósito de representação heróica. Se os personagens de jogador não são capazes de fazer algo, por que permitir que contratem PdMs para a mesma tarefa?

O uso excessivo de assassinos geralmente resulta em sentimentos amargos e escaramuças sem fim — jogador vs. jogador ou jogador vs. Mestre. Nada disso é divertido ou saudável para um jogo. Finalmente, contratar matadores é um negócio bastante arriscado. Assassinos podem ser capturados, e geralmente não sentem culpa em entregar o nome de seu mandante. Uma vez que a pretensa vítima venha a descobrir a identidade de seu inimigo, o personagem do jogador terá uma vida muito perigosa. A partir daí, o personagem poderá descobrir toda a alegria e emoção de ter assassinos em seus calcanhares!

Espiões

Ainda que menos repreensível (talvez) do que acontece no caso dos assassinos, a contratação de espiões envolve muitos dos mesmos riscos e problemas. Primeiro, e antes de tudo, um espião — até mesmo mais que um assassino — é basicamente indigno de confiança. Espionar é uma atividade que envolve a quebra de confiança.

Um espião, diferentemente de um batedor, une-se a um grupo a fim de traí-lo. Uma pessoa que pode trair alguém com tanta tranquilidade poderia facilmente trair outra pessoa, talvez até mesmo seu empregador. Embora alguns espiões tenham motivos nobres, esse tipo de profissional é muito raro. Além disso, não há meios para se ter certeza da confiabilidade do espião. Há um paradoxo que diz que, quanto melhor for o espião, menos confiança ele merece. Bons espiões são grandes mentirosos e enganadores, e bem menos confiáveis do que espiões ruins (que tendem a ser capturados, de qualquer forma).

Em RPG, espiões criam muitos dos mesmos problemas que assassinos. Primeiro, ao permitir que os personagens empreguem espiões, o Mestre estará jogando fora uma aventura muito boa! Fazer com que os personagens realizem suas próprias atividades de espionagem pode dar margem a várias possibilidades interessantes.

Se espiões PdMs forem permitidos, existe ainda o problema do sucesso. Muitas variáveis devem ser consideradas: que precauções contra espionagem podem ser tomadas? Quão rara, ou secreta, é a informação que o personagem está tentando obter? Qual o talento do espião PdM? Quais os poderes e talentos da vítima da espionagem?

No final, a regra para se julgar o sucesso de um espião é o efeito

Tabela 61:

Campos de Estudo

Estudo	Frequência	Habilidades e Limitações
Alquimia	10%	Pode tentar preparar venenos e ácidos
Arquitetura	5%	Apenas uma raça específica (humanos, elfos, etc.)
Arte	20%	Apenas uma raça específica (humanos, elfos, etc.)
Astrologia	10%	Navegação, perícias astrológicas
Astronomia	20%	Navegação, perícias astronômicas
Botânica	25%	
Cartografia	10%	
Criptografia	5%	
Direito	35%	
Engenharia	30%	
Filosofia	25%	Apenas uma raça
Física	10%	
Folclore	25%	Apenas uma raça/região
Genealogia	25%	Apenas uma raça/região
Geografia	10%	
Geologia	15%	Perícia de mineração
Heráldica	30%	
História	30%	Apenas uma raça/região
Línguas	40%	Um grupo linguístico apenas
Matemática	20%	
Medicina	10%	
Metafísica	5%	Um plano (externo ou interno) apenas
Meteorologia	20%	
Micologia	20%	Conhecimento dos fungos
Música	30%	Apenas uma raça
Oceanografia	15%	
Química	5%	Pode tentar preparar venenos e ácidos
Sociologia	40%	Apenas uma raça/região
Teologia	25%	Apenas uma região
Zoologia	20%	

dramático. Se a informação obtida criar uma aventura emocionante para os personagens, sem destruir o trabalho que o Mestre tem feito para estruturar a campanha, é melhor que o espião se saia bem.

Se a informação for causar o curto-circuito de uma aventura bem preparada, ou forçar o Mestre a reorganizar seqüências inteiras da campanha, o espião deve fracassar. Finalmente, o espião pode parecer se sair bem quando, na verdade, falha — até mesmo se ele retornar com a informação, esta pode não ser totalmente precisa. Talvez ela esteja um pouquinho deturpada, ou totalmente incorreta. A decisão final sobre a qualidade da informação deve basear-se numa consideração a respeito do que acabará produzindo uma aventura melhor.

Sábios

Diferentemente de outros empregados peritos, sábios são peritos em um único campo de estudo acadêmico. Eles são mais úteis para os personagens ao responder perguntas específicas, resolver enigmas ou decifrar conhecimentos antigos. Eles são normalmente empregados para um único trabalho, para responder a uma única questão ou providenciar orientação dentro de um problema específico. O conhecimento de um sábio pode referir-se a

Capítulo 12

qualquer área que se encaixe nos limites da campanha. As áreas de especialização típicas de sábios estão listadas na Tabela 61.

Frequência é a chance de encontrar um sábio com aquele conhecimento específico dentro de uma grande cidade — uma cidade que tenha sua própria universidade, ou uma capital de província, ao menos. Normalmente, sábios não moram em pequenas vilas, ou muito afastados dos grandes centros. Eles precisam de contato com viajantes, e de acesso às bibliotecas, a fim de obter informação. Jogue os dados para frequência apenas quando você não puder decidir se tal sábio está presente. Como sempre, considere o efeito dramático. Os serviços de um sábio irão levar a aventura por um caminho emocionante?

Habilidades e limitações definem limitações específicas ou os efeitos de algumas regras. Se esta coluna está em branco, o conhecimento do sábio pode ser considerado completo em todos os aspectos do tópico. Apenas uma raça significa que o sábio pode responder questões que dizem respeito a uma raça em particular. Apenas uma região limita o conhecimento disponível a uma área específica — um reinado ou província. O tamanho da área depende da campanha. Um plano limita o sábio ao estudo de criaturas, condições e funcionamento de um único plano extradimensional. Onde nenhuma limitação é dada, o conhecimento do sábio está contido apenas pelo estado de desenvolvimento daquela ciência ou arte na sua campanha.

O que um sábio sabe? A habilidade de um sábio pode ser usada em uma de duas formas. Primeiro, o Mestre tem que responder à questão de qualquer modo, então ele pode simplesmente decidir se o sábio conhece a resposta. Como de costume, deve-se manter em mente o que é melhor para a história.

Se os personagens de jogador simplesmente não podem prosseguir com a aventura sem esta resposta, então o sábio sabe. Se a resposta for recompensar jogadores espertos (por pensar em empregar um sábio, por exemplo) e não destruir a aventura, então o sábio pode conhecer toda a resposta, ou parte dela. Se responder à questão for desequilibrar completamente a aventura, o sábio ignora a resposta.

É claro, há vezes em que é impossível prever quais os efeitos de se saber, ou não, alguma coisa. Neste caso, a resposta do sábio pode ser determinada por um teste de perícia, modificada pela natureza da questão. O Mestre pode definir arbitrariamente o valor da habilidade do PdM, ou usar o seguinte modelo: a habilidade do sábio é igual a 14 mais 1d6 (isso leva em consideração a habilidade normal e os modificadores de perícia).

Se o teste de perícia é bem-sucedido (o número de habilidade do sábio, ou menos, em 1d20), o PdM fornece uma resposta. Se um 20 é obtido, o sábio fornece uma resposta incorreta. O Mestre deve criar uma resposta errada que seja verossímil, e consistente com o que os jogadores já conhecem da aventura.

Questões devem ser divididas em gerais ("Que tipos de feras vivem no Vale do Terror?"), específicas ("Uma medusa vive no Vale do Terror?"), ou exatas ("A medusa Erinxys vive no Vale do Terror?"). A precisão da pergunta modifica a chance de se receber uma resposta correta. Modificadores de precisão estão listados na Tabela 62.

Se uma questão é particularmente complexa, o Mestre pode dividi-la em várias partes, cada uma exigindo uma jogada diferente. Conseqüentemente, um sábio pode conhecer parte da informação necessária. Isto pode ser muito bom para a aventura, especialmente se algum pedaço fundamental de informação é deixado para fora.

Os recursos exigidos por um sábio podem ser formidáveis. No mínimo, um PdM desses deve ter acesso a uma biblioteca de tamanho considerável para completar seu trabalho. Ele não é uma enciclopédia ambulante, capaz de fazer jorrar fatos com um comando. Um sábio responde a perguntas se tiver os recursos certos à mão, e se souber como usá-los. O tamanho e qualidade da biblioteca de um sábio afetam as suas chances de dar uma resposta correta.

Esta biblioteca pode pertencer ao sábio, ou ser parte de uma instituição. Monastérios e universidades mantinham bibliotecas nos tempos medievais. Se a biblioteca for de propriedade de uma pessoa física (personagem ou PdM), ela deverá ter no mínimo 16 metros quadrados de manuscritos raros e exóticos, valendo geralmente não menos de 1.000 po por livro. Se a biblioteca for ligada a uma instituição, espera-se que o sábio (ou seu empregador) faça pagamentos apropriados, ou recolha impostos pelo uso. Gastos na faixa de 1.000 po por dia poderiam ser exigidos do personagem. É claro, um sábio pode tentar responder a uma questão com pouca ou nenhuma biblioteca, mas suas chances de obter a resposta certa serão reduzidas, segundo a Tabela 62.

Sábios necessitam de tempo para encontrar respostas, às vezes mais tempo do que o personagem pode pagar. Os personagens podem tentar apressar o sábio, mas isso aumenta o risco de uma resposta errada. O tempo normal depende da natureza da pergunta, e aparece na Tabela 63. Os personagens podem reduzir o tempo do sábio em uma categoria, nesta tabela, mas a chance da resposta estar incorreta, ou indisponível, aumenta. Estes modificadores também estão listados na Tabela 62.

Tabela 62:

Modificadores de Sábios

A Pergunta é:	Penalidade na chance de sucesso
Geral	-0
Específica	-2
Exata	-4
A biblioteca é:	
Completa	0
Parcial	-2
Inexistente	-6
Apressado	-4

Tabela 63:

Horas de Pesquisa

Tipo da questão	Tempo necessário
Geral	1d6 horas
Específica	1d6 dias
Exata	3d10 dias

Soldados

Soldados são o último grupo de empregados. De certo modo, eles são empregados peritos, especializados nas artes da guerra (ou, ao menos, é o que os personagens esperam). Todavia, diferentemente da maioria dos peritos, as vidas dos soldados são confiscadas se seus talentos forem insuficientes. Por causa disso, eles exigem tratamento especial. Tarde demais, muitos tiranos destronados pas-

sam a desejar que seus soldados tivessem recebido melhor tratamento! Alguns dos diferentes tipos de soldado que podem ser contratados ou encontrados aparecem na Tabela 64.

Descrição dos Tipos de Tropas

Uma descrição geral de cada tipo de tropa é dada aqui. Além disso, exemplos históricos específicos também são fornecidos. Mais exemplos podem ser encontrados em livros que você acha em boas lojas de jogos de guerra, ou na sua biblioteca local. Quanto mais específicas forem as descrições de seus soldados, mais detalhe e cor serão adicionados à campanha de fantasia.

É claro, no entanto, que este é um jogo de fantasia. Nenhuma menção é feita nestas regras às hordas bizarras e estranhas que podem estar vigiando o castelo, ou a caminho do campo de batalha. Presume-se que todas as tropas descritas aqui são formadas por humanos. Unidades de anões, elfos e outros são certamente possíveis, mas elas não estão, normalmente, disponíveis para um contrato. A oportunidade de se empregar tropas semi-humanas ou mesmo inumanas irá depender da natureza da campanha, e dos desejos do Mestre. Como diretriz, todavia, nenhum comandante (como o cavaleiro do castelo) deve controlar mais do que uma ou duas unidades excepcionais (isto é, diferentes de sua própria raça).

Arqueiro: é um soldado de infantaria, tipicamente armado com um arco curto, flechas, espada curta e corselete de couro. Na história, os arqueiros eram conhecidos por operar como infantaria leve quando necessário, mas isto está longe de ser uma norma universal. Escoceses das montanhas carregavam arcos, flechas, montante e escudo, mas armaduras, não. Os janízaros turcos eram tropas de elite armadas de arco e cimitarra, mas sem armaduras. Psilos bizantinos carregavam arcos curtos compostos, machadinhas, e, com sorte, cota de malha ou loriga. Um arqueiro estradiota veneziano (geralmente encontrado em navios) normalmente tinha um arco curto, espada longa e loriga segmentada.

Artilheiro: essas tropas são mais especializadas do que os soldados regulares. Uma vez que sua obrigação é fazer com que grandes catapultas e equipamento de cerco funcionem, eles não entram normalmente em combates. Eles vestem-se e equipam-se como queiram. Artilheiros ficam com seus equipamentos, que são encontrados no conjunto de cerco.

Arqueiro montado: normalmente é parte da cavalaria leve. Esses soldados carregam arcos pequenos, uma espada longa ou cimitarra, e corselete de couro, embora a cota de malha, às vezes, seja usada. Historicamente, a maioria dos arqueiros montados vieram de tribos nômades, ou de amplas planícies.

Os mais famosos arqueiros montados eram os cavaleiros da Mongólia, que normalmente se armavam com arco curto composto, cimitarra, maça, machado e adaga. Alguns também carrega-



vam lanças pequenas. Eles vestiam corseletes de couro batido ou qualquer outra coisa que pudessem encontrar, e carregavam escudos médios. Cavaleiros pecheneg usavam o arco curto composto, machadinha, laço e lança pequena, e vestiam loriga. Tropas russas carregavam arco curto e adaga, e usavam corselete acolchoado.

Cavalaria pesada: a imagem clássica da cavalaria pesada é o cavaleiro andante. Homens desse tipo estão tipicamente armados com lança grande, espada longa, e maça. Eles vestem armadura completa, ou armadura de batalha. A montaria é um grande cavalo de batalha, com armadura. O tipo de armadura do animal pode variar.

Exemplos incluem os antigos kataphracts bizantinos, armados com lanças médias, espada longa, loriga segmentada e um grande escudo. Eles cavalgavam grandes cavalos de guerra, protegidos por brunea. Os Compagnies d'Ordonnance franceses ostentavam lança grande, espada longa, maça, armadura completa sobre cota de malha, ou cavalos cobertos com armadura, e compuseram a imagem clássica do cavaleiro medieval.

Em outras terras, o hussardo polonês era uma visão impressionante, com sua capa de pele de tigre flutuando durante a investida. Ele vestia armadura simples, e cavalgava um cavalo sem armadura, mas carregava um arsenal consigo — lança média, espada longa,

Capítulo 12

Tabela 64:

Profissões Militares

Título	Salário mensal
Arqueiro	4 po
Arqueiro (arco longo)	8 po
Arqueiro montado	4 po
Artilheiro	4 po
Besteiro (besta pequena)	2 po
Besteiro (besta pesada)	3 po
Besteiro montado	4 po
Cavaleiro (cavalaria leve)	4 po
Cavaleiro (cavalaria média)	6 po
Cavaleiro (cavalaria pesada)	10 po
Engenheiro	150 po
Escudeiro	5 po
Infantaria naval	3 po
Miliciano	5 po
Mosqueteiro/Arcabuzeiro *	6 po
Sapador	1 po
Soldado de Infantaria irregular	5 po
Soldado de Infantaria leve	1 po
Soldado de Infantaria pesada	2 po

* Opcional

cimitarra, martelo de batalha e um jogo de pistolas (embora o último item não apareça normalmente em AD&D™).

Cavalaria leve: são guerrilheiros, cujo papel no combate é galopar rapidamente, fazer um ataque repentino e fugir antes que aconteça um contra-ataque. Eles também são usados como batedores e forrageadores, e para encobrir avanços ou retiradas. Essas tropas carregam uma ampla variedade de armas, algumas vezes incluindo uma arma de arremesso. A armadura é inexistente ou muito pequena — corseletes almofadados e escudos. Velocidade é sua força principal. De muitas maneiras, eles são indistinguíveis dos arqueiros montados, e freqüentemente vêm dos mesmos grupos de pessoas.

Os estradiotas das Guerras Italianas não usavam armadura, e lutavam com azagaias, sabre e escudo. Hussardos se armavam com cimitarra e lança. Trapezitos bizantinos carregavam armas similares, mas vestiam corseletes acolchoados e ostentavam um escudo médio. Sipahis turcos, renomados cavaleiros de cavalaria leve, usavam uma ampla variedade de armas, geralmente uma espada, maça, lança, arco curto e um pequeno escudo.

Cavalaria média: essa tropa forma a espinha dorsal da maioria das forças montadas — é mais barato sustentar um cavaleiro médio do que cavaleiros pesados, e o cavaleiro médio imprime mais vigor do que o leve. Estes soldados normalmente cavalgam cavalos sem armadura, e usam cota de malha, brunea ou loriga. Armas típicas incluem lança, espada longa, maça e escudo.

Um bom exemplo de cavalaria média foi o cavaleiro normando, com lança, espada, cota de malha, e escudo. Também se pode incluir nesta categoria o coustiller burgúndio (brigandina ou cota de talas, lança pequena, espada longa e adaga), a cavalaria persa (cota de malha, escudo médio, maça, cimitarra e arco curto) e os boiardos letões (brunea, lança média, espada longa, e escudo grande).

Besteiro (besta pesada): usados muito raramente pelos príncipes medievais, os especialistas em besta pesada são normalmente designados para defesa, ou tarefas de cerco. Cada um costuma ter

uma besta pesada, arco curto, adaga e vestir cota de malha. A cada homem nesta tropa geralmente é fornecido um escudeiro.

Besteiros venezianos freqüentemente serviam nas galés, e vestiam cota de malha ou brigandina. Homens genoveses a serviço de príncipes alemães, às vezes vestiam brunea, para uma maior proteção.

Besteiro (besta pequena): especialistas em besta pequena são preferidos por alguns comandantes, substituindo os arqueiros regulares em muitos exércitos. A besta requer menos treinamento que o arco e é mais fácil de manejar, o que torna estes soldados mais baratos para manutenção a longo prazo. Cada homem normalmente recebe uma besta pequena, espada curta e adaga. Usualmente eles não vestem armaduras. Besteiros lutam corpo a corpo apenas para salvar a própria vida, e irão retroceder ou fugir de atacantes.

Besteiros italianos comumente vestiam corselete acolchoado, e carregavam espada longa, broquel e uma pequena besta. Burgúndios vestiam um pequeno casaco de cota de malha, e não carregavam outras armas além de suas bestas. Besteiros gregos carregavam uma variedade de armas, incluindo a besta, espada, lança ou azagaia.

Besteiro montado: quando possível, cavalos são dados aos besteiros, para garantir alguma mobilidade extra. Todos usam bestas pequenas, já que as mais pesadas não podem ser armadas nas costas do cavalo. O cavalo não usa armadura, e o cavaleiro normalmente veste pouca ou nenhuma proteção. Como a maioria de tropas leves, os besteiros montados confiam na velocidade para escapar rapidamente do perigo. Um exemplo incomum de besteiro montado era o mercenário alemão (armadura simples, besta pequena e espada longa).

Engenheiro: essa profissão, como a do artilheiro, é altamente especializada, e os peritos neste ofício não são soldados comuns. Engenheiros normalmente supervisionam operações de cerco, tanto do lado defensor como do atacante. Eles são os responsáveis por minar as paredes do castelo, encher ou secar fossos, reparar estragos, construir mecanismos de sítio e erguer pontes. Já que tais talentos são especializados e raros, engenheiros exigem um alto salário. Além disso, eles esperam recompensas por tomar castelos e cidades com sucesso, ou por repelir ataques.

Soldado de Infantaria Pesada: a infantaria pesada pode ser a espinha dorsal de um exército, ou simplesmente não existir. Esses soldados normalmente têm cotas de malha ou armaduras melhores, um escudo grande, e quaisquer armas.

Exemplos de infantaria pesada incluem os skutatoi bizantinos (brunea, escudo grande, lança e espada longa), infantes normandos (cota de malha, escudo e espada longa), sentinelas vangarianos (cota de malha, escudo grande, machado de batalha, espada longa e espada curta), soldados alemães do Renascimento (armadura simples, machado de batalha, espada longa e adaga), piqueiros flamengos (armadura simples, espada longa e pique), mercenários italianos (armadura simples, espada longa, glaive e adaga), gallowglasses irlandeses (cota de malha, alabarda, espada longa e dardos), e tropas polonesas (cota de malha, cimitarra e alabarda).

Soldado de Infantaria Irregular: esses soldados são tipicamente membros de uma tribo selvagem, com pouca ou nenhuma armadura e virtualmente nenhuma disciplina. Eles normalmente se juntam a um exército organizado para pilhar e saquear, ou para proteger sua terra. As armas desse tipo de tropa variam bastante, embora muitos prefiram os itens mais tradicionais.

Exemplos de irregulares incluem os loucos vikings (sem armadura, mas com escudo, espada ou machado de batalha), escoceses

das montanhas (geralmente despidos, com escudo e machado, volve, espada ou lança), cossacos zaporozianos (peitos descobertos, bardiche), ou um cepnici hussita (corselete acolchoado ou sem armadura, mangual, funda e cimitarra).

Soldado de Infantaria Leve: o grosso da infantaria tende a ser composto por soldados deste tipo. Tais unidades são baratas de se sustentar e treinar. A maioria dos homens vêm das classes baixas. Eles se distinguem da infantaria irregular por um (quase imperceptível) maior grau de disciplina. Armas e armaduras são freqüentemente as mesmas que as dos irregulares.

Exemplos típicos de infantaria leve eram os piqueiros suíços e alemães (sem armadura, apenas com o pique e a espada curta), espadachins espanhóis (corselete de couro, espada curta e broquel), peltastos bizantinos (corselete acolchoado, escudo médio, azagaia e espada), até mesmo os paiaques hindus (sem armadura, escudo pequeno e cimitarra ou clava).

Miliciano: milícias são compostas pela população urbana, e por camponeses chamados para o serviço militar. Eles normalmente ficam em algum lugar entre os irregulares e a infantaria leve, em termos de equipamento e qualidade. Todavia, em áreas com uma longa história e tradição de serviço militar, os milicianos podem ser bastante formidáveis.

Algumas milícias italianas eram bem-equipadas, com loriga segmentada ou armadura simples, e glaives. Os "proeminentes" irlandeses geralmente não tinham armadura, e lutavam com azagaia e espadas longas. Milícias bizantinas eram bem-organizadas e freqüentemente trabalhavam como arqueiros (arco curto e corselete acolchoado) na defesa dos muros da cidade. Os fyrd saxões eram supostamente compostos pelos homens livres de um distrito.

Mosqueteiro/Arcabuzeiro: esse tipo de tropa só pode existir se o Mestre aprovar o uso de arcabuzes na campanha. Se as armas de fogo forem proibidas, esta tropa não existe. Arcabuzeiros normalmente têm um arcabuz e uma espada curta, e usam uma grande variedade de armaduras.

Arqueiro (arco longo): altamente treinados, e difíceis de se encontrar, estes especialistas são valiosos na batalha. Não é fácil recrutá-los, e eles cobram caro. Um arqueiro de arco longo geralmente usa corselete de couro, ou acolchoado, e carrega um arco longo, mais uma espada curta ou punhal. Historicamente, quase todos os arqueiros de arco longo eram ingleses ou galeses, embora eles agissem livremente como mercenários por toda a Europa.

Infantaria Naval: atualmente, o equivalente a esta tropa são os fuzileiros navais. Eles compõem a infantaria pesada que servem a bordo de grandes navios.

Sapador: esse profissional, também conhecido como mineiro ou pioneiro, providencia a mão-de-obra para o trabalho de campo e operações de cerco. Eles geralmente estão sob o comando de um mestre engenheiro, e se retiram antes do combate mas, se pressionados, lutarão como infantaria leve. Sapadores não usam armadura, e carregam ferramentas (picaretas, machados e similares) que podem servir de armas. Eles são usualmente encontrados no conjunto de equipamento de cerco, junto com a bagagem ou em castelos.

Escudeiro: essa categoria compõe um tipo de infantaria leve, cujo trabalho é carregar e erguer escudos para arqueiros e besteiros. Historicamente, estes escudos (ou pavises) eram até mesmo maiores do que um escudo grande. Alguns precisavam da força de dois homens para serem movidos. Por detrás da cobertura, o arqueiro ou atirador poderia recarregar em relativa segurança. Se a

posição fosse atacada, presumia-se que o escudeiro iria lutar como um homem de infantaria. Por esta razão, escudeiros têm o mesmo equipamento que a infantaria leve.

Contratando Empregados

Não importa se os personagens estão atrás de trabalhadores comuns ou de peritos extremamente raros — os métodos para se contratar empregados são geralmente os mesmos. Basicamente, um personagem anuncia o tipo de serviço que precisa ser feito e procura por referências. Se o personagem conseguir espalhar bem a notícia, em breve profissionais estarão batendo à sua porta.

Quem Pode se Ofender?

Durante esse processo de seleção e contratação, o primeiro passo é decidir se o personagem do jogador irá ofender alguém, particularmente o governador da cidade ou município. Senhores feudais têm idéias muito específicas sobre suas terras e suas propriedades (a última categoria às vezes inclui as pessoas sobre sua terra).

Se os empregados são verdadeiros homens livres, eles podem decidir ir e vir como quiserem. Mais freqüentemente, no entanto, acontece que os empregados são ligados ao feudo. Eles não são escravos, mas não podem deixar a terra sem a permissão de seu lorde.

Despoeire por Sua Própria Conta e Risco

Despovoar uma área irá gerar uma forte reação negativa das autoridades locais. Se o personagem procura por alguns poucos empregados, ele não está sujeito a encontrar dificuldades, a não ser que tente levá-los embora (isto é, para o seu castelo). Esse tipo de invasão certamente criará problemas.

Targash, tendo resolvido que seu castelo de paladino precisa de 300 camponeses para arar a terra, não pode simplesmente ir ao município mais próximo e recrutar 300 pessoas sem causar uma reação! O lorde e os burgueses do município irão encarar isso como um rapto.

Finalmente, autoridades locais se aborrecem de uma forma muito divertida com exércitos de estranhos. Se Targash vem para o município em busca de 300 cavaleiros de cavalaria pesada, o senhor local com certeza vai notar! Ninguém gosta de estranhos organizando exércitos em seu território. Isto se constitui, acima de tudo, numa ameaça aos poderes locais.

Pedindo Permissão

Assim, ao menos nessas três situações, os personagens fariam bem em conseguir a cooperação das autoridades locais, antes de qualquer outra coisa. No entanto, dificilmente se obtém tal cooperação sem satisfazer a alguns tipos de condições: um nobre pode exigir pagamento em dinheiro, antes de liberar aqueles sob sua proteção; guildas podem pedir concessões antes de regularizar o exercício de sua profissão nas terras do personagem; duques e reis podem requisitar tratados, ou até mesmo casamentos diplomáticos; burgueses talvez queiram proteção, ou uma concessão de livre comércio. Qualquer coisa que o Mestre possa imaginar e negociar com o jogador é uma possibilidade.

Encontrando as Pessoas Certas

Uma vez que o personagem obtenha permissão, ele pode

Capítulo 12

começar a procurar pelos empregados de que necessita. Se ele precisa de artífices com habilidades específicas, é melhor pesquisar junto às guildas, ou às autoridades locais. Isso também evita a necessidade de se representar, como parte do jogo, uma situação geralmente desinteressante. É claro, guildas costumam cobrar uma taxa pelos seus serviços.

Se o personagem está procurando por um grande número de homens sem talentos específicos, ou soldados, ele pode contratar um apregoador para espalhar a notícia. Felizmente, apregoadores são fáceis de se encontrar, e podem ser contratados sem grandes buscas. Na verdade, até mesmo crianças pequenas podem ser pagas para este propósito.

Ao mesmo tempo, seria inteligente se o personagem fizesse sua própria propaganda, deixando a notícia com estalajadeiros, cavaleiros e proprietários de casas públicas. Gradualmente, o Mestre faz com que candidatos ao emprego apareçam.

Se o personagem está procurando por um tipo de empregado completamente comum — trabalhadores braçais, por exemplo — a resposta é igual a aproximadamente 10% da população na área (em circunstâncias normais).

Se a vaga a ser preenchida é incomum, a resposta será de cerca de 5% da população. Vagas para soldados poderão atrair um ou dois candidatos, numa vila de 50 habitantes. Numa cidade de 5.000 habitantes, não seria incomum aparecerem 250 candidatos, um grupo respeitável.

Se estiver procurando por uma forma de artesanato em particular, ou por um especialista — um ferreiro ou armeiro, por exemplo — a média de resposta é 1% da população, ou menos. Consequentemente, numa vila de 50 habitantes, o personagem simplesmente não terá chances de achar um ferreiro precisando de emprego. Numa vila um pouco maior, ele pode encontrar o filho aprendiz de um ferreiro, e que talvez deseje partir.

Circunstâncias incomuns, como peste, fome, um tirano despótico ou depressão econômica podem facilmente alterar estas porcentagens. Nestes casos, o Mestre decide o que é mais apropriado para a campanha. Além disso, o personagem pode aumentar a procura pela vaga oferecendo incentivos especiais — pagamento mais alto, ascensão social ou recompensas especiais. Podendo aumentar a porcentagem de 1 para até 10% da população.

Todo o processo fica mais complicado quando se emprega peritos exóticos — sábios, espiões, assassinos e similares. Talentos assim não são encontrados em todas as cidades. Sábios vivem apenas onde os estudos possam ter continuidade, e onde homens de conhecimento sejam valorizados. Assim, eles tendem a residir em cidades grandes e em centros de cultura, embora nem sempre procurem fama e notoriedade. Fazer perguntas discretas entre os de conhecimento e os ricos é um modo eficiente de se encontrar sábios. Outros peritos chegam ao ponto de não anunciar seus talentos de modo algum.

Personagens que deixam escapar que estão procurando um espião ou um assassino para empregar irão obter mais do que uma reação de espanto! Contratar estes especialistas deve ser uma aventura por si só.

O Salário Semanal

Uma vez que os candidatos tenham chegado (e o jogador tenha rejeitado aqueles que pareciam desapropriados), o pagamento deve ser negociado. Felizmente, os salários são mais ou

Tabela 65:
Sálarios Comuns

Profissão	Salário Semanal	Salário Mensal
Escrevente	2 po	8 po
Pedreiro	1 po	4 po
Trabalhador braçal	1 pp	1 po
Carpinteiro	1 po	5 po
Cavaleiro	2 pp	1 po
Caçador	2 po	10 po
Embaixador		
ou oficial	50 — 150 po	200 — 600 po
Arquiteto	50 po	200 po

menos padronizados para a maioria das ocupações.

A Tabela 65 traz a quantia que diferentes negociantes e artesãos esperam receber, dentro de circunstâncias normais. A partir destes valores, os salários para outros PdMs podem ser deduzidos. O salário para soldados, devido ao trabalho altamente especializado, estão listados na Tabela 64.

Há outros benefícios que podem ser oferecidos: alojamento e comida (menos para trabalhadores comuns e altos oficiais), despesas de viagem, assim como quaisquer itens excepcionais de equipamento e vestimenta.

Empregados importantes esperaram por presentes; soldados que-rem resgate, se capturados, equipamentos substituídos, se necessário, e novas montarias em troca daquelas perdidas no combate. Todos estes benefícios extras somam-se rapidamente. A maioria das atividades é muito mais trabalhosa quando comparada com o mundo atual. Mais mão-de-obra era necessária nos tempos medievais para se realizar um determinado trabalho, o que significa mais despesa global, e menores salários.

Por exemplo, imagine Targash em seu castelo. Ele contratou empregados necessários para manter seu prestígio, e proteger o pequeno feudo:

250 soldados de infantaria leve	250 po
50 soldados de infantaria pesada	100 po
100 arqueiros (arco longo)	800 po
75 cavaleiros de cavalaria leve	300 po
25 cavaleiros de cavalaria pesada	250 po
1 mestre artilheiro	50 po
10 artilheiros	40 po
1 mestre engenheiro	150 po
1 mestre armeiro	100 po
5 armeiros	50 po
1 mestre alfageme	100 po
5 alfagemes	50 po
1 mestre arqueiro	50 po
1 arqueiro	10 po
1 mestre flecheiro	30 po
1 mestre de caça	10 po
8 caçadores	40 po
10 cavaleiros	10 po
20 servos habilitados (padeiro, cozinheiro, etc.)	40 po
40 servos domésticos	40 po
1 mensageiro	200 po
1 castelão	300 po
Total	2.970 po

Estes custos incluem apenas os salários pagos aos PdMs. Além disso, existem os fundos necessários para mantimentos, equipamentos ou para a expansão do reino de Targash (um desejo de muitos personagens). No decorrer de um ano, Targash deve ganhar pelo menos 35.640 po, apenas para pagar seus empregados.

Considerando-se que um imposto razoável é de cerca de 1 peça de ouro para cada pessoa, mais 1 ou 2 pratas por cabeça de gado, Targash terá que contar com um número considerável de pessoas, ou animais, dentro das fronteiras de seu feudo, ou irá endividar-se seriamente! Obter renda suplementar se torna, então, um bom motivo para partir em busca de aventuras. Todavia, mesmo quando poderosos, lordes aventureiros geralmente se vêem forçados a pedir emprestado para manter suas despesas domésticas.

E estes custos nem começam a cobrir os salários exigidos por alguns empregados extremamente raros, de que Targash pode vir a precisar. Espiões e assassinos normalmente pedem salários exorbitantes — de 5.000 a 10.000 peças de ouro, ou mais. E esse tipo de profissional geralmente está em posição de receber tanto quanto quiser. Além do fato que não há muitos que possam fazer esse tipo de trabalho, espiões e assassinos também podem arrancar dinheiro do empregador via chantagem. O ato da contratação deve ser secreto, não apenas para o plano dar certo, mas também para evitar que o personagem fique constrangido, desonrado, ou pior. Infeliz é o empregador que tenta enganar um assassino!

Outros podem recorrer à chantagem, também. Mercenários podem recusar-se a prosseguir em combate até receber o pagamento correto (uma tática usada pelos condotieri na Itália). Camponeses são conhecidos por suas revoltas. Guildas podem retirar seus apoios. Comerciantes sempre podem negociar em qualquer outro lugar. Tudo isto serve como teste e contraparte para a força incontida de qualquer governante, desde um senhor local até um poderoso imperador.

Aliados Mais cedo ou mais tarde, todos os jogadores irão descobrir o valor de um aliado. Todavia, saber que aliados são úteis, e jogar com eles corretamente, não são a mesma coisa. Aliados ofendidos e maltratados podem rapidamente destruir muito da diversão e do desafio de uma campanha.

Como dito no *Livro do Jogador*, um aliado é mais do que um simples empregado, a quem o personagem pode dar ordens. Um aliado é um amigo, um associado. Se este aspecto do PdM não for acentuado, e bem jogado, o aliado rapidamente se torna nada mais do que uma ficha de personagem, privando o Mestre de uma ferramenta que poderia ser usada na criação uma experiência completa de RPG. Para o Mestre, um aliado é apenas isto — uma ferramenta, uma maneira de criar uma história excitante para os personagens de jogador.

Um PdM se Torna um Aliado

Não há um momento estabelecido para o personagem adquirir um aliado. Administrar a união do personagem e seu aliado é mais difícil do que apenas lidar com o personagem de jogador sozinho. Nem todos os jogadores estarão prontos ao mesmo tempo, portanto o Mestre deve controlar quais jogadores obtêm aliados, e quando. Espere até que o jogador tenha demonstrado habilidade em representar seu próprio personagem, antes de sobrecarregá-lo com outro. Se o jogador não assumir ao menos alguma responsabilidade ao representar o aliado, o valor está perdido.

Não há uma maneira padronizada de se adquirir um aliado. O Mestre deve usar seu próprio julgamento. Já que um aliado é um amigo, considere aquelas coisas que unem amigos. Tratamento igualitário, ajuda sem pedir recompensas, confiança recíproca, divisão de segredos e socorro mútuo na hora da encrenca são partes disso.

Quando um personagem faz estas coisas por um PdM, um elo se desenvolve entre eles. O Mestre pode permitir que o jogador tenha cada vez mais controle sobre o PdM, decidindo e representando ações e reações, e desenvolvendo uma personalidade. Quando o jogador faz isso, ele começa a pensar no PdM quase como em um outro personagem. Quando o jogador estiver tão preocupado com o PdM quanto estaria com um personagem normal, este PdM pode ser tratado como um aliado.

O Jogador Assume

Uma vez que o Mestre tenha decidido que o PdM é um aliado, ele deve fazer duas cópias da ficha do PdM, uma para ele mesmo e outra para o jogador. Nem tudo precisa ser revelado na cópia do jogador — o Mestre pode decidir esconder a *tendência*, totais de experiência em pontos, itens mágicos especiais ou o passado do personagem. Todavia, o jogador deve ter informação suficiente para representar um aliado adequadamente. É difícil guiar um personagem sem informações básicas tais como Força, Inteligência, raça ou nível. Teoricamente, o jogador não deve ter que perguntar para o Mestre "Meu aliado pode fazer isto?"

Naturalmente, a folha de personagem que o Mestre possui deve conter informação completa sobre o aliado. Além disso, o Mestre também precisa incluir uma curta descrição do aliado em aparência, hábitos, peculiaridades, personalidade e histórico. Os dois últimos itens são particularmente importantes.

Estabelecer a personalidade do aliado permite ao Mestre dizer "Não, seu aliado recusa-se a fazer isto," com alguma base razoável. O jogador astuto irá captar estes pedaços de informação, e começará a jogar corretamente com o aliado.

Um pouco de histórico permite ao Mestre construir aventuras com raízes no passado do aliado. Um estrangeiro maligno pode vir procurando por ele; o pai pode lhe deixar uma misteriosa herança; a mulher (ou marido) pode bater na porta. Até mesmo um pequeno histórico é melhor do que nada.

Um aliado deve sempre ser de um nível inferior ao do personagem. Isto evita que o PdM roube o foco de atenção. Se o aliado for de nível igual ou maior, ele pode se tornar tão, ou mais, importante que o personagem do jogador. O jogador poderá negligenciar seu próprio personagem, um resultado indesejável. Assim, se um aliado atingir um nível igual, ele irá se afastar do serviço do personagem, e partir em busca de suas próprias aventuras. Isto não quer dizer que o PdM desaparece para sempre. Ele ainda está presente na campanha, e ainda pode ressurgir periodicamente, como um PdM controlado pelo Mestre, e continuará sendo um amigo do personagem do jogador.

Representando Aliados

O jogador é responsável por decidir as ações de um aliado, desde que elas combinem com a personalidade do PdM. Esta é uma das vantagens do aliado sobre o empregado. O Mestre apenas tem que intervir quando o jogador estiver abusando, ou ignorando o caráter do PdM.

Por exemplo, Fenris, um aliado conhecido por sua visão sar-

Capítulo 12

Tabela 66:
Títulos Europeus

Geral	Saxão	Germânico
Imperador/Imperatriz	Rei	Pfalzgraf
Rei/Rainha	Barão do Rei	Herzog
Príncipe Real/Princesa	Conde	Margrave
Duque/Duquesa	Xerife	Graf
Príncipe/Princesa	Barão	Waldgraf
Marquês/Marquesa	Geneatas	Freiherr
Conde/Condessa	Cottar	Ritter
Visconde/Viscondessa	Gebur	
Barão/Baronesa	Servo	
Baronete		
Cavaleiro		
Servo		

cástica e de algum modo egocêntrica do mundo, foi capturado junto com seu amo, Drelb, o Halfling, por um bando de trolls deformados.

Mestre (interpretando os trolls): "Ah! Meus irmãos e eu vamos assar um de vocês, e deixar o outro ir! Portanto, quem é o voluntário?"

Jogador: "Bem, ah...Fenris se lembra de quantas vezes Drelb salvou sua vida. Ele se oferece."

Mestre: "Drelb está dizendo isso para os trolls? Se for o caso, Fenris fica muito chateado."

Jogador: "Não, não! É apenas o que Fenris faria."

Mestre: "Claro. Ele pensa no assunto e, você sabe, esta não parece uma solução viável para o problema. Ele se inclina para Drelb e diz 'Você sempre quis derreter um pouco dessa gordura extra, Drelb'."

Claro, há situações em que o Mestre pode intervir e invalidar a decisão de um jogador, em consideração aos aliados. Há coisas que um aliado simplesmente não irá fazer. O relacionamento é para ser uma amizade. Portanto, qualquer coisa que prejudique a amizade irrita um aliado. O Mestre deve pensar sobre aquelas coisas que nunca pediria a um amigo, ou que não gostaria que o amigo lhe pedisse. Se uma determinada situação fosse capaz de arruinar uma de suas amizades na vida real, acontecerá o mesmo no jogo.

Por exemplo, aliados não dão itens mágicos úteis de presente para os personagens, não assistem em silêncio enquanto outros recebem todo o crédito, não assumem a culpa por coisas que não fizeram e não se deixam trapacear. Qualquer um que tente uma dessas coisas obviamente não é um amigo.

Como regra, aliados não vão para aventuras sem seu amigo personagem, a menos que o propósito da aventura seja salvar o amigo. Eles não gostam de receber ordens de estranhos (ou até mesmo de outros personagens), a não ser que seu amigo personagem também esteja sob ordens.

Contabilidade do Aliado

Quando o aliado é usado em jogo, é responsabilidade do jogador tomar nota de qualquer informação sobre o PdM que não seja mantida em segredo. Isto não só torna o desenvolvimento do jogo um pouco mais fácil para o Mestre, mas também obriga o

jogador a prestar atenção no aliado.

Uma das coisas que um jogador deve anotar é o total de experiência em pontos de um aliado. Aliados ganham experiência em aventuras, e podem subir de nível. Todavia, já que não são personagens de jogador, esses PdMs recebem apenas metade da experiência a que um personagem normalmente teria direito.

Eles também esperam uma divisão justa dos tesouros e itens mágicos descobertos — e mais ainda, caso tenham se arriscado significativamente. Aliados esperam pelo mesmo cuidado e atenção que o personagem do jogador recebe quando sofre ferimentos ou morre. Na verdade, é possível que um aliado deixado para morrer retorne como um fantasma vingativo, para destruir aqueles que o abandonaram!

Autoridades e Status Social

Alguns PdMs sempre estão disponíveis para ser empregados; outros, por causa de seu status social ou profissão, só podem ser contratados sob circunstâncias especiais; outros, ainda, somente podem ser encontrados e, talvez, venham a ajudar, mas nunca serão contratados. Claro, personagens não são definidos apenas pela profissão. Tão importante (e às vezes mais) quanto a profissão é o status social.

Um servo carpinteiro está abaixo do lavrador; mesmo se a profissão de carpinteiro for mais complicada. Alguns títulos impedem um PdM de seguir determinada carreira. Um rei não é um funileiro, ou um rico negociante de fazendas — ele é um rei.

As tabelas a seguir mostram alguns dos diferentes tipos de PdMs que podem ser encontrados, baseando-se em organizações sociais. Cada agrupamento é hierarquizado do maior para o menor, do mais poderoso para o mais servil. O Mestre não deve sentir-se limitado apenas aos empregados e soldados que aparecem nas Tabelas 60 e 64. Imaginação, história e fantasia, todos devem contribuir para o jogo.

As tabelas mostram os níveis políticos e sociais para diferentes tipos de cultura, organizados em ordem decrescente. Cada coluna descreve uma cultura diferente.

Títulos, Autoridades e Posições

Agente aduaneiro: responsável por coletar impostos em todas as importações e exportações

Alcaide: o líder de uma vila

Anacoreta: um religioso eremita

Auferidor comum: autoridade do município que fiscaliza os

Tabela 67:

Títulos Orientais

Russo	Otomano	Persa	Indiano	Mongol	Japonês
Tzar/Czar	Sultão	Padixá	Marajá	Kha-Khan	Imperador
Veliky kniaz	Dey	Xá	Rajá	Ilkhan	Shikken
Kniazh muzh	Bey	Califa	Nababo	Orkhan	Shogum
Boiardo	Baxá	Vizir	Khan	Daimio	
Sluga	Paxá	Amir	Samurai		
Muzh	Emir	Xequê			
Dvorianin	Malique				
Smerd					
Kholop					

pesos e medidas de comerciantes
 Bailio: um sargento ou comandante de guarda
 Bedel: um mensageiro das cortes de justiça
 Beleguim: um comandante da guarda
 Burgomestre: uma autoridade da cidade ou do município
 Camareiro: supervisor da criadagem de uma família, escritório ou corte
 Coletor de impostos: aquele que coleta as taxas
 Condestável: um comandante da guarda local
 Conselheiro: uma autoridade do município ou cidade, ou um conselheiro da corte
 Curador: o supervisor das terras e parques de um nobre
 Edil: uma autoridade da cidade ou do município
 Escaleiro: supervisor das escalas no porto do município
 Guarda: um sargento ou vigia
 Homem do matadouro: autoridade que obriga os açougues de uma cidade a obedecer aos regulamentos
 Indulgente: um clérigo que vende perdões da igreja
 Juiz de paz: autoridade que arbitra disputas entre vizinhos
 Magistrado: um juiz
 Mordomo: responsável pelo cumprimento de um dever específico, como administrar a casa
 Pajem: o servo de um nobre
 Preposto-marechal: magistrado militar
 Preposto: um magistrado ou diretor de prisão
 Proveedor de cerveja: autoridade que testa e aprova todas as cervejas e sidras
 Proveedor: um oficial responsável por obter suprimentos para um exército, ou para o séquito de um nobre
 Regente: aquele que governa até que o príncipe atinja a maioridade
 Sargento: o comandante de uma unidade de homens, assim como a guarda
 Soldado: um guarda
 Vigia: um guarda
 Xerife: o representante do rei numa área determinada

Poderees Mágicos

Chegará uma hora em que os personagens sentirão a terrível necessidade de utilizar uma determinada magia, ou magias, a que ninguém do grupo tem acesso. Eles podem precisar trazer de volta um companheiro morto, remover um encantamento maligno ou obter uma proteção adicional. A solução natural é achar um PdM que queira e possa lançar a magia em questão. Isso pode criar dificuldades especiais para os jogadores e o Mestre.

Encontrando o PdM Certo

Localizar um PdM capaz é o primeiro passo. Nem todos PdMs anunciam suas habilidades; isto é especialmente verdade no caso de magos. Sair por aí gritando que fulano é o grande e poderoso mago Wazzo pode fazer mal à saúde. Há sempre um jovem esquentado que irá encarar a gabolice como um desafio. (Tipo Velho Oeste, onde sempre havia alguém impaciente pelo título de gatilho mais rápido...)

Por esta razão, aqueles que usam magia tendem a ser misteriosos ou, ao menos, reticentes quanto a suas habilidades. Igrejas, templos e outros locais sagrados tendem a ser os melhores lugares para se procurar, uma vez que os clérigos têm alguma obrigação de proclamar as forças de suas divindades publicamente.

Convencendo o PdM a Ajudar

Supondo-se que os personagens conheçam um mago ou clérigo capacitado, há ainda o problema de convencer o PdM a lançar a magia desejada. Frequentemente, o PdM nem mesmo terá a magia pronta quando os personagens precisarem dela. Afinal de contas, não é todo dia que um clérigo precisa *Reviver os Mortos*. Um dia será necessário para o clérigo ou mago descansar, e memorizar a magia desejada.

Diferenças Religiosas: a fé dos personagens e o etos da religião do PdM podem causar um problema maior, até, que a disponibilidade da magia. É bem possível que um clérigo se recuse a lançar magias para curar um "íntel", "pagão" ou "herege." Alguns podem concordar em fazer o serviço, mas somente às custas de uma doação, serviço ou conversão. Raros são os cultos que aceitam ajudar a todos, sem qualquer julgamento. Em geral, é melhor procurar pelos serviços de um clérigo que tenha idéias semelhantes do que pedir ajuda a um estranho.

Dinheiro: para alguns clérigos, e para a maioria dos não-sacerdotes, a utilização de uma magia é mais um problema de finanças do que de filosofia. Se os personagens encontram um mago capacitado, eles devem estar preparados para pagar (e pagar caro) pelos serviços. Numa situação de desespero, o PdM nota que os personagens estão na palma de sua mão, e irá negociar de acordo.

A Tabela 69 dá alguma idéia dos custos para as diferentes magias. Estes custos não são fixos, de modo algum, e podem aumentar (mas raramente diminuir) por uma série de razões.

Em geral, os custos de se contratar um PdM para lançar uma magia são tantos, que acaba sendo muito melhor alguém no grupo aprender a

Tabela 68:

Títulos Religiosos

Hierarquia da Igreja	Cavaleiros-Militares	Monástica
Papa	Mestre do Templo	Abade
Cardeal	Senescal	Sacristão
Arcebispo	Marechal	Chantre
Bispo	Comandante	Bibliotecário
Abade	Loco-Tenente	Refeitoreiro
Prior	Comandante da Casa	Esmoler
Frei	Comandante dos Cavaleiros	Hospitaleiro
	Irmãos Cavaleiros	Cozinheiro
	Sargentos do Concílio	Adegueiro
	Diácono	Enfermeiro
	Sub-Marechal	Mestre dos Noviços
	Portador do Símbolo	
	Irmão Sargento	
	Irmão Campônio	
	Assistente do Hospital	
	Irmão Servo	

Capítulo 12

magia. O uso de mercenários místicos deve ser desencorajado, sempre que possível. Os personagens devem encarar os desafios por sua própria conta!

Itens Mágicos de PdM

Se os personagens tiverem coragem de pedir para que PdMs (excluindo-se empregados ou aliados) usem seus próprios itens mágicos, ou consumam cargas destes, a reação será bem fria. Considere com que frequência os personagens vendem ou dão os itens mágicos que encontram durante suas aventuras. PdMs terão a mesma probabilidade de vender (ou dar!) alguma mágica poderosa. Oferecer-se para comprar uma das cargas de um *cajado de cura* é apenas insultuoso. Nenhuma reação de PdM vai melhorar graças à oferta.

Personalidade

Mais do que podem fazer, quanto custam ou quão leais são, os PdMs vivem apenas quando têm personalidade. Interpretado de maneira pobre, um PdM pode facilmente ver-se reduzido a nada mais que uma coleção de números, magias, equipamento e reações automáticas — uma representação autômata. PdMs vívidos são muito mais do que isto. Estes personagens, desenvolvidos e representados pelo Mestre, são completos. Essas pessoas têm trejeitos, gostos, desgostos, hábitos, ambições e desejos. De uma forma ou de outra, eles brilham e permanecem na imaginação dos jogadores.

Alguns Mestres têm a habilidade natural para criar tais personagens no calor do momento, improvisando ao longo da aventura. Este é um dom raro, que a maioria não possui. Todavia, isto não significa que o Mestre comum não conseguirá criar bons PdMs. Tudo que é necessário é um pouco de esforço.

PdMs figurantes

Há vários atalhos que podem ser usados para representar PdMs que fazem apenas breves aparições — os “figurantes” e “coadjuvantes” de uma aventura de RPG.

Peculiaridades de Caráter: o Mestre pode escolher alguma característica particular para o personagem — covardia, ganância, otimismo, precisão ou qualquer outra coisa — e exagerá-la, levá-la ao extremo. Isto é mais eficiente para criar situações cômicas (ou frustrantes).

Peculiaridades Físicas: uma característica física em particular — calvície, barriga, dentes ruins — pode ser acentuada. Isto ajuda a fixar a aparência do PdM nas mentes dos jogadores, e é especialmente útil se os personagens tiverem que descrever ou encontrar o PdM novamente.

Hábitos: como acontece com as características físicas, hábitos simples — coçar a cabeça, puxar a barba, olhar para o céu enquanto anda, resmungar — podem ser usados. O Mestre pode, na verdade, representar estes costumes simples à mesa de jogo, adicionando um elemento visual à experiência de representar um personagem.

PdMs Significativos

Para empregados, aliados e PdMs muito importantes, o Mestre irá precisar de mais do que apenas um único traço de personalidade. Dizer que um empregado é ganancioso não é suficiente. Isso

Tabela 69:

Custos de Magia do PdM

Magia	Preço Mínimo
Magia Astral	2.000 po por pessoa
Penitência	*
Augúrio	200 po
Bênção	*
Enfeitiçar Pessoas	1.000 po
Clarividência	50 po por nível do PdM
Comunhão	*
Compreensão da Linguagem	50 po
Contato Extraplanar	5.000 po + 1.000 po por pergunta
Luz Contínua	1.000 po
Controlar o Clima	20.000 po
Curar Cegueira ou Surdez	500 po
Curar Doenças	500 po
Curar Ferimentos Leves	10 po por ponto recuperado
Curar Ferimentos Sérios	20 po por ponto recuperado
Curar Ferimentos Críticos	40 po por ponto recuperado
Detectar Magia (qualquer uma)	100 po
Dissipar Magia	100 po por nível do PdM
Adivinhação	500 po
Terremoto	*
Encantar Item	20.000 po + outras magias
Percepção Extra-sensorial	500 po
Runas Explosivas	1.000 po
Encontrar o Caminho	1.000 po
Armadilha de Fogo	500 po
Ouro dos Tolos	100 po
Portal	*
Símbolo de Proteção	100 po por nível do PdM
Cura Completa	50 po por ponto recuperado
Identificação	1.000 po por item ou função
Caçador Invisível	5.000 po
Invisibilidade	500 po
Lendas e Histórias	1.000 po
Desejo Restrito	20.000 po
Boca Encantada	300 po
Enfeitiçar Multidões	5.000 po
Neutralizar Veneno	100 po
Permanência	20.000 po **
Mudança de Plano	*
Oração	*
Proteção ao Mal	20 po por nível do PdM
Reviver Mortos	*
Ler Magias	200 po
Regeneração	20.000 po
Reencarnação	*
Remover Maldições	100 po por nível do PdM
Restauração	*
Retardar Veneno	50 po
Falar com Mortos	100 po por nível do PdM
Sugestão	600 po
Símbolo	1.000 po por nível do PdM
Teleportação	2.000 po por pessoa
Idiomas	100 po
Visão da Verdade	5.000 po
Desejo	50.000 po **
Fechadura Arcana	50 po por nível do PdM

* Lançada apenas para aqueles de fé ou crença semelhante; mesmo nessas circunstâncias, um pagamento ou serviço pode ser requisitado.

** Algum serviço excepcional também será requisitado ao personagem.

não o torna nem um pouco diferente de todos os outros PdMs gananciosos que os personagens conheceram.

Talvez ele lute para controlar sua cobiça natural, graças a um sentimento de lealdade. Ele pode suar frio e ficar nervoso quando um personagem apresentar alguma tentação, mesmo que sem querer: ("Aqui, segure meu cavalo enquanto eu vou ver o que está provocando este barulho."). Ele permanecerá leal, ou sua natureza mais básica leva a melhor? A resposta para esta questão deve aparecer através da representação.

Pequenas questões como esta, feitas em número suficiente — e com repostas suficientes — deixarão o verdadeiro caráter do PdM bem focalizado. E se o Mestre prestar atenção na personalidade dos PdMs, os jogadores também aprenderão a estudar estes personagens.

Criando uma personalidade de PdM: a melhor maneira de criar uma personalidade é usar qualquer coisa que pareça correta, e não se preocupar em construir cuidadosamente um histórico e um arcabouço lógico para o personagem. O Mestre tem que, cuidadosamente, tomar notas sobre cada PdM importante, adicionando novas informações ao final de cada sessão. Depois de muitas partidas, o PdM pode ter um histórico e uma personalidade completos, que tenham surgido aos poucos, durante o jogo.

Alternativamente, o Mestre pode preparar um personagem antecipadamente. Isto significa, apenas, que ele faz algumas notas de histórico antes de começar a interpretar o personagem. Isto é útil para vilões poderosos, e autoridades importantes. Todavia, durante o jogo, o Mestre deve ser flexível o bastante para mudar qualquer parte do histórico que não funcione.

Para ajudar no processo de criação de PdMs, a Tabela 70 traz diferentes tipos de atitudes, inclinações e hábitos. O conjunto está organizado em peculiaridades principais, com as características similares agrupadas abaixo de cada particularidade.

O Mestre pode escolher uma peculiaridade principal, e quaisquer outras características apropriadas; ele pode determiná-la aleatoriamente (jogando 1d20) e selecionar características apropriadas; ou pode determinar tudo aleatoriamente (1d20 para uma peculiaridade principal, dados percentuais para as características).

Por exemplo, o Mestre determina aleatoriamente que um empregado é descuidado, seleciona imprudente dentro do subgrupo e então joga para uma característica adicional, obtendo alegre. O resultado final é uma pessoa feliz, mas que se deixa ir ao sabor da sorte.

Esta tabela existe para incitar a imaginação do Mestre, embora também possa ser usada para criar personalidades completamente aleatórias. Todavia, métodos aleatórios freqüentemente levam a combinações confusas, e aparentemente impossíveis! Se um resultado parece totalmente impossível, ou inviável em termos de jogo, não se utilize dele apenas porque foi assim que os dados saíram. Sempre que possível, o Mestre deve decidir a personalidade do PdM!

Outras Características de PdMs

É claro, PdMs são mais do que apenas peculiaridades e personalidade. Cada PdM, como cada personagem de jogador, tem habilidades, e uma aparência física única. Todavia, considerando que os PdMs podem vir de qualquer raça ou grupo da humanidade (e de algumas raças fantásticas, também!), não existem tabelas para definir estes detalhes. Algumas poucas tabelas simplesmente não podem abarcar a enorme variedade contida num mundo de jogo.

Além do mais, a aparência física e as habilidades devem ser

determinadas pelas necessidades da história, e não por uma escolha ao acaso. Se os personagens de jogador estiverem lidando com um estalajadeiro, o PdM deve ser uma pessoa comum, não um poderoso membro de alguma classe de personagem. Além disso, ele deverá agir, vestir-se e comportar-se como um estalajadeiro. Portanto, o Mestre poderia definir que o PdM é gordo e corado, tagarela e sem valores de habilidades excepcionais.

Agora, digamos que o personagem encontre um estranho misterioso, uma figura de grande força. Aqui, o Mestre decide que a aparência do estranho irradia uma poderosa aura carismática. O valor de Carisma do PdM é excepcional. Para tornar o estranho ainda mais impressionante, o Mestre lhe concede um nível muito alto numa classe de personagem. Em ambos os exemplos, o Mestre decidiu qual efeito era esperado do PdM, e construiu o personagem para isso.

Cada aspecto do PdM é uma ferramenta para o Mestre. Alguns são bastante óbvios, outros podem surgir apenas em ocasiões especiais. Abaixo, estão algumas das áreas que o Mestre pode usar na criação de um personagem para se distinguir da multidão. Algumas palavras descritivas foram anexadas a cada área, para incitar sua imaginação. Um bom dicionário pode providenciar mais adjetivos úteis à descrição de personagens.

Informação do jogo: classe e nível do personagem (se houver), raça, tendência.

Idade: ancião, criança, decrepito, idoso, meia-idade, patriarcal, adolescente, adulto, jovem.

Altura: varapau, comprido, gigantesco, volumoso, magriço, vultoso, tampinha, baixo, pequeno, atarracado, alto, miúdo, esbelto.

Peso: largo, gordo, esquelético, obeso, gorducho, barrigudo, rotundo, espantalho, magricela, esguio, em forma, escultural, robusto, magro, bem-proporcionado.

Cabelo: careca, trançado, cor (qualquer), escovinha, crespo, desgastado, seboso, grisalho, leonino, frouxo, salgado, ralo, liso, grosso, fino, ondulado, bico de viúva, de arame.

Modo de falar: com sotaque, sem fôlego, claro, gutural, agudo, balbuciente, alto, nasal, calmo, guinchando, gaguejo, ofegante, lacrimoso, sussurro.

Características faciais: barbudo, dentuço, talhado, olhos miúdos, feição fina, rosado, dentes afastados, olhos arregalados, cinzento, queixo proeminente, orelha de abano, com cicatriz, nariz arrebitado, corado, marcado, vesgo, lábios finos, banguela, curtido pelo tempo, enrugado.

É óbvio, há milhares de aspectos possíveis para um PdM que também poderiam ser usados: cor da pele, porte, modo de andar e cor dos olhos são apenas alguns outros. Às vezes, é útil para o Mestre fazer uma lista de todas as palavras que ele consegue imaginar para descrever uma pessoa. Uma vez que tal lista esteja pronta, o Mestre pode mantê-la com suas notas à mão para usar a qualquer momento em que ele precise caracterizar rapidamente um PdM.

Lealdade

Já que se supõe que os PdMs, e até mesmo os aliados, são personalidades únicas, eles não obedecem cegamente, nem estão presos a outro personagem. Assim, PdMs associados aos personagens de jogador — não importa a natureza dessa associação — devem ter uma classificação de moral. Esta classificação é apenas para uso do Mestre, e é sempre mantida em segredo.

Capítulo 12

Tabela 70:
Características Gerais

Resultado de Id20	Peculiaridade Geral	Resultado de Id100	Característica Específica	Resultado de Id20	Peculiaridade Geral	Resultado de Id100	Característica Específica
1	Argumentativo	01 02 03 04 05	Tagarela Cabeça quente Autoritário Articulado Opositor	11	Melancólico	51 52 53 54 55	Sombrio Moroso Compulsivo Irritado Vingativo
2	Arrogante	06 07 08 09 10	Insolente Eltista Orgulhoso Rude Pernóstico	12	Ingênuo	56 57 58 59 60	Honesto Veraz Inocente Crédulo Caipira
3	Caprichoso	11 12 13 14 15	Malicioso Impulsivo Devasso Irreverente Avoado	13	Dogmático	61 62 63 64 65	Intolerante Tendencioso Mente estreita Vociferante Tacanho e obstinado
4	Descuidado	16 17 18 19 20	Imprudente Tolo Sonhador Sem bom senso Insensível	14	Otimista	66 67 68 69 70	Jovial Feliz Diplomático Agradável Temerário
5	Coragem	21 22 23 24 25	Bravo Covarde Tímido Destemido Obsequioso	15	Pessimista	71 72 73 74 75	Fatalista Depressivo Cínico Sarcástico Realista
6	Curioso	26 27 28 29 30	Inquisitivo Intrometido Intelectual Observador Aguçado	16	Quieto	76 77 78 79 80	Lacônico Insinuante Dissimulado Reservado Encabulado
7	Exato	31 32 33 34 35	Perfeccionista Austero Severo Pontual Conduzido	17	Sóbrio	81 82 83 84 85	Prático Sensato Obtuso Reverente Ponderado
8	Amigável	36 37 38 39 40	Confiante Bom coração Indulgente Tranquilo Compaixão	18	Desconfiado	86 87 88 89 90	Maquinador Paranóico Cauteloso Mentiroso Nervoso
9	Ganancioso	41 42 43 44 45	Miserável Coração duro Ávido Avaro Econômico	19	Incivilizado	91 92 93 94 95	Inculto Grosseiro Bárbaro Deselegante Rude
10	Generoso	46 47 48 49 50	Pródigo Perdulário Extravagante Simpático Caridoso	20	Violento	96 97 98 99 00	Cruel Sádico Imoral Ciumento/Invejoso Belicoso

Moral

A classificação de moral do PdM depende da sua posição, personalidade, da forma como é tratado e do personagem de jogador. Aliados e empregados, cada um têm uma base de moral que é então modificada por uma série de fatores.

A base de moral para um aliado é 12, e a base para um empregado é 10. Os modificadores para a base moral aparecem na Tabela 71 e na Tabela 50.

Um PdM deve fazer um teste de moral quando as regras do combate pedirem (veja "Moral" no Capítulo 9). Em situações de luta, o PdM que falhar num teste de moral irá se retirar, ou fugir, como dito em Combate. O Mestre pode pedir outros testes, quando achar necessário.

Testes de moral também são apropriados para quando um PdM dá de cara com a tentação. Uma falha significa que o PdM cede ao impulso. Note que a tentação pode tomar muitas outras formas, além de um eventual suborno direto. A oportunidade de reparar uma injustiça, revidar contra um empregador odiado, lutar por suas verdadeiras crenças ou vingar-se, libertando um ódio guardado há muito tempo, todas são formas de tentação.

No caso desses tipos de tentação sutil, a reação do PdM pode não se tornar imediatamente óbvia para os personagens de jogador. O PdM pode sumir numa hora de necessidade, espionar um personagem, roubar algum item valioso, tentar um assassinato ou trair diretamente o personagem de jogador para seus inimigos. De fato, o PdM pode permanecer a serviço do personagem ainda por um longo tempo, depois de ter falhado no teste, apenas esperando uma oportunidade de atacar.

PdMs Instantâneos

Criar um PdM maduro com um histórico, características físicas únicas, traços de personalidade, habilidades, classificação de moral e assim por diante é um processo que consome tempo, algo que o Mestre não pode fazer no meio de uma sessão de jogo. Felizmente, há maneiras rápidas de se contornar o problema. Usando esses truques, o Mestre pode criar PdMs instantâneos, sem desacelerar o ritmo do jogo.

1. Crie apenas as características que os jogadores verão. Primeiro e mais importante, o Mestre nunca deve criar mais do que o necessário. Administrar uma aventura de RPG já é um grande trabalho, e não há necessidade de se desperdiçar energia.

Se um PdM é apenas um estalajadeiro, um cavaleiro ou um ferreiro, o Mestre não precisa de valores de habilidade, perícias ou listas detalhadas de equipamento. Tudo de que ele realmente precisa é uma descrição física e uma personalidade.

Quando os personagens de jogador se depararem com um guerreiro hostil, personalidade não é tremendamente importante. Neste caso, tudo de que se precisa saber é nível, Força, armas e Categoria de Armadura.

2. Crie e use personagens de estoque, mas não os deixe dominar. Embora seja melhor fazer de cada taverneiro, cavaleiro e ferreiro uma criatura única, isto acaba gerando muito trabalho para o Mestre. Alguns Mestres são atores rápidos e criativos o suficiente para fazer esse tipo de coisa sem problemas; outros, não. Nada proíbe você de ter um lojista ou camponês padrão, ou de estoque.

Se um PdM é secundário ou sem importância, representar uma personalidade detalhada ou intrigante pode atrapalhar a his-

Tabela 71:

Modificadores Permanentes de Moral

Fator	Modificador
PdM tem inclinação para a ordem *	+1
PdM tem inclinação para o bem	+1
PdM tem inclinação para o mal	-1
PdM tem inclinação para o caos *	-1
A raça do PdM é diferente da do PJ	-1
PdM tem acompanhado o PJ por um ano, ou mais	+2

* Estes modificadores também aparecem na Tabela 50. Não os aplique duas vezes.

tória! Os jogadores podem fixar este personagem na memória, e talvez se esquecer dos PdMs importantes. Eles podem imaginar que o personagem secundário é importante para o enredo. De certo modo, o Mestre roubou a cena.

Equilibrar personagens principais e secundários não é fácil, todavia. Se todos os PdMs secundários são personagens de estoque, o jogo eventualmente ficará monótono e entediante. Os jogadores irão se resignar a encontrar mais um camponês velho e excêntrico, ou outro estalajadeiro desconfiado e ganancioso.

Crie ao longo do caminho. O Mestre pode começar com nada além de uma idéia a respeito do que ele quer que um PdM seja, e então improvisar a personalidade e a descrição no decorrer do jogo. Isto lhe permite criar um personagem que interage com a imaginação dos jogadores, já que o Mestre estará reagindo às ações dos personagens.

No entanto, o Mestre que faz isso tem que ser cuidadoso, e consistente. O que pode vir a ser difícil, principalmente se ele estiver fazendo tudo às pressas. O Mestre deve se assegurar de manter notas a respeito do que cada PdM faz, o que ele se torna e como se desenvolve. Deste modo, o PdM poderá permanecer o mesmo, de sessão em sessão.

3. Faça seu dever de casa antes e depois das sessões de jogo.

Se o Mestre sabe que os personagens vão encontrar um determinado PdM, ele deve ao menos tomar algumas notas básicas sobre personalidade antes do começo da sessão. Estas notas podem não passar de rascunhos, mas irão, ao menos, fornecer um ponto de partida.

Depois de uma sessão de jogo, o Mestre deve ampliar aquelas notas, anexando qualquer coisa que tenha surgido durante a partida. Se as notas forem preservadas e os PdMs arquivados, para que possam ser encontrados de novo, o Mestre terá cada vez menos trabalho para fazer. Com o tempo, PdMs importantes, personagens estocados, e encontros improvisados irão delinear históricos e personalidades únicas. Isso enriquece o jogo para todos, e torna o jogo do Mestre muito melhor do que o do cara ao lado.

Capítulo 13: Visão e Luz



A capacidade que um personagem tem de ver alguma coisa — ou a facilidade com que ele é visto — é um ponto importante para o jogo de RPG. Personagens que são incapazes de ver um monstro podem ser surpreendidos a qualquer momento. Personagens que entram pela floresta brandindo tochas acesas denunciam suas posições e não conseguem mais causar surpresa. Por estas e outras razões, você deve estar sempre consciente da acuidade de visão dos personagens, e das condições ambientais de luz, quando empreender uma aventura. Os tipos de luz e respectivos raios de ação são descritos no *Livro do Jogador*.

Ser Visto

Um personagem poderá ver tudo à sua volta; ou ser visto por alguém, se estiver usando luz para encontrar seu caminho. Esconder a iluminação, neste caso, é quase impossível. Personagens usando luz para encontrar seu caminho podem ser observados por criaturas que estejam além do raio de alcance da própria luz. Uma vez que toda a área em volta do personagem é iluminada, ele se torna visível a grandes distâncias. O raio da fonte de luz não é o que importa nesta situação.

Criaturas e Fontes de Luz

A iluminação, particularmente a provocada pelo fogo, tende a atrair ou afastar criaturas. Animais selvagens evitam luzes e fogo, especialmente se caçadores costumam frequentar a área em questão. Ao contrário, animais que caçam personagens (por exemplo, criaturas que se alimentam de cavalos) são atraídos pelo fogo. Eles sabem que onde há fogo pode haver comida.

Criaturas inteligentes sempre se aproximam com cuidado de lugares onde há iluminação. Os PdMs amistosos não sabem se estão se aproximando de um campo de amigos ou inimigos. Para conhecer a força e a quantidade de inimigos, os PdMs hostis chegarão bem perto de qualquer acampamento sem se deixar ver. Somente alguns PdMs — aqueles que preferem evitar todo tipo de perigo — se afastam de qualquer sinal de fogo ou luz.

Visão e Luz

Pequenos Truques e Armadilhas

Algumas vezes o fogo, ou outra forma de iluminação, pode ser usado por uma criatura inteligente como manobra diversionista, ou como armadilha. Um truque seria armar uma fogueira em um determinado local, mas assentar acampamento em outro lugar, longe dali. Isto faz com que personagens acreditem ter a chance de armar uma emboscada para o imprudente. Esta é uma das táticas favoritas de muitas raças malignas ou guerreiras, como os orcs, bugbears, gnomos e bandidos. Também é um truque usado por aventureiros que, assim, enganam os monstros, afastando-os do verdadeiro acampamento — embora esta ação seja bastante perigosa.

Já que o fogo é usado para determinar o tamanho e a possível força de um inimigo, algumas criaturas malignas e personagens assustados podem construir várias fogueiras na área. O inimigo conta as fogueiras e pensa que há um enorme acampamento. Na realidade, em cada fogueira há apenas um único homem ou orc.

Embora o raio de alcance de uma fonte de luz estabeleça o limite de até onde um personagem pode realmente ver, isto não é

um limite absoluto. A luz não termina num determinado lugar como se ali houvesse uma parede de tijolos. Além do raio da luz ainda existirão sombras, reflexos e, talvez, brilho de metais. Alguns desses efeitos podem ser fruto da imaginação dos personagens; outros talvez realmente existam. O Mestre pode usar este conhecimento como uma ferramenta para criar suspense no jogo.

Infravisão

Há duas definições possíveis para infravisão dentro do jogo AD&D™. A primeira é simples, mas pobre em detalhes. Contudo, é a definição mais adequada para aqueles que não querem se preocupar com a complexidade do efeito. A segunda leva mais detalhes ao jogo, permitindo ao Mestre criar situações especiais, quando a infravisão torna-se importante. Entretanto, ao mesmo tempo, exige do Mestre pleno conhecimento de mais regras e detalhes.

Infravisão Simples

A definição mais simples e fácil da infravisão é a que diz que a infravisão permite ao personagem ver no escuro. Nada mais é dito sobre o seu funcionamento. Personagens não vêem o calor, nem



Capítulo 13

dentro do espectro do infravermelho, etc. Eles vêem no escuro tão perfeitamente quanto conseguem ver no claro. Contudo, como este é um poder mágico, a extensão não é a mesma da visão normal — a habilidade da infravisão alcança apenas 20 metros. Acima disto, somente a visão normal é permitida.

Infravisão Opcional

Essa definição é mais científica e precisa, e está bem mais próxima daquilo que nós conhecemos das propriedades físicas do mundo real. Como vantagem, esta definição torna a infravisão muito diferente da visão normal, e lhe dá suas próprias forças e fraquezas. Como desvantagem, ela introduz uma certa quantidade de precisão científica (com todas as suas complicações) dentro de um mundo de fantasia.

De acordo com esta definição, temos que infravisão é a capacidade que o personagem tem de sentir ou "ver" o calor. Este sentido, em especial, é limitado a um alcance de 20 metros. Dentro deste alcance, os personagens podem "ver" o calor irradiado por um objeto, por exemplo, como uma bolha incandescente é traduzida em cores por um termograma.

Se esta última proposta for escolhida, há várias coisas que devem ser consideradas. Primeiro: fontes de calor muito intensas cegarão, temporariamente, personagens com infravisão, assim como olhar para uma luz brilhante ofusca aqueles que possuem visão normal. Portanto, aqueles personagens que usam infravisão devem evitar olhar diretamente para o fogo ou tochas dos seus inimigos, bem como para as próprias fontes de calor. (A luz de itens mágicos não irradia calor significativo.) Segundo, o Mestre é quem determina a intensidade do calor dos itens. Uma interpretação literal da regra mostra que os personagens não serão capazes de distinguir as paredes do chão na maioria das masmorras. Todos têm a mesma temperatura.

O Mestre também deve estar pronto para decidir se as portas da masmorra devem ter temperaturas diferentes (ou irradiam calor de forma diferente) das paredes de pedra. Uma cor ou um tipo de pedra diferente irradia calor de intensidade diferente daquilo que está ao seu redor? Pode um personagem distinguir o calor da tinta da temperatura do papel que contém o texto? Provavelmente, não. A maioria das criaturas tem "contornos térmicos" similares. Isto significa que, apesar de terem temperaturas diferentes, a irradiação produzida é praticamente a mesma. Mesmo se as criaturas irradiassem em diferentes intensidades, a infravisão não permitiria distinguir diferenças tão sutis, pois ela não é assim tão apurada.

Entenda bem os efeitos que a definição opcional de infravisão pode causar: é muito perigoso trazer precisão científica aos jogos de fantasia. Criando uma definição específica para o funcionamento de um poder, o Mestre está fazendo com que os seus jogadores apliquem a lógica à interpretação. O problema é que este é um jogo de fantasia, e a lógica nem sempre é desejável, ou bem-vinda! E, esteja avisado de que a definição opcional pode desembocar em situações muito estranhas, tudo porque lógica e ciência estão sendo aplicadas a algo que não é lógico, e nem científico.

Outras Formas de Visão

Se o Mestre optar pela interpretação opcional de infravisão, ele irá explicar as habilidades usando leis científicas. Algumas pessoas, admitindo que existem órgãos visuais que podem, aparentemente, ver dentro do espectro infravermelho (usando a infravisão) aceitarão

também a possibilidade de outras formas de visão terem a capacidade de ver em outras faixas do espectro. Isto pode ser incluído ao jogo se o Mestre assim o desejar. Mas, para isso, você deve ter um bom conhecimento de todas as regras implícitas, e de física também.

Por exemplo, o que um personagem ou uma criatura com ultravisão poderia ver? Devemos entender ultravisão como a habilidade que as pessoas têm de ver dentro do espectro das emissões ultravioleta. Nossos olhos vêem objetos por causa da luz visível que é refletida (exceto por uns poucos objetos como o sol, fogo, lâmpada, etc. que emitem luz própria em quantidade suficiente para que possamos observá-los). Infravisão utiliza o calor (infravermelho) que é a energia emitida pelos objetos — quase tudo emite energia. O problema com a infravisão é que muitos objetos, tais como as armas comuns e rochas, sem fonte de calor interno, têm a temperatura igual ou muito próxima àquela do ambiente ao redor. Portanto, é quase impossível distingui-los quando se usa infravisão. A ultravisão (e visão de raios-X, raios gama ou ondas de rádio) é inútil, uma vez que somente as estrelas e alguns poucos objetos estelares emitem quantidade significativa de energia nestas regiões do espectro eletromagnético. Com esta forma de visão, tudo iria apresentar-se uniformemente preto, exceto por alguns poucos objetos no céu.

Escuridão e Trevas

Mais cedo ou mais tarde, os personagens são envolvidos pela escuridão. Normalmente, eles a evitam, mas os Mestres mais inteligentes e os jogadores mais despreparados geralmente são levados a embrenharem-se nela. Talvez kobolds capturem os personagens, e lhes tomem todo o equipamento; talvez os personagens se esqueçam de trazer um número suficiente de tochas. Independentemente do motivo, seres desprovidos de infravisão sofrem os efeitos da escuridão, tanto física quanto psicologicamente.

Quando usamos a palavra "escuridão", estamos nos referindo a qualquer momento em que os personagens tenham a visão limitada. As regras usadas aqui aplicam-se igualmente a várias situações: quando o personagem estiver cercado por nevoeiro denso, numa noite sem luar ou sob os efeitos de alguma magia — ou até mesmo quando tiver os olhos vendados.

Já que não se pode ver no escuro, a taxa de movimentação segura de um personagem cego é imediatamente diminuída em 1/3 da quantia normal. Movimentos mais rápidos exigem um teste de Destreza (veja o Capítulo 14: Tempo e Movimento). Os personagens também sofrem uma penalidade de -4 em jogadas de ataque e testes de resistência. A Categoria de Armadura é 4 pontos pior do que a normal (dentro de um limite máximo de 10). Bônus para danos relacionados com a visão (ataques pelas costas, etc.) são anulados. Contudo, a escuridão não é sempre absoluta, e os Mestres que quiserem fazer distinção entre os vários níveis de trevas podem usar a Tabela 72.

A perícia de lutar com os olhos vendados pode diminuir as penalidades sofridas por quem combate na escuridão, como explicado na descrição das perícias do Livro do Jogador.

Invisibilidade

A invisibilidade é uma ferramenta bastante útil tanto para os jogadores como para o Mestre. Quando bem-manipulado, esse poder às vezes cria surpresas e encontros inesperados. Contudo, a invisibilidade exige cuidado e atenção por parte do

Visão e Luz



Mestre, para que não surjam situações capazes de desequilibrar o cenário e a campanha.

Primeiro, uma criatura invisível é invisível para todos, inclusive para si mesma, o que não chega a ser um grande problema; a maioria das criaturas é consciente de seus corpos e não precisa olhar para os pés para poder andar, etc. Entretanto, as criaturas invisíveis têm sérios problemas quando empreendem ações minuciosas (por exemplo: arrombar cadeados ou enfiar a linha numa agulha), e por isso sofrem uma penalidade de -3 (ou -15%) na sua chance de sucesso. Isto não se aplica a magias.

Segundo, personagens invisíveis são invisíveis aos amigos e adversários. Caso não se tome cuidado, é fácil para uma pessoa visível esbarrar desajeitadamente — ou até atingir — em um companheiro invisível. Imagine um lutador agitando sua espada sem saber onde estava o bom e invisível Merin. O problema torna-se ainda pior quando um grupo de personagens invisíveis passam a “trombar” uns contra os outros invisivelmente — tudo porque um não pode ver o outro. Isto seria como se dentro de uma sala estivessem várias pessoas com os olhos vendados tentando, todas ao mesmo tempo, espetar o rabo no burrico desenhado na parede.

Detectando Criaturas Invisíveis

Criaturas e coisas invisíveis não são detectadas pela visão normal ou pela infravisão. Elas não criam qualquer distorção significativa na atmosfera, ou qualquer outro tipo de perturbação que possa ser observada. Entretanto, criaturas invisíveis não são completamente indetectáveis. Primeiro, objetos e substâncias em geral mantêm suas propriedades, mesmo em contato com um corpo invisível. Farinha jogada ao ar é bastante útil aqui, embora ela possa ser espalhada, retirada pela água ou escovada. Segundo, seres invisíveis deixam pegadas. A farinha no chão é uma boa forma de perceber os movimentos das criaturas invisíveis.

Os efeitos de alguns ambientes específicos são mais sutis. Nevoeiro e fumaça não revelam criaturas invisíveis. Tanto a fumaça quanto o nevoeiro contêm rodainhos e correntes, o que gera confusão suficiente para impedir que as criaturas sejam detectadas. Seres invisíveis se mantêm invisíveis quando submersos, pois não há qualquer bolha de ar ou buraco que possa revelar a sua presença. Na superfície, um nadador invisível pode ser confundido com as distorções naturais, que as ondas provocam.

Criaturas invisíveis não são necessariamente silenciosas. A armadura simples de um guerreiro invisível causa ruído de correntes à medida que ele se movimenta, o que dá a impressão de fantasmas por perto. Seres invisíveis também têm cheiro. Sendo assim, criaturas de olfato aguçado podem farejá-los. Na verdade, criaturas cegas ou quase cegas não são afetadas pela invisibilidade.

Uma *Detectar Magia* mostra somente a presença de alguma coisa fantástica sem apontar precisamente o que é. Essa magia não pode ser usada como uma substituta de *Detectar Invisibilidade*. Além do mais, embora uma fonte de luz possa se tornar invisível, a luz produzida por esta fonte nunca poderá atingir a invisibilidade.

Quando o Mestre perceber que há a necessidade de se revelar a invisibilidade de um personagem, ainda que seja por uma causa menor — mas justa —, ele deve fazer um teste de resistência à magia (secretamente, se estiver fazendo o teste para um personagem de jogador). Uma causa menor pode ser um odor estranho, um barulho sutil, um objeto que desapareceu quando não deveria ou a reação aparentemente inexplicável de uma outra pessoa (que tenha sido empurrada, chutada, etc., por um personagem invisível). O teste de resistência deve ser permitido em cada evento desse tipo. Uma raposa poderia conseguir direito ao teste quando detectar um cheiro estranho; outro, logo depois, quando ouvir um galho quebrar e, finalmente, como última chance, quando o personagem tira a espada de sua bainha. Além disso, a acuidade dos sentidos da criatura e sua inteligência podem aumentar ou diminuir a frequência dos testes, à vontade do Mestre.

Se um personagem ou criatura desconfiada obtiver sucesso no teste de resistência, alguns pequenos sinais da presença do inimigo invisível são notados. Pistas da localização do ser invisível surgem, mas a posição exata permanece um mistério. O personagem pode atacar a forma invisível com uma penalidade de -4 na chance de acertar. Se o teste de resistência falhar, a criatura ou personagem só fica sabendo da presença do inimigo se alguma coisa for feita no sentido de revelar a invisibilidade.

Naturalmente, uma ação reveladora (que pode variar desde um ataque até o tropeçar em uma pilha de potes) elimina a necessidade de testes de resistência. Em tais casos, o personagem pode chegar à brilhante conclusão de que alguma coisa não está certa, e tomar uma atitude. Finalmente, suspeitas quanto à presença de um personagem invisível na sala não significam uma tentativa de ataque automática por parte de criaturas ou PdMs desconfiados. Seres

menos inteligentes aumentarão o grau de cautela. Tendo presenciado o intruso, a raposa irá rosnar, protegendo seus filhotes. A cobra cascavel agita seus chocalhos, como aviso. Mesmo os orcs podem fazer círculos, preparando-se para uma emboscada.

Escuridão e Gelo

Os ajustes de movimentação dados para escuridão e gelo são os que oferecem segurança para os personagens.

Tabela 72:
Graus de Escuridão Opcionais

Condição	Penalidade da Jogada de Ataque	Bônus de Dano	Teste de Resistência	Penalidade da CA
Luz da Lua (névoa moderada)	-1	Normal	-1 *	-0
Luz das Estrelas (Sem lua, ou névoa pesada)	-3	Normal	-3 *	-2
Escuridão total (magia, masmorra escura ou caverna)	-4	Negada	-4 *	-4

* O modificador para o teste de resistência aplica-se apenas a testes que envolvam esquiva e figa nestes casos.

Capítulo 14: Tempo e Movimento



Em uma campanha de AD&D™, o tempo pode ter efeitos relativamente pequenos, ou extremamente significativos. A importância do tempo é definida exclusivamente pelo Mestre. Alguns não dão muita importância ao controle do tempo; outros, entretanto, são bastante rígidos com o calendário. Os dois estilos são aceitáveis, têm suas vantagens e desvantagens e podem ser combinados, de modo a atender melhor à situação.

O controle sobre o tempo passa a ser inevitável. Combates acontecem em rodadas; magias têm duração específica, uma coisa que se torna importante quando os personagens estão explorando cavernas e ruínas antigas; dias são usados como medida de tempo para uma viagem longa; personagens precisam dormir por algum tempo.

Entretanto, a maior parte do controle do tempo ocorre dentro de uma única aventura. Afinal, a duração de magias raramente passa de uma aventura para outra (a não ser que a sessão termine com o personagem perdido em alguma caverna, ou algo parecido); rodadas de combate, embora ocupem vários minutos do jogo, não afetam as aventuras subsequentes; dias de viagem só têm efeito no cálculo de consumo de suprimentos.

Se o Mestre quiser, esta pode ser a única modalidade de controle de tempo em sua campanha. O tempo das aventuras anteriores tem pouco ou nenhum efeito sobre a nova aventura — cada sessão ou história é distinta, e separada das demais. Por exemplo, em uma aventura, os personagens passam poucas horas presos numa masmorra, são atacados, obtêm algum sucesso e voltam à superfície carregando algumas feridas abertas. A sessão do jogo termina com todos retornando para suas bases. Na próxima sessão, o Mestre anuncia: "Já se passou mais ou menos 1 semana desde a última vez que vocês saíram. Todo mundo está curado e descansado. Quem tiver magias pode escolher algumas novas". O Mestre não precisa se preocupar com o tempo de jogo, ou da sessão, neste momento. Uma campanha inteira pode ser desenvolvida desta forma.

Outro exemplo: em uma aventura, um grupo de personagens viaja durante 3 semanas, e passa por vários encontros ou combates. A sessão termina quando o grupo está acampando do lado de fora de umas ruínas. A próxima sessão se reinicia após 5 dias, tempo em que todos puderam curar suas feridas. Os personagens exploram as ruínas por várias horas e ninguém é muito ferido; eles retornam ao acampamento e a sessão termina.

Tempo e Movimento

Uma nova sessão tem início na manhã seguinte. Descansados, os personagens partem; viajam durante 1 semana na estrada, e chegam a uma vila, onde o mago insiste para que todos esperem, enquanto irá pesquisar uma magia vital. Assim a sessão termina. A nova sessão tem início 2 meses mais tarde, depois que o mago aprendeu a nova magia. Durante todas estas sessões, o Mestre estará fazendo o controle do tempo, estimando o quanto é necessário para a execução de uma tarefa, e o quanto foi efetivamente gasto na sua realização.

Não há nada de errado ou irreal com este método. Viajantes medievais freqüentemente paravam por longos períodos em abrigos, ou em refúgios seguros e amigáveis.

Usando esta abordagem simplificada, o Mestre fica livre de maiores preocupações com o controle do tempo, e impede o surgimento de alguns obstáculos que poderiam prejudicar o bom andamento de uma aventura. ("Não podemos continuar nesta aventura. Estamos todos feridos, precisamos nos curar!") Na maioria das vezes, tudo dá certo.

Controle Detalhado do Tempo

Existem algumas desvantagens no estilo simplificado de controle do tempo. Os problemas começam a aparecer, ou tornam-se mais evidentes, à medida que os personagens avançam de nível, que o mundo de sua campanha cresce e que mais jogadores passam a fazer parte de seu jogo.

Personagens com nível inferior empenham-se em aventuras mais curtas. Poucas horas em uma masmorra seguidas de uma rápida viagem de volta para casa, é tudo a que eles podem sobreviver. Além do mais, é fácil conseguir um intervalo de 1 semana dentro da aventura, desde que este tempo não cause nenhum impacto nas atividades dos personagens. A necessidade de uma maior atenção para com o tempo aparece, no entanto, conforme os personagens alcançam os níveis mais altos, a ambição aumenta e as aventuras tornam-se mais longas. Portanto, o tempo passa a ser algo que precisa de maior controle.

Métodos muito precisos podem se mostrar inviáveis, porém, quando os personagens se dividem em pequenos grupos e partem para aventuras diferentes, mas simultâneas. Se um grupo parte para uma longa jornada, enquanto o resto da equipe permanece na cidade, as sessões do jogo deverão obedecer a escalas de tempo muito diferentes.

Numa primeira sessão, os que ficaram na cidade podem empreender uma curta visita à masmorra local. Várias horas de tempo de jogo (a quantidade de tempo imaginário gasta na aventura) se passam. O Mestre então realiza uma sessão com os viajantes, que ficam 3 semanas numa área deserta e selvagem. Em termos de tempo de jogo, os grupos estão separados por 3 semanas, menos 1 dia!

Se os viajantes retornarem à cidade no final de sua aventura, o grupo da cidade deve ser levado, rapidamente, algumas semanas para o futuro — isso caso os dois grupos desejem continuar a aventura juntos. Felizmente, este não é um grande problema. O Mestre pode simplesmente dizer: "Três semanas já se passaram e vocês estão reunidos outra vez".

Os aventureiros da cidade podem ter gasto o tempo em atividades como treinamento, pesquisa de magias, construção de um pequeno item mágico ou de uma casa, etc. Esta é uma boa forma de se aproveitar o tempo livre. Entretanto, se um dos personagens

decide se unir aos viajantes (talvez usando uma *Teleportação*, pois só assim ele conseguiria chegar lá tão rapidamente), a diferença de 3 semanas passa a ser um problema.

Aquele personagem estava realmente com o grupo de viajantes durante as 3 semanas, sem fazer nada? Ele não deveria esperar pelas 3 semanas antes de juntar-se a eles? E se os personagens da cidade quiserem participar de mais aventuras nesse tempo? Nestas situações, controlar o tempo (ou pedir aos personagens que façam o controle) passa a ser um ponto muito importante.

Preparando um Calendário

Uma cronometragem cuidadosa adiciona sabor e detalhe à campanha. Se um calendário é obedecido, o Mestre tem como registrar a passagem das estações do ano, feriados, meses, ciclos da lua ou outros detalhes que dão vida ao mundo.

Clérigos devem guardar os dias santos, lobisomens aparecem na lua cheia, neve cai, e pássaros migram. Tudo isto acontece durante o curso normal de um ano, e faz o mundo parecer mais real. Sem um calendário, o Mestre não tem onde basear sua campanha. Observe a seguinte troca de idéias entre jogadores:

Jon (jogador de Johan, o Clérigo): Você sabe que eu sou um membro deste culto. Preciso fazer alguma coisa, ou o quê? Eu dou um sermão toda semana? Há alguns dias de jejum, ou qualquer coisa semelhante?

Mestre: Bem, ah, sim... Nos dias santificados você deve rezar o dia inteiro.

Jon: Oh! Quando?

Mestre (em desespero): Bem... hmmm... no dia de Natal.

Jon: Mas, bem, você disse que estamos no meio do verão. O dia de Natal é no inverno?

Louise (interrompendo): Você sabe, tem sido verão desde que o meu personagem começou a jogar.

Mestre: Bem, é... mágica!

Não encontramos exatamente muito colorido ou planejamento por aqui. Se o Mestre tivesse feito um calendário, ele poderia ter respondido àquelas perguntas com muito mais confiança.

Preparar um calendário não toma muito tempo. O método mais fácil é providenciar um pequeno calendário de bolso do ano. Comece a campanha na mesma data da primeira aventura — se o jogo tem início no dia 3 de abril, a campanha começa aí. O calendário verdadeiro e o calendário do jogo sairão de sincronia rapidamente, mas ao menos haverá algum registro das estações, fases da lua e datas importantes.

O calendário moderno não é igual a um calendário medieval, e certamente não será igual àquele usado num mundo de fantasia. Sendo assim, que tipo de detalhe deve ser incluído?

Os detalhes básicos devem ser determinados. Além de registrar extensão dos anos, meses e semanas (qualquer coisa que o Mestre decida), o calendário também deve dar nomes. Você pode usar nomes reais, ou ser criativo (O Inverno da Lua Quebrada, A Lua das Árvores Pipocantes, e por aí afora). Divirta-se.

Ciclos físicos podem ser trabalhados, também. Quando começam ou terminam as estações do ano? Quando são as fases da lua? Quando acontecem os equinócios e os solstícios? Eventos mágicos e estranhos freqüentemente ocorrem nestas datas.

Aspectos religiosos devem ser adicionados. Todas as religiões dos jogadores devem ter dias santificados, para que os clérigos tenham algo para respeitar. Existem vários feriados religiosos, e eles variam de região para região.

Capítulo 14

Os calendários medievais possuíam mais de 100 dias santificados. Crie seu próprio calendário, mas tome o cuidado de montá-lo de forma a atender às particularidades de cada reino, império ou região, podendo incluir datas como o aniversário do rei, o dia da vitória titânica sobre o inimigo pagão, a abertura de uma feira ou mercado perto da cidade, ou um festival anual de agradecimento pela colheita.

Eventos fantásticos são uma parte importante do calendário de um mundo de fantasia. Nessa categoria se enquadra qualquer coisa que você puder imaginar — a visita anual a um castelo mal-assombrado, o tributo bimestral exigido por um feiticeiro maligno, a marcha noturna de nômades misteriosos ou a migração sazonal dos dragões alados.

Eventos especiais também podem ser incluídos. A princesa local talvez esteja às vésperas do casamento. O exército pode se preparar para a campanha anual contra as hordas orcs. A morte de alguma autoridade pode exigir um período de luto. Tudo isto pode ser usado para preencher um calendário.

Sem dúvida, organizar o calendário exige tempo e planejamento. Eventos devem ser criados, e receber datas específicas. Além disso, o Mestre deve ter uma idéia do que acontece durante cada dia especial, principalmente aquelas peculiaridades que distinguem as festas e feriados uns dos outros.

O que acontece quando o feiticeiro maligno quer receber seu pagamento? (Todos os cidadãos trancam suas casas e se escondem.) Quando o rei envia os arautos para o casamento de sua filha? (Uma esmola de 1 pc é dada a todos os pobres da cidade.) Durante o festival de Antherra? (Relicários são carregados em procissão pela cidade, e há muita alegria.) As respostas criadas pelo Mestre fornecem os detalhes finais para tornar a campanha mais viva.

Tempo como Fator de Equilíbrio

Finalmente, lembre-se de que o tempo pode ser usado para equilibrar uma campanha. Se um personagem estiver progredindo mais rápido que os outros, ele será obrigado a desacelerar se o Mestre exigir mais pesquisas, treinamento e mais tempo cuidando das feridas. Se várias pessoas estiverem passando à frente do resto do grupo, elas deverão empreender aventuras mais longas em termos de tempo de jogo (mas não em tempo real).

Da mesma forma, os personagens que permanecem sempre no mesmo nível podem sofrer um pouco menos das restrições impostas pelo tempo. O trabalho penoso do dia a dia é feito mais rapidamente e suas aventuras exigem menos tempo de jogo. Isso permite que eles se ocupem em várias aventuras, e tenham uma chance de recuperação.

Embora tal procedimento pareça injusto, a maioria dos jogadores percebe que o Mestre está fazendo o melhor para todos.

Movimento

O *Livro do Jogador* estabelece as regras para os personagens que estiverem andando a pé. Entretanto, esta não é a única forma de movimento no mundo de AD&D™. Os personagens podem usar cavalos, camelos, velejar e até mesmo voar nas costas de um animal alado. Há muitas formas de se sair do lugar, e as mais comuns são analisadas aqui.

Além disso, há riscos e perigos que devem ser levados em consideração quando se faz uma viagem. Os personagens po-

dem se perder numa região sem trilhas ou mapas, emborcar numa pequena cachoeira, ou correnteza, e encalhar num banco de areia. Viajar pode ser algo bastante arriscado.

Movimentação sobre Montaria Terrestre

A movimentação feita sobre o solo, e com montaria, sofre influência de um grande número de fatores. Os dois principais são: a taxa de movimentação da montaria e o tipo de terreno percorrido. Sob condições normais, toda montaria é capaz de movimentar-se 1,5 quilômetro por dia, vezes a taxa de movimentação. Alguns tipos de terreno, como estradas ou montanhas, podem alterar esta proporção.

Vantagens da Montaria

Ao determinar as taxas de movimentação por via terrestre, deve-se ter em mente que a maioria dos cavaleiros passa metade do tempo desmontada, conduzindo suas montarias, e apenas a outra metade cavalcando no sentido estrito do termo. A vantagem real de se andar a cavalo é que a montaria pode carregar equipamento extra, e a utilidade do animal em combate.

Embora um homem sem qualquer carga possa andar quase a mesma distância que um cavalo pesado de batalha através de terreno plano (36 quilômetros, em oposição a 45), o homem deve viajar sem nenhum equipamento para movimentar-se a esta taxa. Se esse andarilho tivesse que carregar armas, uma cota de malha e seus pertences pessoais, ele teria sérias dificuldades em acompanhar alguém com um animal igualmente carregado.

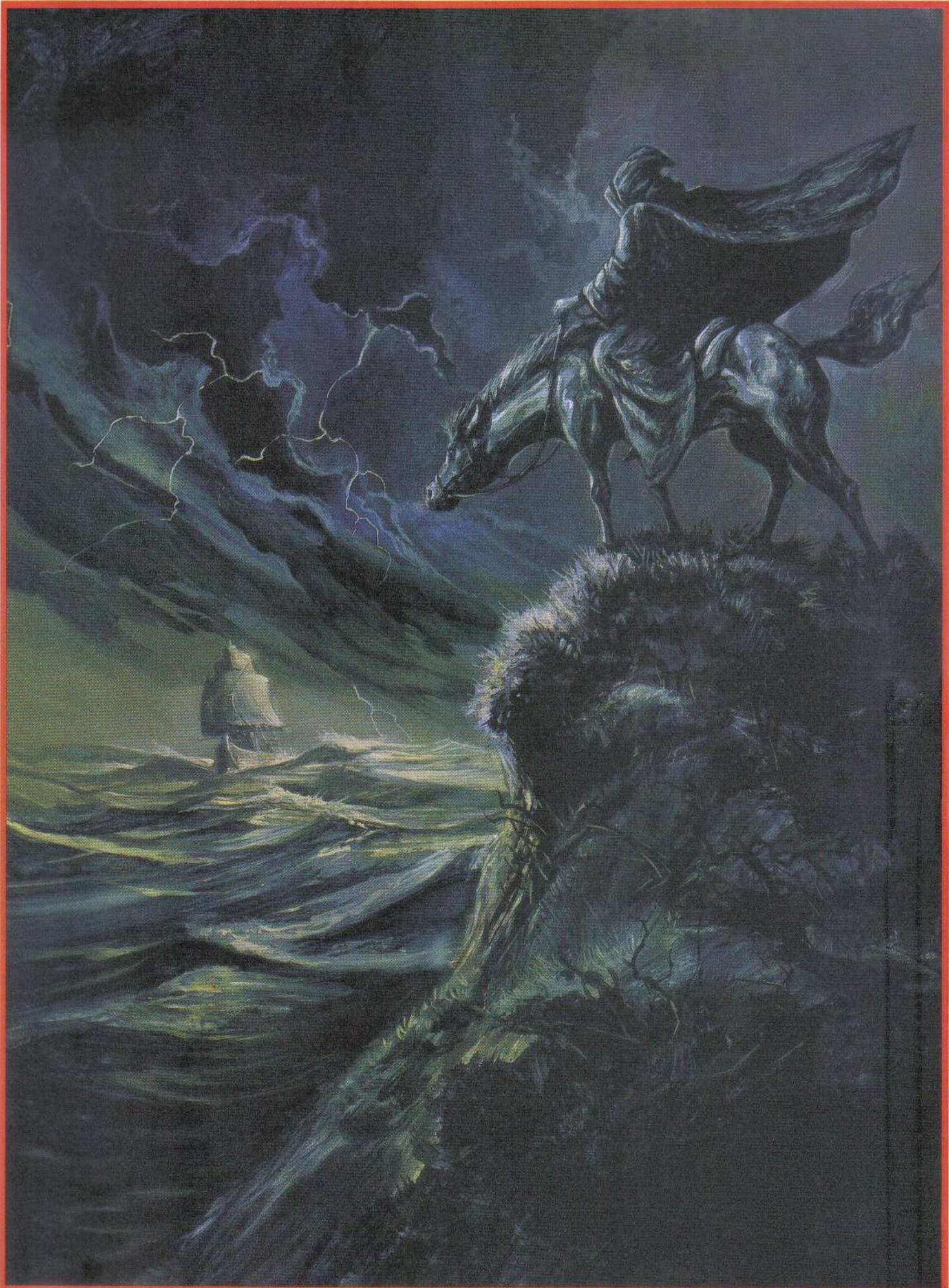
Aumentando a Velocidade Terrestre

Uma montaria pode ser forçada a dobrar sua taxa de movimentação diária, mas o animal corre o risco de sucumbir à exaustão, ou de enfraquecer. Qualquer criatura que se movimenta com o dobro de sua velocidade normal (ou a qualquer fração acima do normal) deve obter sucesso num teste de resistência à morte.

Se a o teste for bem-sucedido, a criatura não é afetada. Se a resistência falhar, o animal enfraquece, ou se cansa demais, exaurindo suas forças e ficando incapaz de viajar mais naquele dia. Depois disso, e durante um período de pelo menos um dia, a criatura só poderá atingir sua taxa normal de movimentação, que dura até ela estar descansada. Para cada dia sucessivo que o animal passar cavalcando ao dobro de sua taxa normal, uma penalidade de -1 é aplicada ao teste de resistência.

Movimentação terrestre pode ser aumentada para o triplo da taxa normal de velocidade, embora os riscos a que o animal estará exposto serão maiores. Quando se triplica a velocidade normal, um teste de resistência à morte deve ser bem-sucedido, com uma penalidade de -3 aplicada ao resultado dos dados. Se o teste falhar, a criatura morre de exaustão. Se a resistência obtiver sucesso, o animal fica simplesmente cansado, e deverá repousar — sem ser cavalcado de forma alguma — por 1d3 dias.

Quando a criatura fica exausta, enfraquece ou é forçada além de seus limites, não há maneira de se saber exatamente quando o colapso acontecerá. Os personagens não podem ter certeza de conseguir fazer uma viagem com o dobro, ou o triplo, da velocidade normal. É o Mestre quem determina onde e quando o animal irá cair.



Capítulo 14

Cuidando dos Animais

Embora os personagens não devam ser forçados a representar o papel do tratador de cavalos, todos os animais têm algumas necessidades básicas que devem ser atendidas. Os animais são diferentes entre si, e as suas exigências, também.

Cavalos: quando fortes e rápidos, são bons para viagens. Os cavalos precisam de cerca de 5 quilos de alfafa e forragem por dia. Além disso, montarias de boa qualidade devem ser alimentadas com cereais, aveia, por exemplo. Um cavalo pesado de batalha não consegue sobreviver aos rigores de uma viagem, simplesmente pastando grama. Personagens que não conseguem dar comida suficiente ou de boa qualidade às montarias verão seus cavalos enfraquecerem e morrerem. Cavalos devem beber água todos os dias, o que pode se tornar um tanto quanto complicado no deserto.

Durante uma viagem ao longo do dia, os cavalos devem parar e descansar com regularidade. Nestas paradas, deve-se remover as selas e tudo o mais que os animais estiverem carregando. Se isto não for feito, o cavalo não descansará o suficiente. À noite, os cavalos devem ser presos ou amarrados com uma longa corda, para que possam andar e comer. Se apenas um ou dois estiverem amarrados, os outros não se afastarão do lugar. Cavalos não precisam de ferraduras, a não ser que andem por estradas muito ruins, ou terreno rochoso. Ferraduras devem ser trocadas mensalmente.

Pôneis, burros e mulas: as necessidades destes animais são bem semelhantes às dos cavalos. Uma das principais vantagens destas pequenas montarias é o fato de que elas conseguem sobreviver apenas pastando. Não há necessidade de alimentá-las de outra forma. A sua robustez é tão grande que o teste de resistência à morte, feito para dobrar a velocidade, ganha um bônus de +2. Isto não se aplica à movimentação triplicada.

Esses animais dificilmente erram o passo, e podem andar por terrenos bastante acidentados com o custo da movimentação reduzido em 1 ponto. Portanto, montanhas baixas custam, para um burrico, somente 3 pontos de movimentação.

Camelos: os camelos são úteis tanto em desertos arenosos (dromedários) como em desertos rochosos (os camelos de duas corcovas). Os dromedários reduzem a taxa de movimentação nos desertos de areia em 1 ponto. Camelos têm o mesmo efeito em desertos rochosos.

Todos os camelos marcham melhor à noite, quando está mais frio. Os dromedários conseguem sobreviver poucos dias no tempo frio (a temperatura do deserto cai drasticamente à noite), e alguns camelos de duas corcovas realmente vivem em desertos frios e montanhosos.

Camelos conseguem viver sem beber água por longos períodos, mas precisam ser alimentados todos os dias. Eles não exigem nenhuma comida especial, só a relva já é o suficiente. Em média, esses animais bebem água a cada 4 dias, embora consigam sobreviver sem água por períodos mais longos, até mesmo por vários meses, se alimentados com folhas e grama verdes. Assim como os cavalos, camelos também precisam ser amarrados à noite, para que não andem para muito longe.

Cães: as raças mais vigorosas, em particular, podem ser usadas para puxar trenós. Alguns cães conseguem sobreviver em clima frio e à fadiga, e precisam de pelo menos 500 gramas de carne magra por dia. Quando houver falta de alimento, um cachorro pode ser morto para servir de comida para os outros; entretanto isto não é recomendável. Para além das necessidades de alimenta-

ção, esses animais geralmente sabem se cuidar muito bem. Entretanto, os personagens devem mantê-los separados uns dos outros, para que não briguem.

Elefantes: esses animais consomem grandes quantidades de alimento por dia. Em áreas densamente arborizadas, encontram alimentação farta, e não precisam reduzir a velocidade — que já é baixa — para comer. Os elefantes também podem ser encontrados nas planícies pouco arborizadas. Se o animal for deixado sozinho para se alimentar em regiões assim, a taxa de movimentação será reduzida a 1/3 da normal. Os personagens conseguem andar à mesma velocidade de um elefante, mas não podem levar a mesma carga! Os elefantes devem se lavar (ou ser lavados) em rios ou mares todos os dias, ocasião que aproveitam para afastar moscas e mosquitos.

Esses animais não se adaptam facilmente a regiões montanhosas. Eles são capazes de descer declives íngremes — na verdade, esta é a única ocasião em que conseguem correr; ou andar um pouco mais depressa — mas colocam a si mesmos e a seus condutores em grande perigo. Se o animal não tem sucesso em um teste de resistência contra Sopro-de-Dragão (usado, em geral, no lugar de um teste de Destreza), ele tropeça, cai e rola pela extensão do declive. A queda poderá ser fatal, ou apenas causar ferimentos. É o Mestre quem decide o que irá acontecer com o animal. Os elefantes são afetados somente pelo lodo mais profundo; e a penalidade de movimentação para lama ou lodo deve ser ignorada.

laques: são perfeitos para as regiões geladas das altas montanhas. Eles são vagarosos, mas fortes, e não se deixam afetar pelo frio. Suas passadas firmes permitem a redução de todas as penalidades de movimentação em montanha em 1 ponto. Conseguem sobreviver com uma pastagem escassa, e são uma fonte de carne e leite para os viajantes. laques vivem em regiões frias, e não sobrevivem por muito tempo em lugares quentes.

Veículos

Embora os animais sejam de grande utilidade nas regiões selvagens e desertas, eles sofrem sérias limitações quanto à quantidade de carga que podem levar. Camponeses e comerciantes geralmente usam carroças e carretas no comércio em áreas civilizadas. Os coches são usados por pessoas mais ricas e em tempos de guerra, mas não servem para viagens muito longas. Trenós são úteis em regiões com neve ou gelo. Os personagens podem descobrir que todos estes veículos são úteis e necessários durante suas aventuras.

Carretas são pequenas e possuem duas rodas. Podem ser puxadas por um ou dois animais, não mais que isto. **Carroças** têm quatro rodas e precisam ser puxadas por duas a doze criaturas (ou até mesmo mais!).

A taxa de movimentação de um cavalo ou outro animal é automaticamente reduzida pela metade quando ele é amarrado a algum veículo. Animais extras não aumentam a velocidade. No entanto, a carga normal que podem carregar é triplicada, e o peso da carroça e do condutor não são considerados. Cada animal extra soma o triplo de sua capacidade de carga individual à capacidade do conjunto. Uma carroça puxada por oito cavalos de tração pode carregar mais ou menos 3.100 quilos, um pouco além de 3 toneladas (130 x 3 x 8). Naturalmente, a viagem seria mais vagarosa — mais ou menos 20 quilômetros por hora, em uma boa estrada.

Coches são usados mais pelo conforto que proporcionam, pela velocidade que desenvolvem e por sua utilidade em combate.

Tempo e Movimento

do que pela capacidade de transportar carga. Pode-se atrelar a um coche de um a quatro cavalos (ou qualquer outra criatura). Um cavalo puxa sua capacidade de carga normal (não leve em conta o peso do veículo), a 2/3 da sua taxa normal de movimentação.

Para cada cavalo extra atrelado ao coche, ou se aumenta o limite de carga numa quantidade equivalente à capacidade do novo animal, ou se adiciona 1 ponto à taxa de movimentação do conjunto. Coches não podem ter mais pontos de movimentação do que as criaturas atreladas. Um coche puxado por no mínimo quatro cavalos de batalha poderia ter uma taxa de movimentação 15, ou puxar 440 quilos, o suficiente para quatro homens grandes, com ou sem armadura. Poderia também ocorrer uma combinação de ambos: no exemplo acima, teríamos taxa de movimentação de 13, e uma carga de 330 quilos.

Terrenos e Veículos

O que mais limita os veículos são os tipos de terreno. Carroças, carretas e coches só podem ser usados em terreno plano e regular. Embora uma carroça consiga cruzar áreas montanhosas, seguindo os passos e vales, ela não terá o mesmo sucesso na travessia de uma floresta densa. Este problema geralmente mantém as carroças restritas a uma rota entre cidades ou vilarejos, onde estradas e trilhas são comuns.

Trenós só funcionam em áreas cobertas por neve ou gelo. Os trenós puxados por cavalos, ou outros animais semelhantes, são uma espécie de carretas, e não poderão ter mais que dois animais atrelados. Os trenós puxados por cavalo são mais úteis sobre neve sólida, ou gelo, e podemos ignorar as penalidades para esse tipo de terreno. Neve macia, no entanto, faz com que o cavalo ande com um pouco de dificuldade, e as lâminas do treno afundem; nestas condições, nenhum benefício é obtido.

Alguns trenós são puxados por cães (de sete a onze). Quando atrelado, o cão tem sua taxa de movimentação reduzida pela metade. Entretanto, cada cachorro extra acrescenta um fator de movimentação ao treno, até o máximo da movimentação do animal. Assim, um treno com sete cachorros teria uma taxa de movimentação de 13,5. Cada cachorro consegue puxar 40 quilos, sem contar o peso do treno. Devido ao peso leve e ao "design", trenós de cães podem atravessar qualquer região, com neve ou gelo, sem penalidades.

Tabela 73:

Influência do Terreno na Movimentação

Condição	Taxa de Movimentação reduzida em
Escuridão	1/3*
Floresta ou matagal denso	2/3
Piso com gelo ou escorregadio	1/3*
Chão rochoso ou irregular	1/2
Areia fofa ou neve, afundando até os joelhos	1/3
Água ou neve, afundando até a cintura	1/2
Água ou neve, afundando até os ombros	2/3

* Uma movimentação mais veloz é possível

Influência do Terreno na Movimentação (Regra Opcional)

Terreno, ou a natureza do solo, tem pouca influência em movimentos rápidos. Um personagem correndo a esmo por uma campina pode desenvolver a mesma velocidade que no deserto, ou numa praia de areia. Apenas condições extremas afetam pequenos movimentos.

Estas condições extremas são apresentadas na Tabela 73, sob a forma de reduções da taxa de movimentação. A redução se aplica a todos os movimentos feitos numa única rodada. Quando o personagem estiver em dois tipos diferentes de terreno durante a mesma rodada, use o ajuste pior (isto é, o que for mais difícil).

Escuridão e Gelo

Os ajustes de movimentação dados para escuridão e gelo são os que oferecem segurança para os personagens. Nestas velocidades, eles não terão mais do que as chances normais de escorregar ou cair. Contudo, sob certas condições, pode-se andar mais rapidamente do que o permitido.

Se um personagem resolver andar mais depressa do que a sua taxa de movimentação permite, ele deverá, a cada rodada, fazer um teste de Destreza. Se passar, nada acontece. Se o teste falhar, o personagem tropeçará em algum obstáculo, ou escorregará. Sob uma escuridão total, o personagem não consegue saber se está andando na direção certa, a não ser que use magia ou outro tipo de auxílio. Pressupondo-se que o personagem esteja no caminho certo, o Mestre pode escolher o que irá acontecer, ou sortear o resultado em 1d12. De 1 a 4, o personagem se mantém no curso desejado. De 5 a 8, ele vira para a direita, e em 9-12 ele vira à esquerda. As consequências destas mudanças de curso dependem inteiramente do Mestre e do seu mapa.

Modificadores de Terreno para Viagens Longas

As viagens longas são muito mais influenciadas pelo tipo de terreno do que pelos movimentos que se resolvem em uma rodada. O terreno pode diminuir ou, em algumas raras ocasiões, aumentar a taxa de movimentação dos personagens.

A movimentação terrestre é média em unidades de 1,5 quilômetro. O personagem pode passar por vários tipos de terrenos em um único dia, e dizer que o pior modificador deve ser adotado soa bem ridículo. Imagine o que vai passar pela cabeça do jogador quando você lhe disser que ele deve viajar de acordo com a taxa de movimentação das montanhas, mesmo que agora esteja atravessando planícies, simplesmente porque haviam algumas colinas no início da viagem!

Em movimentos que se resolvem numa rodada, o Mestre pode ver onde o personagem estará no final da jogada, e quais terrenos terão que ser atravessados para se chegar lá. Em viagens longas, é muito difícil dizer quais os tipos de terreno que os personagens irão cruzar ao longo do dia.

A Tabela 74 mostra os efeitos dos diferentes tipos de terreno. Esses efeitos foram definidos como sendo pontos de movimentação, gastos em cada 1,5 quilômetro de viagem através daquele terreno específico. Quando um personagem ou criatura se movimenta pelos terrenos apresentados na tabela, o número que aparece ao lado do tipo de terreno é subtraído da taxa de movimentação total disponível para o personagem ou criatura naquele dia.

Capítulo 14

Tabela 74:
Custo de Movimentação em Viagens Longas

Tipo de Terreno	Custo de Movimentação
Campos limpos, terra de plantio	
Cerrados	2
Charnecas	4
Colinas (arredondadas)	2
Colinas escarpadas (baixas)	4
Deserto de areia	3
Deserto rochoso	2
Floresta densa	4
Floresta média	3
Floresta suave	2
Geleira	2
Montanhas altas	8
Montanhas baixas	4
Montanhas médias	6
Pântanos	8
Planícies virgens, gramados, urzes	1
Selva densa	8
Selva média	6
Terra estéril	2
Tundra	3

Estradas e Trilhas

A finalidade das estradas e trilhas é abrir caminho para carroças, coches e outras formas de transporte pesado. É impossível para estes veículos atravessar qualquer terreno que tenha um custo de movimentação maior que 1, a não ser que eles sigam uma estrada ou trilha. Além disso, estradas e trilhas geralmente terminam em algum lugar. Os personagens não irão se perder (com facilidade) se seguirem a estrada.

Trilhas são o tipo de caminho aberto mais encontrado no mundo do jogo AD&D™. Frequentemente elas não passam de uma faixa estreita e sem vegetação, fruto do tráfego constante. Apesar de não tão boas quanto as estradas (no sentido de que não passam por nenhum tipo de manutenção), trilhas tendem a oferecer passagens bem acessíveis. Os personagens podem precisar remover árvores caídas e arbustos do caminho — o tipo de coisa que um viajante ocasionalmente precisa fazer.

Trilhas normalmente percorrem o caminho mais fácil, evitando coisas como abismos e rios muito profundos. Embora isso aumente a distância a percorrer, também ajuda a economizar tempo e esforço.

Ao viajar por uma trilha, o custo em pontos de movimentação é a metade do custo normal para o tipo de terreno. Seguir uma trilha através de uma floresta densa, por exemplo, (custo 4) custa somente 2 pontos de movimentação por 1,5 quilômetro. Um homem sem qualquer carga, e a pé, consegue andar 18 quilômetros neste terreno, sem esforço excessivo. As trilhas através de fazendas estabelecidas não oferecem qualquer bônus desse tipo, uma vez que este já era, originalmente, um tipo de terreno muito fácil de se atravessar.

Estradas custam caro para se construir e manter, e por isso elas eram raras na Idade Média (o período geral da maioria dos jogos AD&D™). Somente os maiores e mais bem-organizados impérios podiam contar com um programa de construção e manutenção de estradas.

Nas florestas ou planícies, as estradas reduzem o custo de movimentação para meio ponto por 1,5 quilômetro. Em áreas montanhosas, as estradas não são melhores do que as trilhas, e reduzem o custo de movimentação da mesma forma. Uma estrada que corta altas montanhas custa somente 4 pontos de movimentação por 1,5 quilômetro.

Obstáculos e Obstruções do Terreno

Os custos em pontos de movimentação pressupõem áreas nas melhores condições possíveis, mesmo nos piores tipos de terreno. Imagina-se que nas montanhas não existem penhascos; em florestas não há riachos represados; as planícies não foram inundadas pela chuva; e as tundras não tenham sido cobertas pela neve. No entanto, condições impróprias existem, e tornam as viagens ainda mais vagarosas. A Tabela 75 apresenta uma série de obstáculos e situações que tor-

Tabela 75:
Modificadores de Terreno

Situação	Modificador
Abismo *	+3
Calor sufocante	+1
Chuva forte	x 2
Chuva fraca	+1
Chuva torrencial	x 3
Cumeeira	+1
Frio congelante **	+1
Lodaçal	x 2
Nevasca	x 4
Neve normal	x 2
Nevoeiro pesado	+1
Penhasco *	+3
Ravina	+ *
Riacho ***	+ *
Rio ***	+1
Tempestade de areia ou pó	x 3
Tempestade de gelo	+ 2
Vendaval	+2

* Nestes casos, pressupõe-se que os personagens consigam achar um caminho para contornar o obstáculo. Alternativamente, o Mestre pode exigir que os personagens escalem ou contornem os obstáculos, tratando esses encontros como parte do jogo.

** Estes extremos referem-se a um excesso em relação aquilo que o personagem ou criatura considera normal. Assim, um camelo é relativamente pouco afetado pelo calor sufocante do deserto, e o iaque quase não nota o frio dos altos picos.

*** Este custo é anulado pela presença de uma ponte, ou trecho do rio onde se pode passar a vau.

Tempo e Movimento

nam a movimentação mais lenta. Os modificadores para isso são apresentados como custo em pontos, ou como multiplicadores do custo. Quando custos adicionais aparecem, eles são somados ao custo básico do terreno que cerca o obstáculo. Atravessar o cume de uma montanha alta custa 9 pontos de movimentação, em vez dos 8 normais.

Os multiplicadores aumentam o custo da movimentação. Neve, por exemplo, dobra o custo da travessia de planícies. Na verdade, condições climáticas muito ruins — tempestade de neve ou chuvas torrenciais — podem deter a viagem.

Movimentação na Água

Viajando pelos rios, os personagens conseguem chegar mais rápido e mais facilmente a qualquer lugar. É quase impossível se perder; grandes quantidades de equipamento podem ser carregadas; é mais fácil e rápido do que viajar a pé, e os personagens podem até mesmo fazer outras coisas (remendar roupas, aprender magias, cozinhar) enquanto navegam por águas calmas.

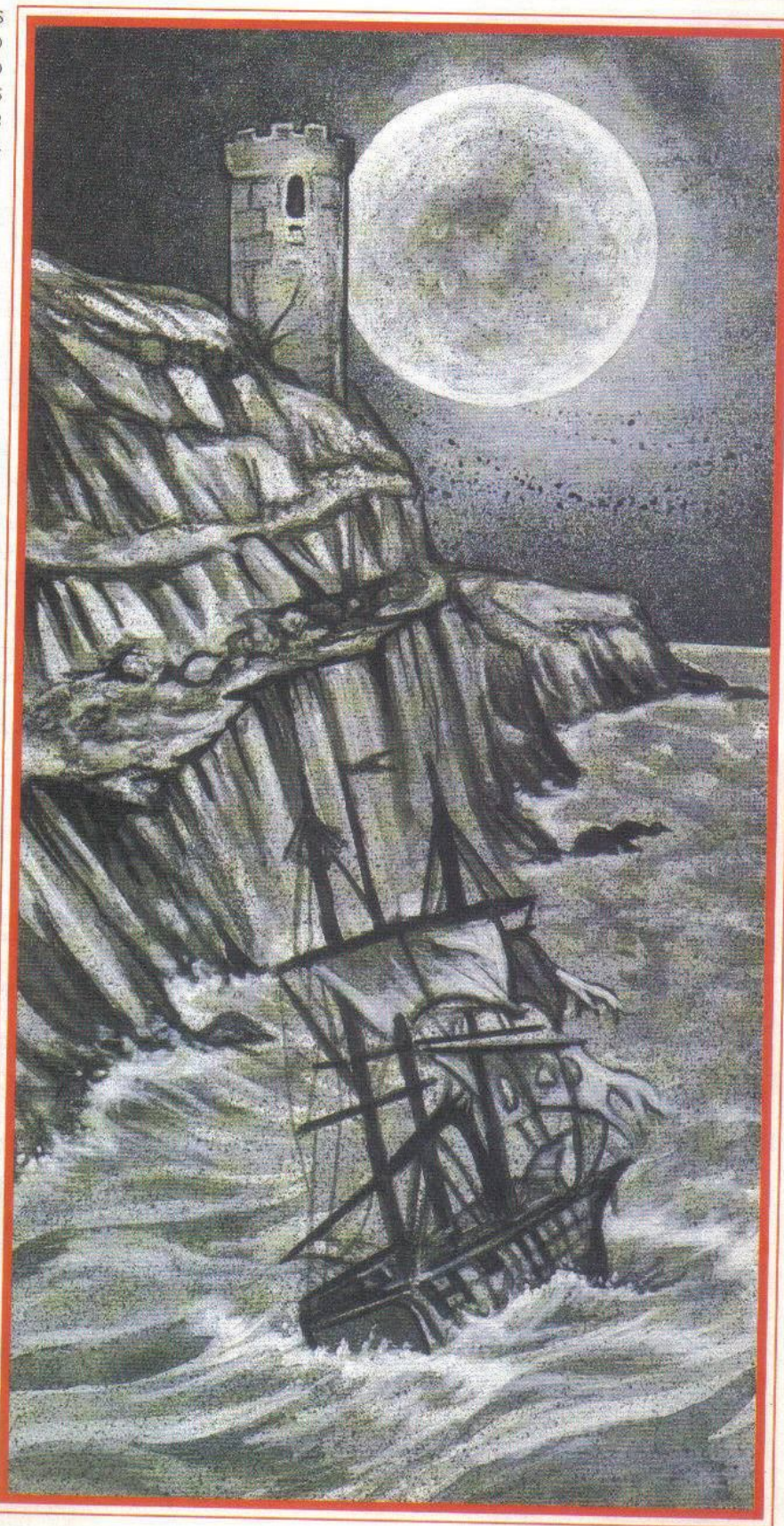
Viajar pelos rios também tem seus riscos. Correntezas, troncos escondidos, bancos de areia, perigosas cachoeiras e turbilhões — tudo isso torna a viagem mais emocionante. Felizmente, esses perigos podem ser evitados por personagens habilidosos.

Viagem pelos rios também tem seus riscos. Correntezas, troncos escondidos, bancos de areia, perigosas cachoeiras e turbilhões — tudo isso torna a viagem mais emocionante. Felizmente, esses perigos podem ser evitados por personagens habilidosos.

A taxa de movimentação em um rio é determinada por dois fatores: o tipo do barco e o fluxo da corrente. Se o barco estiver navegando rio abaixo (a favor da corrente), some a velocidade da corrente à velocidade do barco. Se o barco estiver navegando contra a corrente, subtraia esta quantia da velocidade do barco. A Tabela 76 define a taxa em metros/rodada e quilômetros/hora para os tipos mais comuns de embarcação.

Ao navegar rio abaixo, os personagens devem ficar atentos para algumas das ameaças a que estão submetidos. Um bom mapa mostra a localização de cachoeiras e correntes traiçoeiras. Mas somente a experiência do guia, ou do piloto, pode mostrar onde estão os possíveis bancos de areia, troncos submersos, turbilhões, etc. Esses perigos podem ser evitados quando se navega rio acima. Entretanto, barqueiros despreparados podem ser arrastados na direção dos obstáculos, ao navegar rio abaixo.

Quando os personagens se depararem com alguma situação assim, deve-se fazer um teste de Sabedoria (modificado pela perícia marinhagem, se o sistema opcional estiver sendo usado), para evitar virar o barco. Barcos virados e bens jogados na água descem correnteza abaixo, e cascatas e cachoeiras excepcionalmente fortes podem esmagá-los.



Capítulo 14

Tabela 76:

Movimento de Barcos Fluviais

Embarcações	Metros/Rodada	Km/h	Carga (kg)	Comprimento
Caiaque	70	4	125	2-3 metros
Canoa pequena	70	4	275	3-5 metros
Canoa de guerra	60	3,5	400	8-11 metros
Canoa de vime e couro	20	1 *	300	2-3 metros
Chata ou jangada	20	1 *	1.000	5-7 metros
Barça	20	1 *	2.000	8-13 metros
Bote de remos	50	3 *	300	2-4 metros

* Estas embarcações podem triplicar a velocidade, se a vela estiver erguida (e o vento estiver soprando para o lado certo).

Tabela 77:

Tipos de Navios

Navios	Movimentação Básica/hora	Movimentação de Emergência	Tolerância
Caravela	4	5	70%
Navio			
Costeiro	3	4	50%
Cargueiro	3	4	65%
Curragh	2/3	10	55%
Drakkar	2/4	12	50%
Dromond	2/9	12	40%
Galeão	3	6	75%
Galera	3/6	11	45%
Knarr	4/2	12	65%
Galeote	5/2	13	60%

Tabela 78:

Modificadores de Movimentação para Barcos à Vela

Condições do Clima	Modificador de Vela	Modificador de Remo
Adversas	x 1/2	x 1
Calmaria	NA	x 1
Favoráveis (normal)	x 2	x 1
(forte)	x 3	x 1 *
Vendaval	x 4 *	x 1/2 *
Furacão	x 5 **	x 1/2 **
Brisa leve	x 1	x 1
Tempestade	x 3 *	x 1/2 *

* Um teste de tolerância é necessário.

** Um teste de tolerância com penalidade de -45% é necessário

Navegando no Oceano

As viagens pelo oceano são uma atividade perigosa, especialmente em um mundo de fantasia. Serpentes do mar, incríveis redemoinhos e outros horrores imaginários que preenchem os mapas dos navegadores na Idade Média podem ser encontrados nos mares do jogo AD&D™. Não que eles sejam realmente necessários — piratas, tempestades, cardumes escondidos e técnicas de navegação primitivas deixam o capitão do navio com problemas mais do que suficientes nas mãos.

Viagens ao mar aberto são praticamente desconhecidas no mundo de AD&D™. A maioria dos capitães prefere ficar próxima às regiões costeiras bem-conhecidas. Sem o equipamento de navegação apropriado, poucas embarcações se aventuram ao alto-mar, além do

horizonte. A arte de construir navios ainda não atende às necessidades da navegação em mar aberto. A maioria dos barcos e navios é facilmente invadida pelas águas tempestuosas dos oceanos, e o pequeno tamanho impede que esses barcos levem os suprimentos necessários a longas viagens. Até mesmo a arte de velejar ainda se encontra nos estágios mais rudimentares.

Contudo, estas limitações não são tão sérias assim num mundo de fantasia. Personagens ricos podem atravessar os oceanos valendo-se de meios mais práticos: montarias aladas, habitantes do fundo do mar e teletransporte estão todos à mão, ao menos para os ricos e poderosos. (A ampla maioria da população não tem acesso a essas formas de viagem.) Transporte mágico, no entanto, é impraticável para o movimento de grandes cargas. A necessidade de transportar mercadorias e a escassez de transportes mágicos fazem da navegação uma arte valiosa e necessária.

A Tabela 77 mostra as embarcações facilmente encontradas no mundo medieval, e lista informações prioritárias de jogo sobre cada

Tabela 79:

Condições do Clima

Resultado de 2d6	Primavera /Outono	Verão	Inverno
2	Calmaria	Calmaria	Calmaria
3	Calmaria	Calmaria	Brisa leve
4	Brisa leve	Calmaria	Brisa leve
5	Favorável	Brisa leve	Favorável
6	Favorável	Brisa leve	Ventos fortes
7	Ventos fortes	Favorável	Ventos fortes
8	Tempestade	Favorável	Tempestade
9	Tempestade	Ventos fortes	Tempestade
10	Vendaval	Tempestade	Vendaval
11	Vendaval	Vendaval	Vendaval
12	Furacão *	Furacão *	Furacão *

* O furacão só aparece se no dia anterior ocorreu um vendaval. Se não, trate o resultado como um vendaval

Tempo e Movimento

Tabela 80

Modificadores de Movimento Aéreo

Condição	Modificador
Furacão	Vôo impossível
Vendaval	$\times \frac{1}{4}$
Tempestade	$\times \frac{1}{4}$
Chuva ou neve	$\times \frac{1}{2}$
Ventos fortes	$\times \frac{1}{2}$

embarcação: velocidade básica, velocidade de emergência, e a tolerância às tempestades e mar bravo. Mais informações sobre cada barco são dadas no capítulo Dinheiro e Equipamento, do *Livro do Jogador*.

Movimentação básica por hora é a velocidade média do navio, sob boas condições. Em alguns lugares da tabela, dois números estão separados por uma barra: o primeiro indica velocidade à vela, e o segundo, a remo.

Para se poder determinar a movimentação de um navio em rodadas (nas raras ocasiões necessárias), multiplique a velocidade atual por 30. O resultado será o número de metros percorridos por rodada.

Movimentação de emergência é a velocidade máxima da embarcação em situações de emergência ou combate. Para barcos à vela, a velocidade de emergência é obtida içando-se todas as velas disponíveis.

Galeras e outros barcos que dispõem de remos dependem da força dos remadores, e sua velocidade de emergência só pode ser mantida por curtos períodos. Se um ritmo desses durar muito tempo, os remadores poderão desmaiar; o mastro, as velas e o próprio barco correm o risco de se quebrar.

Tolerância mostra a capacidade da embarcação de permanecer à tona, mesmo diante de situações perigosas como grandes tempestades, baixios ocultos, longas viagens, ataques de monstros imensos e aríetes. Se o Mestre, a qualquer hora, definir que existe uma chance da embarcação ir a pique, um teste de tolerância deve ser feito. Se o resultado dos dados for igual ou menor que a tolerância do barco, este permanece flutuando ou em curso, embora água deva ser bombeada para fora, e alguns reparos sejam necessários. Se a jogada produzir um número maior do que a tolerância, o navio afunda.

Portos e ancoradouros dão um bônus de +50%. Tempestades normais não colocam os barcos ancorados em perigo.

Clima e Viagem de Navio

As embarcações à vela estão sujeitas a todos os caprichos do vento e clima. Algumas vezes tempestades, ventos favoráveis ou fracas correntes de ar podem aumentar ou diminuir a velocidade da embarcação. Os efeitos das diferentes condições do clima são apresentados na Tabela 78.

As condições do clima geralmente são constantes no transcurso de um dia. (Isto é uma simplifica-

ção óbvia, para manter o jogo em andamento.) As condições exatas para um determinado dia são definidas pelo Mestre, ou então sorteadas aleatoriamente.

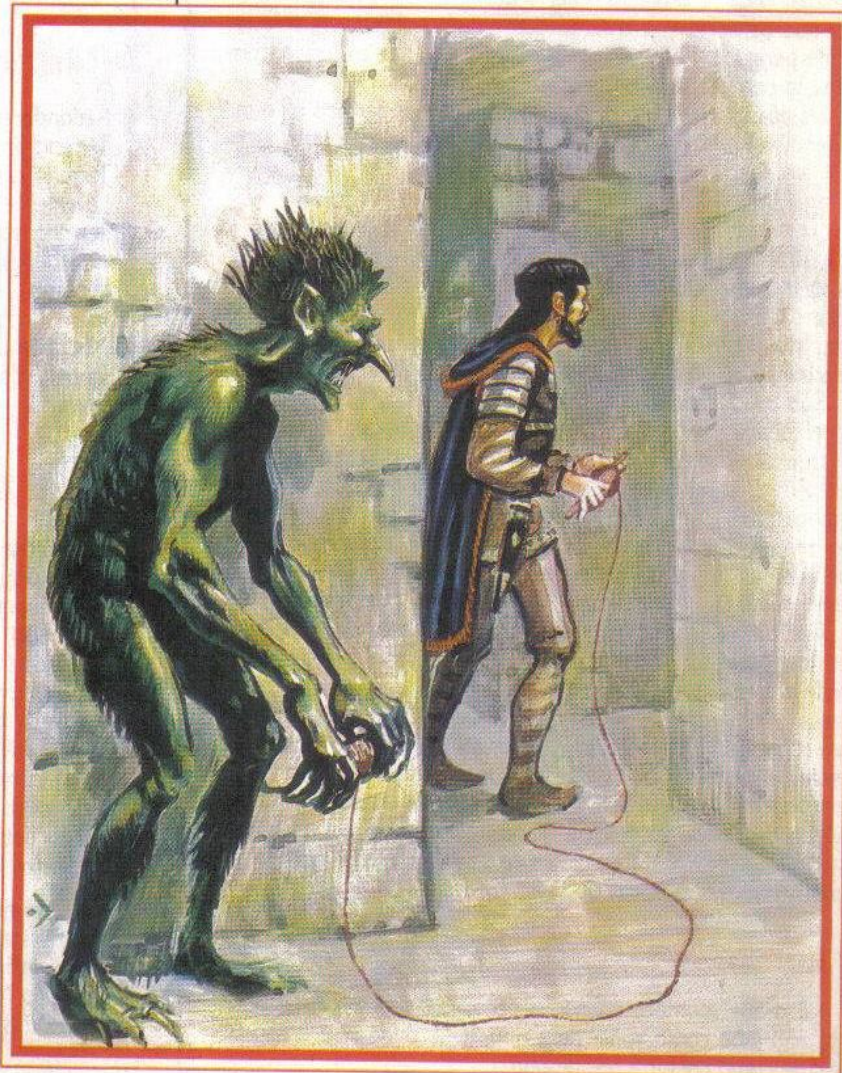
Para fazer uma escolha aleatória jogue 2d6 e procure o resultado na Tabela 79.

Ventos adversos são determinados através da jogada de 1d6. Se aparecerem os números 5 ou 6, os ventos serão contrários. Quando os ventos desfavoráveis forem acompanhados de fortes chuvas, a embarcação será arremessada para fora de seu curso, a pelo menos metade da taxa de movimentação normal para tais condições, a não ser que se trate de uma galera ou veleiro.

Movimento pelo Ar

A taxa de movimentação pelo ar segue as mesmas regras que a taxa de movimentação terrestre, com o céu claro fazendo as vezes do terreno limpo. Um sistema detalhado de movimento aéreo no decorrer da rodada pode ser encontrado no Capítulo 9: Combate. De qualquer forma, a única consideração especial no que diz respeito ao movimento aéreo é o clima. O clima é o terreno do céu.

As condições climáticas para qualquer situação são determinadas



Capítulo 14

pelo Mestre, ou aleatoriamente. Se a escolha for feita ao acaso, o Mestre deve primeiro sortear as condições do vento (veja Tabela 79).

Depois o Mestre joga 1d6 para determinar a chuva (embora tempestades e furacões sejam automaticamente acompanhados por precipitações). Durante o verão e o inverno, um 6 no dado indica chuva ou neve. Na primavera e outono, 5 ou 6 significam chuva. O Mestre deve fazer ajustes de acordo com o terreno da região. Não há necessidade de se testar para precipitação quando estiver sobre um deserto, por exemplo.

Perceba que este é apenas um método muito simplificado para determinar o clima de uma região; o bom senso sempre deve ser utilizado. Os efeitos do clima no movimento aéreo podem ser encontrados na Tabela 80.

Estes modificadores são cumulativos. Ventos fortes mais chuva equivalem a uma tempestade. Um vendaval com chuva é pior do que uma tempestade. Voar durante furacões é praticamente impossível sem proteção mágica.

Personagens Perdidos

Monstros, bandidos, feiticeiros malignos e cavaleiros vilões podem trazer grandes perigos aos viajantes. Mas nenhuma dessas ameaças é o maior perigo que os personagens terão que enfrentar. Perder-se é igualmente perigoso, e até mais comum. Uma vez que o personagem tenha se perdido, tudo pode acontecer.

Há duas maneiras de se perder: estar apenas perdido ou estar irremediavelmente perdido. Uma é bem diferente da outra.

Apenas Perdido

Algumas vezes, personagens se perdem porque não sabem como ir a um lugar específico. Eles sabem onde estão (e como voltar dali), mas não sabem qual o caminho certo para seguir adiante. Isto ocorre mais freqüentemente quando se está seguindo uma trilha, um mapa, um rio ou um conjunto de indicações.

Sob estas circunstâncias, existe uma certeza razoável de que os personagens chegarão a um local específico, pois todas as estradas que saem de uma localidade chegam a algum ponto, todos os rios têm uma nascente, e desembocam em algum lugar. Se os personagens chegarão ao lugar onde efetivamente queriam ir, bem, isto é um outro problema. Não existem regras para tais situações. Tudo de que se precisa são algumas bifurcações não sinalizadas no caminho, e a inteligência (ou estupidez) dos personagens.

Por exemplo, imagine um personagem seguindo uma trilha bem-demarcada. Virando uma esquina, ele vê que o caminho se divide em duas novas trilhas, e ambas parecem ser igualmente utilizadas. As informações que nosso herói obteve na vila não falavam sobre esta bifurcação. Ele precisa adivinhar qual é o caminho a seguir, e, de certo modo, está perdido. Ao escolher uma trilha, o personagem só saberá se fez a opção correta quando chegar ao final do percurso. Mas voltar à vila ainda é possível, então ele não está irremediavelmente perdido. Isto pode acontecer quando alguém segue rios, estradas ou sinais.

Irremediavelmente Perdido

É o que acontece quando o personagem desconhece onde está, não sabe como voltar para o lugar de onde veio e não faz idéia de como chegar a seu destino.

Embora isso possa acontecer, os personagens dificilmente ficam irremediavelmente perdidos ao seguir uma rota óbvia (rio ou estrada). Trilhas já não oferecem essa segurança, uma vez que podem desaparecer com o tempo, ou cruzar outras coisas que se parecem com uma trilha, mas que na realidade não são.

A chance que o personagem tem de ficar irremediavelmente perdido pode ser reduzida se ele contratar um guia, ou escolher um ponto de referência e não tirar os olhos dele. Escuridão, dias nublados, florestas densas e desertos ou planícies de paisagem monótona aumentam a probabilidade do personagem perder-se.

Um teste para estar irremediavelmente perdido só deve ser realizado se o personagem não estiver seguindo uma estrada, rio ou trilha seguros. Testes devem ser feitos quando se segue uma trilha pouco usada, ou quando um rio desemboca em um pântano, estuário ou delta. Esses testes também devem acontecer quando os personagens se movimentam através dos campos sem a ajuda de uma trilha, rio ou estrada. Pode-se fazer um teste por dia.

Tabela 81:

Chance de Ficar Irremediavelmente Perdido

Redondezas	% de Chance
Terreno aberto ou elevado	10%
Terreno ondulado	20%
Levemente arborizado	30%
Terreno acidentado	
(arborizado e com colinas)	40%
Pântano	60%
Montanhoso	50%
Mar aberto	20%
Floresta densa	70%
Selva	80%

Tabela 82:

Modificadores Para se Perder

Condições	Modificador
Monótono	
(sem pontos de referência distintos)*	+ 50
Escuridão	+ 70
Nublado	+ 30
Navegador com o grupo	- 30
Ponto de referência avistado	- 15
Guia local	Variável**
Trilha ruim	- 10
Chovendo	+ 10
Indicações	Variável**
Nevoeiro ou neblina	+ 30

* Este modificador se aplica, por exemplo, quando o personagem estiver navegando sem ver a terra.

** A utilidade das indicações e do guia é determinada pelo Mestre. Algumas vezes eles são bastante úteis; outras vezes, só tornam as coisas piores.

Tempo e Movimento

Para o teste, use as informações dadas na Tabela 81. Ela mostrará a chance percentual que o personagem tem de se perder. A partir daí, some ou subtraia qualquer modificador encontrado na Tabela 82. Jogue os dados percentuais. Se o resultado dos dados for um número menor que a porcentagem, os personagens estarão perdidos.

Lidando Com os Personagens Perdidos

Não há necessidade de se fazer um teste quando um grupo já estiver perdido. Eles estarão perdidos até conseguirem voltar a um local que lhes seja familiar (ou até terem a sorte de encontrar alguém que os ajude). Não diga aos jogadores que os personagens se perderam! Deixe-os pensar que estão na direção certa. Aos poucos, vá desviando o grupo do caminho correto. Os personagens devem perceber por conta própria que não estão mais na direção adequada. Isto geralmente acontece quando não se consegue chegar aonde se queria.

Por exemplo, um grupo de personagens caminha durante 3 dias por uma trilha ruim, entre colinas levemente arborizadas, para chegar a uma vila a oeste. No primeiro dia, eles escolhem um rochedo a oeste como ponto de referência.

A chance deles se perderem é 15% — 40 por estarem em uma colina arborizada, menos 15 porque estão usando um ponto de referência, menos 10 porque estão em uma trilha ($40 - 15 - 10 = 15$). O Mestre faz o teste para ver se o grupo está perdido e obtém um 7. Eles estão perdidos, e não sabem.

Os jogadores avisam que os seus personagens estão andando na direção oeste (seguindo o ponto de referência), mas, sem que eles saibam, a trilha os levou um pouco para o sudoeste. Assim que os personagens chegam perto do ponto de referência, escolhem um outro, para além do rochedo original. Eles pensam que ainda estão indo a oeste, mas o novo curso, agora, é noroeste.

Os personagens só descobrem que estão perdidos ao final dos 3 dias de viagem, quando não encontram a vila. Neste ponto, eles não sabem quando foi que saíram da rota, e portanto estão irremediavelmente perdidos.

Lembre-se que a melhor coisa a fazer para não se perder é não tentar ir a qualquer local específico. Não faz muito sentido um teste para ver se os personagens se perderam se eles não querem chegar a lugar algum. É perfeitamente possível que os personagens apenas saiam por aí, para "ver tudo que há para ser visto". Se uma pessoa não tem para onde ir, e não quer voltar para o ponto de onde saiu, ela não pode se perder.



Capítulo 15: Informações Gerais para o Mestre



Os capítulos anteriores apresentaram muitas regras e cobriram um bocado de terreno, mas sempre há alguns tópicos que não se encaixam em pequenas categorias (ou mesmo nas grandes categorias!). Alguns são situações que aparecem todo o tempo durante as aventuras. Outros são situações ou fatos "dos bastidores", coisas de que você vai precisar apenas ocasionalmente. Essas "pontas soltas", comuns e incomuns, são discutidas e "amarradas" abaixo.

Audição

Um dos truques úteis que aventureiros espertos geralmente aprendem, depois de algumas visitas a mortíferas masmorras, é prestar atenção e tentar ouvir ruídos estranhos. O ruído é uma pista valiosa, alertando os personagens sobre possíveis ameaças, ocasionalmente lhes dando uma imagem definida de quais são os perigos pela frente. Depois de derrubar impetuosamente uma porta, apenas para descobrir um alojamento cheio de orcs descontrolados, os personagens podem achar mais prudente parar do lado de fora e escutar, antes de tentar a mesma proeza outra vez.

Todos os personagens têm uma chance percentual de ouvir ruídos, numa porcentagem que varia de acordo com a raça, assim como está definido na Tabela 83. Esta habilidade é igual àquela de um ladrão de 1º nível (ladrões podem optar por aumentar este valor). Esta não é a chance do personagem ouvir alguém conversando com ele, ou o tilintar da sineta dos vigias da cidade à noite. Esta porcentagem deve ser usada apenas quando ouvir é difícil, ou há circunstâncias extraordinárias envolvidas.

A chance percentual está seguida de um número entre parênteses, e esse segundo número é a mesma chance em 1d20. Você pode fazer um teste percentual ou jogar 1d20, o que se mostrar mais conveniente. Em qualquer caso, uma jogada igual ou menor que o número na tabela significa que o personagem ouve algo.

É claro que a chance de ouvir ruídos dada acima representa mais ou menos as condições ideais para que o personagem ouça: sem elmo, imóvel, e todos os outros permanecendo relativamente quietos por uma rodada, enquanto o aventureiro pára e tenta ouvir os sons trazidos pela brisa, ou vindos por um corredor. Sob tais condições, o personagem obterá uma idéia relativamente clara da natureza do barulho: grunhidos animais, passos audíveis, conversas (incluindo língua e raça) e talvez até palavras.

Condições piores que as ideais não alteram a chance de ouvir (que já é bastante baixa), mas podem afetar a clareza. Alguns fatores, como portas no caminho ou a reverberação em passagens de pedra, podem ainda permitir que o personagem escute um barulho razoavelmente bem, mas talvez evitem uma identificação precisa.

Em algumas situações, um personagem pode ouvir murmúrios, rosnados, respiração ofegante ou vozes, mas talvez seja incapaz de identificar a origem dos sons. O personagem

Informações Gerais para o Mestre

Tabela 83:
**Chance de Ouvir Ruídos
por Raça**

Anão 5% (3)	Elfo 25% (4)	Gnomo 25% (5)
Meio-Elfo 15% (3)	Halfling 20% (4)	Humano 15% (3)

saberia que há algo à frente, mas não poderia dizer o quê. Em outras situações, a chance de se ouvir qualquer coisa pode ser afetada. Conversa gutural pode soar como rosnados, o gemido do vento pode se parecer com um grito, etc.

Em alguns casos, o teste é necessário mesmo quando o personagem não está tentando discernir algum ruído desconhecido. O personagem tenta ouvir as palavras gritadas por um capitão pirata durante uma tempestade. Ele pode ver o capitão e pode dizer claramente o que o homem está falando. De fato, o capitão pode até mesmo estar falando com ele. Porém, um teste de ouvir ruídos deve ser feito para descobrir se o personagem consegue separar as palavras do capitão da fúria da tempestade. Se o personagem estivesse um pouco mais perto, a tempestade fosse um pouco mais fraca, ou os pulmões do capitão fossem excepcionalmente fortes, a chance de sucesso do personagem seria ampliada.

Em todos os casos, ouvir um ruído leva tempo. A quantidade de tempo gasto escutando o capitão é, obviamente, o tempo que ele leva para dizer sua frase. Parar e ouvir ruídos em um corredor ou porta requer uma rodada, com o grupo inteiro permanecendo em silêncio.

Além disso, um personagem pode fazer testes repetidamente, na esperança de ouvir mais ou ganhar mais informação. Porém, uma vez que o personagem tenha falhado no teste, ele não irá ouvir nada (mesmo que faça um teste com sucesso na próxima rodada), a não ser que haja uma melhora substancial nas condições. O grupo terá que se aproximar, abrir a porta ou tomar alguma outra atitude para permitir um novo teste.

Se o teste tiver sucesso, o personagem pode continuar ouvindo para descobrir mais. Isto requer testes contínuos, durante os quais o jogador pode tentar discernir informações específicas: número, raça, natureza da fera, direção, aproximação ou recuo, e talvez até fragmentos de conversas. O jogador declara o que ele está tentando descobrir e um teste é feito.

Tentar ouvir coisas secretas desta maneira é menos que confiável. Ladrões não devem ter permissão para usar seu talento de ouvir ruídos como se fosse um microfone supersensível!

Portas

Quando estão criando seus personagens, todos os jogadores obtêm um número de abrir portas, baseado em sua Força. Será que os personagens devem fazer testes para ver se conseguem abrir as portas da estalagem, de seus quartos, ou uma porta de carruagem? É claro que não. Na maioria das circunstâncias, não se preocupe com a chance de abrir uma porta. Algumas vezes, porém, há portas que não se espera que os personagens abram. É aí que o teste se torna importante.

As portas podem, genericamente, ser divididas em diferentes grupos. O primeiro grupo são as portas normais e comuns. Estas abrem quando empurradas ou puxadas, e é isso que se espera que

elas façam. O Mestre que exige um teste cada vez que os personagens tentam entrar em uma taverna está interpretando mal as regras.

O próximo grupo são aquelas portas velhas, pesadas, malcheirosas e travadas encontradas em masmorras e ruínas antigas. Estas não abrem com uma simples puxada ou empurrão. As dobradiças podem estar congeladas, ou a madeira dilatada no batente. Para abrir estas passagens, os personagens devem fazer um teste, puxando violentamente a maçaneta, ou dando um bom tranco na porta.

Finalmente, há aquelas portas trancadas, barradas ou enfeitadas, aquelas que são fechadas e seladas de propósito. É preciso fazer um pequeno esforço para abrir estas últimas.

Cada personagem tem uma chance de forçar a abertura de portas, mas fica a cargo do Mestre determinar quando é apropriado usar esta habilidade. O Mestre pode legitimamente permitir que os personagens forcem a abertura de uma porta selada por uma fechadura fraca, ou por uma barra de madeira apodrecida. Uma porta de masmorra extremamente pesada, inchada em seu batente, pode vir a ser impossível de se forçar. Os personagens jogam seus ombros contra ela, e não a movem nem um milímetro. Se arrombar uma fechadura é particularmente importante para a aventura, então este pode ser o único meio de abrir a porta (no caso de não se poder roubar uma chave).

Uma observação importante para se ter em mente é que, se um monstro abriu uma porta e fugiu por ela, os personagens devem ser capazes de abri-la com igual facilidade. O ponto chave aqui é "igual facilidade". O que é fácil para um troll ou gigante das colinas pode muito bem estar um tanto quanto além das capacidades de um gnomo ou halfling! Abertura e fechamento frequentes também irão alterar a facilidade com que uma porta pode ser usada.

Se uma porta falha em abrir na primeira vez, um personagem pode tentar de novo — não há limite para o número de tentativas, mas cada tentativa subsequente irá reduzir a chance de sucesso do personagem em 1, à medida que ele vai ficando cada vez mais cansado de dar pancadas e empurrões na porta.

Outra tática comum que os jogadores usam para lidar com portas que não cooperam é colocar vários personagens trabalhando nela. Até duas pessoas podem tentar forçar a abertura de uma porta ao mesmo tempo (mais que isso e os personagens tendem a tropeçar uns nos outros). A chance de se abrir a porta é aumentada em metade da chance do menor personagem (com frações arredondadas para cima). Assim, se Rupert abre portas com 1, 2, 3, ou 4 (em 1d20) e Delsenora com 1, 2, ou 3, juntos eles podem abrir uma porta com 1, 2, 3, 4, 5, ou 6 (o 1-4 de Rupert mais metade do 1-3 de Delsenora, arredondado para cima, num bônus de +2).

Personagens engenhosos lidam, algumas vezes, com portas em grande estilo, improvisando aríetes para derrubá-las. Os personagens precisam de um instrumento que sirva (pode ser um tronco grande e forte) e algum espaço para correr, a fim de tirar plena vantagem deste método. Tal aríete permitirá aos personagens somar o total de suas chances de abrir a porta. Mesmo sem espaço para correr, os personagens podem ainda balançar o instrumento contra a porta. Isto permite que mais que dois personagens apliquem seus músculos de uma só vez.

Cada personagem no aríete contribui com metade de sua chance normal de abrir portas. Assim, Rupert (1-4), Delsenora (1-3), Tarus (abrir portas: 1-6), e Joinville (abrir portas: 1-2) teriam uma chance de $(2 + 2 + 3 + 1 =) 1-8$ de derrubar uma porta balançando o aríete nela. A chance deles seria de $(4 + 3 + 6 + 2 =) 1-15$ se eles

Capítulo 15

pudessem avançar correndo a toda velocidade com seu aríete.

Derrubar uma porta tem suas desvantagens. Primeiro, a porta fica arruinada e não pode ser fechada atrás do grupo. Os personagens vão deixar um caminho livre, que quaisquer perseguidores podem seguir, e não haverá como bloquear a retaguarda. A não ser que o lugar tenha manutenção regular, o Mestre deverá anotar em sua chave (ver Capítulo 11) quais portas foram destruídas, para futura referência.

Colocar portas abaixo também tende a ser barulhento. A não ser que a porta se quebre e abra na primeira tentativa, as criaturas do outro lado não podem ser surpreendidas. Mesmo que não haja nada atrás da porta, aqueles que estão por perto serão alertados (e, se inteligentes, podem tentar alguma ação). Finalmente, o barulho pode atrair visitantes indesejáveis. O Mestre deve fazer um teste de monstros errantes (se existir algum na área) cada vez que uma porta é derrubada. Arrombar fechaduras silenciosamente pode ter suas vantagens.

Portas Oculas e Secretas

Somando-se a todos os outros tipos de portas, os misteriosos arquitetos da maioria das construções fantásticas gostam de incluir umas poucas portas secretas e ocultas. Estas podem ir desde simples acessos atrás do altar à estante de livros que se deslocam, abrindo caminho para criptas ocultas. O único limite é a sua imaginação.

Portas secretas operam diferentemente das portas normais. Primeiro, e principalmente, elas precisam ser encontradas. Isto não é algo que acontece sem esforço algum (se fosse, a porta não seria secreta!). Com exceção dos elfos, os personagens precisam procurar por portas secretas para encontrá-las.

Buscas em uma seção de 5 metros de parede levam cerca de 10 minutos, durante os quais os personagens batem, cutucam, empurram e esfregam, procurando por agarradores secretos, alavancas escondidas e coisas semelhantes. O tempo exato pode variar de acordo com a quantidade de detalhes na parede. Uma seção de parede relativamente vazia irá razoavelmente rápido, enquanto que uma cheia de estantes, ornamentos, luminárias e outros objetos presos irá exigir mais tempo. Um personagem pode vasculhar uma certa área da parede apenas uma vez, embora vários personagens possam vasculhar a mesma área.

Normalmente, quando um personagem descobre uma porta secreta, ele encontrou os meios para abri-la. Portanto, nenhuma jogada precisa ser feita para abrir a porta. Em casos muito raros, o personagem pode descobrir que a porta secreta existe (encontrando o seu contorno, por exemplo), mas não saber como abri-la. Neste caso, um teste separado deve ser feito para abrir a porta.

Portas secretas não podem ser forçadas a abrir por meios normais, embora possam ser derrubadas com aríetes (com meta-de da chance de sucesso). De fato, é até possível que os personagens vejam a porta secreta em operação e não saibam como ela é operada. ("Vocês irrompem dentro da sala bem a tempo de ver o Duque Marask, o vampiro, desaparecer de vista, enquanto a estante desliza de volta à sua posição original.") Em tais casos, o conhecimento de que a porta existe irá aumentar a chance de encontrar seu mecanismo de abertura em 1.

É uma boa idéia anotar como cada porta secreta funciona e como ela é escondida. Embora tais observações não tenham efeito na mecânica do jogo, elas irão adicionar muito colorido e misté-

rio às custas de pouco esforço. O que é mais emocionante: dizer "Você encontrou uma porta secreta na parede norte" ou "Você gira o ornamento em forma de cabeça de leão acima da cortina, e, subitamente, as chamas na lareira morrem, enquanto um painel ao fundo desliza para o alto?"

Além disso, descrições ricas de portas secretas permitem que você transfira para os personagens o fardo de lembrar como uma porta funciona. "O quê, você esqueceu o que fazer para abrir aquela porta secreta? Bem, suponho que você terá que vasculhar novamente". Se usado com moderação, este recurso irá ajudá-lo a manter os jogadores envolvidos, encorajando-os a fazer mapas cheios de todo tipo de observações interessantes.

Uma porta oculta é uma porta normal, propositalmente escondida. Pode haver uma porta para a sala do trono atrás daquela cortina, ou um alçapão sob o tapete. A porta não é disfarçada de qualquer maneira, nem é aberta por mecanismos secretos; ela apenas não é imediatamente óbvia.

Qualquer busca por portas ocultas irá revelá-las, e uma vez encontradas elas podem ser abertas normalmente. Elfos, algumas vezes, podem pressentir portas ocultas (se conseguem passar no teste dos dados), sem precisar parar e procurar. Ninguém sabe como isso acontece, embora alguns teorizem que os elfos percebem gradientes sutis de temperatura, quando passam perto dessas portas.

Licantropia

De todos os males que podem afligir um personagem, um dos mais temidos é a licantropia. Embora frequentemente considerada uma doença, a licantropia pode ser mais propriamente descrita como uma condição natural, em alguns casos, ou uma maldição, em outros. Em qualquer um dos casos, ela é imune aos efeitos das magias e poderes de *Curar Doenças*. Livrar um personagem dos tormentos da licantropia é um assunto mais envolvente e complicado que simplesmente lançar uma magia.

Licantropia verdadeira não é nem uma maldição nem uma forma de contágio, mas a habilidade, possuída por um número limitado de espécies, de assumir uma forma animal graças à força de vontade. Assim, licantropos verdadeiros não são afetados pelas fases da lua, escuridão, ou quaisquer outras limitações a seus poderes que aparecem no folclore dos lobisomens. Um personagem não pode contrair licantropia verdadeira — esta é uma habilidade limitada àquelas espécies nascidas com o poder.

Porém, uma das características do licantropo verdadeiro é sua habilidade de transmitir um contágio licantrópico para suas vítimas. Esta é a temida licantropia do folclore. Uma vez contaminada, a vítima cai sob influência da lua, incapaz de resistir à poderosa transformação em uma fera sedenta de sangue.

Sempre que um personagem é ferido por um licantropo verdadeiro, há uma chance de 1% por ponto de dano sofrido que o personagem seja acometido pela licantropia. O Mestre faz este teste secretamente, uma vez que os personagens nunca sabem de seu destino, até que seja tarde demais (embora personagens prudentes possam agir como se tivessem sido afetados, por via das dúvidas). Se contaminado, o personagem sofre desta maldição.

Personagens amaldiçoados passam por transformações incontroláveis na noite de lua cheia, e nas noites imediatamente anterior e posterior. A mudança começa quando a lua nasce, e termina quando ela se põe. Durante esse tempo, o personagem é controlado pelo Mestre, não pelo jogador. Frequentemente, o personagem descobre que fez coisas terríveis enquanto esteve trans-

Informações Gerais para o Mestre

formado, e sob o controle do Mestre.

Durante a transformação, a Força do personagem aumenta temporariamente para 19, permitindo-lhe romper amarras, dobrar barras e, de muitas maneiras, escapar de confinamentos. O personagem transformado tem a Categoria de Armadura, ataques, movimentação e imunidades idênticos aos do licanthropo que o feriu.

Porém, a Inteligência e o caráter do personagem são sobrepujados por uma incontável sede de sangue. O personagem precisa caçar e matar, e geralmente escolhe como vítimas as pessoas que conhece em sua vida diurna. Quanto mais forte o sentimento por aquela pessoa (seja amor ou ódio), maior a probabilidade de que o personagem venha a escolhê-la como vítima.

Lembre-se que, durante o período da transformação, o jogador não tem controle sobre o personagem. Tampouco ele será facilmente identificado pelos companheiros, a não ser que eles estejam cientes da maldição, ou possam reconhecê-lo por algum efeito pessoal.

Ao final da transformação, o personagem retorna à sua forma original (talvez numa situação embaraçosa). Ao mesmo tempo, ele cura de 10 a 60% (1d6x10) de todos os ferimentos recebidos. E,

embora o personagem possa saber, ou desconfiar, que tenha feito algo terrível, ele não terá memórias claras da noite anterior. Personagens de inclinação benevolente serão atormentados ao imaginar o que possam ter feito, e paladinos descobrirão que, pelo menos temporariamente, estarão desprovidos da Graça de sua religião.

Livrar um personagem das garras da licanthropia não consiste apenas na simples tarefa de lançar uma magia. Uma *Curar Doenças* não tem efeito sobre o personagem. Uma *Remover Maldições* permite que o personagem faça um teste de resistência para se livrar da licanthropia, mas a magia deve ser lançada em uma das noites em que a transformação ocorre. Se o personagem passa em seu teste de resistência à transformação, a licanthropia é quebrada, e não mais irá afetar aquele personagem (a menos, é claro, que ele seja infectado por um licanthropo verdadeiro de novo).

Outras Doenças Mágicas

Licanthropia não é a única enfermidade estranha e mágica que pode atingir um personagem. Ratos podem portar doenças. Múmias possuem o perigoso toque de apodrecimento. Em cada caso,



Capítulo 15

surgem efeitos mostrados na descrição da criatura no *Livro dos Monstros*. Porém, é importante para o Mestre distinguir entre doenças normais e doenças mágicas.

Uma doença normal é aquela que, não importa o quão exótica ou fantástica seja, é causada e transmitida de maneiras que nós normalmente entendemos — micróbios, mosquitos, ratos hidrófobos, etc. As doenças normais podem ser tratadas pelos meios normais do mundo real.

Uma doença mágica, como o toque de apodrecimento, funciona graças a alguma propriedade mágica inexplicada. Desta forma, ela não pode ser sanada por meios normais.

O Mestre deve compreender a distinção entre os dois tipos de doenças. Com este conhecimento, ele pode julgar quais os efeitos das várias curas e poções.

Os Planos de Existência

Sua campanha, ou a de qualquer outra pessoa, não é o único mundo-cenário para o jogo AD&D™. Existem tantas campanhas diferentes quanto há Mestres. O seu pode ser um cenário muito consciencioso da Europa Ocidental medieval. Mas que outros tipos de campanhas podem haver?

- Uma campanha cuidadosamente pesquisada, situada na Itália do fim da Idade Média, onde os personagens podem encontrar os famosos governantes e artistas da época.

- Uma situada num mundo similar ao Extremo Oriente, com personagens, criaturas e crenças orientais.

- Uma campanha situada em terras similares ao Egito Antigo na Era do Bronze.

- Uma campanha em um mundo subterrâneo dominado por anões, que travam uma guerra interminável contra os orcs.

- Uma campanha situada numa versão misteriosa e tenebrosa da Europa Oriental, povoada por camponeses soturnos, castelos decadentes e monstros urbanos e selvagens, na melhor tradição dos velhos filmes de terror.

- Um mundo realmente fantástico, cheio de motores a vapor acionados por djinns, aeronaves elementais e telégrafos movidos a magia.

- Uma campanha situada num arquipélago tropical, onde as viagens são feitas a canoa entre ilhas de canibais, feras gigantes e civilizações perdidas.

- Um mundo de campanha situado na África, à época de seus grandes impérios, onde poderosos reinos nativos lutam para resistir à conquista empreendida por exploradores estrangeiros.

- Uma campanha baseada nas obras de um autor em particular, tal como *Le Morte d'Arthur* de Sir Thomas Mallory, ou nas sagas da Islândia.

Claramente, há muitos cenários possíveis para mundos de campanha — todos esses e mais. Então, como acomodá-los? Para permitir tal diversidade e prover possibilidades intermináveis de aventura, o mundo do jogo AD&D™ oferece muitos planos de existência.

Os planos são diferentes áreas de existência, separados uns dos outros, cada um preso às suas próprias leis físicas. Os planos existem externamente aos nossos conceitos normais de espaço e dimensões. Cada um tem suas propriedades e qualidades únicas. Embora informação mais completa possa ser encontrada em outros livros de regras, este breve resumo mostra as linhas principais da estrutura básica dos planos.

Uma vez que eles não possuem forma ou dimensão, não é

possível desenhar um mapa rodoviário dos planos, ou das relações entre si. Porém, há uma estrutura e uma organização entre eles, que pode ser vista como uma série de esferas, uma dentro da outra.

Os Planos Materiais Primários

No próprio centro destas esferas ficam os Planos Materiais Primários, que são os mais familiares para os jogadores de AD&D™. Os planos Materiais Primários incluem os muitos mundos alternativos, similares à Terra, e às campanhas que operam mais ou menos nas mesmas realidades básicas. Pode haver muitas variações de Primário para Primário, mas a maioria das características permanece a mesma. Os habitantes de cada Primário sempre se referem a seu plano como o plano Material Primário.

Os Planos Etéreos

Cercando cada plano Material Primário, há um plano Etéreo separado. Os planos Etéreos são nebulosos reinos de proto-matéria. Nada é sólido, ali.

Nos planos Etéreos, podem existir pequenas porções ou ilhas de matéria, conhecidos como semiplanos, que são, algumas vezes, as criações de arcanos, tecnólogos ou semideuses extremamente poderosos.

Os Planos Interiores

Usando a analogia das esferas, externamente aos planos Primários e Etéreos estão os planos Interiores, as forças constituintes básicas do multiverso. Os planos interiores consistem dos planos elementais, para-elementais e quase-elementais, e dos planos de energia. Os planos elementais são os blocos constituintes da matéria — Ar, Água, Terra e Fogo. Onde os planos elementais tocam um ao outro erguem-se os planos para-elementais — Fumaça, Gelo, Lodo e Magma. Os planos de Energia são o plano Material Positivo (também chamado de O Plano da Vida) e o plano Material Negativo (a fonte da entropia). Os planos quase-elementais existem onde os planos elementais tocam os planos de Energia — Relâmpago, Vapor, Minerais e Brilho, ao redor do plano Material Positivo, e Sal, Vácuo, Cinzas e Pó, ao redor do plano Material Negativo. Muitos dos planos têm suas próprias criaturas e governantes, que certas vezes são chamados a um dos Primários através de magias ou itens mágicos.

O Plano Astral

Além dos planos interiores (continuando com as esferas) está o plano Astral. Assim como o plano Etéreo, esse plano serve como elo de ligação entre diferentes realidades. É o elo entre os vários Primários (pode-se viajar de um Primário para outro, cruzando o plano Astral, e não os Etéreos), e conecta cada Primário aos planos externos.

O plano Astral é um lugar estéril, com apenas algumas raras porções de matéria sólida. Na verdade, a coisa mais comum são os cordões prateados de viajantes do plano. Esses cordões são as linhas vitais, que impedem que aqueles que viajam pelo plano se percam; os cordões se esticam por todo o caminho, a partir o ponto inicial da viagem.

Informações Gerais para o Mestre

Os Planos Externos

Finalmente, por fora de todo o resto, ficam os planos externos, também chamados de Os Planos do Poder. Existem dezessete planos externos conhecidos — pode haver mais. Estes planos só podem ser alcançados através de magias poderosíssimas, ou cruzando o plano Astral.

Cada plano externo é único. Alguns parecem bastante similares aos Primários; outros têm terreno e leis físicas completamente diferentes daquelas a que os personagens possam estar acostumados. A magia funciona de diferentes formas em cada plano, assim como muitos outros dados comuns da realidade.

Seres poderosos (deuses, deusas e semideuses autoproclamados) habitam esses planos, juntamente com uma ampla gama de outras formas de vida. Os planos exteriores são o local de descanso dos espíritos de formas de vida inteligentes dos planos Materiais Primários.

Os planos exteriores conhecidos receberam nomes dos humanos. Alguns desses nomes são:

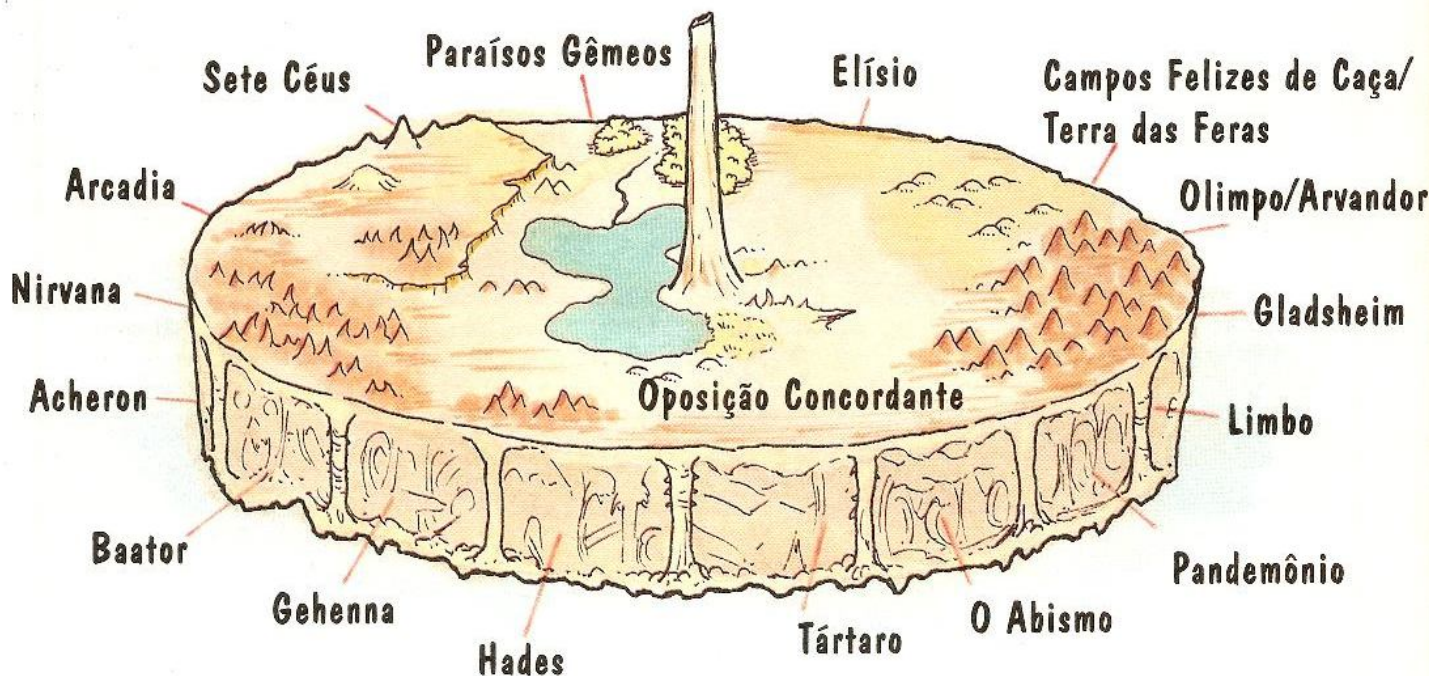
Nirvana
Arcadia
Sete Céus
Paraísos Gêmeos
Elísio
Campos Felizes de Caça/Terra das Feras
Olimpo/Arvandor

Gladsheim
Limbo
Pandemônio
O Abismo
Tártaro
Hades
Gehenna
Baator
Acheron
Oposição Concordante

Esses nomes não são necessariamente consistentes de mundo para mundo, ou plano Material Primário para plano Material Primário. De fato, uma vez que esses planos não têm forma ou dimensão, é possível que terras diferentes no mesmo mundo de campanha tenham diferentes imagens de estrutura e ordem planar.

Por exemplo, um mundo similar ao oriente poderia ver os planos exteriores não como uma série de regiões separadas, mas como uma massa única, através da qual estão espalhadas diferentes agências da Burocracia Celestial. O Imperador Celestial poderia residir em um plano, enquanto seu Ministro Estado operaria de outro.

Uma terra nórdica veria o plano de Gladsheim como dominante sobre todos os outros, de acordo com a importância que os nórdicos dão às forças que lá residem. Essas coisas são deixadas a seu critério, como Mestre. Os planos podem ser moldados para preencher as necessidades de sua campanha.



Apêndice 1

Tabela 84:

Tipos de Tesouros

Tipo de Tesouro	Tesouros do Covil					Objetos de Arte	Item Mágico
	Cobre	Prata	Ouro	Platina ou Electrum*	Gemas		
A	1.000-3.000 25%	200-2.000 30%	1.000-6.000 40%	300-1.800 35%	10-40 60%	2-12 50%	Quaisquer 3 30%
B	1.000-6.000 50%	1.000-3.000 25%	200-2.000 25%	100-1.000 25%	1-8 30%	1-4 20%	Arma Armadura 10%
C	1.000-10.000 20%	1.000-6.000 30%	- -	100-600 10%	1-6 25%	1-3 20%	Quaisquer 2 10%
D	1.000-6.000 10%	1.000-10.000 15%	1.000-3.000 50%	100-600 15%	1-10 30%	1-6 25%	Quaisquer 2 + 1 poção 15%
E	1.000-6.000 5%	1.000-10.000 25%	1.000-4.000 25%	300-1.800 25%	1-12 15%	1-6 10%	Quaisquer 3+1 pergaminho 25%
F	- -	3.000-18.000 10%	1.000-6.000 40%	1.000-4.000 15%	2-20 20%	1-8 10%	Quaisquer 5 exceto armas 30%
G	- -	- -	2.000-20.000 -50%	1.000-10.000 50%	3-18 30%	1-6 25%	Quaisquer 5 35%
H	3.000-18.000 25%	2.000-20.000 40%	2.000-20.000 55%	1.000-8.000 40%	3-30 50%	2-20 50%	Quaisquer 6 15%
I	- -	- -	- -	100-600 30%	2-12 55%	2-8 50%	Qualquer 1 15%
Tesouros Individuais,ou Pequenos Tesouros de Covil							
J	3-24	-	-	-	-	-	-
K	-	3-18	-	-	-	-	-
L	-	-	-	2-12	-	-	-
M	-	-	2-8	-	-	-	-
N	-	-	-	1-6	-	-	-
O	10-40	10-30	-	-	-	-	-
P	-	10-60	-	1-20	-	-	-
Q	-	-	-	-	1-4	-	-
R	-	-	2-20	10-60	2-8	1-3	-
S	-	-	-	-	-	-	1-8 poções
T	-	-	-	-	-	-	1-4 pergaminhos
U	-	-	-	-	2-16 90%	1-6 80%	Qualquer 1 70%
V	-	-	-	-	-	-	Quaisquer 2
W	-	-	5-30	1-8	2-16 60%	1-8 50%	Quaisquer 2 60%
X	-	-	-	-	-	-	Quaisquer 2 poções
Y	-	-	200-1.200	-	-	-	-
Z	100-300 -	100-400 -	100-600 -	100-400 -	1-6 55%	2-12 50%	Quaisquer 3 50%

* Escolha do Mestre

Tabelas de Tesouros

Para usar a Tabela 84, procure primeiro a letra dada nas características do monstro. Na linha correspondente, cada coluna dá a chance percentual de um tipo particular de tesouro aparecer, e também sua variação em quantidade. Os que não têm essa chance anotada estão automaticamente presentes. Você pode tanto determinar quais os tesouros que existem (e suas quantidades) quanto gerar o resultado aleatoriamente.

A primeira parte da Tabela (letras A-I) mostra os tesouros encontrados apenas nos covis dos monstros. Estas riquezas aparecem em quantidades consideráveis, e são acumuladas por criaturas sociais (humanos, orcs, robgoblins, etc.) ou por criaturas famosas pelo volume de suas riquezas (especialmente dragões).

A segunda parte da tabela mostra os tesouros mais prováveis de se encontrar com indivíduos inteligentes, ou em covis de monstros com inteligência animal ou menor. Esses tesouros são pequenos. Seres inteligentes raramente carregam grandes quantidades de dinheiro, enquanto seres sem inteligência raramente fazem esforços para acumulá-lo. Quando o tesouro de um indivíduo ou de um covil de seres não-inteligentes precisar ser maior que o normal, você pode combinar vários valores menores, criando uma grande soma de pequenos tesouros.

Moedas

Quando o tesouro aparece na forma de moedas, ele normalmente estará guardado em sacos ou arcos — a não ser que tenha sido acumulado por monstros de pouca inteligência. Com moedas (independente do material) normalmente pesam 1 quilo.

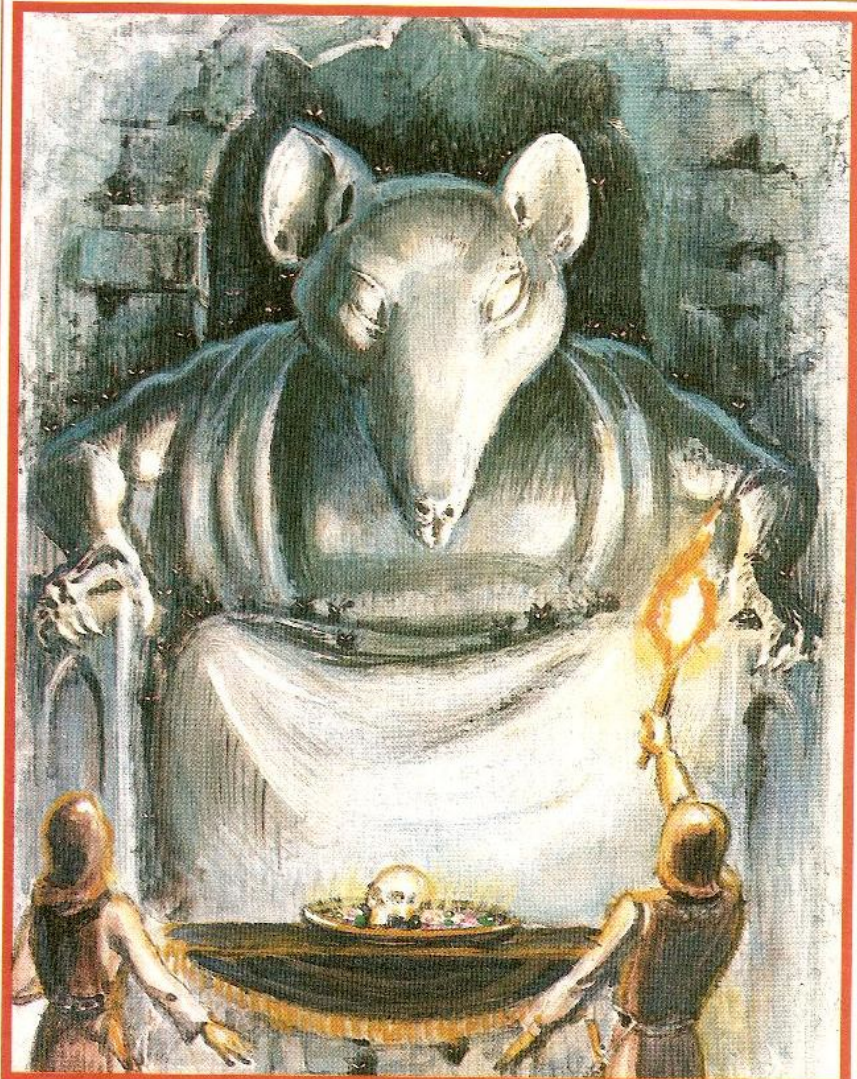
Gemas

Quando os personagens encontram pedras preciosas, determine o valor de cada gema (ou grupo de gemas, se houver muitas) na Tabela 85. Ela traz um valor básico para cada pedra e oferece uma categoria geral de classificação, que serve apenas para fins descritivos. Pedras não lapidadas têm seu valor reduzido a 10% do indicado.

Tabela 85:

Tabela de Gemas

Resultado de 1d100	Valor Básico	Categoria
01-25	10 po	Ornamental
26-50	50 po	Semipreciosa
51-70	100 po	Bijuteria
71-90	500 po	Preciosa
91-99	1.000 po	Gemas
00	5.000 po	Jóias



Além disso, há uma chance de 10% de que qualquer pedra dentro de um conjunto seja mais ou menos valiosa que as demais. (Assuma que 10% das pedras encontradas são automaticamente diferentes da média.) Essas pedras podem ser modificadas de acordo com a Tabela 86.

Embora você possa definir as pedras apenas por seus valores ("Você achou uma gema de 50 peças de ouro"), descrevê-las pelo nome e coloração dá mais sabor ao jogo. As listas abaixo mostram pedras de diferentes categorias, e suas descrições.

Pedras Ornamentais

Azurita: Opaca, com padrões de um azul profundo.

Ágata Estriada: Estrias marrons, azuis, vermelhas e brancas.

Quartzo Azul: Azul pálido e transparente.

Olho de Ágata: Círculos cinzas, brancos, marrons, azuis e verdes.

Hematita: Preto acinzentado.

Lápis-Lazúli: Azul claro ou escuro com manchas amarelas.

Malatita: Com estrias de verde suave e escuro.

Ágata Pintada: Rosa, branco-amarelada com marcas verde-acinzentadas

Apêndice 1

Obsidiana: Negra.
Rodocrosita: Rosa claro.
Ágata Olho-de-Tigre: Marrom-dourado, com estrias escuras.
Turquesa: Tons aquáticos, com padrões escuros.

Pedras Semipreciosas

Hematita: Cinza-escuro, com padrões vermelhos.
Cornalina: Tons variando do laranja ao marrom-avermelhado.
Calcedônia: Branca.
Crisópaso: Translúcida, com tons variando do verde-claro ao verde-esmeralda.
Citrina: Marrom, amarelado e pálido.
Jaspe: Azul, ou variando do negro ao marrom.
Pedra da Lua: Branca com um pálido tom azulado.
Ônix: Negra, branca, ou com estrias de ambas as cores.
Cristal de Rocha: Transparente.
Sardônico: Faixas vermelhas e brancas.
Quartzo Cinzento: Cinza claro, amarelo, marrom ou azul.
Quartzo Rosa: Rosa etéreo, com uma estrela branca no centro.
Zircão: Tons aquáticos, líquidos, de uma cor clara e pálida.

Bijuterias a Preciosas

Âmbar: Dourado transparente (100 po).
Alexandrita: Verde escuro (100 po).
Ametista: Cristal roxo (100 po).
Água-Marinha: Verde, azulado e pálido (500 po).
Crisoberilo: Verde, ou verde amarelado (100 po).
Coral: De rosa a escarlate (100 po).
Granada: Cristal vermelho, com tons variando do escarlate ao violeta (100-500 po).
Jade: Branco ou verde, com tons variando do claro ao escuro (100 po).
Azeviche: Preto escuro (100 po).

Tabela 86:

Variações de Gemas

Resultado de 1d6

- 1 A pedra passa ao valor básico imediatamente superior. Jogue o dado de novo, ignorando todos os resultados, exceto 1*.
- 2 A pedra vale o dobro do valor básico.
- 3 A pedra está de 10 a 60% acima do valor básico.
- 4 A pedra está de 10 a 40% abaixo do valor básico.
- 5 A pedra vale metade do valor básico.
- 6 A pedra cai para o valor básico imediatamente inferior. Jogue o dado de novo, ignorando todos os resultados, exceto 6**.

* Acima de 5.000 peças de ouro, o valor básico da pedra é dobrado. Nenhuma gema pode valer mais que 100.000 peças de ouro.

** Abaixo de 10 peças de ouro, o valor cai para 5 peças, 1 peça, 5 peças de prata, 1 peça de prata. Nenhuma gema pode valer menos que 1 peça de prata, e o valor de nenhuma pedra pode cair mais que cinco vezes.

Tabela 87:

Valor de Objetos de Arte

Resultado de 1d100	Valor
01-10	10-100 po
11-25	30-180 po
26-40	100-600 po
41-50	100-1.000 po
51-60	200-1.200 po
61-70	300-1.800 po
71-80	400-2.400 po
81-85	500-3.000 po
86-90	1.000-4.000 po
91-95	1.000-6.000 po
96-99	2.000-8.000 po
00	2.000-12.000 po

Pérola: Branca, rosa ou negra (100-500 po).
Olivina: Verde oliva (500 po).
Espinelio: Vermelho, marrom-avermelhado, verde ou azul escuro (100-500 po).
Topázio: Amarelo-dourado (500 po).
Turmalina: Verde-pálida, azul, marrom, ou vermelha (100 po).

Gemas e Jóias

Opala Negra: Verde-escura, com padrões negros e manchas douradas (1.000 po).
Safira Negra: Negro profundo e brilhante (5.000 po).
Diamante: Azul muito claro e límpido, azul, amarelo ou rosa (5.000 po).
Esmeralda: Verde brilhante (5.000 po).
Opala de Fogo: Vermelho ígneo (1.000 po).
Jacinto: Laranja ardente (5.000 po).
Opala: Azul pálido, com manchas verdes e douradas (1.000 po).
Ametista Oriental: Roxo profundo (1.000 po).
Esmeralda Oriental: Verde claro (1.000 po).
Topázio Oriental: Amarelo ígneo (1.000 po).
Rubi: Vermelho, com tons variando do claro ao escuro (5.000 po).
Safira: Azul, com tons variando do claro ao médio (1.000 po).
Rubi Estrela: Vermelho translúcido, com brilho branco e estrelado (5.000 po).
Safira Estrela: Azul translúcido, com brilho branco e estrelado (5.000 po).

Objetos de arte

Essa categoria inclui jóias, taças ornamentais, caixas de rapé elaboradas, cristais e vidros finos, estátuas, entalhes e todos aqueles pequenos itens que fazem a vida muito mais agradável e fácil de se levar. O valor de cada um deve ser determinado pela Tabela 87.

O Mestre deve dar um nome a todo item encontrado pelos personagens, uma vez que isso ajuda os jogadores a terem uma idéia do que acabaram de encontrar.

Tabelas de Itens Mágicos

Tabelas de Itens Mágicos

Sempre que possível, o Mestre deve escolher os itens mágicos que farão parte de sua campanha. Para definir, aleatoriamente, qual item mágico foi encontrado, jogue os dados para a Tabela 88. Essa tabela levará você a uma das categorias específicas, que aparecem nas Tabelas 89-108.

Itens seguidos pelo nome de um grupo só são utilizáveis por personagens daquele grupo.

Nota: o Valor de XP é o número de experiência em pontos que o personagem recebe por fazer um item.

Uma vez definida a categoria geral, o Mestre pode escolher um item específico das tabelas seguintes. Algumas têm várias subtabelas, e cada uma traz um intervalo numérico, entre parênteses, ao alto. Para selecionar a subtabla adequada, confira o dado que aparece ao lado do nome da tabela. Jogue o dado e procure pelo resultado no alto de uma das subtabelas. Essa é a subtabla que você consulta para determinar qual item da lista foi encontrado.

Por exemplo, a Tabela Poções e Óleos tem "(d6)" depois de seu título. Isso significa que você joga 1d6 para determinar qual Subtabla (A, B ou C) irá consultar. Se você obtiver um 2, por exemplo, vá para a subtabla A (que tem "1-2" no alto); se você tirou um 6, consulte a subtabla C (que tem "5-6" no alto). Jogue 1d20 para a subtabla apropriada para determinar qual item específico foi encontrado. Então, vá para as descrições, logo após as tabelas, para descobrir o que cada item faz.

Tabela 88:

Itens Mágicos

Resultado de 1d100	Categoria
01-20	Poções e Óleos
21-35	Pergaminhos
36-40	Anéis
41	Bastões
42	Cajados
43-45	Varinhas
46	Item Genérico: Livros e Tomos
47-48	Item Genérico: Jóias e Joalheria
49-50	Item Genérico: Robes e Mantos
51-52	Item Genérico: Botas e Luvas
53	Item Genérico: Cintos e Elmos
54-55	Item Genérico: Bolsas e Garrafas
56	Item Genérico: Pós e Pedras
57	Item Genérico: Itens Domésticos e Ferramentas
58	Item Genérico: Instrumentos Musicais
59-60	Item Genérico: Coisas Estranhas
61-75	Armaduras e Escudos
76-100	Armas

Tabela 89:

Poções e Óleos (D6)

Subtabla A (1-2)			Subtabla B (3-4)			Subtabla B (5-6)		
Resultado de 1d20	Item	Valor em XP	Resultado de 1d20	Item	Valor em XP	Resultado de 1d20	Item	Valor em XP
1	Controlar Animais *	250	1	Controlar Gigantes *	600	1	Óleo da	
2	Claraudiência	250	2	Força de Gigante *			Atemporalidade	500
3	Clarividência	300		(Homem de Armas)	550	2	Essência da Fluência	500
4	Escalada	300	3	Crescimento	250	3	Essência do Amor	200
5-6	Ilusão **	-	4-5	Cura	200	4	Essência da Persuasão	400
7	Diminuição	300	6	Heroísmo		5	Essência da	
8	Controlar Dragões *	700		(Homem de Armas)	300		Gagueira **	-
9	Elixir da Saúde	350	7	Controle Humano *	500	6	Controle Vegetal	250
10-11	Elixir da Loucura **	-	8	Invisibilidade	250	7-8	Veneno **	-
12	Elixir da Juventude	500	9	Invulnerabilidade		9	Metamorfosear-se	200
13	Percepção	500		(Homem de Armas)	350	10	Nuances do	
	Extra-sensorial		10	Levitação	250		Arco-Íris	200
14-15	Cura Extra	400	11	Longevidade	500	11	Velocidade	200
16	Sopro-de-Dragão	400	12	Óleo da Resistência		12-13	Super-heroísmo	
17	Resistência ao Fogo	250		ao Ácido	500		(Homem de Armas)	450
18	Vôo	500	13	Óleo de		14	Água Adocicada	200
19	Forma Gasosa	300		Desencantamento	750	15	Localização de	
20	Escolha do Mestre	-	14	Óleo da Invulnerabilidade a Elementais *	500		Tesouros	600
			15	Óleo da Eterrealização	600	16	Controle de	
			16	Óleo das Chamas Ardentes	500		Mortos-Vivos	700
			17	Óleo do Fiasco **	-	17	Ventriloquismo	200
			18	Óleo do Impacto	750	18	Vitalidade	300
			19	Óleo Escorregadio	400	19	Respiração na Água	400
			20	Escolha do Mestre	-	20	Escolha do Mestre	-

* O tipo de criatura afetado pode ser determinado por um lance de dados. (veja a descrição do item para maiores informações).

** O Mestre não deve revelar a natureza exata da poção.

Apêndice 2

Tabela 90:
Pergaminhos

Subtabela A (1-4)

Resultado de 1d20	Item *	Círculos
1-3	1 magia	1-4
4-5	1 magia	1-6
6	1 magia	2-9 (2-7 **)
7	2 magias	1-4
8	2 magias	2-9 (2-7 **)
9	3 magias	1-4
10	3 magias	2-9 (2-7 **)
11	4 magias	1-6
12	4 magias	1-8 (1-6 **)
13	5 magias	1-6
14	5 magias	1-8 (1-6 **)
15	6 magias	1-6
16	6 magias	3-8 (3-6 **)
17	7 magias	1-8
18	7 magias	2-9 (2-7 **)
19	7 magias	4-9 (4-7 **)
20	Escolha do Mestre	-

* Veja a página 146 para determinar se o pergaminho contém magias arcanas ou divinas.

** Círculo define a faixa de círculos a que pertencem as magias contidas no pergaminho. Faixas marcadas com dois asteriscos (**) são usadas para determinar magias divinas.

Subtabela B (5-6)

Resultado de 1d20	Item	Valor em XP
1	Mapa	-
2	Proteção — Ácido	2.500
3	Proteção — Frio	2.000
4	Proteção — Sopro-de-Dragão	2.000
5	Proteção — Eletricidade	1.500
6-7	Proteção — Elementais	1.500
8	Proteção — Fogo	2.000
9	Proteção — Gás	2.000
10-11	Proteção — Licantropos	1.000
12	Proteção — Mágica	1.500
13	Proteção — Petrificação	2.000
14	Proteção — Vegetais	1.000
15	Proteção — Veneno	1.000
16	Proteção — Possessão	2.000
17	Proteção — Mortos-Vivos	1.500
18	Proteção — Água	1.500
19	Amaldiçoado	-
20	Escolha do Mestre	-

O Valor em XP (Valor de Experiência em Pontos) para pergaminhos de magia é igual à soma dos círculos de magia presentes, vezes 100.

Tabela 91:
Anéis (D6)

Subtabela A (1-4)

Resultado de 1d20	Item	Círculos
1	Cativar Animais	1.000
2	Movimento Súbito	1.000
3	Camaleão	1.000
4	Inabilidade	-
5	Contraniedade	-
6-7	Desilusão	-
8	Convocar Djinn *	3.000
9	Comandar Elementais	5.000
10	Queda Suave	1.000
11	Resistência ao Fogo	1.000
12	Livre Ação	1.000
13	Influenciar Humanos	2.000
14	Invisibilidade	1.500
15-16	Salto	1.000
17	Controlar Mamíferos *	1.000
18	Escudo Mental	500
19	Proteção	1.000 **
20	Escolha do Mestre	-

Subtabela B (5-6)

Resultado de 1d20	Item	Valor em XP
1-2	Proteção	1.000 **
3	Ariete, Anel do *	750
4	Regeneração	5.000
5	Eletricidade	1.000
6	Estrelas Cadentes	3.000
7	Armazenar Magias	2.500
8	Refletir Magias	2.000
9	Sustentação	500
10	Natação	1.000
11	Telecinese *	2.000
12	Verdade	1.000
13	Calor	1.000
14	Andar na Água	1.000
15	Fraqueza	-
16	Desejos Múltiplos *	5.000
17	Três Desejos *	3.000
18	Arcano * (Arcanos)	4.000
19	Visão Contínua	4.000
20	Escolha do Mestre	-

* O poder desses anéis é limitado pelo número de cargas

** Para cada +1 de proteção

Tabelas de Itens Mágicos

Tabela 92:
Bastões

Resultado de 1d20	Item	Valor em XP
1-2	Absorção	7.500
3-4	Prontidão	7.000
5	Camaradagem (Sacerdote, Arcano, Ladino)	5.000
6-7	Cancelamento	10.000
8	Margual	2.000
9	Grande Poder (Homem de Armas)	6.000
10	Transporte	5.000
11	Ressurreição (Sacerdote)	10.000
12	Obediência	8.000
13-14	Segurança	3.000
15-16	Destruição (Sacerdote, Arcano)	4.000
17	Esplendor	2.500
18-19	Terror	3.000
20	Escolha do Mestre	-

Tabela 93:
Cajados

Resultado de 1d20	Item	Valor em XP
1-2	Maca	1.500
3	Comando (Sacerdote, Arcano)	5.000
4-5	Cura (Sacerdote)	6.000
6	Mago (Arcano)	15.000
7	Poder (Arcano)	12.000
8	Serpente (Sacerdote)	7.000
9-10	Arremesso (Sacerdote)	2.000
11-12	Lança	1.000 *
13-14	Golpeador (Sacerdote, Arcano)	6.000
15	Enxame (Sacerdote, Arcano)	100 **
16	Trovões e Relâmpagos	8.000
17-18	Envelhecimento	8.000
19	Florestas (Druida)	8.000
20	Escolha do Mestre	-

* para cada +1 de poder

** por carga

Tabela 94:
Varinhas

Resultado de 1d20	Item	Valor em XP
1	Conjuração	7.000
2	Terra e Pedras	1.000
3	Deteção de Inimigos	2.000
4	Pavor (Sacerdote, Arcano)	3.000
5	Fogo (Arcano)	4.500
6	Antifogo	1.500
7	Gelo (Sacerdote)	6.000
8	Iluminação	2.000
9	Ilusão (Arcano)	3.000
10	Relâmpagos (Arcano)	4.000
11	Detectar Magias	2.500
12	Dardos Místicos	4.000
13	Detectar Metais e Minerais	1.500
14	Anulação	3.500
15	Paralisação (Arcano)	3.500
16	Transformação (Arcano)	3.500
17	Localizar Portas e Armadilhas Secretas	5.000
18	Alteração do Tamanho	3.000
19	Maravilhas	6.000
20	Escolha do Mestre	-

Tabela 95:
Itens Genéricos
Livros, Manuais e Tomos

Resultado de 1d20	Item	Valor em XP
1-3	Livro Abençoado de Boccob (Arcano)	4.500
4	Livro dos Grandes Feitos (Sacerdote)	8.000
5	Livro das Magias Infinitas	9.000
6	Livro da Escuridão Perversa (Sacerdote)	8.000
7	Livro da Conjuração Benéfica (Arcano)	8.000
8	Livro da Perdição (Arcano)	8.000
9	Livro da Magia Prateada (Arcano)	8.000
10	Manual da Saúde Corporal	5.000
11	Manual do Bom Exercício	5.000
12	Manual dos Golens (Sacerdote, Arcano)	3.000
13	Manual das Armas (Homem de Armas)	8.000
14	Manual da Rapidez de Movimentos	5.000
15	Manual do Roubo Perfeito (Ladino)	8.000
16	Tomo dos Grandes Pensamentos	8.000
17	Tomo da Liderança e Influência	7.500
18	Tomo da Compreensão	8.000
19	Grimoire do Vácuo	-
20	Escolha do Mestre	-

Apêndice 2

Tabela 96:

Itens Genéricos: Jóias, Joalheria e Filactérios (D6)

Subtabela A (1-3)		
Resultado de 1d20	Item	Valor em XP
1	Amuleto da Localização Inevitável	-
2	Amuleto da Proteção do Espírito	5.000
3	Amuleto dos Planos	6.000
4	Amuleto de Proteção contra Localização e Detecção	4.000
5	Amuleto contra Mortos-Vivos	200 *
6	Contas de Força	200 cada
7	Broche do Escudo	1.000
8	Gema da Claridade	2.000
9	Gema da Luz Interior	3.000
10	Gema da Visão	2.000
11	Jóia dos Ataques	-
12	Jóia da Perfeição	-
13	Medalhão de Percepção Extra-sensorial	2.000
14	Medalhão da Projeção dos Pensamentos	-
15	Colar da Adaptação	1.000
16-17	Colar dos Projéteis	100 **
18	Rosário de Oração (Sacerdote)	500 ***
19	Colar do Enforcado	-
20	Escolha do Mestre	-

Subtabela B (4-6)		
Resultado de 1d20	Item	Valor em XP
1	Pérola do Poder (Arcano)	200 *
2	Pérola da Sirine	900
3	Pérola da Sabedoria (Sacerdote)	500
4	Periápio do Apodrecimento	-
5	Periápio da Saúde	1.000
6	Periápio de Resistência a Veneno	1.500
7	Periápio da Cicatrização	1.000
8	Filactério da Fé (Sacerdote)	1.000
9	Filactério da Longa Vida (Sacerdote)	3.000
10	Filactério da Atenção dos Monstros (Sacerdote)	-
11	Escaravelho da Morte	-
12	Escaravelho de Enfurecer Inimigos	1.000
13	Escaravelho da Insanidade	1.500
14	Escaravelho da Proteção	2.500
15	Escaravelho contra Golens	****
16	Talismã da Pura Bondade (Sacerdote)	3.500
17	Talismã da Esfera (Arcano)	100
18	Talismã do Grande Mal (Sacerdote)	3.500
19	Talismã de Zagy	1.000
20	Escolha do Mestre	-

* Por nível
** Por dado de dano

*** Por conta especial
**** Veja a descrição do item

Tabela 97:

Itens Genéricos: Mantos e Robes

Resultado de 1d20	Item	Valor em XP
1	Manto da Aranha	3.000
2	Manto do Deslocamento	3.000
3-4	Manto dos Elfos	1.000
5	Manto Venenoso	-
6-8	Manto da Proteção	1.000 *
9	Manto do Morcego	1.500
10	Manto da Aranha Gigante	2.000
11	Robe do Arquimago (Arcano)	6.000
12	Robe da Camuflagem	3.000
13	Robe dos Olhos (Arcano)	4.500
14	Robe da Fraqueza (Arcano)	-
15	Robe das Cores Cintilantes (Sacerdote, Arcano)	2.750
16	Robe das Estrelas (Arcano)	4.000
17-18	Robe dos Itens Úteis (Arcano)	1.500
19	Robe dos Vermes (Arcano)	-
20	Escolha do Mestre	-

* Por "mais"

Tabela 98:

Itens Genéricos: Botas, Braceletes e Luvas

Resultado de 1d20	Item	Valor em XP
1	Botas Dançantes	-
2	Botas dos Elfos	1.000
3	Botas de Levitação	2.000
4	Botas da Velocidade	2.500
5	Botas de Caminhar e Pular	2.500
6	Botas do Norte	1.500
7	Botas de Rastros Variados	1.500
8	Botas Aladas	2.000
9	Braceletes do Arqueiro (Homem de Armas)	1.000
10	Braceletes da Natureza	1.000
11-12	Braceletes de Defesa	500 *
13	Braceletes da Vulnerabilidade	-
14	Manoplas da Destreza	1.000
15	Manoplas da Descoordenação	-
16	Manoplas da Força de Ogro (Sacerdote, Homem de Armas, Ladino)	1.000
17	Manoplas de Nadar e Escalar (Sacerdote, Homem de Armas, Ladino)	1.000
18	Luvas de Apanhar Projéteis	1.500
19	Sandálias da Aranha	1.000
20	Escolha do Mestre	-

* Para cada CA de proteção, abaixo de 10.

Tabelas de Itens Mágicos

Tabela 99:

Itens Genéricos: Cintos, Chapéus, Elmos

Resultado de 1d20	Item	Valor em XP
1-3	Cinturão dos Anões	3.500
4	Cinturão da Feminilidade/Masculinidade (Sacerdote, Ladino, Homem de Armas)	-
5-6	Cinturão da Força de Gigante (Sacerdote, Ladino, Homem de Armas)	2.000
7-9	Cinturão dos Muitos Bolsos	1.000
10	Chapéu do Disfarce	1.000
11	Chapéu da Estupidez	-
12	Elmo Brilhante	2.500
13-14	Elmo de Entender Línguas e Ler Magias	1.000
15	Elmo da Tendência Oposta	-
16	Elmo da Telepatia	3.000
17	Elmo da Teleportação	2.500
18-19	Elmo da Ação Aquática	1.000
20	Escolha do Mestre	-

Tabela 100:

Itens Genéricos: Bolsas, Garrafas, Algibeiras, Frascos

Resultado de 1d20	Item	Valor em XP
1	Jarro de Alquimia	3.000
2	Bolsa de Feijões	1.000
3	Bolsa Devoradora	-
4-7	Bolsa do Espaço Infinito	5.000
8	Bolsa da Transmutação	-
9	Bolsa de Truques	2.500
10	Frasco de Muitas Poções	1.500
11	Bolsa Perpetuamente Cheia de Bucknard	*
12	Garrafa da Água Infinita	1.000
13	Garrafa do Efreiti	9.000
14	Garrafa da Fumaça Eterna	500
15	Frasco das Maldições	-
16	Sacola Prestativa de Heward	3.000
17	Frasco de Ferro	-
18	Buraco Portátil	5.000
19	Algibeira do Acesso	1.500
20	Escolha do Mestre	-

* Veja descrição do item

Tabela 101:

Itens Genéricos: Velas, Pós, Ungüentos, Incensos e Pedras

Resultado de 1d20	Item	Valor em XP
1	Vela da Invocação (Sacerdote)	1.000
2	Poeira do Aparecimento	1.000
3	Poeira do Desaparecimento	2.000
4	Poeira da Seca	1.000
5	Poeira da Ilusão	1.000
6	Poeira sem Rastros	500
7	Poeira de Espirros e Tosse	-
8	Incenso da Meditação (Sacerdote)	500
9	Incenso da Obsessão (Sacerdote)	-
10	Pedras Jônicas	300 *
11	Ungüento de Keoghtom	500
12	Pigmentos Maravilhosos de Nolzur	500 *
13	Pedra Filosofal	1.000
14	Pólvora **	-
15	Cola Soberana	1.000
16	Pedra de Controlar Elementais da Terra	1.500
17	Pedra da Sorte	3.000
18	Pedra do Peso	-
19	Solvente Universal	1.000
20	Escolha do Mestre	-

* Por pedra, ou pote de pigmento

** Este item é opcional, e não deve ser concedido a menos que o arcabuz seja permitido na campanha.

Tabela 102:

Itens Genéricos: Itens Domésticos e Ferramentas

Resultado de 1d20	Item	Valor em XP
1	Braseiro de Comandar Elementais do Fogo (Arcano)	4.000
2	Braseiro da Fumaça do Sonho (Arcano)	-
3	Vassoura de Ataque	-
4	Vassoura Voadora	2.000
5	Tapete Voador	7.500
6	Picaretas dos Titãs (Homem de Armas)	3.500
7	Marreta dos Titãs (Homem de Armas)	4.000
8	Espelho do Aprisionamento (Arcano)	2.500
9	Espelho do Poder Mental	5.000
10	Espelho da Oposição	-
11	Colher de Murlynd	750
12-13	Corda de Escalar	1.000
14	Corda de Construção	-
15	Corda de Enlacemento	1.500
16	Tapete da Asfixia	-
17	Tapete das Boas-vindas (Arcano)	6.500
18	Serra dos Cortes Fabulosos (Homem de Armas)	2.000
19	Pá Colossal (Homem de Armas)	1.000
20	Escolha do Mestre	-

Apêndice 2

Tabela 103:

Itens Genéricos: Instrumentos Musicais

Resultado de 1d20	Item	Valor em XP
1	Carrilhão da Interrupção	2.000
2	Carrilhão da Abertura	3.500
3	Carrilhão da Fome	-
4	Tambores Ensurdecadores	-
5	Tambores do Pânico	6.500
6	Harpa de Encantamento	5.000
7	Harpa da Discórdia	-
8	Trombeta da Destruição	1.000
9	Trombeta das Bolhas	-
10	Trombeta da Avalanche	1.500
11	Trombeta das Névoas	400
12	Trombeta do Bem (ou do Mal)	750
13	Trombeta dos Tritões (Sacerdote, Homem de Armas)	2.000
14	Trombeta de Valhalla	1.000 *
15	Lira da Construção	5.000
16	Flautas Assombradas	400
17	Flautas da Dor	-
18	Flautas dos Sons	1.000
19	Flauta do Esgoto	2.000
20	Escolha do Mestre	-

* Apenas se usada por um personagem da classe adequada

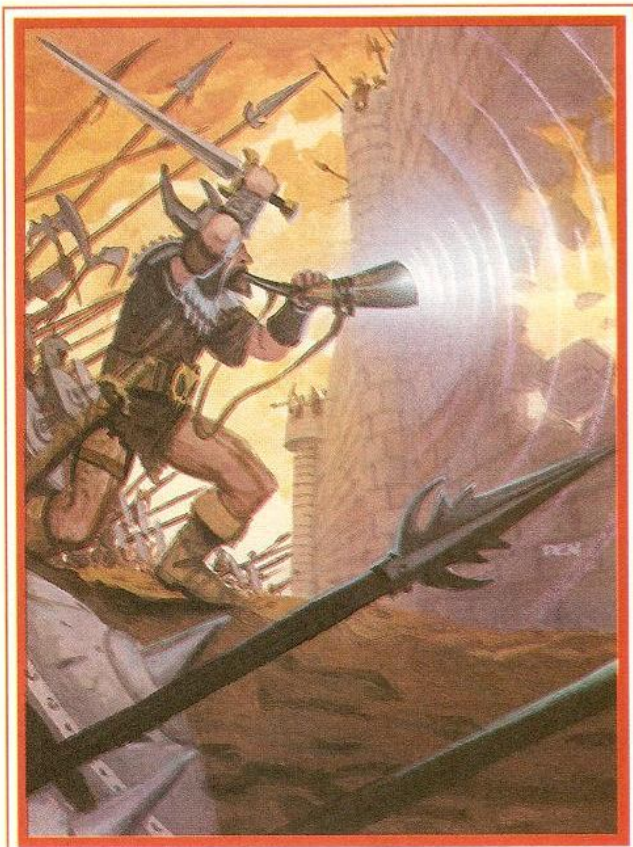


Tabela 104:

Itens Genéricos: As Coisas Estranhas (D6)

Subtabela A (1-3)

Resultado de 1d20	Item	Valor em XP
1	Aparelho de Kwalish	8.000
2-3	Bote Dobrável	10.000
4	Taça do Elemental da Água (Arcano)	4.000
5	Taça da Água da Morte (Arcano)	-
6	Incensário do Elemental do Ar (Arcano)	4.000
7	Incensário do Elemental do Ar Hostil (Arcano)	-
8-9	Bola de Cristal (Arcano)	1.000
10	Bola de Cristal Hipnótica (Arcano)	-
11	Cubo de Força	3.000
12-13	Cubo de Resistência ao Gelo	2.000
14	Cubo do Portal	5.000
15	Fortaleza Instantânea de Daern	7.000
16	Baralho da Ilusão	1.500
17	Baralho das Surpresas	-
18	Olhos do Encantamento (Arcano)	4.000
19	Olhos da Visão Microscópica	2.000
20	Escolha do Mestre	-

Subtabela B (4-6)

Resultado de 1d20	Item	Valor em XP
1	Olhos da Petrificação	-
2	Olhos de Águia	3.500
3-4	Estatuetas de Poderes Incríveis	100 *
5	Ferraduras de Zéfiro	1.500
6-7	Ferraduras da Velocidade	2.000
8	Faixas de Ferro de Bilarro	750
9	Lentes da Detecção	250
10	Moedas de Quaal	1.000
11-12	Aljava de Ehlona	1.500
13	Tecido da Diminuição	1.500
14	Esfera da Aniquilação	4.000
15	Cavalo de Pedra	2.000
16	Poço dos Vários Mundos	6.000
17-18	Leque do Vento	500
19	Asas Voadoras	750
20	Escolha do Mestre	-

* Por dado de vida da estatuetas

Tabelas de Itens Mágicos

Armaduras e Escudos

Para determinar o item encontrado, jogue os dados para tipo de armadura segundo a Tabela 105, e então para o ajuste mágico na Tabela 106. Se o resultado for uma Armadura Especial, descubra o tipo na Tabela 107.

Tabela 105:

Tipos de Armadura

Resultado de 1d20	Armadura
1	Loriga Segmentada
2	Brigandina
3-5	Cota de Malha
6	Armadura de Batalha
7	Armadura Completa
8	Corselete de Couro
9-12	Armadura Simples
13	Loriga
14	Brunea
15-17	Escudo
18	Cota de Talas
19	Couro Batido
20	Especial

Tabela 106:

Ajuste na Categoria de Armadura

Resultado de 1d20	Ajuste da CA	Valor em XP
1-2	-1	-
3-10	+1	500
11-14	+2	1.000
15-17	+3	1.500
18-19	+4	2.000
20	+5	3.000

Tabela 107:

Armaduras Especiais

Resultado de 1d20	Tipo de Armadura	Valor em XP
1-2	Armadura do Comando	+ 1.000
3-4	Armadura do Disfarce	+ 500
5-6	Armadura de Atracção de Projéteis	- *
7-8	Armadura da Fúria	- *
9-10	Cota de Malha Elíptica	+ 1.000
11-12	Armadura da Eterrealidade	5.000
13-14	Armadura do Pavor	4.000
15-16	Armadura da Vulnerabilidade	-
17-18	Escudo grande, +1, +4 x projéteis	400
19-20	Escudo -1 de Atracção de Projéteis	-

* Nenhuma experiência é ganha, independentemente do bônus de proteção da armadura.

Armas Mágicas

Para determinar o tipo de arma mágica encontrado, jogue os dados de acordo com a Tabela 108. Então jogue segundo a Tabela 109 para determinar o bônus (ou penalidade) da arma. Se um resultado Especial for obtido, siga a Tabela 110 para determinar exatamente qual foi a arma encontrada. Um intervalo numérico entre parênteses representa o número de itens encontrados.

Tabela 108:

Tipos de Armas

Subtabela A (1-2)		Subtabela B (3-6)	
Resultado de 1d20	Arma	Resultado de 1d20	Arma
1	Flechas (4d6)	1	Pique Militar
2	Flechas (3d6)	2	Maça-Estrela
3	Flechas (2d6)	3	Arma de Haste
4-5	Machadinha	4-5	Cimitarra
6	Machado de Batalha	6-8	Lança
7	Quadrelos (2d10)	9-17	Espada
8	Quadrelos (2d6)	18	Tridente
9	Chumbo de Funda (3d4)	19	Martelo de Batalha
10-12	Adaga	20	Especial (veja Tabela 110)
13	Dardos (3d4)		
14	Mangual		
15	Azagaia (1d2)		
16	Faca		
17	Lança de Cavalaria		
18-19	Maça		
20	Especial (veja Tabela 110)		

Tabela 109:

Ajustes à Jogada de Ataque

Resultado de 1d20	Ajuste para Espada	Valor em XP	Ajuste para Outras Armas	Valor em XP
1-2	-1	-	-1	-
3-10	+1	400	+1	500
11-14	+2	800	+1	500
15-17	+3	1.400	+2	1.000
18-19	+4	2.000	+2	1.000
20	+5	3.000	+3	2.000

Apêndice 2

Tabela 110:

Armas Especiais (D10)

Subtabela A

Resultado de 1d20	Item	Valor em XP
1	Flecha do Direcionamento	2.500
2	Flecha da Morte	250
3	Machado +2, de Arremesso	750
4	Machado do Retorno	*
5-6	Arco +1	500
7	Besta da Precisão, +3	2.000
8	Besta da Distância	1.500
9	Besta da Velocidade	1.500
10-11	Adaga +1, +2 contra Criaturas Diminutas ou Pequenas	300
12-13	Adaga +2, +3 contra Criaturas Grandes ou Maiores	300
14	Adaga +2, Dente Longo	300
15	Adaga de Arremesso	*
16	Adaga do Veneno	350
17	Dardo do Alvo	450
18	Martelo +3, Arremessador Anão	1.500
19	Martelo do Trovão	2.500
20	Escolha do Mestre	-

* Veja a descrição do item

Subtabela B (4-6)

Resultado de 1d20	Item	Valor em XP
1	A Lâmina dos Chifres	*
2	Azagaia dos Raios	250
3	Azagaia da Perfuração	250
4-5	Faca Broquel	150
6-7	Maça da Desintegração	2.000
8	Rede do Aprisionamento	1.000
9	Rede do Aprisionamento Aquático	1.000
10-11	Bordão Mágico	500
12	Cimitarra da Velocidade	*
13-14	Funda do Acerto	700
15	Lança Enganadora e Amaldiçoada	-
16	Tridente do Comando Píscio	500
17	Tridente da Submissão	1.500
18	Tridente do Aviso	1.000
19	Tridente do Afogamento	-
20	Escolha do Mestre	-

* Veja a descrição do item

Subtabela C (7-9)

Resultado de 1d20	Espada	Valor em XP
1	Lâmina do Sol	3.000
2-7	Espada +1, +2 contra Criaturas e Personagens Mágicos	600
8-10	Espada +1, +3 contra Licantropos e Metamorfos	700
11-12	Espada +1, +3 contra Criaturas Regeneradoras	800
13	Espada +1, +4 contra Répteis	800
14-15	Espada +1, Amaldiçoada	-
16	Espada +1, Língua de Fogo	900
17	Espada +1, Lâmina da Sorte	1.000
18	Espada +2, Matadora de Dragões	900
19	Espada +2, Matadora de Gigantes	900
20	Escolha do Mestre	-

Subtabela D (10)

Resultado de 1d20	Espadas	Valor em XP
1	Espada +2, das Nove Vidas	1.600
2-3	Espada +3, do Gelo	1.600
4	Espada +4, Defensora	3.000
5	Espada +5, Defensora	3.600
6	Espada +5, Vingadora Sagrada	4.000
7-8	Espada -2, Amaldiçoada	-
9	Espada Dançarina	4.400
10	Espada de Roubar Vidas	5.000
11	Espada Cortante	7.000
12	Espada dos Planos	2.000
13	Espada do Sangramento	4.400
14-16	Espada da Fúria Amaldiçoada	-
17-18	Espada Curta da Rapidez (+2)	1.000
19	Espada Vorpal	10.000
20	Escolha do Mestre	-

Descrições de Itens Mágicos

Poções

Poções geralmente são encontradas em frascos ou outros recipientes de cerâmica, cristal, vidro ou metal. Normalmente contêm líquido suficiente para fornecer a uma pessoa uma dose completa.

Abrir e beber uma poção tem um modificador de iniciativa de 1, mas a poção não faz efeito até que se passe um modificador de iniciativa adicional de 1d4+1. Só então todas as propriedades mágicas da poção tornam-se evidentes. Óleos mágicos são derramados sobre o corpo e devidamente aplicados; isso impõe um acréscimo ao fator de velocidade de 1d4+1.

Poções podem ser preparadas por magos a um custo relativamente baixo. No entanto, eles precisam ter uma amostra da poção desejada para conseguir a fórmula correta. Os ingredientes costumam ser raros ou difíceis de encontrar. A formulação de novas misturas, é detalhada nas regras de Pesquisa de Magias.

Identificando Poções

Recipientes de poções não apresentam identificação, de modo que os jogadores devem experimentar o conteúdo de cada frasco para determinar a natureza do líquido. Uma pequena quantidade é suficiente para identificá-lo. Apresente tipos diferentes de poções, para dificultar a identificação. Além disso, o mesmo tipo de poção, quando preparado em laboratórios diferentes, pode ter cheiro, gosto e aparência também diferentes.

Combinando Poções

As misturas e componentes mágicos que constituem as poções nem sempre são compatíveis. Essa compatibilidade é testada quando duas poções são misturadas, ou quando uma poção é ingerida por uma criatura enquanto outro tipo de poção, já consumido, estiver fazendo efeito.

Para efeitos de mistura, poções permanentes têm duração efetiva de um turno. Se você beber uma poção permanente e, antes que se complete um turno, vier a ingerir outra poção, verifique a Tabela III. Os efeitos exatos de se misturar poções não podem ser calculados, devido a diferenças nas fórmulas, métodos de fabricação e qualidade dos componentes empregados. Use a Tabela III com as seguintes exceções:

1. Uma poção de *ilusão* pode ser misturada com qualquer outra.
2. Uma poção de *localização de tesouros* sempre resultará em um veneno letal.

Jogue secretamente 1d100 para verificar compatibilidade, e não forneça pistas sobre o resultado até que seja necessário. Os efeitos da combinação de poções específicas podem ser pré-determinados, como um recurso para a história, à sua escolha.

Duração das Poções

A não ser que seja especificado o contrário, os efeitos de uma poção duram quatro turnos completos, mais 1d4 turnos adicionais (4+1d4).

Lista de Poções

Controlar Animais: Essa poção confere àquele que a beber a empatia e o controle das emoções de animais como gatos, cachorros, cavalos, etc. O número de animais controlados depende do tamanho: 5d4 animais do tamanho de ratos gigantes; 3d4 animais de tamanho aproximadamente humano; ou 1d4 animais pesando cerca de 500 quilos ou mais. O tipo de animal que pode ser controlado depende de cada poção, indicado por uma jogada de dado (d20):

Tabela III:

Compatibilidade de Poções

Resultado de 1d100

Efeitos

01	Explosão. Se duas ou mais poções são ingeridas juntas, o resultado é um dano interno de 6d10 pontos de vida. Qualquer um num raio de 1,5 metro sofre 1d10 pontos de dano. Se as poções forem misturadas externamente todos num raio de 3 metros sofrem 4d6 pontos de dano, sem direito a teste de resistência.
02-03	Veneno letal*. Ingerir uma mistura é morte. Se os componentes forem misturados externamente, uma nuvem venenosa de 3 metros de diâmetro é o resultado. Todos dentro da nuvem devem passar num teste de resistência contra venenos, ou morrer.
04-08	Veneno médio, que causa náuseas e a perda de um 1 ponto de Destreza e de Força, sem teste de resistência. Uma das poções é cancelada, e a outra tem metade do poder e da duração. (Determine qual a poção cancelada.)
09-15	As poções não podem ser misturadas. Elas cancelam-se mutuamente.
16-25	As poções não podem ser misturadas. Uma é cancelada, enquanto a outra funciona normalmente. (Escolha aleatória.)
26-35	As poções não podem ser misturadas. Ambas têm a eficiência reduzida à metade.
36-90	As poções podem ser misturadas** e funcionar, a menos que seus efeitos sejam contraditórios (por exemplo, diminuição e crescimento, que se anulam mutuamente).
91-99	Resultado compatível. Uma das poções (escolha aleatória) tem 150% de sua eficácia normal. O Mestre pode decidir que esse incremento se refere apenas à duração.
00	Descoberta. A mistura de poções produz um efeito especial — uma das poções funciona, mas seus efeitos sobre o usuário serão permanentes. (Alguns efeitos colaterais podem surgir, à vontade do Mestre.)

* Uma poção de *localização de tesouros* sempre produz um veneno letal quando misturada a outras poções.

** Uma poção de *ilusão* pode ser misturada a todas as outras poções.

Resultado de 1d20

Tipo de Animal

1-4	mamífero/marsupial
5-8	ave
9-12	réptil/anfíbio
13-15	peixe
16-17	mamífero/marsupial/ave
18-19	réptil/anfíbio/peixe
20	todos os tipos acima

Claraudiência: Essa poção confere à criatura que a beber uma capacidade de escuta igual ao da magia arcana de 3º círculo de mesmo nome. No entanto, a poção pode ser usada para escutar até mesmo áreas desconhecidas, dentro de uma distância de 30 metros. Seus efeitos duram dois turnos.

Apêndice 3

Clarividência: Essa poção confere à criatura que a beber uma capacidade de visão igual à da magia arcana de 3º círculo, *Clarividência*. Difere da magia já que, nas áreas desconhecidas, a até 30 metros de distância, podem ser vistas. Seus efeitos duram um turno.

Escalada: Beber dessa poção permite ao indivíduo escalar como um ladrão, subindo ou descendo superfícies verticais. Uma poção de escalada faz efeito durante um turno, mais 5d4 rodadas.

A chance de escorregar e cair é de 1%. Faça um teste de porcentagem na metade da escalada — O1 indica que o personagem caiu. Para cada 50 quilos carregados pelo personagem, acrescente 1% à chance de escorregar. Se o indivíduo estiver usando armadura, acrescente o seguinte à chance de cair:

Armadura	Chance de Cair
Conselete de Couro Batido	1%
Loriga	2%
Brunea	4%
Cota de Malha	7%
Loriga Segmentada ou Cota de Talas	8%
Armadura Simples	10%
Armadura de Batalha	10%
Armadura Completa	12%
Armadura Mágica, Qualquer Tipo	1%

Ilusão: Essa poção afeta a mente do personagem, fazendo com que ele acredite que o líquido é alguma outra poção (*cura*, por exemplo) — o dano é "curado", e só a morte ou o descanso após uma aventura irá mostrar que a poção apenas fez a pessoa acreditar que estava curada). Se várias pessoas experimentarem essa poção, há 90% de chance de que todos venham a ser iludidos de maneira igual, concordando que a poção é a mesma (ou qualquer outro tipo que o Mestre declarar ou sugerir).

Diminuição: Após beber essa poção, o indivíduo (e tudo que ele estiver carregando e vestindo) é reduzido — podendo ficar com até 5% de seu tamanho normal. A porcentagem de poção bebida determina o quanto a pessoa encolhe: se 40% do conteúdo for consumido, a pessoa encolhe para 60% de seu tamanho normal. Os efeitos duram 6 turnos, mais 1d4+1 turnos.

Controlar Dragões: Essa poção permite a quem a ingerir lançar, na verdade, uma *Enfeitiçar Monstro* sobre um dragão, a uma distância de até 60 metros. O dragão tem direito a um teste de resistência contra magia, mas com uma penalidade de -2. O controle dura 5-20 (5d4) rodadas. Existem vários tipos de poções de controle de dragão, como demonstrado abaixo:

Resultado do D20	Tipo de Dragão
1-2	Controlar Dragão Branco
3-4	Controlar Dragão Negro
5-7	Controlar Dragão Verde
8-9	Controlar Dragão Azul
10	Controlar Dragão Vermelho
11-12	Controlar Dragão de Latão
13-14	Controlar Dragão de Cobre
15	Controlar Dragão de Bronze
16	Controlar Dragão de Prata
17	Controlar Dragão de Ouro
18-19	Controlar Dragão do Mal*
20	Controlar Dragão do Bem**

* Negros, Azuis, Verdes, Vermelhos e Brancos.

** Latão, Bronze, Cobre, Ouro e Prata.

Elixir da Saúde: Essa poção cura cegueira, surdez, doenças, enfraquecimento mental, insanidade, infecções, infestações, venenos e apodrecimento. Não cura feridas, nem restaura os pontos de vida perdidos. Beber toda a poção irá curar as enfermidades mencionadas acima. Meio frasco irá curar uma ou duas, à escolha do Mestre.

Elixir da Loucura: Um único gole desse elixir torna a pessoa louca, como se estivesse sendo afetada pela magia arcana de 4º círculo, *Confusão*, até que *Cura*, *Restauração* ou *Desejo* sejam usadas. A partir do momento em que qualquer criatura passe a ser afetada pelo elixir, o que restar da poção perde suas propriedades mágicas.

Elixir da Juventude: Beber esse raro e poderoso elixir irá reverter o envelhecimento. Tomar toda a poção de uma vez reduz a idade da pessoa em 1d4+1 ano. Tomar apenas um pequeno gole, reduzirá a potência do elixir; e bebê-la menos potente reduz a idade em apenas 1d3 anos.

Percepção Extra-sensorial: Essa poção confere uma habilidade igual à da magia arcana de 2º círculo de mesmo nome, exceto pelo fato de que seus efeitos duram 5d8 rodadas, ou seja, de 5 a 40 minutos.

Cura Extra: Essa poção restaura 3d8+3 pontos de vida, quando totalmente consumida, ou 1d8 pontos de vida para cada 1/3 consumido.

Sopro Flamejante: Essa poção permite lançar uma labareda de chamas a qualquer momento, até no máximo 1 hora após ser ingerida. Cada frasco contém líquido suficiente para quatro pequenos goles. Um gole permite soltar um cone de fogo de 3 metros de largura e até 6 metros de comprimento, que causa 1d10+2 pontos de dano (d10+2). Dois goles dobram o alcance e o dano. Três goles triplicam. Se toda a poção for bebida de uma vez, o cone terá 6 metros de largura, até 25 metros de comprimento e causará 5d10 pontos de dano. Um teste de resistência contra Sopro-de-Dragão, para reduzir o dano à metade pode ser feito em qualquer um dos casos. Se a chama não for expelida antes do término da hora, a poção falha, com uma chance de 10% das chamas serem liberadas dentro da pessoa, causando o dobro do dano no usuário, sem direito a um teste de resistência.

Resistência ao Fogo: Essa poção confere a quem a beber invulnerabilidade mágica a todas as formas de fogo normal (como fogueiras, óleo em chamas, ou mesmo incêndios). Também confere resistência ao fogo gerado por lava, *Muralha de Fogo*, *Bola de Fogo*, *Sopro-de-Dragão* e formas similares de fogo/calor intenso. Todo o dano destes tipos de chama é reduzido em -2 para cada dado de dano e, se for permitido um teste de resistência, este acontece com um bônus de +4. Se metade da poção for bebida, confere invulnerabilidade ao fogo normal, e metade dos benefícios indicados acima (-1, +2). A poção dura um turno, ou cinco rodadas, para meia dose.

Vôo: Uma poção de vôo permite ao indivíduo que a beber, voar do mesmo modo que a magia arcana de 3º círculo, *Vôo*.

Forma Gasosa: Bebendo desse líquido mágico, o indivíduo faz seu corpo, bem como tudo que estiver carregando ou vestindo, assumir um estado gasoso. A forma gasosa consegue flutuar a uma velocidade básica de 3/rodada (uma Lufada de Vento, ou mesmo fortes correntes naturais de ar, irão soprar a forma gasosa à velocidade do vento).

A forma gasosa é transparente e imaterial. Ela treme e oscila, e não pode ser ferida, exceto por fogo mágico ou relâmpago, que causam dano normal. Um redemoinho causa o dobro de dano em uma criatura em forma gasosa. Enquanto está em tais condições, o indivíduo consegue entrar em qualquer espaço que não seja fechado hermeticamente — mesmo uma pequena rachadura, ou buraco, que permita a entrada do ar; dá acesso a uma criatura em forma gasosa. A poção deve ser consumida por inteiro para que os efeitos sejam alcançados, e tem duração integral (4+1d4 turnos).

Descrições de Itens Mágicos

Controlar Gigantes: A poção deve ser inteiramente consumida para que seus efeitos sejam sentidos. O usuário influenciará um ou dois gigantes como se tivesse lançado uma *Enfeitiçar Monstro*. O controle dura 5d6 rodadas. Se apenas um gigante for influenciado, ele pode fazer um teste de resistência contra magia com uma penalidade de -4; se dois forem influenciados, o teste é feito com um bônus de +2 — você está enfraquecendo o efeito da poção. O tipo de gigante sujeito a uma certa poção é determinado pela tabela:

Resultado do D20	Tipo de Gigante
1-5	Gigante das Colinas
6-9	Gigante das Rochas
10-13	Gigante do Gelo
14-17	Gigante do Fogo
18-19	Gigante das Nuvens
20	Gigante das Tempestades

Força de Gigante: Essa poção só pode ser usada por homens de armas. Quando é consumida, a pessoa ganha uma enorme força, e bônus no dano quando acerta um golpe com qualquer arma de mão ou arremessada. Também é possível para a pessoa atirar rochas como relacionado na tabela abaixo. Note que o tipo de força de gigante adquirida através da poção é determinado pela mesma tabela.

Crescimento: Essa poção aumenta a altura e o peso da pessoa que a beber. Roupas e itens carregados também crescem. Cada 1/4 de líquido consumido causa um crescimento de 2 metros — ou seja, a poção inteira causa um crescimento de 8 metros. O aumento no peso deve ser proporcional ao aumento na altura. A força é aumentada o suficiente para suportar o novo tamanho das armas e armaduras, mas não confere bônus de combate. A movimentação aumenta para a de um gigante de tamanho aproximadamente igual.

Cura: A poção inteira deve ser consumida em uma única rodada. Se isso for feito, a poção restaura 2d4+2 pontos de vida (ver *Cura Extra*, acima).

Heroísmo: Confere aquele que a beber um aumento temporário de nível (pontos de vida, habilidades de combate e resistências), caso o usuário tenha menos de 10 níveis de experiência.

Nível da Pessoa	Número de Níveis Ganhos	Dados de Vida Temporários Adicionais
0	4	4d10
1º-3º	3	3d10+1
4º-6º	2	2d10+2
7º-9º	1	1d10+3

Quando a poção é ingerida, o indivíduo luta como se fosse do nível de experiência concedido pelo elixir. Dano sofrido é subtraído primeiramente dos dados de vida e pontos de bônus ganhos magicamente. Esta poção só pode ser usada por homens de armas.

Controle Humano: A poção permite que quem a beber controle até 32 níveis ou dados de vida de humanos, humanoides e

semi-humanos, com um efeito equivalente ao de *Enfeitiçar Pessoa*. Todas as criaturas têm direito a um teste de resistência contra magia. Qualquer somatória nos dados de vida deve ser arredondada para baixo, para um número inteiro (ex.: 1+2=1, 2+6=2, etc.). Esta poção dura 5d6 rodadas. O(s) tipo(s) de humano(s) que pode(m) ser controlado(s) é determinado pela seguinte tabela:

Resultado do D20	Humano/Humanóide Controlado
1-2	Anões
3-4	Elfos/Meio-elfos
5-6	Gnomos
7-8	Halflings
9-10	Meio-orc
11-16	Humanos
17-19	Humanóides (gnolls, orcs, goblins, etc)
20	Elfos, Meio-elfos e Humanos

Invisibilidade: Essa poção torna o usuário invisível, como a magia arcana de 2º círculo do mesmo nome. Ações envolvendo combate encerram o efeito. Quem possuir esta poção pode tomar um único gole — equivalente a 1/8 do conteúdo do recipiente — para conseguir a invisibilidade por 3-6 turnos.

Invulnerabilidade: A poção confere imunidade a armas não-mágicas. Também protege de ataques de criaturas (não personagens) sem propriedades mágicas, ou com menos de 4 dados de vida.

A poção também melhora a Categoria de Armadura em 2, e dá um bônus de +2 ao indivíduo em seus testes de resistência em todas as formas de ataque. Os efeitos só surgem quando toda a poção é consumida e duram 5d4 rodadas. Somente homens de armas podem usar essa poção.

Levitação: Essa poção permite à pessoa levitar da mesma maneira que a magia arcana de 2º círculo de mesmo nome. O indivíduo pode carregar outra pessoa consigo, desde que o peso máximo seja 300 quilos.

Longevidade: A poção de longevidade reduz a idade do personagem em 1d12 anos, restaurando juventude e vigor. A poção deve ser inteiramente consumida para gerar este resultado. É também útil para reverter os efeitos de ataques mágicos ou monstros que causam o envelhecimento. Toda vez que uma pessoa ingeri-la, surge uma chance cumulativa de 1% de que o efeito seja o oposto — toda a idade removida por poções anteriores será trazida de volta!

Óleo de Resistência a Ácido: Quando esse óleo é aplicado sobre a pele, tecido ou qualquer outro material, ele confere total invulnerabilidade contra ácido. O óleo evapora, mas isto ocorre lentamente — uma aplicação dura um dia inteiro (1440 rodadas). Cada vez que o material protegido for exposto ao ácido, a duração do óleo é reduzida por um número de rodadas igual ao número de pontos de dano que o ácido causaria à pele exposta. Desse modo, se um Dragão Negro usar seu sopro para causar 64 pontos de dano por ácido, uma pessoa protegida por este óleo perderia 1 hora e 4 minutos de proteção (64 rodadas — 32, se for feito um teste bem-sucedido de resistência ao Sopro-de-Dragão).

Cada frasco contém óleo suficiente para proteger uma criatura de tamanho aproximadamente humano (e equipamento) por 24 horas.

Cada frasco contém óleo suficiente para proteger uma criatura de tamanho aproximadamente humano (e equipamento) por 24 horas.

Jogada em D20	Força Equivalente	Sustentação	Bônus no Dano	Alcance	Dano Básico de Rochas no Arremesso	Dobrar Barras/Erguer Portais
1-6	Gigante das Colinas	240	+7	80 m	1-6	50%
7-10	Gigante das Pedras	270	+8	160 m	1-12	60%
11-14	Gigante do Gelo	320	+9	100 m	1-8	70%
15-17	Gigante do Fogo	400	+10	120 m	1-8	80%
18-19	Gigante das Nuvens	470	+11	140 m	1-10	90%
20	Gigante das Tempestades	620	+12	160 m	1-12	95%

Apêndice 3

Óleo de Desencantamento: Esse óleo permite a remoção de encantamentos e feitiços lançados sobre seres vivos, e a supressão desses efeitos em objetos. Se o óleo for aplicado em uma criatura, todos os encantamentos e feitiços existentes nela são imediatamente removidos. Se for aplicado em objetos contendo um encantamento, a magia será removida por 1d10+20 turnos. Depois disso, o óleo perde a potência e o objeto readquire o encantamento. O óleo não irradia aura mágica depois de aplicado, e oculta o encantamento do receptor, de modo que um item recoberto com o óleo não irá demonstrar qualquer sinal de magia durante toda a duração da substância.

Óleo de Invulnerabilidade a Elementais: Essa preciosa substância dá total invulnerabilidade a um tipo de força elemental normal no plano Material Primário: tempestades, fogo, avalanches, enchentes e assim por diante. Existe uma chance de 10% que cada frasco também venha a surtir efeito no plano Elemental correspondente — o que permite ao personagem protegido agir com liberdade, sem ser ameaçado pelas forças elementais. Ataques feitos por criaturas elementais ainda funcionam, mas com penalidade de -1 por dado de dano. Um frasco contém óleo suficiente para proteger uma criatura de tamanho aproximadamente humano por 8 dias, ou oito pessoas por 1 dia. O elemento contra o qual o óleo protege é determinado pela tabela:

Resultado do D20	Elemento
1	Ar
2	Terra
3	Fogo
4	Água

Óleo da Eterrealização: Essa poção é um óleo suave, aplicado externamente sobre as roupas e na pele exposta, concedendo etereidade. No estado etéreo, a pessoa pode atravessar objetos sólidos em qualquer direção ou para planos diferentes. A pessoa não pode tocar objetos não-etéreos.

O óleo surte efeito na terceira rodada após a aplicação, e dura 4+1d4 turnos, a menos que seja removido com uma solução ácida fraca, antes da duração normal terminar. Pode ser aplicado tanto em objetos quanto em criaturas. Uma poção é suficiente para um humano normal, mais o equipamento que ele normalmente carrega. Indivíduos etéreos são invisíveis.

Óleo das Chamas Ardentes: Quando esse óleo é exposto ao ar, imediatamente ocorre uma explosão de chamas, causando 5d6 pontos de dano em qualquer criatura diretamente exposta à substância (teste de resistência contra magia, para reduzir o dano à metade). Se for arremessado, o frasco irá se quebrar. Qualquer criatura num raio de 3 metros do ponto de impacto (até um máximo de seis criaturas) será afetada. O óleo pode ser usado para destruir os corpos de até seis criaturas regeneradoras, como trolls. Se o frasco for aberto, a criatura que o detém imediatamente sofre 1d4 pontos de dano. A menos que se consiga uma jogada em 2d10 igual ou menor que a Destreza da vítima, será impossível tampar o frasco a tempo de evitar a explosão.

Óleo do Fiasco: Esse óleo parece ser de algum tipo benéfico — resistência a ácido, etc. — até que o usuário esteja em uma situação complicada, durante um combate corpo a corpo. Nesse momento, há uma chance de 50%, a cada rodada, de que o personagem deixe cair algo que esteja segurando — arma, escudo, componentes mágicos. Apenas um banho com algum solvente poderá remover o óleo antes do efeito passar.

Óleo de Impacto: Esse óleo tem efeito benéfico em armas e

projéteis de impacto, tanto mágicos quanto não-mágicos. Quando aplicada a alguma arma de impacto como clavas, martelos ou machas, a substância confere um bônus de +3 para as jogadas de ataque, e um bônus de +6 no dano. O efeito dura 1d4+8 rodadas, por aplicação. Uma aplicação é suficiente para uma arma.

Quando aplicado a um projétil de impacto, o óleo confere um bônus de +3 para as jogadas de ataque, e um bônus de +3 no dano. O efeito dura até que o projétil seja usado uma vez. Uma aplicação é suficiente para 4-5 pedras de funda, ou duas armas maiores. Um frasco de óleo de impacto contém 1d3+2 aplicações.

Óleo Escorregadio: Assim como o óleo etéreo, esse líquido também é aplicado externamente. Seu uso torna impossível agarrar, segurar ou enlaçar o usuário, e inviabiliza a constrição por cobras ou tentáculos. (Note que um estrangulador poderia causar fraqueza, mas seus tentáculos não conseguiriam enlaçar o inimigo.)

Além disso, obstáculos como teias, cordas, algemas e correntes mágicas ou não, não afetam uma pessoa protegida pelo óleo. Se a substância for derramada no chão, há uma chance de 95% de que criaturas que passem pelo local venham a escorregar e cair. O óleo normalmente dura por 8 horas, ou pode ser removido com alguma solução alcoólica.

Óleo de Atemporalidade: Quando aplicado sobre qualquer material que tenha estado vivo um dia (couro, folhas, papel, madeira, carne, etc.), permite que a substância resista à passagem do tempo. Cada ano de tempo real afeta o material como se apenas 1 dia tivesse passado. O objeto protegido tem um bônus de +1 em todos os testes de resistência. O óleo nunca perde o efeito, mas pode ser removido magicamente. Um frasco contém óleo suficiente para ser aplicado em oito objetos de tamanho humano, ou numa área equivalente.

Essência de Fluência: Essa poção permite ao usuário falar fluentemente — até mesmo mentir — com calma, confiança e sem ser detectado. Investigação mágica (como a magia divina de 4º círculo *Detectar Mentiras*) não terá os resultados esperados, mas revelará que a verdade pode estar sendo "esticada".

Essência do Amor: Essa poção faz com que a vítima se sinta enfeitiçada (ver magias do tipo *Enfeitiçar*) pela primeira criatura que avistar, depois de beber a poção. A pessoa pode realmente se apaixonar; caso a criatura seja de uma raça semelhante e do sexo oposto. Os efeitos do encantamento passam em 1d4+1 turnos, mas os efeitos da paixão permanecem, ao menos até que seja lançada uma *Dissipar Magia* na vítima.

Essência da Persuasão: Quando essa poção é consumida, a pessoa se torna mais carismática, ganhando um bônus de +5 em testes de reação. O indivíduo também pode sugerir (ver a magia arcana de 3º círculo *Sugestão*) ações, uma vez por turno, para todas as criaturas dentro de um raio de 30 metros.

Essência da Gagueira: Quando esse líquido é consumido, ele aparenta efeitos benéficos. No entanto, quando alguma coisa importante tiver que ser falada, o verdadeiro efeito da poção se revela — não é possível dizer nada sem gaguejar, e as reações de todas as criaturas ouvindo tais absurdos sofrerão uma penalidade de -5.

Controle Vegetal: Uma poção de controle vegetal permite ao usuário influenciar o comportamento de formas de vida vegetais. Isso inclui plantas normais, fungos e até mesmo mofo e homens vegetais — dentro dos limites de suas habilidades normais. A pessoa pode fazer as formas vegetais ficarem paradas ou silenciosas, mexer, enlaçar, etc. de acordo com seus limites.

Monstros vegetais com Inteligência 5 ou maior têm direito a um teste de resistência contra magia. Plantas dentro de uma área de 6 x 6

Descrições de Itens Mágicos



metros podem ser controladas, sujeitas às limitações determinadas acima, por 5d4 rodadas. Ordens que impliquem diretamente em autodestruição, não serão obedecidas por plantas que forem inteligentes (ver *Enfeitiçar Plantas*). O alcance do controle é de 90 metros.

Veneno: Uma poção de veneno é simplesmente um líquido altamente tóxico dentro de um frasco. De modo geral, tais poções não têm cheiro, e podem ser de qualquer cor. Ingestão, introdução do veneno através de uma ferida ou, em alguns casos, o mero contato com a pele causam morte. O veneno pode ser fraco (bônus de +4 a +1 no teste de resistência), médio ou letal (penalidade de -1 a -4 ou mais no teste de resistência). Alguns venenos podem ser tão tóxicos, que, talvez, uma *Neutralizar Venenos* consiga apenas diminuir o nível de toxidez em 40% — por exemplo, transformando uma penalidade de -4 em um bônus de +4 no teste de resistência a veneno. O Mestre escolhe a força da droga, apesar da maioria ser de força "J" (ver pag. 101). Você pode querer permitir que os jogadores arremessem frascos de veneno (ver Combate).

Metamorfosar-se: Essa poção imita os efeitos da magia arcana de 4º círculo de mesmo nome.

Cores: Essa poção espessa precisa ser acondicionada em um recipiente metálico. Aquele que a beber pode assumir qualquer cor, ou combinações de cores, conforme desejar, desde que se concentre por tempo suficiente. Se a poção for bebida aos poucos, um frasco será suficiente para até sete goles, cada um surtindo efeito por 1 hora.

Velocidade: Uma poção de velocidade aumenta em 100% as capacidades de movimentação e combate da pessoa que a beber. Desse modo, uma taxa de movimentação de 9 torna-se 18, e um personagem que ataca normalmente uma vez por rodada passa a atacar duas vezes. Isso não reduz, no entanto, o tempo necessário para se lançar uma magia. O uso de uma poção de velocidade envelhece o indivíduo em um ano. O envelhecimento é permanente, mas os outros efeitos duram 5d4 rodadas.

Super-heroísmo: Essa poção confere ao indivíduo um aumento temporário de nível (ver poção de heroísmo), se o usuário tiver menos que 13 níveis de experiência, e seus efeitos duram apenas 5d6 rodadas de combate:

Nível da Pessoa	Número de Níveis Ganhos	Dados de Vida Temporários Adicionais
0	6	5d10
1º-3º	5	4d10+1
4º-6º	4	3d10+2
7º-9º	3	2d10+3
10º-12º	2	1d10+4

Água Adocicada: Esse líquido não é, na verdade, uma poção para ser bebida (apesar de ter um gosto bom). Água adocicada é misturada a outros líquidos, para transformá-los em água pura e potável. A substância neutraliza venenos, e arruína poções mágicas (sem teste de resistência). O conteúdo de um único recipiente transforma até 3.300 metros cúbicos de água poluída, salgada ou alcalina em água fresca, e até 30 metros cúbicos de ácido em água pura. Os efeitos da poção são permanentes, mas o líquido pode voltar a ser contaminado após um período inicial de 5d4 rodadas.

Localização de Tesouros: Essa poção confere à pessoa que a beber um senso de localização, de modo que o usuário consegue apontar a direção do tesouro mais próximo. O tesouro precisa estar dentro de um raio de 240 metros, e sua massa deve equivaler uma quantidade de metal de no mínimo 10.000 peças de cobre, 100 pedras preciosas, ou qualquer combinação.

Apenas metais valiosos e pedras preciosas são localizados. A pessoa que beber a poção pode "sentir" a direção do tesouro, mas não a distância.

Substâncias que se interponham entre a pessoa e o tesouro, e que não sejam defesas mágicas ou paredes revestidas de chumbo, não bloqueiam os poderes que o líquido confere ao indivíduo. Os efeitos da poção duram 5d4 rodadas.

Controle dos Mortos-Vivos: Essa poção confere a habilidade de enfeitiçar mortos-vivos, parecida com a magia arcana de 1º círculo *Enfeitiçar Pessoas*. O poder concedido pela substância afeta, no máximo, 16 dados de vida de mortos-vivos, arredondando para baixo qualquer somatória (ex.: 4+1 = 4 dados de vida). Os mortos-vivos têm direito a um teste de resistência contra magia, mas apenas se forem inteligentes. Testes de resistência são feitos com uma penalidade de -2, devido à força da poção; os efeitos cessam em 5d4 rodadas. Para determinar o tipo de morto-vivo afetado pela poção, jogue 1d10 e consulte a seguinte tabela:

Jogada D10	Tipo de Morto-vivo
1	Carneçais
2	Fantasmas
3	Carniçais
4	Sombras
5	Esqueletos
6	Espectros
7	Vultos
8	Aparições
9	Vampiros
10	Zumbis

Ventrioloquismo: Permite à pessoa fazer com que sua voz (ou a voz de alguém, ou um som semelhante) pareça vir de outro lugar. O indivíduo pode falar em qualquer língua que conheça, ou produzir qualquer som que normalmente conseguiria fazer. Para detectar o truque, quem estiver escutando precisa de um teste bem-sucedido de resistência contra magia, com uma penalidade de -2. Se esse poder for utilizado em conjunto com outras ilusões, o Mestre pode impor uma penalidade maior, ou até mesmo não permitir um teste de resistência independente contra o ventrioloquismo — a combinação de ilusões pode produzir um resultado perfeito! A pessoa pode projetar a voz até seis vezes, dentro do período de duração da substância.

Vitalidade: Essa poção restaura totalmente a vitalidade da pessoa. A substância anula até 7 dias de privação; se houver menor período a neutralizar, o líquido continua fazendo efeito até o final do tempo. Essa poção também torna a pessoa imune a venenos e doenças durante seu efeito. O usuário recupera pontos de vida à taxa de 1 a cada 4 horas.

Respiração na Água: Há uma chance de 75% que uma poção de respiração na água contenha duas doses, e 25% de chance de conter quatro. A poção permite à pessoa que a beba, respirar normalmente em líquidos que contenham oxigênio em suspensão. Essa habilidade dura 1 hora inteira para cada dose, com um período variável adicional de 1d10 rodadas (minutos). Desse modo, um personagem que tenha consumido uma poção de respiração na água pode entrar nas profundezas de um rio, lago, ou mesmo do oceano sem se afogar, enquanto durarem os efeitos mágicos.

Pergaminhos

Pergaminhos são geralmente encontrados em cilindros — tubos de marfim, jade, couro, metal ou madeira. Alguns tubos ostentam runas mágicas ou inscrições, que os jogadores terão de ler para abrir o

Apêndice 3

recipiente. Isso depende do Mestre. Fazer esse tipo de exigência encoraja o jogador a selecionar e usar magias como *Ler Magias* e *Compreensão da Linguagem*. Também torna possível proteger pergaminhos poderosos com armadilhas (*Símbolos, Runas Explosivas*) e maldições.

Cada pergaminho é grafado em sua própria escrita mágica. Para descobrir o tipo de pergaminho que foi encontrado, a habilidade de *Ler Magias* tem de estar disponível. Uma vez que um pergaminho seja lido para se determinar seu conteúdo, não será necessária outra magia para invocar seus poderes. Mesmo um pergaminho de mapa será ilegível até que a magia apropriada (*Compreensão da Linguagem*) seja usada.

Ler um pergaminho para descobrir seu conteúdo não liberta seus poderes, a menos que exista uma maldição especialmente preparada. Um pergaminho amaldiçoado pode se parecer com qualquer outro tipo. Ele não irradia malignidade, ou outra aura especial, além da mágica.

Um pergaminho de proteção pode ser lido por qualquer classe de personagem, mesmo sem a capacidade de *Ler Magias*.

Se um pergaminho não for lido imediatamente para se descobrir seu conteúdo, há uma chance de 5 a 30% dele se apagar. O Mestre determina a porcentagem, ou lança 1d6 para determinar a chance. Quando um pergaminho de magia for examinado, a seguinte tabela pode ser usada para descobrir sua natureza:

Resultado do D100

01-70

71-00

Magia arcana

Magia divina

Outras classes dentro do grupo de Sacerdote podem, à escolha do Mestre, ter pergaminhos próprios. Apenas a classe de personagem indicada pode usá-lo, exceto ladinos, que podem usar qualquer tipo, como explicado no *Livro do Jogador*.

Círculo de Magia de Pergaminhos de Magia

Todos os pergaminhos de magia são elaborados para serem utilizados da maneira mais rápida e fácil possível por quem os escreveu. O círculo da magia e suas características (alcance, duração, área de efeito, etc.) estão geralmente um nível acima do mínimo necessário para lançá-la, mas nunca abaixo do 6º nível de experiência.

Desse modo, uma magia arcana de 6º círculo é escrita no 13º nível de experiência; uma magia de 7º círculo ao 15º nível, etc. O Mestre pode tornar os pergaminhos de magia mais poderosos, aumentando o nível em que foram escritos. Isso irá, entretanto, afetar a chance da magia falhar.

Falha na Magia

Se um personagem com poderes mágicos adquirir um pergaminho contendo uma magia de um círculo alto demais, uma tentativa de usá-la ainda pode ser feita — a chance de falha, ou outro efeito indesejado, é de 5% por nível de diferença entre o nível atual do personagem e o nível mínimo no qual a magia poderia ser normalmente usada.

Por exemplo, um mago de 1º nível encontra um pergaminho com *Desejo*. A chance de falha é de 85%, já que *Desejo* é uma magia de 9º círculo, acessível apenas no 18º nível de experiência: $18 - 1 = 17$; $17 \times 5\% = 85\%$. Uma jogada de dados de porcentagem de 85 ou menos indica algum tipo de falha, e a Tabela 112 deve ser consultada. Nesse caso, há 30% de chance da magia falhar sem qualquer efeito, e 70% de chance de acontecer um efeito contrário ou nocivo.

Tabela 112:

Falha de Magia

Diferença de Nível do Personagem	Falha Total	Efeito Reverso ou Nocivo
1-3	95%	5%
4-6	85%	15%
7-9	75%	25%
10-12	65%	35%
13-15	50%	50%
16 e acima	30%	70%

Uso de Pergaminhos de Magia

Quando um pergaminho é copiado para um *grimoire*, ou lido para liberar sua magia, a escrita nele contida desaparece completa e permanentemente do papel. O conteúdo místico da magia está preso nas inscrições, e seu uso as apaga. Portanto, ler uma magia de um pergaminho que contenha sete magias, transforma o item num pergaminho de seis. Não importa o que o jogador possa tentar, cada magia de um pergaminho só pode ser usada uma vez. Exceções devem ser feitas muito raramente, e só quando você tiver um item mágico muito especial em mente — talvez um pergaminho que possa ser lido uma vez por semana. Isso seria uma magia realmente poderosa.

Efeito de se Lançar uma Magia de Pergaminho

O modificador de iniciativa de um pergaminho é seu tempo de leitura. Para pergaminhos de magia, isso é igual ao tempo de execução do efeito. Para pergaminhos de proteção, o tempo de leitura é dado na explicação dos efeitos.

As únicas exigências para se usar um pergaminho são luz suficiente para lê-lo, e a verbalização das inscrições. Se a leitura de um pergaminho for interrompida, o efeito é perdido e a magia se apaga. Componentes mágicos não são necessários para o leitor, e nenhum efeito adverso relacionado ao lançamento da magia é sofrido — essas exigências ou penalidades já foram satisfeitas, ou sofridas, pelo autor do pergaminho.

Efeitos de Pergaminhos de Proteção

Se um jogador possuir mais de um pergaminho de proteção, os efeitos são cumulativos, mas a duração não é. Pergaminhos que protegem contra criaturas não criam, na verdade, um globo físico e palpável. Se a pessoa protegida forçar a criatura para um lugar de onde não se possa fugir (por exemplo, um beco sem saída) e continuar avançando, até que a criatura esteja dentro do raio de ação do círculo, ela não sofre dano, e considera-se que a proteção foi voluntariamente quebrada — o efeito desaparece. Não há uma maneira de se usar um pergaminho de proteção como uma arma ofensiva.

Quem Pode Usar Pergaminhos de Magia?

A habilidade de usar pergaminhos de magia não permite a um sacerdote lançar uma magia arcana, ou a um mago lançar uma magia divina. Da mesma maneira, não estende a habilidade de usar magias para personagens que não podem lançá-las normalmente, com exceção de pergaminhos de proteção. Qualquer um pode usar um pergaminho de proteção. Paladinos e rangers não podem usar pergaminhos de magias divinas.

Descrições de Itens Mágicos

Personagens capazes de ler e usar pergaminhos de magia podem fazê-lo independentemente de outras restrições. Uma vez que a magia seja conhecida, não é necessário usar *Ler Magias* para invocar seu poder. Pergaminhos podem ser lidos mesmo por arcanos que, de outra forma, estariam proibidos de usar a magia inscrita — seja isso devido à incapacidade de aprendê-la, ou ao fato dela ser de um círculo muito alto (apesar disso, no segundo caso, há uma chance da magia falhar).

Círculos de Magia

A coluna "círculos", na Tabela 90, define um parâmetro para se determinar, ao acaso, o círculo de magia de pergaminhos, caso você não queira decidir isso. Após definir o círculo, encontre a magia específica consultando as Tabelas de Magia apropriadas no *Livro do Jogador*.

Pergaminhos Amaldiçoados

Alguns pergaminhos possuem maldições poderosas, colocadas ali intencionalmente, ou como resultado de uma falha na criação do item. Pergaminhos amaldiçoados fazem efeito no momento em que são lidos pela primeira vez. Um pergaminho amaldiçoado pode ter qualquer efeito que o Mestre deseje, apesar de que poucos deverão causar morte instantânea. Algumas sugestões de maldições incluem:

- Má sorte (-1 nos ataques e testes de resistência).
- A barba do personagem cresce 5 centímetros a cada 2 minutos.
- O personagem é teleportado para longe do resto do grupo.
- Um monstro escolhido ao acaso surge e ataca.
- O personagem é transformado em um rato.
- O personagem encolhe, ficando com metade de seu tamanho normal.
- O personagem é acometido de fraqueza, ficando com metade de sua Força normal.
- O personagem cai em um sono profundo, do qual não pode ser acordado.
- O personagem desenvolve um apetite incontrolável.
- O personagem precisa falar sempre rimando (impedindo o uso de magias).
- O personagem torna-se cego ou surdo.
- O personagem é acometido de covardia, e precisa fazer um teste de moral sempre que encontrar um monstro.
- A tendência do personagem é alterada.
- O personagem sofre 2-6 pontos de dano.
- O personagem passa a sofrer de amnésia.
- O personagem sente-se compelido a se desfazer de todos seus bens.
- O personagem precisa fazer um teste de resistência à paralisia ou petrificação.

De modo geral, os efeitos de uma maldição podem ser anulados ou revertidos por *Remover Maldições*. Em alguns casos (como petrificação), pode ser necessário o uso de outras magias. Escapar de uma maldição deve ser difícil para os personagens, mas não impossível.

Mapas

Apesar de não serem objetos mágicos, mapas são especiais o suficiente para exigir preparação e uso cuidadoso por parte do Mestre; por isso, estão incluídos nas listas de itens mágicos. Raramente deve-se distribuir mapas ao acaso — o Mestre deve ter um mapa apropriado preparado antecipadamente. Não há uma tabela que controle a natureza dos mapas. Todos sugerem a existência de grandes tesouros a se encontrar, mas dão apenas uma vaga idéia dos riscos a transpor. Alguns podem ser genuínos, outros falsos.

Devido às várias possibilidades, o Mestre deve usar mapas de tesouro como um trampolim para novas e emocionantes aventuras.

Lista de Pergaminhos de Proteção

Proteção contra Ácido: (Tempo de leitura — 6) O leitor é protegido de todas as formas de ácido, até um dano máximo de 20 dados de vida, ou uma duração máxima de 1d4+8 turnos.

Proteção contra o Frio: (Tempo de leitura — 3) A proteção se estende para fora, a partir da pessoa que leu o pergaminho, formando uma esfera de 10 metros de diâmetro. Todos dentro dessa área são protegidos dos efeitos de frio não-mágico, até uma temperatura de 0 absoluto (-273C). Contra frio mágico, o pergaminho confere um bônus de +6 nos testes de resistência, e reduz o dano a 1/8, caso o teste de resistência seja bem-sucedido). O efeito dura 1d4+1 turnos.

Proteção contra Sopro-de-Dragão: (Tempo de leitura — variável) Apenas o leitor é protegido. A proteção abarca todas as formas de Sopro-de-Dragão, e dura 2d4+4 rodadas.

Proteção contra Eletricidade: (Tempo de leitura — 5) A proteção é conferida na forma de uma esfera de 6 metros de diâmetro, centrada no leitor. As pessoas protegidas são imunes a todos os ataques elétricos, e efeitos associados. A proteção dura 3d4 rodadas.

Proteção contra Elementais: (Tempo de leitura — 6) Existem 5 variedades para esse pergaminho. Jogue dados de porcentagem e consulte a tabela seguinte.

Resultado D100	Tipo de Pergaminho
01-15	Proteção contra Elementais do Ar (incluindo serviços aéreos, djinn, caçadores invisíveis e caminantes do vento)
16-30	Proteção contra Elementais da Terra (incluindo xorn)
31-45	Proteção contra Elementais do Fogo (incluindo efreeti e salamandras)
46-60	Proteção contra Elementais da Água (incluindo tritões e víboras aquosas)
61-00	Proteção contra todos Elementais

A mágica protege o leitor e todos dentro de um raio de 3 metros, a partir dele, contra o tipo de elemental encontrado na tabela, bem como contra criaturas elementais do(s) mesmo(s) plano(s). A proteção afeta no máximo 24 dados de vida de criaturas elementais, se o pergaminho for contra um único tipo; ou 16 dados de vida, se for contra todos os tipos de elementais. O efeito dura 5d8 rodadas. Ataques fora do círculo são possíveis, bem como ataque dentro da proteção — nesse último caso, desde que realizados por uma criatura elemental com mais dados de vida do que o limite, ou por várias criaturas elementais, que juntas excedam o limite de proteção.

Proteção contra Fogo: (Tempo de leitura — 8) A proteção se estende por uma esfera de 10 metros de diâmetro, centrada no leitor. Todos dentro dessa área conseguem resistir ao fogo e ao calor do tipo mais quente, mesmo de natureza mágica e elemental. A proteção dura 1d4+4 turnos.

Proteção contra Gás: (Tempo de leitura — 3) Esse pergaminho gera uma esfera de proteção de 3 metros de diâmetro, centrada no leitor. Todos dentro desta área são imunes aos efeitos de qualquer gás — gás venenoso, Sopros-de-Dragão gasosos, magias que geram gás (como *Névoa Fétida* e *Névoa Mortal*) e todas as formas semelhantes de vapores tóxicos. A proteção dura 1d4+4 rodadas.

Proteção contra Licantropos: (Tempo de leitura — 4) Existem sete desse pergaminho. O Mestre pode escolher um tipo da tabela abaixo, ou jogar os dados de porcentagem para determiná-lo:

Apêndice 3

Resultado do D100

Resultado do D100	Tipo de Pergaminho
01-05	Proteção contra Homem-urso
06-10	Proteção contra Homem-javali
11-20	Proteção contra Homem-rato
21-25	Proteção contra Homem-tigre
26-40	Proteção contra Lobisomens
41-98	Proteção contra todos os Licanthropos
99-00	Proteção contra Transmorfos

O círculo mágico resultante da leitura do pergaminho se estende em um raio de 3 metros, e se move com o leitor. Cada pergaminho protege contra 49 dados de vida de licanthropos, arredondando para baixo somatórias de pontos de vida, a menos que excedam +2. De resto, a proteção é semelhante àquela contra elementais, mencionada acima. O pergaminho de proteção contra transmorfos protege contra monstros (exceto deuses e criaturas semelhantes a deuses) capazes de mudar sua forma para a de um homem: duplos, certos dragões, druidas, chacais transmorfos e licanthropos, por exemplo. O efeito dura 5d6 rodadas.

Proteção contra Magia: (Tempo de leitura — 8) Esse pergaminho invoca um globo invisível de antimagia extremamente poderoso, em um raio de 2 metros a partir do leitor. Nenhuma forma de magia pode passar para dentro ou para fora da esfera, mas objetos não são detidos pelo globo. Assim como outras proteções, a esfera de antimagia move-se com aquele que a invocou. A proteção dura 5d6 rodadas.

Proteção contra Petrificação: (Tempo de leitura — 5) Um círculo de proteção de 3 metros de raio se forma a partir do leitor, e move-se com ele. Todos dentro da área são completamente imunes a todas as formas de ataque, mágicos ou não, que transformam pessoas em pedra. A proteção dura 5d4 rodadas.

Proteção contra Vegetais: (Tempo de leitura — 1 rodada) Uma esfera protetora de 3 metros de diâmetro é centrada no leitor. Todas as formas de vida vegetal são incapazes de penetrar a esfera. Se a pessoa caminhar na direção de plantas capazes de movimentação, o vegetal será empurrado para longe. Se a planta for imóvel, a esfera não poderá passar pela criatura, a menos que o leitor tenha Força e massa suficientes para arrancar o vegetal pelas raízes em condições normais. A proteção dura 1d4+4 turnos.

Proteção contra Veneno: (Tempo de leitura — 3) A proteção fornecida por esse pergaminho estende-se somente ao leitor. Nenhuma forma de veneno — ingerido, de contato, gasoso, etc. — afetará o indivíduo, e qualquer veneno em seu organismo é neutralizado permanentemente. A proteção dura 1d10+2 rodadas.

Proteção contra Possessão: (Tempo de leitura — 1 rodada) Esse pergaminho gera um círculo mágico de 3 metros de raio, que se estende a partir do leitor e se move com ele. Todas as criaturas dentro da área estão protegidas contra a posseção induzida por ataques místicos, como jarro mágico, ou formas de ataque que busquem o controle da mente ou posseção do corpo. Mesmo os mortos são protegidos se entrarem no círculo. A proteção dura 10d6 rodadas em 90% dos pergaminhos; 10% tem duração de 10d6 turnos, mas neste caso o círculo não se move com o leitor.

Proteção contra Mortos-Vivos: (Tempo de leitura — 4) Quando esse pergaminho é lido, um círculo de 2 metros de raio se forma a partir do leitor, e move-se com ele. Todos em seu interior estão protegidos contra os ataques físicos realizados por mortos-vivos, mas não contra magias ou outras formas de ataque. Se uma criatura sair da área protegida, ela estará se expondo ao ataque físico. A proteção restringe até 35 dados de vida/níveis de mortos-vivos. Dados de vida/níveis excedentes podem atravessar o círculo.

O efeito dura 10d8 rodadas. Alguns pergaminhos de proteção desta natureza protegem apenas contra certos tipos de mortos-vivos (um ou mais) em vez de todos os tipos, à escolha do Mestre. (Ver Poções, Controle dos Mortos-Vivos, para uma tabela.)

Proteção contra Água: (Tempo de leitura — 6) Essa proteção cobre uma esfera de 3 metros de diâmetro, centrada no leitor. Todas as formas de água — líquida, sólida e gasosa, gelo, granizo, neve, vapor e assim por diante — são incapazes de penetrar a barreira. Se as pessoas protegidas se aproximarem de alguma forma de água, a substância simplesmente não irá tocá-las; assim, elas não irão escorregar no gelo, afundar na água, etc. O efeito dura 1d4+4 turnos.

Anéis

Todos os anéis mágicos normalmente irradiam magia, mas é praticamente impossível descobrir se um anel é mágico ou não sem a ajuda de meios místicos. Além disso, todos os anéis mágicos são parecidos, o que torna difícil determinar os poderes de um anel específico. O objeto deve ser usado, e um grande número de ações, tentado, para se descobrir o que ele faz. Nenhum anel irradia bem ou mal.

Um personagem não pode usar mais do que dois anéis mágicos ao mesmo tempo. Se usar mais que isso, nenhum irá funcionar. Não se pode usar mais de um anel mágico em uma mão. Anéis têm que ser usados nos dedos das mãos, porque se forem usados nos dedos dos pés, orelhas, etc., não funcionam como anéis mágicos.

As habilidades especiais dos anéis funcionam como os poderes mágicos de um personagem de 12º nível, a menos que seja necessário um nível ainda mais alto para determinadas magias. Nos casos em que um nível maior for necessário, os anéis funcionam no nível mínimo exigido para se lançar a magia equivalente.

Anéis mágicos podem ser usados por qualquer classe de personagem e humanos/humanóides que não tenham sido especificamente proibidos de fazê-lo. Você pode permitir que "monstros" com dedos usem anéis, e alguns podem realmente se beneficiar disso. Por exemplo, um troll poderia usar um anel de regeneração e acrescentar tais benefícios às suas habilidades naturais de regeneração.

Lista de Anéis

Anel da Amizade Animal: Quando a pessoa usando este anel chegar a 3 metros de quaisquer animais de tendência *neutra* e Inteligência animal, as criaturas devem fazer um teste de resistência contra magia. Se forem bem-sucedidas, elas irão se afastar. Se a jogada falhar, as criaturas ficam dóceis, e passam a seguir a pessoa. Esse item funciona no 6º nível, portanto até 12 dados de vida de animais podem ser afetados.

Animais sentindo amizade pelo personagem irão guardá-lo e protegê-lo, se ele gastar uma carga do anel para fazê-los se comportar dessa maneira. Um anel desse tipo geralmente têm 27 cargas quando encontrado, e não pode ser recarregado. Um druida usando este anel pode influenciar o dobro de dados de vida de animais (24 em vez de 12), e um ranger consegue influenciar até 18 dados de vida de animais.

Anel do Movimento Súbito: Quando a pessoa usando este anel pronuncia o comando apropriado, o item se ativa, e o usuário é afetado como se uma *Piscar* estivesse em andamento. O efeito dura seis rodadas. O anel então pára de funcionar por seis turnos (1 hora), enquanto recupera suas forças. A palavra de comando geralmente aparece gravada em algum lugar do anel. O item será ativado quando essa palavra for dita, mesmo que o comando seja dado por outra pessoa; é necessário, apenas, que a ordem venha de algum ponto dentro de um raio de 3 metros do anel.

Anel do Camaleão: Esse anel permite que o usuário se camufle



Apêndice 3

a qualquer momento. Isso fornece 90% de invisibilidade em folhagem, contra paredes, etc.

Se o usuário estiver lidando com criaturas com Inteligência 4 ou maior; e a uma distância de 20 metros ou menos, o anel permite que a pessoa se pareça com uma dessas criaturas; a cada turno de interação com elas, no entanto, há uma chance cumulativa de 5% de que as criaturas percebam a verdadeira natureza do indivíduo. Portanto, tais relacionamentos nunca podem durar mais de 20 turnos sem que a pessoa seja detectada — neste momento, a chance dela ser descoberta chega a 100%. Criaturas com Inteligência 16 ou mais somam sua Inteligência à chance de detectar o personagem camuflado. Por exemplo, uma criatura com Inteligência 16 teria uma chance inicial de $(16+5\%)$ 21% ao término do 1º turno, 26% ao final do 2º, e assim por diante. Criaturas com Inteligência 3 ou menor, instintiva e automaticamente, detectam a verdadeira natureza do personagem se ele chegar a 3 metros do ser.

Anel da Inabilidade: Esse anel amaldiçoado geralmente irradia uma aura semelhante à de outro anel, benéfico, para dissimular sua natureza nociva. Os possíveis poderes secundários são:

Resultado de D100	Poder Secundário
01-10	Ação Livre
11-20	Queda Suave
21-35	Invisibilidade
36-50	Salto
51-60	Natação
61-80	Calor
81-100	Andar na Água

O poder secundário funciona normalmente, exceto quando o usuário estiver em uma situação estressante — combate, ações furtivas, atividades delicadas, etc. Nesses momentos, o anel faz efeito. A Destreza é reduzida para metade de seu valor normal, arredondado para baixo. As chances de sucesso em ações furtivas e de precisão também são reduzidas pela metade, arredondadas para baixo. Qualquer tentativa de se lançar uma magia que exija o manuseio de um componente material, ou a realização de um componente gestual, só terá sucesso se o jogador fizer um teste de resistência contra magia bem-sucedido; caso contrário, a magia é anulada.

O anel só pode ser removido com uma *Remover Maldições* (contra magia de 12º nível) bem-sucedida. Sucesso destrói tanto o poder primário quanto o secundário do anel.

Anel da Contrariedade: Esse anel mágico é amaldiçoado, e impede o usuário de concordar com qualquer idéia, afirmação ou ação. Uma vez colocado, o anel só pode ser removido após uma *Remover Maldições* ser lançada no indivíduo. Devido à maldição, o usuário resistirá a qualquer tentativa de lançamento desta magia. O anel da contrariedade também terá um dos seguintes poderes adicionais:

Poderes Mágicos Adicionais	
Resultado de D100	
01-20	Vão
21-40	Invisibilidade
41-60	Levitação
61-70	Eletricidade (uma vez por rodada)
71-80	Refletir Magias
81-00	Força (18/00)

Note que a contrariedade jamais poderá ser removida do anel. O portador usará suas próprias forças, mais as do anel, para permanecer com ele. A pessoa usando o anel nunca machucará a si própria. Se, por exemplo, outros personagens sugerirem que o usuário deve se defender bem contra ataques, ou que não deve bater na própria cabeça, o personagem irá concordar — possivel-

mente atacando ou batendo na cabeça de quem sugeriu — já que, obviamente, tem que haver um resultado contrário neste caso. Se um anel de contrariedade reflete magias, *Remover Maldições* acumuladas lançadas na vítima devem igualar, ou exceder, 100%.

Anel de Ilusão: Um anel de ilusão convence o usuário de que é algum outro tipo de anel — o tipo de anel que a pessoa realmente deseja. O personagem ficará completamente convencido de que o anel tem, na verdade, outras propriedades mágicas, e usará inconscientemente suas habilidades (incluindo propriedades de outros itens mágicos) para produzir resultados compatíveis com as supostas propriedades do anel de ilusão. O Mestre determina o grau de sucesso da auto-ilusão, bem como o efeito causado nos observadores, e o que eles irão ver. O anel pode ser removido a qualquer momento.

Anel do Djinn: Um dos muitos anéis fabulosos das lendas, o anel "do gênio" é realmente muito útil, pois trata-se de um "portal", através do qual um determinado djinn pode ser conjurado do plano elemental do Ar. Quando o anel é esfregado, a conjuração é feita e o djinn aparecerá na próxima rodada. O djinn irá obedecer e servir fielmente o usuário; se o servo do anel for morto, no entanto, o anel torna-se inútil, e não-mágico. Veja o *Livro dos Monstros* para detalhes das habilidades de um djinn.

Anel do Elemental: Os quatro tipos de anel de comandar elemental são extremamente poderosos. Cada um parece ser apenas um anel comum, mas possuem certos poderes, bem como as seguintes propriedades em comum:

1. Elementais do plano ao qual o anel é ligado não podem atacar ou mesmo se aproximar mais de 2 metros do usuário. Se a pessoa quiser, pode dispensar essa proteção e tentar enfeitiçar o elemental (teste de resistência permitido com penalidade de -2). Se o encanto falhar a proteção total é perdida, e outras tentativas de encantamento não poderão ser feitas; no entanto, as propriedades secundárias dadas abaixo ainda funcionarão com o elemental.

2. Criaturas que não sejam elementais do plano ao qual o anel é ligado atacam com penalidade de -1 nas jogadas de ataque. O usuário sofre -1 ponto de dano para cada dado de vida, e faz testes de resistência contra ataques dessas criaturas com um bônus de +2. Todos os ataques realizados pela pessoa usando o anel são feitos com um bônus de +4 na jogada de ataque (ou -4 no teste de resistência da criatura elemental) e o usuário inflige +6 de dano (total, não por dado), ajustado por quaisquer outros bônus ou penalidades pertinentes. Qualquer arma usada pela pessoa em posse do anel consegue atingir elementais ou criaturas elementais, mesmo não sendo mágica.

3. O usuário consegue conversar com os elementais ou criaturas elementais do plano ao qual o anel é ligado. Essas criaturas perceberão que ele está usando o anel e demonstrarão respeito, caso as tendências sejam parecidas. Se a tendência for oposta, as criaturas irão temer o usuário se ele for forte, ou sentirão ódio e desejo de matá-lo se for fraco. Medo, ódio e respeito são determinados pelo Mestre.

4. O dono de um anel do elemental sofre as seguintes penalidades nos testes de resistência:

Ar	-2 resistência ao fogo
Terra	-2 resistência a petrificação
Fogo	-2 resistência a água ou frio
Água	-2 resistência a relâmpago/eletricidade

5. Não se pode usar mais de um dos poderes de um anel de comandar elemental ao mesmo tempo.

Além dos poderes descritos acima, o anel confere à pessoa as seguintes habilidades:

Descrições de Itens Mágicos

Ar

- *Lufada de Vento* (uma vez por rodada)
- *Vôo*
- *Muralha de Força* (uma vez por dia)
- *Controlar os Ventos* (uma vez por semana)
- *Invisibilidade*

O anel parecerá ser um *anel de invisibilidade* até que uma certa condição seja satisfeita (ter o anel abençoado, matar um elemental do ar, ou qualquer coisa que o Mestre julgue necessário para ativar todo seu potencial).

Terra

- *O Conto das Rochas* (uma vez por dia)
- *Criar Passagens* (duas vezes por dia)
- *Muralha de Pedra* (uma vez por dia)
- *Transformar Pedra em Carne* (duas vezes por semana)
- *Mover Terra* (uma vez por semana)
- *Queda Suave*

O anel parecerá ser um *anel de queda suave* até que a condição estabelecida pelo Mestre seja satisfeita.

Fogo

- *Mãos Flamejantes* (uma vez por turno)
- *Pirotecnia* (duas vezes por dia)
- *Muralha de Fogo* (uma vez por dia)
- *Coluna de chamas* (duas vezes por semana)
- *Resistência ao Fogo*

O anel parecerá ser um *anel de resistência ao fogo*, até que a condição estabelecida pelo Mestre seja satisfeita.

Água

- *Purificar Água*
- *Criar Água* (uma vez por dia)
- *Respirar na Água* (raio de 2 metros)
- *Muralha de Gelo* (uma vez por dia)
- *Ar Líquido*
- *Tornar Raso* (duas vezes por semana)
- *Partir Água* (duas vezes por semana)
- *Andar Sobre as Águas*

O anel parecerá ser um *anel do andar na água* até que a condição estabelecida pelo Mestre seja satisfeita.

Esses anéis funcionam como se estivessem no 12º nível de experiência, ou no nível mínimo necessário para se lançar a magia equivalente, caso este seja maior que 12. Os poderes adicionais têm um modificador de iniciativa de +5.

Anel de Queda Suave: Esse anel protege o usuário através da ativação automática de uma *queda suave*, caso a pessoa caia 2 metros ou mais. (Ver a magia *Queda suave* no *Livro do Jogador*.)

Anel de Resistência ao Fogo: A pessoa que usa esse anel é totalmente imune aos efeitos de fogo normal — tochas, óleo em chamas, fogueiras, etc. Se exposta a fontes de fogo extremamente grandes e quentes — lava, Sopro de Cão demoníaco ou uma *Muralha de Fogo* — o usuário sofrerá 10 pontos de dano por rodada, se estiver diretamente sob os efeitos das chamas.

Para fontes de fogo excepcionalmente quentes, como Sopro-de-Dragão vermelho, sopro de pirohidra, *Bola de Fogo*, *Coluna de Chamas*, *Tempestade de Fogo*, etc., o usuário recebe um bônus de +4 nos testes de resistência, e todos os dados de dano são calculados a -2 por dado, mas o resultado nunca pode ser menor que 1 por dado. Como regra geral, considere como fogo extremamente quente aquele cujo dano

máximo inicial seja de até 24 pontos de vida, e fogo excepcionalmente quente aqueles de 25 ou mais pontos de dano.

Anel de Livre Ação: Esse anel permite ao usuário mover-se e atacar livremente, mesmo quando atacado pelas magias *Teia*, *Imobilizar* ou *Lentidão*, ou mesmo embaixo d'água. As magias simplesmente não surtem efeito. Embaixo da água, o personagem move-se com velocidade normal (da superfície) e inflige dano total mesmo com armas cortantes (como machados e cimitarras) e armas de impacto (como manguais, martelos e maças), contanto que a arma seja empunhada, e não arremessada. O anel não permite, entretanto, a respiração embaixo d'água sem as magias adicionais apropriadas.

Anel de Influenciar Humanos: Esse anel aumenta o Carisma do usuário para 18 nos testes de reação em encontros com humanos e humanóides. O usuário pode fazer uma *Sugestão* a qualquer humano ou humanóide (que terá direito a teste de resistência). A pessoa também pode enfeitiçar até 21 níveis/dados de vida de humanos/humanóides (também com direito a teste de resistência), como se houvesse lançado a magia arcana *Enfeitiçar Pessoa*. As duas últimas propriedades do anel só podem ser usadas uma vez por dia. *Sugestão* ou *encanto* têm uma penalidade de iniciativa de +3.

Anel de Invisibilidade: A pessoa que usar esse anel pode se tornar invisível a qualquer momento, instantaneamente. O estado de invisibilidade é exatamente igual ao produzido pela magia arcana de mesmo nome, exceto pelo fato de que 10% desses anéis também possuem *inaudibilidade*, dando ao usuário a vantagem extra de ser absolutamente silencioso. Caso o personagem venha a falar, o efeito da *inaudibilidade* é perdido.

Anel do Salto: O usuário consegue pular 10 metros para a frente, 3 metros para trás ou diretamente acima, formando um arco de cerca de 1 metro para cada 6 metros percorridos (ver a magia arcana de 1º nível *Salto*). A pessoa deve usar esses poderes com cuidado, pois o anel só funciona quatro vezes por dia.

Anel de Controlar Mamíferos: Esse anel permite ao usuário controlar completamente mamíferos com Inteligência 4 ou menor (animal ou semi-inteligente). Até 30 dados de vida de mamíferos podem ser controlados. O controle do usuário sobre as criaturas é tão grande que ele pode até ordenar que elas se matem, mas isso exige total concentração. (Nota: o anel não afeta combinações de pássaros com mamíferos, humanos, semi-humanos e monstros como lammasu, shedu, manticores, etc.) Se o Mestre estiver em dúvida a respeito dos poderes do anel sobre determinada criatura, considere que o animal em questão não pode ser controlado.

Anel de Escudo Mental: Esse anel geralmente é de ótima qualidade, e forjado de ouro puro. O usuário torna-se completamente imune a *Percepção Extra-sensorial*, *Detectar Mentira* e *Revelar Tendência*.

Anel de Proteção: Esse objeto melhora a Categoria de Armadura e os testes de resistência do personagem contra todas as formas de ataque. Um anel +1 melhora a Categoria de Armadura em 1 (por exemplo, de 10 para 9) e dá um bônus de +1 nos testes de resistência. As propriedades mágicas de um *anel de proteção* são cumulativas com todos os outros itens mágicos de proteção, com as seguintes exceções:

1. O anel não melhora a Categoria de Armadura se uma armadura mágica for usada, mas ainda confere um bônus aos testes de resistência.

2. Vários anéis de proteção sendo utilizados na mesma pessoa, ou na mesma área, não têm efeito cumulativo. Apenas um anel — o mais forte — funciona. Desse modo, um par de anéis de proteção +2 conferem apenas uma proteção de +2.

Para determinar o valor de proteção do anel, consulte a tabela seguinte:

Apêndice 3

Resultado do D20	Nível de Proteção
01-70	+1
71-82	+2
83	+2, proteção num raio de 2 metros
84-90	+3
91	+3, proteção num raio de 2 metros
92-97	+4 na Categoria de Armadura, +2 nos testes de resistência
98-00	+6 na Categoria de Armadura, +1 nos testes de resistência

O raio de proteção de 2 metros se estende a todas as criaturas dentro da área, mas afeta somente seus testes de resistência (ou seja, somente o usuário direto ganha o bônus na Categoria de Armadura).

Anel do Ariete: Esse anel adornado pode ser de qualquer metal duro, geralmente uma liga de prata ou ferro. Possui a cabeça de um carneiro (ou bode) como dispositivo. Qualquer um que tente *Detectar Magia* no anel descobrirá uma *Invocação* sobre ele.

O usuário pode fazer o anel liberar uma força semelhante a um ariete, que se manifesta como uma forma que lembra a cabeça de um carneiro ou bode. A força liberada atinge um alvo, causando 1d6 pontos de dano se uma carga for gasta, 2d6 pontos se duas cargas forem gastas ou 3d6 pontos se três cargas (o máximo) forem usadas. O anel é extremamente útil para derrubar oponentes de muros, escadas, sacadas, entre outras coisas. A força do ariete é muito grande, e uma vítima que falhe em um teste de resistência *contra magia* é derrubada. O alcance do poder é de 10 metros. O alvo do golpe recebe ajustes no teste de resistência conforme a seguinte lista:

Alvo menor do que tamanho humano	-1
Maior do que tamanho humano	+2
Força menor que 12	-1
Força 18-20	+3
Força maior que 20	+6
4 ou mais pernas	+4
Peso acima de 500 quilos	+2
2 cargas gastas	-1
3 cargas gastas	-2

O Mestre pode fazer ajustes circunstanciais, de acordo com a situação. Por exemplo, um gigante do fogo se equilibrando numa beirada estreita não deveria ganhar seus bônus de Força e peso, a menos que saiba que será atingido pelo anel. Esse é um caso onde o bom senso é a melhor solução.

Além de seu uso como arma de ataque, o anel do ariete também tem o poder de abrir portas como uma pessoa de Força 18/00. Se duas cargas forem gastas, o efeito é de uma pessoa com Força 19, e três cargas produzem o efeito de uma pessoa com Força 20. Portas magicamente *trancadas* ou *detidas* podem ser abertas dessa maneira.

O dano estrutural causado pela força do anel é idêntico àquele causado por um ariete de verdade, com dano dobrado ou triplicado, caso sejam gastas duas ou três cargas, respectivamente. Itens mágicos atingidos pela força do anel devem fazer um teste de resistência a esmagamento se forem usadas três cargas; caso contrário, o poder não os afetará. Itens não-mágicos que sejam alvo da força têm de fazer um teste de resistência a esmagamento.

Esse tipo de anel terá 6d10 cargas quando descoberto. O item pode ser recarregado por um arcano que use, conjuntamente, *Encantar Item* e *O Punho Cerrado de Bigby*.

Anel de Regeneração: O tipo mais comum de anel de regeneração restaura um ponto de vida por turno (e eventualmente substitui órgãos e membros perdidos). Esse anel consegue reviver o usuário. (Se a morte foi causada por veneno, no entanto, um teste de resistência

deverá ser bem-sucedido, ou a pessoa voltará a morrer, devido à substância que ainda se encontra em seu organismo.) Apenas a destruição total de toda a matéria viva com fogo, ácido ou algum meio semelhante irá impedir a regeneração. É claro que o anel deve estar sendo usado; sua remoção interrompe o processo de regeneração.

Um tipo mais raro de anel de regeneração é o anel de regeneração vampírica. Este anel transfere ao usuário, instantaneamente, metade (arredondado para baixo) do valor de pontos de dano que este causar em oponentes durante um combate direto corpo a corpo (sem o uso de projéteis ou magia). Essa é a única maneira do item causar regeneração ou restaurar a vida, membros e órgãos. Por exemplo, se um personagem usando o anel inflige 10 pontos de dano, ele acrescenta 5 pontos ao total de pontos de vida que possui no momento. A criatura atingida ainda perde 10 pontos.

Para determinar que tipo de anel é encontrado, jogue os dados de porcentagem:

Em nenhuma hipótese os pontos de vida do usuário podem exceder a quantidade original do personagem.

Resultado de D100	Tipo de anel
01-90	anel de regeneração
91-00	anel de regeneração vampírica

Anel de Eletricidade: Esse anel, aparentemente comum, irradia apenas uma fraca e irreconhecível aura de magia quando examinado, mas contém um encantamento poderoso, capaz de causar dano em um oponente. Se o usuário tocar um inimigo com a mão em que o anel é usado, o sucesso de uma jogada de ataque inflige 1d8+6 pontos de dano no alvo.

Após três descargas deste tipo, independentemente do tempo passado entre elas, o anel fica inerte por um turno. Quando está pronto e funcionando, o item faz aparecer uma saliência circular, carregada, na palma da mão do personagem.

Anel das Estrelas Cadentes: Esse anel possui dois tipos de funcionamento — à noite e em subterrâneos — sendo que ambos só podem ser utilizados sob uma escuridão, pelo menos, parcial. Durante a noite, sob céu aberto, o anel de estrelas cadentes poderá realizar as seguintes funções:

- **Globos de Luz** (uma vez por hora).
- **Luz**, como a magia de mesmo nome (duas vezes por noite), alcance de 40 metros.
- **Esfera Relâmpago**, como descrito abaixo (uma vez por noite).
- **Estrelas Cadentes** (especial).

A função *esfera relâmpago* libera 1d4 bolas elétricas, à escolha do usuário. Essas esferas brilhantes parecem esferas de luzes comuns, e o usuário as controla da mesma maneira. Possuem um alcance de 40 metros, e uma duração de 4 rodadas. Podem ser movidas 40 metros por rodada. Cada esfera tem cerca de 1 metro de diâmetro, e qualquer criatura que a tocar, ou que entre num raio de 2 metros do globo, libera a carga (um sucesso em um teste de resistência diminui o dano pela metade — o contato não foi completo). Os valores das cargas são:

4 esferas relâmpago	2d4 pontos de dano cada
3 esferas relâmpago	2d6 pontos de dano cada
2 esferas relâmpago	5d4 pontos de dano cada
1 esfera relâmpago	4d12 pontos de dano

A liberação das cargas pode ocorrer aos poucos, ou todas de uma vez, ao longo de uma rodada ou conforme o necessário, durante a noite.

Descrições de Itens Mágicos

As *estrelas cadentes* são projéteis brilhantes com caudas de fogo, parecidas com uma *Chuva de Meteoros*. Três *estrelas cadentes* podem ser liberadas pelo anel por semana, todas simultaneamente ou uma de cada vez. Possuem um dano de impacto de 12 pontos, e explodem (como uma *Bola de Fogo*) numa esfera de 10 metros de diâmetro, causando 24 pontos de dano.

Qualquer criatura atingida recebe o dano total do impacto e da explosão. Criaturas dentro do raio de explosão devem fazer um teste de *resistência contra magia* para receber apenas metade do dano (ou seja, 12 pontos; caso contrário, também sofrerão os 24 pontos de dano). As *estrelas cadentes* percorrem uma linha reta, com comprimento máximo de 20 metros, ao cabo da qual as explosões ocorrem, a menos que um objeto ou criatura seja atingido antes. Uma criatura no caminho das estrelas deve fazer um teste de *resistência contra magia*, ou será atingida pelo projétil. Os testes de *resistência* sofrem uma penalidade de -3 num raio de 6 metros do usuário, e de -1 de 7 a 12 metros.

À noite em lugares fechados, ou em subterrâneos, o anel de *estrelas cadentes* tem as seguintes propriedades:

- *Fogo das Fadas* (duas vezes por dia) — igual à magia
- *Cascata de Faíscas* (uma vez por dia)

A *cascata de faíscas* é uma nuvem de faíscas púrpuras, que se espalham a partir do anel, até uma distância de 6 metros e uma largura de 3 metros. Criaturas dentro da área sofrem 2d8 pontos de dano cada, se não estiverem usando armadura ou armas de metal. Personagens usando armadura de metal ou carregando uma arma metálica recebem 4d4 pontos de dano.

Alcance, duração e área de efeito das funções deste anel são as mínimas necessárias para cada magia equivalente, a menos que especificado em contrário. O tempo de execução é 5.

Anel de Armazenar Magias: Esse anel contém 1d4+1 magias, que o usuário pode lançar como se fosse um mago ou clérigo do nível necessário para utilizar a magia armazenada. A casse de magia contida no anel é determinada da mesma maneira que as magias de pergaminhos (ver "Pergaminhos", pág. 146). O círculo de cada magia é definido por 1d6 (para magias divinas) ou 1d8 (para magias arcanas). O número encontrado é o círculo da magia, conforme segue:

Magias Divinas: 1d6; se o resultado for 6, ignore-o e jogue 1d4

Magias Arcanas: 1d8; se o resultado for 8, ignore-o e jogue 1d6

O tipo de magia de um determinado círculo que está armazenada no anel também é decidido ao acaso.

O anel empaticamente informa ao usuário os nomes de suas magias. Uma vez que sejam determinados a classe, o nível e o tipo da magia, as propriedades do anel são fixas e imutáveis. Uma vez que uma magia seja lançada do anel, ela só poderá ser restaurada por um personagem de classe e nível de experiência apropriados (ou seja, seria necessário um mago de 12º nível para devolver uma magia arcana de 6º círculo ao anel). As magias armazenadas têm um tempo de execução de 6.

Anel de Refletir Magias: Esse anel distorce as três dimensões normais, fazendo com que muitas magias lançadas sobre o usuário sejam refletidas de volta a quem as executou. Às vezes, todo o efeito da magia retorna contra o autor; às vezes, apenas uma parte do efeito é refletido.

Algumas magias são imunes aos efeitos de um anel de *refletir magias*:

1. Magias que afetam uma área, e que não são lançadas diretamente sobre a vítima, não são refletidas pelo anel.
2. Magias que são lançadas através do toque também não são refletidas.
3. Magias contidas em dispositivos (bastões, cajados, varinhas, anéis e outros itens) que são acionados sem o lançamento de

magias específicas não são refletidas. Um pergaminho de magia não é considerado um dispositivo.

Quando uma magia é lançada em uma pessoa usando um anel de *refletir magias*, deve-se jogar 1d10 e multiplicar o resultado por 10. Esse valor indica a porcentagem de magia que será refletida de volta.

Uma vez que uma magia seja refletida, os efeitos devem ser determinados. Se a magia normalmente permite um teste de *resistência*, o alvo pretendido (a pessoa usando o anel) automaticamente ganha um bônus igual ao número obtido no dado. Quem lançou a magia recebe um bônus igual a esse número, subtraído de 10. Por exemplo, uma *Enfeitiçar Pessoa* é lançada em um personagem usando um anel de *refletir magias*. O resultado é 7, refletindo 70% do efeito. O usuário ganha um bônus de +7 em seu teste de *resistência*; quem lançou a magia recebe um bônus de +3.

Um teste de *resistência* também é permitido para magias que normalmente não aceitam esse teste, caso seja refletido de 20 a 80% do efeito. O ajuste no teste de *resistência* é calculado como mencionado acima. Nenhum outro ajuste devido à raça, itens mágicos ou qualquer outra condição, incluindo magias já existentes, será adicionado. Para ser bem-sucedido, o personagem deve obter um resultado modificado de 20 ou mais. Se obtiver sucesso no teste, o efeito da magia é anulado. Por exemplo, um ilusionista lança uma *Labirinto* em um guerreiro que usa um anel de *refletir magias*. Normalmente, a magia não permite um teste de *resistência*, mas o anel reflete 70% do efeito. O guerreiro passa a ter direito a um teste com um modificador de +7. O ilusionista também terá de fazer um teste de *resistência*, ganhando apenas o bônus de +3. O resultado do guerreiro é 15, portanto ele se sai bem (15+7=22); o resultado do ilusionista é 16, o quê, apesar de chegar perto, indica uma falha (16+3=19). O ilusionista fica preso em seu próprio *Labirinto*.

Uma vez que a magia é refletida, os efeitos são divididos proporcionalmente entre os dois alvos. Se a magia causar dano, determine o dano normalmente e então distribua a quantidade para cada um, de acordo com a porcentagem encontrada, arredondando frações para o número inteiro mais próximo. Se uma magia causou 23 pontos de dano e 30% dela foi refletida, a vítima pretendida sofreria 16 pontos de dano, enquanto quem lançou a magia sofreria 7. Durações são afetadas da mesma maneira. No caso acima, a duração da magia seria de 30% da duração normal para uma pessoa, e 70% para outra. O efeito de magias permanentes não sofreria modificações.

Algumas magias afetam um certo número de níveis. Quando lançada no usuário, a magia deve ser capaz de afetar tantos níveis quanto o detentor do anel e o executor da magia têm, somados. Se essa condição for satisfeita, o procedimento acima deverá ser usado.

Se tanto a pessoa que lançar a magia quanto o alvo usarem anéis de *refletir magias*, forma-se um campo ressonante e um dos seguintes efeitos ocorrerá:

01-70	A magia dissipa sem efeito
71-80	A magia afeta ambos com efeito total
81-97	Ambos os anéis perdem permanentemente seu poderes
98-00	Ambos são engolidos por uma fenda e levados ao Plano Material Positivo

Um usuário que desejar receber os efeitos de uma magia terá de remover o anel de *refletir magias*.

Anel da Sustentação: Esse anel mágico dá ao usuário todo o sustento necessário à sobrevivência, mesmo que o personagem passe dias sem comida ou água. O anel também revigora o corpo e a mente, de modo que a pessoa só precisa dormir 2 horas por dia para ganhar os benefícios de 8 horas de sono.

Apêndice 3

O anel deve ser usado por uma semana inteira para funcionar adequadamente. Se for removido, o usuário imediatamente perde seus benefícios, e terá de usá-lo durante outra semana para entrar em harmonia com o item. Após funcionar por qualquer período de 7 dias consecutivos, um anel de sustentação pára de funcionar por 1 semana, para se recarregar.

Anel de Natação: O anel de natação confere ao usuário a habilidade de nadar com movimentação total de 21. (Presumindo, é claro, que a pessoa esteja vestida apropriadamente para tal atividade.) O item também permite ao usuário mergulhar de uma altura de 15 metros sem sofrer qualquer dano, contanto que a profundidade da água seja de no mínimo 1/2 metro para cada 3 metros de altura. O usuário pode permanecer embaixo d'água até quatro rodadas sem precisar respirar. A pessoa pode nadar na superfície por 4 horas, antes de sentir a necessidade de descansar (flutuando) por 1 hora. O anel confere a habilidade de permanecer flutuando em todas as condições, exceto em tufões e situações semelhantes.

Anel de Telecinese: Esse anel permite ao usuário manipular objetos da mesma maneira que a magia arcana de 5º círculo Telecinese. A quantidade de peso que a pessoa pode mover varia. Jogue os dados de porcentagem para determinar a força do anel:

01-25	Máximo de 12 quilos
26-50	Máximo de 25 quilos
51-89	Máximo de 50 quilos
90-99	Máximo de 100 quilos
00	Máximo de 200 quilos

Anel da Verdade: Não há dúvida que usar um anel da verdade seja uma faca de dois gumes. O usuário consegue detectar qualquer mentira que alguém venha a lhe contar, mas o personagem também não consegue dizer qualquer tipo de mentira. Se o usuário tentar contar uma mentira, ele falará, involuntariamente, a pura verdade. Mas, como vantagem, o usuário consegue reconhecer a última mentira dita por outra pessoa — na verdade, o poder do anel faz com que o mentiroso fale com voz de falso.

Se a pessoa usando o anel se deparar com magias que permitam que mentiras sejam ditas sem serem detectadas (como uma *Dissimular Mentira* ou uma essência de fluência), a mentira não é detectada. No entanto, o usuário não conseguirá escutar a voz da pessoa protegida, estando ou não tentando ouvir. Isso, é claro, revelará a mentira indiretamente.

Anel de Calor: Esse anel aquece o corpo do usuário, mesmo em condições de frio extremo, onde a pessoa pode estar até sem qualquer roupa. O anel também restaura o dano causado por frio, a uma velocidade de 1 ponto de vida por turno. O item confere um bônus de +2 nos testes de resistência a ataques de frio, e reduz o dano sofrido em -1 por dado de dano.

Anel do Andar na Água: Esse anel permite ao usuário andar sobre qualquer líquido sem afundar — isto inclui lama, areia movediça, óleo, água corrente e até neve. Até 600 quilos podem ser sustentados por um anel do andar na água. A pessoa não chega a tocar a superfície por onde estiver caminhando (mas depressões ovais de cerca de 10 centímetros de profundidade para cada 100 quilos carregados, serão observadas em lama endurecida ou neve). A pessoa se move à sua taxa de movimentação normal.

Anel da Fraqueza: Esse anel amaldiçoado faz com que o usuário perca 1 ponto de Força e 1 ponto de Constituição por turno, até reduzi-lo a 3 pontos em cada habilidade. Essa perda não é

perceptível, até que o indivíduo tenha a chance de observar a própria fraqueza através de alguma atividade que exija esforço (como combate ou levantamento de peso). O anel também pode tornar a pessoa invisível à vontade do usuário (a um custo de perder Força e Constituição com o dobro da velocidade). Quando as habilidades afetadas chegarem a 3, o usuário não poderá mais pertencer a sua classe.

Pontos perdidos graças ao anel são restaurados com repouso, recuperando-se 1 ponto de ambas as habilidades por dia de descanso. O anel da fraqueza pode ser removido somente com uma *Remover Maldições*, seguida por *Dissipar Magia*.

Há uma chance de 5% de que esse procedimento reverta o efeito do anel, transformando-o em um anel de força e fúria. Isso aumenta a Força e a Constituição do personagem em 1 ponto por turno para cada habilidade, até um máximo de 18 cada (jogue os dados de porcentagem para bônus de Força Extraordinária, se o usuário for um homem de armas). No entanto, uma vez que o 18 seja atingido nas duas habilidades, o usuário entrará imediatamente em combate corpo a corpo com qualquer oponente que vier a encontrar, independentemente das circunstâncias. A Força é perdida e a fúria desaparece quando o anel é removido (por uma *Remover Maldições*), assim com os pontos de Constituição ganhos.

Anel de Múltiplos Desejos: Este anel contém 2d4 magias Desejo. Como em qualquer Desejo, o Mestre deve ser muito prudente ao julgar o pedido. Se os jogadores forem gananciosos, interprete suas palavras literalmente, deturpe-as ou simplesmente determine que o pedido está além do poder da magia. De qualquer modo, Desejo é utilizada, seja o pedido concedido ou não, e independentemente da interpretação que o Mestre fizer do pedido da pessoa. Nenhuma Desejo pode cancelar ordens de criaturas semelhantes a deuses, a menos que a magia venha de outra criatura com poderes dessa magnitude.

Anel de Três Desejos: Esse anel contém três magias Desejo, em vez de um número variável. É igual ao anel de múltiplos desejos, exceto que 25% (01-25) dos anéis de três desejos contém apenas magias Desejo Restrito.

Anel do Arcano: Esse anel dobra o número de magias que um arcano pode memorizar por dia, em um ou mais círculos de magia. Somente arcanos se beneficiam de um anel do arcano. Outras classes, mesmo as que possuem habilidades mágicas, não podem usar nem entender o funcionamento de tal dispositivo. Para determinar as propriedades de um determinado anel, use a tabela abaixo:

01-50	Dobra as magias de 1º círculo
51-75	Dobra as magias de 2º círculo
76-82	Dobra as magias de 3º círculo
83-88	Dobra as magias de 1º e 2º círculos
89-92	Dobra as magias de 4º círculo
93-95	Dobra as magias de 5º círculo
96-99	Dobra as magias de 1º a 3º círculos
00	Dobra as magias de 4º e 5º círculos

Anel da Visão Contínua: Esse anel dá a seu dono a habilidade de ver dentro e através de substâncias impenetráveis para a visão normal. O alcance da visão é de 6 metros, com o usuário vendo como se estivesse olhando para objetos iluminados por luz normal. A visão contínua pode penetrar 6 metros de tecido, madeira, materiais vegetais ou animais semelhantes, e até 3 metros de pedra ou alguns metais (certos metais simplesmente não podem ser penetrados):

Descrições de Itens Mágicos

Substância	Espessura Penetrada	Espessura
Examinada	por Rodada	Máxima
Matéria Animal	1,5 metro	6 metros
Matéria Vegetal	80 centímetros	6 metros
Pedra	30 centímetros	3 metros
Ferro, Aço, etc.	3 centímetros	25 cm
Chumbo, Ouro, Platina	Nula	Nula

É possível examinar uma área de até 9 metros quadrados durante uma rodada. Portanto, durante um turno, o usuário pode examinar uma área de pedra de 3 metros de largura e por 3 metros de altura. Poderia também examinar uma área de 9 metros de largura e 1 metro de altura.

Compartimentos secretos, gavetas, vãos e portas têm 90% de chance de serem detectados por um exame de visão contínua. O item permite ao usuário examinar portas secretas, armadilhas, itens escondidos e coisas semelhantes, mas também limita o uso deste poder: a pessoa perde 1 ponto de Constituição se ativar o anel mais de uma vez a cada seis turnos. Se o poder for usado por três turnos dentro de uma mesma hora, o usuário perde 2 pontos de sua Constituição total, 3 pontos se for usado por quatro turnos, etc.

Essa perda de Constituição é restaurada à velocidade de 2 pontos por dia de descanso. Se a Constituição chegar a 2, a pessoa fica exausta e precisa descansar imediatamente. Nenhuma atividade, nem mesmo andar, pode ser realizada até que a Constituição volte a 3 ou mais.

Bastões

Bastões têm cerca de 1 metro de comprimento e a espessura do seu polegar, podem ser feitos de metal, madeira, marfim ou osso, ser simples ou decorados e entalhados, com ou sem ponta. Geralmente são encontrados em estojos ou outros recipientes parecidos.

Bastões obtêm seu poder de cargas, a menos que seja especificado de outra maneira na descrição de um item específico. Cada vez que um bastão é usado, uma ou mais cargas podem ser gastas. Os personagens não sabem automaticamente o número de cargas do item quando este é descoberto, mas pesquisa e uso de magias podem revelar a informação.

Algumas vezes um bastão pode ser recarregado de acordo com as regras de criação de itens mágicos, caso suas cargas ainda não tenham sido totalmente gastas. Quando um bastão perde todas as suas cargas, as propriedades mágicas também desaparecem, e ele nunca mais poderá ser recarregado.

Quando descoberto, um bastão contém 41-50 cargas (1d10 +40). Entretanto, embora a maioria dos bastões não supere esse número máximo, é possível encontrar um bastão com uma quantidade de cargas bem menor, principalmente se ele foi tomado de um inimigo que já tenha feito uso do poder do item.

Palavras de Comando (Regra Opcional)

Um bastão geralmente é ativado quando o usuário pronuncia uma palavra de comando específica. Essa palavra funciona como um gatilho, liberando o poder contido no item. Uma vez que o controle de um bastão depende do conhecimento da palavra de comando, tais palavras são guardadas atentamente pelos proprietários. Um arcano distraído pode entalhar a palavra de comando no próprio bastão, ou escrevê-la em um pedaço de papel que guarda no bolso, mas isso raramente acontece. Na maioria das vezes, o personagem deve empregar magias da escola de **Adivinhação**, ou um sábio, para descobrir a palavra correta para ativar um bastão.

Lista de Bastões

Bastão de Absorção: Esse bastão age como um imã, absorvendo magias de qualquer natureza (arcanas ou divinas). Ao absorvê-las, anula os efeitos das mesmas e armazena seu poder, até que o usuário libere a energia na forma de magias lançadas por ele próprio. A magia absorvida deve ter sido lançada no personagem usando o bastão. Essa pessoa pode detectar imediatamente o círculo do efeito, enquanto o bastão absorve o poder.

Deve-se tomar nota dos círculos de magia absorvidos (e usados). Por exemplo, um bastão que tenha absorvido uma magia de 6º círculo e outra de 3º, tem um total de nove círculos absorvidos. A pessoa com o bastão pode usar a energia capturada para lançar qualquer magia que tenha memorizado, com tempo de execução 1, sem que a fórmula desapareça de sua memória. A única restrição é que os círculos de energia absorvidos no bastão devem ser iguais, ou maiores, que o círculo da magia a ser lançada. Continuando o exemplo acima, a pessoa usando o bastão poderia lançar, no máximo, uma magia de 9º círculo, uma magia de 6º e outra de 3º, e assim por diante.

O bastão de absorção nunca pode ser recarregado. Ele absorve 50 círculos de magia, e então passa a poder apenas descarregar a energia restante. O usuário saberá que o limite do bastão foi atingido simplesmente segurando-o. Cargas utilizadas indicam que o bastão já absorveu alguns círculos do seu máximo de 50, e que outros já foram usados.

Aqui está um exemplo mais específico: Um clérigo usa um bastão de absorção para anular o efeito de uma *Imobilizar Pessoas* lançada sobre ele por um mago. O bastão já absorveu três círculos de magia, e ainda pode absorver 47. O clérigo pode lançar qualquer magia de 1º, 2º ou 3º círculos que tenha memorizada, sem apagá-la da memória, usando o poder contido no bastão. Presuma que o clérigo lance outra *Imobilizar Pessoas*. Essa magia é apenas de 2º círculo para ele, portanto o bastão ainda contém um círculo de magia, podendo absorver outros 47 e já gastou duas cargas permanentemente.

Bastão de Prontidão: Esse bastão mágico é indistinguível de uma maça +1. Possui oito franjas em sua cabeça, semelhante ao ponto de impacto de uma maça. O bastão confere um bônus de +1 a seu dono para testes de surpresa, e em combate o usuário tem -1 na iniciativa. Se for segurado com firmeza, o item permite ao personagem *Revelar Tendência*, *Detectar Maldade*, *Bondade*, *Invisibilidade*, *Mentira*, *Magia ou ilusões*. O uso desses poderes não gasta nenhuma das cargas do bastão.

Se o bastão de prontidão for cravado no solo e seu dono desejar usar seu poder de alerta, o bastão irá "sentir" qualquer criatura dentro de um raio de 35 metros, contanto que a criatura pretenda atacar o usuário. Cada uma das franjas na cabeça do bastão lançará Luz em uma das direções (N, NE, E, etc.) a até 20 metros de distância. Ao mesmo tempo, o bastão cria o efeito de uma *Oração* em todas as criaturas aliadas a seu dono, dentro de um raio de 6 metros. Imediatamente depois, o item envia um alerta mental para as criaturas aliadas, avisando do possível perigo da presença de algum(s) inimigo(s) dentro do raio de 35 metros.

Por último, o bastão pode ser usado para simular uma *Animar Objetos*, utilizando quaisquer 16 (ou menos) objetos designados especialmente pelo seu dono, e posicionados em um círculo de 2 metros de raio, centrado no item. Os objetos usados podem ser 16 arbustos, 16 galhos em formatos especiais, ou qualquer outra coisa.

Todas as funções de proteção do bastão requerem o uso de uma carga. O poder de *Animar Objetos* requer uma carga adicional; portanto, se todas as funções de proteção do bastão forem utilizadas de uma vez, duas cargas são gastas.

Apêndice 3

O bastão pode ser recarregado por um sacerdote de, no mínimo, 16º nível, contanto que o objeto contenha pelo menos uma carga no momento da tentativa de recarregá-lo.

Bastão da Camaradagem: Esse bastão permite a seu dono irradiar uma aura mental e emocional de companheirismo sobre todas as criaturas com qualquer grau de Inteligência (Inteligência 1 ou mais). O bastão faz todas as criaturas dentro de um raio de 0,5 metro considerarem o usuário como um companheiro, amigo ou mentor (sem teste de resistência).

As criaturas afetadas irão amar e respeitar o usuário. Elas irão escutá-lo, confiar nele e obedecê-lo, contanto que algum tipo de comunicação seja possível, e que as instruções dadas não levem a criatura a sofrer danos desnecessários, ou mesmo a morrer; e nem forcem o ser a agir contra sua natureza ou tendência. Cada carga do bastão funciona durante um turno. Ele pode ser recarregado.

Bastão do Cancelamento: Esse temido bastão é o pesadelo de todas as classes, uma vez que seu toque absorve todas as propriedades mágicas de itens, a menos que um teste de resistência contra cancelamento seja bem-sucedido. O contato é feito com uma jogada de ataque normal em combate corpo a corpo.

Valor da Resistência	Item
20	Poção
19	Pergaminho
17	Ane
14	Bastão
13	Cajado
15	Varinha
12	Itens genéricos
3	Artefato ou relíquia
11 (8)	Armadura ou escudo (se for +5)
9 (7)	Espada (espada sagrada)
10	Armas diversas*

* Vários itens pequenos, como flechas ou setas mágicas, juntos em um único recipiente terão seus poderes absorvidos simultaneamente.

Para descobrir se o cancelamento pode ser evitado, deve-se jogar 1d20 para o item atacado. Se o resultado for igual ou maior que o número fornecido na tabela acima, o item não foi afetado, se for menor, sua energia foi absorvida. Após absorver a energia de um item, o bastão torna-se frágil e não pode ser usado novamente. Itens drenados de sua energia não podem ser restaurados, nem mesmo com Desejo.

Bastão do Mangual: Essa arma mágica irradia uma fraca aura de magia da escola de **Alteração** quando examinada com *Detectar Magia*. Ao comando de seu dono, a arma é ativada, transformando-se de um bastão aparentemente normal em um mangual duplo. Em lugares apertados, ou se a pessoa estiver montada, torna-se um mangual de cavalaria (dano básico 1d4+1, P-M/G); em outras situações, torna-se uma arma de infantaria (dano básico 1d6+1/2d4, P-M/G).

Em ambas as formas, a arma recebe um bônus de +3 nas jogadas de ataque e no dano. Qualquer uma das duas pontas do mangual pode ser usada para atacar; portanto ataques duplos são possíveis, contra um único oponente ou contra dois oponentes, de tamanho aproximadamente humano ou menor, e que estejam lado a lado.

Se a pessoa gastar uma carga, recebe um bônus de +4 em sua Categoria de Armadura e testes de resistência durante um turno. O bastão não precisa estar em forma de arma para que a proteção funcione. A transformação em arma (ou de volta em bastão) não consome nenhuma carga.

Bastão do Grande Poder: Esse bastão possui funções seme-

lhantes a magias, mas também pode ser usado como vários tipos de armas mágicas. Possui também vários usos mundanos. O *bastão do grande poder* é feito de metal, e é mais espesso que outros bastões, com uma esfera com bordas em uma ponta e vários botões ao longo de seu cabo. Pesa 5 quilos, exigindo, portanto, Força 16 ou mais para ser usado propriamente (penalidade de -1 nas jogadas de ataque para cada ponto de Força abaixo de 16).

As funções de magia do bastão são:

- **Paralisação** com o toque, se o usuário assim ordenar
- **Medo** em todos os inimigos que estejam olhando em sua direção, se o usuário assim o desejar (alcance máximo de 2 metros)
- **Absorver** 2d4 pontos de vida de um oponente tocado, transferindo-os ao usuário, até o máximo normal da pessoa.

Cada uma destas funções consome uma carga do bastão. As vítimas podem fazer testes de resistência contra magia, exceto no caso da função de absorver pontos de vida — esta requer um ataque bem-sucedido em combate corpo a corpo.

O uso do bastão em forma de arma não gasta cargas. São elas:

- **Maça +2**
- **Espada de fogo +1** quando o botão 1 é apertado. Uma lâmina surge da esfera, que passa a ser o punho da espada. A arma diminui para um tamanho total de aproximadamente 1 metro.
- **Machado de batalha +4** quando o botão 2 é apertado. Novamente, uma lâmina surge da esfera, e o conjunto aumenta seu comprimento para um total de 1,5 metro.
- **Lança +3** quando o botão 3 é apertado. A lâmina da espada é acionada e o cabo aumenta até um máximo de 4 metros, ficando com um comprimento total de 2 a 5 metros. Se estiver com 5 metros de comprimento, o bastão é apropriado para ser usado como uma lança de cavalaria.

Os usos mundanos do bastão não gastam cargas. São eles:

- **Escada para escalar:** Quando o botão 4 é apertado, uma ponta que pode prender-se em rochas surge da esfera, e da outra extremidade, saem três ganchos afiados. O bastão aumenta seu comprimento de 1,5 a 15 metros em uma única rodada, parando quando o botão 4 é apertado. Barras horizontais de 10 centímetros de comprimento aparecem nos lados, a 30 centímetros de distância uma da outra, alternadamente. O bastão fica preso firmemente devido à ponta e aos ganchos, e suporta até 2.000 quilos. Retrai-se novamente quando o botão 5 é apertado.
- A função de escada também pode ser usada para arrombar portas. A base do item é fixada a 10 metros, ou menos, da porta a ser arrombada, e o item fica apontado para o obstáculo, crescendo em seguida. A força exercida é igual à de um gigante das tempestades.
- Quando o botão 6 é apertado, o bastão indicará o norte magnético e informará ao usuário a profundidade aproximada abaixo da superfície (ou a altura acima dela)

O *bastão do grande poder* não pode ser recarregado. Quando suas cargas terminarem, as funções de magia não poderão ser utilizadas, bem como todas as armas, exceto a *maça +2*. As outras funções do bastão continuarão a funcionar normalmente.

Bastão de Transporte: Esse poderoso objeto permite a seu usuário realizar, por rodada, as seguintes funções, uma de cada vez: *Viagem Astral*, *Porta Dimensional*, *Criar Passagens*, *Passagem Invisível* e *Teleportação Exata*. É necessário gastar uma carga para ativar o bastão, mas uma vez ativado, o usuário pode realizar cada uma das funções acima, uma vez. O bastão permanece carregado durante um dia, ou até que cada uma das cinco funções seja utilizada. Nenhuma delas pode ser utilizada duas

Descrições de Itens Mágicos



vezes a menos que outra carga seja gasta, quando todas as outras funções também tornam-se novamente disponíveis.

Quanto à *Viagem Astral*, o usuário pode usar o bastão em até cinco criaturas (uma das quais deve ser o próprio personagem). Cada criatura, então, assume uma forma astral e pode viajar. Qualquer função restante é cancelada quando isso ocorre. O bastão viaja para o Plano Astral junto com o usuário e outras criaturas afetadas, e não pode ser usado ou ativado até que retorne.

O efeito de cinco-em-um não funciona com os outros poderes do bastão; somente *Viagem Astral* pode ser usada mais de uma vez por ativação, e só da maneira descrita acima.

O bastão exibe uma aura mágica das escolas **Alteração e Evocação**. Pelo fato dos corpos físicos dos viajantes, bem como suas posses, receberem o poder de se converter em entidades astrais, o bastão só pode ser recarregado por um arcano de 20º nível, ou mais.

Bastão da Ressurreição: Esse bastão permite a um clérigo ressuscitar os mortos — mesmo elfos, anões, gnomo ou halflings — como se o usuário possuísse nível suficiente para lançar *Ressurreição*. Não é necessário descanso, já que é o bastão que produz os efeitos da magia.

O bastão pode ser usado uma vez por dia. O número de cargas usadas para ressuscitar um personagem depende de sua classe e raça. Some o número de cargas indicadas para a classe e raça do personagem:

Classe	Cargas	Raça	Cargas
Clérigo	1	Anão	3
Druída	2	Elfo	4
Guerreiro	2	Gnomo	3
Paladino	1	Meio-elfo	2
Ranger	2	Halfling	2
Mago	3	Humano	1
Ilusionista	3		
Ladrão	3		
Bardo	2		

Personagens multiclasse usam a categoria menos favorável. O bastão não pode ser recarregado.

Bastão da Obediência: O indivíduo em posse desse bastão consegue congrega a obediência e a lealdade das criaturas dentro de um raio de 35 metros quando ativa o item. De 200 a 500 dados de vida (ou níveis de experiência) podem ser controlados, mas criaturas com Inteligência 15 ou mais têm direito a um teste de *resistência contra magia*. Criaturas comandadas obedecerão ao usuário como se ele fosse seu soberano absoluto. No entanto, se a pessoa der uma ordem completamente contrária à natureza das criaturas, a magia será quebrada. O tempo de execução para uso do bastão é 5. Cada carga dura um turno, e o item não pode ser recarregado.

Bastão da Segurança: Cada vez que uma carga é gasta, esse item cria um espaço adimensional, um "paraíso em miniatura". Lá, o usuário e até 199 outras criaturas podem permanecer em completa segurança por um período de tempo de no máximo 200 dias, dividido pelo número de seres afetados. Desse modo, uma criatura (o usuário) pode permanecer 200 dias; quatro criaturas podem ficar 50 dias; um grupo de 60 criaturas pode ficar 3 dias. Todos as frações são arredondadas para baixo, de modo que um grupo contendo entre 101 e 200 criaturas só pode permanecer um dia.

Nesse "paraíso", as criaturas não envelhecem (exceto pelos efeitos causados por *Desejo*) e a cura natural ocorre com o dobro da veloci-

dade normal. Água fresca e comida (apenas frutas e vegetais) existem em abundância. O clima é confortável para todas as criaturas protegidas, de modo que proteção contra os elementos não é necessária.

A ativação do bastão faz com que o usuário e todas as criaturas tocando o item naquele momento sejam transportados imediatamente ao paraíso. (Membros de grupos grandes podem dar as mãos, ou de alguma maneira se tocar, permitindo que todos "toquem" o bastão ao mesmo tempo.)

Quando o efeito é cancelado ou termina, todas as criaturas afetadas reaparecem instantaneamente no lugar que ocupavam quando o bastão foi ativado. Se alguma outra coisa ocupar o espaço para onde algum viajante deveria voltar, então seu corpo será deslocado a uma distância suficiente para permitir sua volta.

O bastão só pode ser recarregado pelos esforços conjuntos de um sacerdote de 16º nível ou mais, e de um arcano de 18º nível ou mais.

Bastão da Destruição: Esse bastão é uma arma mágica +3, que inflige 1d8+3 pontos de dano. Contra um golem, o bastão causa 2d8+6 pontos de dano, e qualquer resultado de 20 ou mais, o destrói completamente. Qualquer golpe que atinja um golem gasta uma carga.

O bastão causa dano normal (1d8+3) contra criaturas dos planos externos. Qualquer resultado de 20 ou mais gasta uma carga e causa dano triplo: (1d8+3) x 3. O bastão não pode ser recarregado.

Bastão do Esplendor: O dono desse bastão tem seu Carisma ampliado para 18, enquanto mantiver o item junto a si. Quaisquer roupas que o usuário estiver vestindo (incluindo armadura) parecerão ser da melhor qualidade, e nas melhores condições, mas nenhum benefício mágico especial (como uma mudança na Categoria de Armadura) será conferido.

Se a pessoa já tiver Carisma 18 ou maior, o bastão não aumentará o atributo. Quando o usuário gasta uma carga, o bastão irá vestir o personagem com roupas dos melhores tecidos, com adornos de peles e jóias, tudo criado magicamente.

Vestimentas criadas pelo bastão continuam existindo, a menos que seu dono tente vender qualquer parte da indumentária, ou que um pedaço da roupa seja arrancado à força. Em qualquer um dos casos, toda a roupa desaparece imediatamente. As vestes podem, entretanto, ser dadas a outros personagens ou criaturas, e continuarão inteiras. Personagens vestidos com roupas criadas magicamente, não podem trocar ou acrescentar peças de roupa gastando outra carga — tal tentativa resulta simplesmente na perda da carga.

O valor de qualquer roupa nobre criada pelo bastão estará entre 7.000 e 10.000 peças de ouro (1d4 + 6). O tecido valerá 1.000 peças de ouro, peles 5.000, e jóias de 1.000 a 4.000 (ou seja, 10 pedras preciosas de 100 peças de ouro cada, 10 pedras preciosas de 200, 20 pedras de 100, e assim por diante).

O segundo poder especial do bastão, que também requer uma carga para ser acionado, é a criação de uma tenda suntuosa — um enorme pavilhão de seda ocupando uma área de 170 a 340 metros quadrados. Dentro da tenda encontram-se móveis e comidas dignos da suntuosidade do pavilhão, e em quantidade suficiente para sustentar até 100 pessoas.

A tenda e suas decorações durarão 1 dia. Ao término deste tempo, o pavilhão pode ser mantido gastando-se outra carga. Se outra carga não for gasta, a tenda e todos os objetos a ela associados (incluindo itens retirados dela) desaparecerão.

O bastão não pode ser recarregado.

Bastão do Terror: Esse bastão é uma arma mágica +2, capaz de infligir 1d6+3 pontos de dano por golpe. Além disso, o usuário pode gastar uma carga para ficar envolto em uma aura de terror. Suas rou-

Apêndice 3

pas e aparência são transformadas em uma ilusão do mais puro horror, de modo que todos que o vejam dentro de um raio de 10 metros, deverão ser bem-sucedidos em um teste de resistência a bastões, ou ficarão paralisados de medo. Aqueles que resistirem sofrem uma penalidade de -1 em seu moral, e devem fazer um teste de moral imediatamente. Entretanto, a cada vez que o bastão for usado há uma chance de 20% da pessoa perder permanentemente 1 ponto de Carisma.

Cajados

Cajados têm de 1,5 a 2 metros de comprimento e a espessura de uma árvore jovem — cerca de 4 centímetros na base, afinando até 2 centímetros na ponta, apesar de poderem ter praticamente o mesmo diâmetro em todo o comprimento. Geralmente são feitos de madeira, quase sempre entalhados, podem ser envoltos em metal e muitas vezes retorcidos. Às vezes são exóticos, noutras de aparência comum.

Cajados, como varinhas e bastões, obtêm seu poder de cargas. Um cajado geralmente tem 1d6+19 cargas quando encontrado. É possível que algum tenha menos cargas, mas é muito raro superarem o limite de 25. Uma vez que todas as cargas tenham sido usadas, o cajado perde suas propriedades mágicas e não pode ser recarregado — de acordo com as regras para criar itens mágicos, alguns podem ser recarregados.

A menos que não seja possível ou esteja especificado em contrário, cajados funcionam no 8º nível de uso de magia. A liberação da magia é a mesma que um arcano de 8º nível causaria, no que diz respeito ao alcance, duração e área de efeito.

Dano causado por Bolas de Fogo, Relâmpagos, etc., é de 8d6.

Palavras de Comando (Regra Opcional)

Se o Mestre quiser a liberação do poder de um cajado pode exigir uma palavra ou frase de comando específica, que precisa ser descoberta ou pesquisada separadamente. Esse comando pode ser tão simples como uma palavra ("Cure") ou tão complicado quanto uma frase que rime de acordo com as circunstâncias ("Sobre este elfo ponho minha mão; que neste instante ele fique são"). Já que palavras de comando são a chave para um enorme poder usuários espertos não memorizá-las, e destruir qualquer outra pista que leve à descoberta delas. Na verdade, o conhecimento de palavras de comando pode ser usado como fator de barganha em negociações de rendição.

Lista de Cajados

Cajado-maça: Essa arma para clérigos parece ser um cajado de madeira comum, do tipo usado quando se caminha pelas florestas. É geralmente feito de madeira rígida, reforçado com tiras e pontas de ferro. Apresenta uma fraquíssima aura de magia da escala **Alteração**. Quando ordenado, o *cajado-maça* toma uma de três formas, conforme desejado pelo usuário:

Bordão: um bastão de combate +3, revestido de ferro

Grande maça: maça +1 de ferro

Maça: maça para cavalaria +2 de ferro

Cajado-lança: Quando esse cajado aparentemente comum é examinado magicamente, revela uma aura de **Alteração**. Com o comando apropriado, uma lâmina de lança, longa e afiada, surge de sua extremidade superior, transformando a arma em uma lança. Com um outro comando, a arma cresce até ficar com 4 metros de comprimento, e um terceiro comando faz com que o item volte a seu estado original. Os poderes e o valor de cada cajado-lança são determinados ao acaso, quando ele é usado pela primeira vez:

Resultado do D20	Jogada de Ataque e Dano	Valor em XP
1-6	+1	1000
7-10	+2	1500
11-13	+3	2000
14-16	+4	2500
17-19	+5	3000
20	+3*	3500

* Causa dano como um ranseur (2d4), mas ainda tem os efeitos de uma lança se usado para perfurar; ou quando preparado para receber uma investida.

Cajado de Comando: Esse item possui três funções, mas apenas duas delas funcionarão nas mãos de um arcano; somente um sacerdote pode se valer de todas as três. Essas propriedades são: *Influenciar Humanos*: esse poder é igual ao do anel de mesmo nome. Cada *sugestão* ou *feitiço* gasta uma carga do cajado.

Controlar Mamíferos/Controlar Animais: esse poder funciona apenas como *controlar mamíferos* (como o anel de mesmo nome) quando usado por um arcano. Nas mãos de um sacerdote, é um cajado de *controlar animais* (como a poção de mesmo nome, com todos os tipos de animais mencionados). Ambos gastam uma carga, ou fração por turno.

Controle Vegetal: essa função é igual à poção de mesmo nome, mas para cada área de 1 metro quadrado de plantas controladas por um turno, ou menos, uma carga é usada. Um arcano não pode controlar plantas.

O cajado pode ser recarregado.

Cajado da Cura: Esse item pode curar *doenças*, *cegueira*, *ferimentos* (3d6+3 pontos de vida) ou *insanidade*. Cada função gasta uma carga. O item pode ser usado uma vez por dia em qualquer pessoa (inclusive anões, elfos, gnomos, meio-elfos, halflings) e nenhuma função pode ser usada mais de duas vezes por dia (ou seja, o cajado pode funcionar apenas oito vezes em um período de 24 horas). Pode ser recarregado.

Cajado do Mago: Esse poderoso cajado contém muitos poderes mágicos, além de outras funções. Algumas de suas propriedades gastam cargas, outras não. Os seguintes poderes não consomem cargas:

- detectar magias
- expandir
- cerrar portas
- luz
- proteção contra o mal/bem

Os seguintes poderes gastam uma carga por uso:

- invisibilidade
- bola de fogo
- arrombar
- relâmpago
- pirotecnia
- tempestade de gelo
- teia
- muralha de fogo
- dissipar magias
- criar passagens

Estes poderes gastam duas cargas por uso:

- redemoinho*
- conjurar elemental**
- viagem planar
- telecinese***

* O redemoinho é idêntico ao causado por um djinni

** O cajado pode ser usado para conjurar um elemental de cada tipo por dia, cada um tendo 16 dados de vida

*** Telecinese é feita ao 8º nível (ou seja, peso máximo de 100 quilos)

Descrições de Itens Mágicos

O *cajado do mago* confere um bônus de +2 em todos os testes de resistência contra magia. Pode ser usado para absorver energia de magias arcanas direcionadas ao usuário, mas se o cajado absorver mais energia do que seu limite de cargas, explodirá como se houvesse ocorrido uma explosão de retorno (ver abaixo). Os círculos de magia absorvidos contam apenas para recarregar o cajado, mas não podem ser redirecionados imediatamente; portanto, se uma absorção for desejada, esta será a única ação possível para o usuário naquela rodada. Note também que o usuário não tem idéia de quantos círculos de magia foram capturados pelo item, já que o cajado não fornece essa informação. Absorver magias é arriscado, mas é o único meio de recarregar este cajado.

Explosão de retorno significa a destruição do cajado. Ela deve ser intencionalmente declarada por seu usuário. Quando isso é feito, todos os círculos de magia contidos no cajado são liberados em um globo de 10 metros de raio. Todas as criaturas dentro de um raio de 3 metros do cajado sofrem um número de pontos de dano igual a oito vezes o número de círculos de magia contidos no item (1 a 25), criaturas entre 3 e 6 metros sofrem seis vezes o número de círculos, e aqueles entre 6 e 10 metros de distância sofrem quatro vezes o número de círculos. Testes de resistência contra magia bem-sucedidos resultam em metade do dano.

O mago que destrói o cajado tem 50% de chance de ser transportado para outro plano de existência; se isso não acontecer, a liberação explosiva de energia o destrói completamente. Este é o *cajado do poder* são os únicos itens mágicos capazes de uma explosão de retorno.

Cajado do Poder: O *cajado do poder* é um item mágico extremamente poderoso, com habilidades ofensivas e defensivas. Os poderes abaixo gastam uma carga cada:

- luz contínua
- dardo místico ou relâmpago
- escuridão, raio de 1,5 metro
- raio de enfraquecimento
- levitação
- Cone de gelo ou bola de fogo

Os seguintes poderes requerem duas cargas cada:

- escudo, raio de 1,5 metro
- globo da invulnerabilidade
- paralisção*

* Paralisção é um raio que se estende a partir da ponta do cajado em um cone de 12 metros de comprimento e 6 metros de largura na sua extremidade.

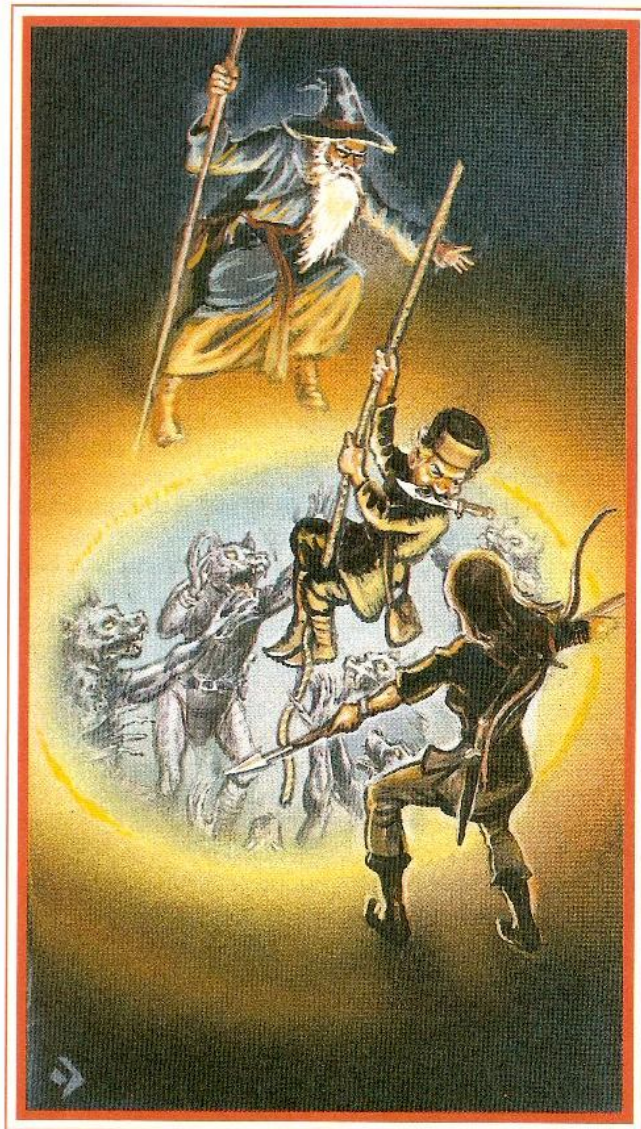
O Mestre pode designar poderes alternativos aleatoriamente, jogando dados.

A pessoa usando um *cajado do poder* ganha um bônus de +2 em sua Categoria de Armadura e testes de resistência. O personagem pode usar o cajado para golpear oponentes. Nesse caso, o item funciona como uma arma mágica +2, e causa 1d6+2 pontos de dano; se uma carga for gasta, o dano é dobrado, mas duas cargas não resultam em dano triplo.

Um *cajado do poder* pode ser destruído para liberar uma explosão de retorno (ver *cajado da magia*). O cajado pode ser recarregado.

Cajado da Serpente: Existem duas variedades desse cajado — a píton e a víbora.

A píton ataca como uma arma mágica +2, e inflige 1d6+2 pontos de dano. Se o sacerdote jogar o cajado no chão, o item aumenta seu tamanho original de 2 metros, transformando-se em



uma serpente constritora (como uma jibóia) de 8 metros de comprimento (Categoria de Armadura 3, 49 pontos de vida, taxa de movimentação 9). Isto acontece em uma rodada. A cobra irá envolver o oponente se acertar um ataque, tentando esmagar a vítima e causando 2d4+2 pontos de dano por rodada. A vítima permanecerá presa pela píton até a morte, ou até que a cobra seja destruída. Note que a píton retornará a seu dono quando este mandar. Se a cobra morrer, o cajado é destruído.

A víbora ataca como uma arma mágica +1 e causa 2d2 pontos de dano. Com uma ordem, a ponta do cajado transforma-se na cabeça de uma serpente (Categoria de Armadura 5, 20 pontos de vida). A cabeça permanece durante um turno. Quando o usuário acerta um golpe, o dano não aumenta, mas a vítima deve obter sucesso em um teste de resistência contra veneno (força E) ou morrerá. Apenas sacerdotes malignos usam um cajado de víbora. Se a cabeça da cobra for morta, o cajado é destruído.

Nenhum dos dois cajados possui ou requer cargas. A maioria destes cajados — 60% — são pítons.

Apêndice 3

Cajado de Arremesso: Esse instrumento de combate mágico parece ser uma arma +1, a menos que seja empunhada por um druida, quando seu poder de funda torna-se evidente. Este poder, que pode ser usado apenas por um druida, é ativado quando uma ponta do cajado é encostada em um objeto pesado e de formato aproximadamente esférico (uma pedra, uma bola de metal, um vaso, etc.) de até 25 centímetros de diâmetro, e pesando, no máximo, 3 quilos. O objeto adere à ponta do cajado, e a pessoa precisa apenas vibrar a arma em um arco sobre a cabeça para arremessar o projétil contra o alvo desejado.

O projétil deixa o cajado quando este está na parte descendente do arco, e segue uma trajetória baixa, subindo 10 centímetros por metro percorrido. É claro que o arco descrito pode ser mais alto, ou o projétil mirado de modo a seguir uma trajetória praticamente vertical. (Nesse último caso, inverta a proporção do arco para que o projétil percorra 10 centímetros lateralmente, para cada metro percorrido na vertical.) O alcance máximo de tal projétil é de 50 metros, com limites de 20 e 35 metros para alcanços curto e médio, respectivamente.

O cajado contém cargas, e um druida pode gastar uma carga usando o cajado para lançar um projétil de tamanho grande, como se fosse um gigante das rochas (alcance de 90 metros, 3d10 pontos de dano). Não importa se utilizado como um bordão de combate, ou como uma funda — o cajado confere um bônus de +1 nas jogadas de ataque e +1 por dado de dano causado. A arma pode ser recarregada por um druida de 12º nível, ou maior.

Cajado Golpeador: Esse cajado de carvalho é equivalente a uma arma mágica +3. (Se a regra de arma vs. tipo de armadura for usada, o *cajado golpeador* é considerado como a arma mais favorável contra qualquer armadura.) Inflige 1d6+3 pontos de dano quando acerta, e gasta uma carga. Se duas cargas forem gastas, o bônus de dano é dobrado (1d6+6); se três cargas forem gastas, o bônus é triplicado (1d6+9). Só podem ser gastas até três cargas por golpe. O cajado pode ser recarregado.

Cajado do Enxame: Esse tipo de cajado é geralmente curto e grosso. Quando obtido ou encontrado, grande parte dele é coberto de entalhes finos mostrando insetos voadores que mordem ou picam (abelhas, mosquitos, vespas e outros insetos semelhantes). Qualquer personagem do grupo dos sacerdotes (clérigo, druida, xamã, pajé, etc.) que o empunhe, pode ordenar que o item crie um enxame de tais insetos, gastando uma carga.

O alcance é de 20 metros + 3 metros por nível do usuário. O número de insetos produzidos é 60 + 10 por nível. Cada grupo de 10 insetos causa 1 ponto de dano na vítima, independentemente da Categoria de Armadura, a menos que ela esteja protegida por um *campo de força*, envolta em *chamas*, etc. Note, entretanto, que os insetos não afetarão criaturas maiores que seres humanos e com Categoria de Armadura natural 5, ou menor.

Quando um alvo vulnerável é atacado pelo enxame de insetos voadores, a criatura será incapaz de fazer qualquer coisa que não seja tentar se livrar dos insetos e matá-los. O ataque dos insetos dura uma rodada. Cada vez que o cajado for usado, um dos entalhes de insetos desaparecerá de sua superfície, tornando-se fácil determinar quantas cargas ainda restam. Diferentemente dos outros, esse tipo de cajado pode ter até 50 cargas inicialmente. No entanto, ele não pode ser recarregado.

Cajado das Tempestades: Um exame rápido deste bordão revelará que ele é excepcional; se for examinado magicamente, o item emitirá uma aura de magia da escala de **Alteração**. Feito de madeira (freixo,

carvalho, mogno, etc.) e envolto em ferro, com cravos de prata, o item possui as propriedades de uma arma mágica +2, sem gastar nenhuma carga. Suas outras propriedades mágicas são as seguintes:

Trovão: O cajado ataca como uma arma +3, e a menos que obtenha sucesso em um teste de resistência contra bastões, cajados e varinhas, o oponente ficará *atordoado* com o barulho causado pelo impacto do cajado — incapaz de realizar qualquer outra ação naquela rodada, e automaticamente em último lugar na sequência de iniciativa na próxima. Esse poder requer o uso de uma carga.

Relâmpago: Uma pequena faísca elétrica é liberada do cajado quando o oponente é atingido, causando o dano normal do bordão, mais 2d6 devido ao choque. Note que o cajado pode não acertar o golpe, mas a descarga elétrica atinge com maior facilidade caso o oponente use qualquer tipo de armadura de metal (tornando-o Categoria de Armadura 10 para efeito de choque); portanto, é possível que só este tipo de dano seja causado. O poder requer o uso de uma carga.

Estrondo do Trovão: O cajado emite um cone de barulho ensurdecidor, com 2 metros no vértice, 12 metros de comprimento e 6 metros de largura no final. Todas as criaturas dentro da área do cone, total ou parcialmente, devem obter sucesso em um teste de resistência contra bastões, cajados e varinhas, ou ficarão *atordoados* durante 1d2 rodadas (impedidos de atacar) e incapazes de ouvir durante mais 1d2 rodadas. Aqueles que forem bem-sucedidos ficam incapazes de ouvir durante 1d4 rodadas, mas não perdem os ataques. Essa função requer o uso de duas cargas.

Ataque de Raios: Um raio parecido com aquele gerado por uma *varinha de relâmpagos* é criado, mas com um poder de 8d6, causando 16-48 pontos de dano (resultados de 1 são considerados como 2) naqueles que falharem em um teste de resistência. O raio pode ser único ou bifurcado. Essa função gasta duas cargas.

Raios e Trovões: Esse poder combina o *estrondo do trovão*, descrito acima, com um relâmpago bifurcado como no *ataque de raios*. O dano causado pelo relâmpago é de 8d6, com resultados de 1 ou 2 considerados como 3, causando um dano de 24-48 pontos. Um teste de resistência pode ser feito, sucesso resultará em surdez e metade do dano. Esse poder requer o uso de 4 cargas.

O tempo de execução para qualquer função é igual ao número de cargas gastas; deste modo, *raios* e *trovões*, gasta quatro cargas e tem um modificador de iniciativa de +4.

Cajado do Envelhecimento: O *cajado do envelhecimento* é uma arma mágica +1. Um golpe causa 1d4+1 pontos de dano. Se duas cargas forem gastas quando um golpe atingir o oponente, a criatura atingida envelhece 10 anos, e suas habilidades e expectativa de vida são ajustadas para refletir o envelhecimento. Se três cargas forem gastas quando o golpe for desferido, um dos membros da vítima resseca e fica inútil, a menos que ela obtenha sucesso em um teste de resistência contra magia (verifique qual membro foi atingido ao acaso).

Criaturas que não envelhecem (mortos-vivos, demônios, diabos, etc.) não podem ser envelhecidos, nem sofrer efeito de ressecamento. Cada efeito do cajado é cumulativo, de modo que três cargas resultarão em dano, envelhecimento e perda do membro. Envelhecer um anão tem pouco efeito, enquanto envelhecer um dragão pode, na verdade, ajudar a criatura.

Cajado das Florestas: Esse tipo de cajado é sempre feito de carvalho, freixo ou teixo, com fibras finas, magnificamente entalhado, envolto em bronze, e só tem efeito nas mãos de um druida. Cada um desses cajados tem os seguintes poderes, que consomem uma carga cada:

Descrições de Itens Mágicos

- Muralha de espinhos
- Cativar animais e falar com animais
- Animar árvore*

* Essa função transmite habilidades de um animal para um vegetal, fazendo com que uma árvore grande mexa-se com uma taxa de movimentação 3 e ataque, tomando-se, para todos os efeitos, um verdadeiro ente — como se fosse o maior deles — durante oito rodadas, por carga utilizada. Note que uma rodada é necessária para animar a árvore, e ela voltará a se enraizar na oitava rodada, portanto apenas seis rodadas são verdadeiramente disponíveis para ataque.

Além desses poderes, cada *cajado das florestas* tem seu valor como arma mágica. Aqueles com valores menores possuem outros poderes mágicos, que não consomem cargas e podem ser usados uma vez ao dia: o cajado +4 não tem poderes adicionais; o cajado +3 confere o poder de *caminhar sem deixar rastros*; o cajado +2 confere os poderes de *caminhar sem deixar rastros* e *pele de árvore*; o cajado +1 confere os poderes do cajado +2, além do poder da magia *árvore*. Para descobrir qual cajado foi encontrado, determine chances iguais para cada um dos quatro tipos.

Varinhas

Varinhas têm cerca de 40 centímetros de comprimento, são bem finas, confeccionadas em marfim, osso ou madeira, e geralmente têm algum outro material na ponta — metal, cristal, pedra, etc. São frágeis e quebram facilmente. Por isso, são freqüentemente acondicionadas em estojos.

O dano causado por varinhas, seu alcance, duração, área de efeito, etc., são equivalentes às características de uma magia lançada por um personagem de 6º nível, a menos que seja dito o contrário.

Se o Mestre desejar, 1% das varinhas pode possuir armadilhas que causam um contragolpe em quem a usar.

Varinhas obtêm seu poder de cargas, sendo que cada uso gasta uma ou mais cargas (dependendo do item). Quando descoberta, uma varinha geralmente possui 1d20+80 cargas, enquanto as obtidas de um inimigo derrotado muitas vezes possuem menos poder. Varinhas nunca têm mais cargas do que o máximo estabelecido, sendo a maioria delas recarregável, de acordo com as regras para criação de itens mágicos.

Quando as cargas de uma varinha se esgotam, torna-se impossível recarregá-la. O Mestre pode, também, dizer que a varinha se transforma em pó (pondo um ponto final no assunto), ou que ela virou apenas um pedaço de material não-mágico.

Palavras de Comando (Regra Opcional)

Assim como bastões e cajados, a varinha pode exigir uma palavra (ou frase) de comando para ser ativada, e assim como nos outros itens, a chave raramente se encontra na fechadura. O Mestre pode estabelecer que a palavra de comando está entalhada em escrita mágica na varinha (precisando de uma *Ler Magias* para ser traduzida) ou pode fazer os personagens recorrerem a métodos como magias de *Comunhão* e sábios caros. Se você decidir não usar esta regra, ignore as referências a palavras de comando nas descrições de itens abaixo — todos os itens simplesmente funcionarão.

Lista de Varinhas

Varinha da Conjuração: Usar esse item permite a um mago reconhecer qualquer magia de *Conjuração*, lançada ou escrita (*Servo Aéreo*,

Convocar Monstro, *Conjurar Elemental*, *Morte*, *Caçador Invisível*, *Desejo Restrito*, *Símbolo*, *Labirinto*, *Portal*, *Esfera Prismática*, *Desejo*). A varinha também possui os seguintes poderes, que requerem uma carga cada:

- Servo Aéreo
- Convocar Monstro*

* No máximo seis cargas podem ser consumidas, uma por nível da convocação, sejam seis *Convocar Monstro I*, três *Convocar Monstro II*, dois *Convocar Monstro III*, ou qualquer combinação que totalize seis. O arcano precisa ser de um nível alto o suficiente para lançar a *Convocar Monstro* desejada.

A varinha de *conjuração* também pode conjurar uma cortina de escuridão — um manto negro que absorve totalmente a luz. A *cortina de escuridão* pode cobrir uma área máxima de 70 metros quadrados (7 x 10 metros, 35 x 2 metros, 14 x 5 metros), mas precisa estender-se do teto até o chão, e de uma parede até a outra. Para conjurar a cortina devem ser gastas duas cargas. Esse manto de escuridão total só pode ser penetrado fisicamente, ou através de magias.

A varinha também permite a quem a possuir criar uma *esfera cromática* (ou muralha), com uma cor de cada vez, do vermelho ao violeta, consumindo-se uma carga por cor.

Cada função da varinha possui um modificador de iniciativa de +5, e só é possível ativar um poder por rodada. A varinha pode ser recarregada.

Varinha da Terra e das Pedras: Esse tipo de varinha geralmente é curto, com um mineral na ponta. Possui os seguintes poderes:

Escavar	1/2 carga por uso
Criar Possogens	uma carga por uso
Mover Terra	duas cargas por uso

Além disso, 50% dessas varinhas também detêm os seguintes poderes:

Transformar Lama em Pedra	uma carga por uso
Transformar Pedra em Lama	uma carga por uso

Varinha da Detecção de Inimigos: Essa varinha vibra na mão de seu dono, e aponta a direção de qualquer criatura hostil ao usuário, seja o inimigo invisível, etéreo, astral, fora de fase, escondido, disfarçado ou visível. O alcance é uma esfera de 20 metros. Isso requer uma carga, e dura um turno. A varinha pode ser recarregada.

Varinha do Pavor: Quando a *varinha do pavor* é ativada, um raio amarelo-pálido é liberado de sua ponta, formando um cone de 20 metros de comprimento por 6 metros de diâmetro na base, que brilha por um instante e então desaparece. Cada criatura atingida pelo raio deve obter sucesso em um teste de resistência contra varinhas, ou se comportará do mesmo modo que uma pessoa atingida por *Causar Medo* (o reverso da magia divina de 1º círculo *Remover Medo*). Em outras palavras, as criaturas afetadas fogem com a maior velocidade possível da pessoa que usou o item, durante seis rodadas. Cada uso consome uma carga, e o poder pode ser ativado uma vez por rodada. A varinha pode ser recarregada.

Varinha do Fogo: Essa varinha funciona como as seguintes magias arcanas:

- Mãos Flamejantes: A varinha emite uma labareda em forma de leque com 3 metros de largura em sua extremidade, e 4 metros de comprimento. Cada criatura tocada sofre seis pontos de dano. A labareda aparece instantaneamente, com suas chamas ardentes, e desaparece em menos de um segundo. Esse efeito gasta uma carga.

Apêndice 3

- **Pirotecnia:** Essa função equivale à magia de mesmo nome. Possui um modificador de iniciativa de +2, e consome uma carga.
- **Bola de Fogo:** A varinha libera uma pequena esfera, que viaja até o ponto desejado (a no máximo 50 metros de distância) e explode violentamente em chamas, como a magia de mesmo nome. O modificador de iniciativa é de +2, e o efeito gasta duas cargas. A *bola de fogo* inflige 6d6 pontos de dano, considerando-se resultados de 1 como 2 (ou seja, a explosão causa 12-36 pontos de dano). É permitido um teste de resistência contra varinhas.
- **Muralha de Fogo:** A varinha pode ser usada para criar uma cortina de chamas ardentes de 400 metros quadrados (400 x 1 metro, 10 x 40 metros, 5 x 80 metros, etc.). As chamas duram seis rodadas, e infligem 2d6+6 pontos de dano se forem tocadas (2d4 pontos em criaturas a 3 metros do fogo, e 1d4 a 6 metros de distância). As chamas também podem ser conjuradas na forma de um círculo ao redor da pessoa que usa a varinha (o círculo possui 8 metros de diâmetro). O modificador de iniciativa é de +3, e o uso do poder gasta duas cargas.

A varinha do fogo só pode ser acionada uma vez por rodada, e pode ser recarregada.

Varinha Antifogo: Essa varinha possui três funções distintas:

Fontes de fogo não-mágicas e de tamanho normal podem ser apagadas sem consumir cargas. Tamanho normal significa qualquer coisa do tamanho de uma fogueira, o fogo de uma lareira, ou chamas ainda menores — aproximadamente de quatro a seis pedaços de madeira incandescente.

Para apagar fontes de fogo não-mágico grandes, como óleo em chamas no volume de um galão ou maior, as chamas produzidas por um demônio, uma espada língua de fogo ou uma Mãos Flamejantes, gasta-se uma carga. Chamas mágicas contínuas, como as de uma espada, ou uma criatura que tenha a habilidade de se inflamar serão apagadas por seis rodadas, e voltarão a acender em seguida.

Para apagar grandes fontes de fogo mágico, como as das magias Bola de Fogo, Coluna de Chamas ou Muralha de Fogo duas cargas são gastas.

Se o poder for usado contra uma criatura feita de chamas (como um elemental do fogo, por exemplo), um sucesso em uma jogada de ataque causa 6d6 pontos de dano.

Varinha do Gelo: Uma varinha do gelo é capaz de realizar três funções equivalentes a magias arcanas:

- **Tempestade de Gelo:** Um raio prateado é liberado da varinha, e uma tempestade de gelo (ou granizo) é formada a até 20 metros do usuário. Essa função gasta uma carga.
- **Muralha de Gelo:** O raio prateado forma uma parede de gelo de 15 centímetros de espessura, que cobre uma área de 70 metros quadrados (10 x 7 metros, 20 x 3,5 metros, etc.). O modificador de iniciativa é de +2, e o poder consome uma carga.
- **Cone de Gelo:** Partículas cristalinas são liberadas, formando um cone com 20 metros de comprimento e um diâmetro final de 6 metros. O modificador de iniciativa é de +2, e o efeito dura apenas um segundo. A temperatura atinge -60°C, causando um dano de 6d6; considere os resultados de 1 como 2 (6d6, 12-36). Isso requer duas cargas por uso. Um teste de resistência contra varinhas é permitido. A varinha pode ser acionada uma vez por rodada, e pode ser recarregada.

Varinha da Iluminação: Esse item possui quatro funções, três das quais são parecidas com magias arcanas, e uma que é exclusiva:

- **Globos de luz:** O efeito é produzido ao se gastar uma carga.
- **Luz:** A varinha de iluminação emite esta luz ao custo de uma carga.

- **Luz Contínua:** Essa função exige duas cargas.
- **Explosão Solar:** Quando esse efeito é acionado, a varinha emite uma luz brilhante, branco-esverdeada, com raios dourados. O alcance da explosão solar é de no máximo 35 metros, e tem uma duração de 0,1 segundo. Sua área de efeito é uma esfera de 12 metros de diâmetro. Qualquer morto-vivo dentro do globo sofre 6d6 pontos de dano, sem direito a teste de resistência. Criaturas dentro da explosão, ou que estiverem voltadas para ela, devem obter sucesso em um teste de resistência a varinhas ou estarão cegas por uma rodada, e não poderão fazer nada durante esse tempo. (É claro que as criaturas em questão devem possuir órgãos de visão sensíveis aos efeitos do espectro de luz visível.) Essa função requer três cargas.

A varinha pode ser recarregada.

Varinha da Ilusão: Essa varinha produz ilusões visuais e audíveis (ver *Som Ilusório*, *Força Fantasmagórica*). A varinha emite um raio invisível, com um alcance máximo de 40 metros, e esse efeito tem um modificador de iniciativa de +3. A pessoa usando a varinha deve concentrar-se na ilusão para mantê-la — o personagem pode mover-se normalmente, mas não pode entrar em combate corpo a corpo. Cada efeito, auditivo e visual, gasta uma carga para ser acionado, e outra, por rodada, para ser mantido. A varinha pode ser recarregada.

Varinha de Relâmpagos: Essa varinha possui duas funções muito parecidas com magias arcanas:

- **Choque:** Inflige 1-10 pontos de dano em um alvo atingido em combate corpo a corpo, sem direito a um teste de resistência. Personagens usando armadura ou escudo de metal são considerados como tendo Categoria de Armadura 10. Couro ou madeira são tratados normalmente. Bônus mágicos em armaduras de metal não afetam a Categoria de Armadura, mas um *anel de proteção*, sim. O choque gasta uma carga.
- **Relâmpago:** O usuário dispara um relâmpago da varinha. O raio pode ser simples ou bifurcado (ver a magia arca *Relâmpago*). O dano é 12-36 (6d6, considerando resultados de 1 como 2), mas pode ser feito um teste de resistência. Essa função consome duas cargas, e tem um modificador de iniciativa de +2.

A varinha pode ser recarregada, e só é permitido o uso de uma função por rodada.

Varinha de Detectar Magia: O funcionamento dessa varinha é parecido com o da *varinha da detecção de inimigos*. Se qualquer forma de magia estiver sendo usada, ou se existir um item mágico dentro de um raio de 10 metros, a *varinha de detectar magia* irá vibrar e apontar a fonte de magia mais forte. Note que o item poderá apontar para uma pessoa sob os efeitos de magias.

Essa função requer uma rodada, sendo que as rodadas subsequentes apontarão sucessivamente para fontes de magia cada vez mais fracas. A escola de magia (*Abjuração*, *Alteração*, etc.) pode ser determinada se a pessoa se concentrar durante uma rodada naquela fonte específica. Gasta-se uma carga por turno (ou parte disso) de uso. A partir da segunda rodada, há uma chance cumulativa de 2% por rodada de que o item venha a falhar, indicando itens não-mágicos como mágicos, ou vice-versa. A varinha pode ser recarregada.

Varinha de Dardos Místicos: Essa varinha libera dardos místicos parecidos com aqueles da magia arca de 1º círculo de mesmo nome. O dardo causa 1d4+1 pontos de dano. Ele sempre acertará o alvo quando a varinha for utilizada por um arcano; caso contrário, uma jogada de ataque será necessária. A varinha tem um modificador de iniciativa de +3, e cada dardo consome uma carga.

Descrições de Itens Mágicos

No máximo duas cargas podem ser gastas em uma rodada. A varinha pode ser recarregada.

Varinha de Detectar Metais e Minerais: O alcance dessa varinha é definido por um raio de 10 metros. Ela vibra na mão de seu dono, e aponta na direção da maior quantidade de metal dentro da área de efeito. O usuário pode se concentrar em um metal ou mineral específico (ouro, platina, quartzo, berilo, diamante, corindo, etc.). Se o mineral desejado existir dentro da área de efeito, a varinha apontará para todo e qualquer lugar em que a substância estiver presente, e o personagem saberá a quantidade aproximada. Cada operação requer uma rodada. Cada carga funciona por dois turnos completos. A varinha pode ser recarregada.

Varinha de Anulação: Esse item anula o efeito de magias e funções mágicas de bastões, cajados, varinhas e outros itens mágicos. A pessoa com a varinha de anulação aponta-a na direção desejada e um raio acinzentado é disparado, tocando o alvo, seja ele um item ou uma pessoa. Isso anula totalmente qualquer função mágica de varinhas, e faz com que outras magias ou funções semelhantes, produzidas por itens mágicos, tenham uma chance de 75% de desaparecer, independentemente do nível ou poder da magia. A varinha pode ser ativada uma vez por rodada, e cada anulação gasta uma carga. A varinha não pode ser recarregada.

Varinha de Paralisação: Essa varinha emite um fino raio azulado, até uma distância máxima de 20 metros. Qualquer criatura tocada pelo raio terá de obter sucesso em um teste de resistência contra varinhas, ou ficará imóvel por 5d4 rodadas. Um sucesso indica que o raio não atingiu a vítima, logo não há efeito. Assim que o raio toca uma criatura, ela pára — a varinha só pode atacar um alvo por rodada. A varinha tem um modificador de iniciativa de +3, e cada uso gasta uma carga. O item pode ser usado uma vez por rodada, e pode ser recarregado.

Varinha da Transformação: Essa varinha emite um fino raio esverdeado, que chega a uma distância de até 20 metros. Qualquer criatura tocada pelo raio deve fazer um teste de resistência contra varinhas (um sucesso indica que o raio não a atingiu) ou será transformada (como na magia *Metamorfose*). O usuário escolhe em que transformará a vítima (lesma, sapo, inseto, etc.), contanto que seja uma criatura pequena e inofensiva.

O dono desse item também pode resolver tocar a criatura com a varinha. Criaturas que não queiram ser afetadas devem ser atingidas numa jogada de ataque, e têm direito a um teste de resistência. Se o toque acontecer, a criatura é envolta em partículas brilhantes de luz esverdeada, e então se transforma na forma que o usuário desejar. Esse efeito é igual ao da magia *Metamorfosear-se*.

Ambas funções têm um modificador de iniciativa de +3. Cada uso gasta uma carga. Só é possível realizar uma função por rodada, e a varinha pode ser recarregada.

Varinha de Localizar Portas Secretas e Armadilhas: Essa varinha funciona num raio de 5 metros para detectar portas secretas, e de 10 metros para detectar armadilhas. Quando a varinha está energizada, ela vibra na mão da pessoa e aponta na direção de todas as portas secretas ou armadilhas dentro de seu alcance. Note que a varinha localiza portas ou armadilhas, e não ambas, durante uma operação. Essa função requer uma rodada e consome uma carga. A varinha pode ser recarregada.

Varinha de Alteração do Tamanho: Esse tipo de varinha permite ao usuário *aumentar* ou *diminuir* uma criatura de qualquer tamanho — os dois efeitos causam uma mudança de 50% na estatura.

Força e poder aumentam ou diminuem proporcionalmente,

contanto que as armas utilizadas sejam proporcionais, ou utilizáveis. Para criaturas humanóides aumentadas, a Força é proporcional à de um gigante de tamanho correspondente. Por exemplo, um humanóide aumentado para 3 metros de altura é mais ou menos equivalente a um gigante das colinas (Força 19); um humanóide com 4 metros de altura iguala um gigante do fogo (Força 22).

O poder da varinha tem alcance de 3 metros. A criatura e tudo que ela estiver vestindo ou carregando são afetados, a menos que se obtenha sucesso em um teste de resistência. Note que uma criatura que deseje ser afetada não precisa fazer o teste.

O efeito da varinha pode ser removido com *Dissipar Magia*, mas, se isso for feito, o alvo precisará fazer um teste de colapso. O efeito também pode ser revertido antes que a duração da magia expire, se o dono da varinha assim o desejar. Cada uso da varinha (mas não o cancelamento de um efeito) gasta uma carga. O item pode ser recarregado por um arcano de 12º nível ou mais.

Varinha das Maravilhas: A varinha das maravilhas é um item estranho e imprevisível que produz vários efeitos bizarros, aleatoriamente, cada vez que é usada. Os efeitos mais comuns são mostrados na tabela abaixo, mas você pode alterá-los para qualquer uma, ou todas, das varinhas desse tipo existentes em sua campanha. Possíveis funções da varinha incluem:

Resultado do D100	Efeito
01-10	Retarda uma criatura por um turno
11-18	Ilude o usuário durante uma rodada, fazendo-o acreditar que a varinha produziu o efeito indicado por um segundo teste em 1d100
19-25	Lufada de vento, com poder dobrado da magia
26-30	Névoa fétida, com um alcance de 10 metros
31-33	Uma forte chuva cai durante uma rodada em um raio de 20 metros do usuário
34-36	Conjura um rinoceronte (1-25), elefante (26-50) ou rato (51-100)
37-46	Relâmpago (20 x 2 metros) como a varinha
47-49	Uma nuvem de 600 borboletas grandes surge e fica voando por duas rodadas, cegando a todos (inclusive o usuário)
50-53	Aumenta um alvo se este estiver a 20 metros, ou menos, da varinha
54-58	Escudão em um hemisfério de 10 metros de diâmetro, com o centro a 10 metros de distância da varinha
59-62	Grama nasce em uma área de 16 metros quadrados à frente da varinha, ou a grama já existente fica com 10 vezes seu tamanho normal
63-65	Bane qualquer objeto de até 500 quilos e até 1 metro cúbico (o objeto torna-se etéreo)
66-69	O usuário encolhe, ficando com 1/12 de sua altura normal
70-79	Bola de fogo, como a varinha
80-84	Invisibilidade envolve o usuário
85-87	Folhas começam a crescer de um alvo a 20 metros, ou menos, da varinha
88-90	10-40 pedras preciosas no valor de 1 peça de ouro são atiradas a até 10 metros de distância, cada uma causando um ponto de dano em qualquer criatura no caminho — jogue 5d4 para determinar o número de acertos
91-97	Cores cintilantes brilham em uma área de 12 x 10 metros à frente da varinha — criaturas nesta área são cegadas por 1d6 rodadas
98-100	Carne em Pedra (ou o oposto, se o alvo for feito de pedra) se a vítima estiver a 20 metros, ou menos

Apêndice 3

A varinha gasta uma carga por uso. Ela não pode ser recarregada. Quando permitido, devem-se fazer testes de resistência.

Itens Genéricos

Como o nome indica, essa categoria reúne vários tipos de itens mágicos, podendo ser poderosos, fracos, extremamente cobiçados, ou letais. A quantidade desses itens genéricos é grande o suficiente para que a repetição seja mantida num nível mínimo em uma campanha.

Revele informação sobre os itens com cuidado. Inicialmente, descreva um item apenas superficialmente: feito de madeira, metal, tecido, couro, etc. Deixe os jogadores perguntarem sobre a aparência, textura e cheiro do objeto. Da mesma maneira, não diga de uma vez todas as propriedades e poderes do item. Itens devem ser empunhados, vestidos ou manipulados para revelar seus segredos. Bardos, sábios, magias *Identificação*, e outros métodos podem ser melhores (e mais fáceis) para se descobrir as qualidades mágicas, mas tentativa e experiência são úteis, e oferecem boas chances para interpretação e representação.

A menos que em uma descrição esteja especificada uma restrição a seu uso, ou exista uma letra representando uma certa classe, os itens podem ser usados por qualquer classe. As letras que representam classes são (C) clérigos, (G) guerreiros, etc., e em cada descrição aparecerão as subclasses apropriadas.

Categorias de Itens Mágicos

A maioria das descrições dos itens abaixo não precisa de grandes explicações. Algumas categorias de itens mágicos, entretanto, exigem certos comentários:

Artefatos e Relíquias: Esses itens não estão relacionados aqui; são criações do Mestre. Conselhos quanto à criação e uso de artefatos e relíquias são encontrados a partir da página 122.

Livros: Todos os livros mágicos, manuais, tomos, etc., parecem ser obras normais de conhecimento oculto. São indistinguíveis uns dos outros pelo exame visual de seu exterior, ou pela detecção de aura mágica.

Uma magia *Desejo* pode identificar ou classificar uma obra mágica. Outras magias, especialmente *Comunhão*, *Contato Extraplanar*, *Desejo Restrito* e *Visão da Verdade* são inúteis. Uma *Desejo* revela o conteúdo geral de um livro, informando quais classes ou características são mais afetadas (não necessariamente beneficiadas) pela obra. Uma segunda *Desejo* é necessária para se descobrir o conteúdo exato de um livro.

Após ser lida por um personagem, a maioria dos livros mágicos desaparece para sempre, mas uma obra que não seja benéfica pode ficar ligada ao personagem, que não conseguirá livrar-se dela. Se o tomo for benéfico para personagens de uma outra tendência, seu dono sofre uma tarefa, e esconderá e protegerá o livro. Como Mestre, você deve usar critério e imaginação para determinar de que forma esses itens serão tratados, usando as regras desta seção como parâmetros.

Botas: Todas as botas mágicas aumentam ou encolhem para servir seu dono, tamanhos variando desde halflings até gigantes.

Lentes: Misturar tipos diferentes de lentes causará insanidade imediata durante 2d4 turnos. Uma vez que este tempo tenha passado, o personagem pode (e deve!) remover uma das lentes mágicas.

Cordas: Qualquer corda mágica que seja rompida ou cortada perde imediatamente suas propriedades mágicas.

Lista de Itens Mágicos Diversos

Jarro de Alquimia: Esse item mágico é capaz de despejar vários tipos de líquido quando ordenado. A quantidade depende do líquido pretendido. O jarro só pode despejar um tipo de substância por dia, e fazê-lo no máximo sete vezes. Os líquidos que podem ser produzidos, e suas respectivas quantidades por vez em que o item for usado são:

Água salgada	60 litros
Água fresca	30 litros
Cerveja	15 litros
Vinagre	8 litros
Vinho	4 litros
Amônia	1 litro
Óleo	500 ml
Água régia	250 ml
Alcool	125 ml
Cloro	30 ml
Cianeto	15 ml

O jarro consegue despejar 8 litros por rodada, portanto leva oito rodadas para despejar a quantidade total de água salgada.

Amuleto da Localização Inevitável: Esse item é geralmente usado em uma corrente, ou como um broche. Parece ser um amuleto que evita a localização, monitoração (com bolas de cristal e coisas semelhantes), detecção ou influência por *Percepção Extra-sensorial* ou *Telepatia*. Na verdade, o amuleto dobra a probabilidade ou o alcance desses métodos de localização e detecção. Tentativas normais de identificar o item, incluindo *Detectar Magia*, não revelam sua verdadeira natureza.

Amuleto de Proteção do Espírito: Esse pingente ou broche serve como proteção para o espírito. O usuário é protegido contra a Recipiente Arcano ou qualquer ataque mental semelhante, que normalmente tomaria o controle do corpo do usuário. Se a pessoa for morta, seu espírito entra no amuleto e é protegido por 7 dias inteiros. Após esse período, o espírito parte para o plano correspondente à sua tendência. Se o amuleto for destruído durante esses 7 dias, o espírito é total e irremediavelmente morto.

Amuleto dos Planos: Esse item permite que seu dono se transporte instantaneamente para qualquer um dos níveis mais próximos dos planos externos — ou retorne. A viagem é absolutamente segura, mesmo que não totalmente precisa, mas até que a pessoa aprenda a lidar com o amuleto, o transporte será totalmente aleatório. Jogue 1d6. Obtendo um resultado de 4-6, acrescente 12 ao resultado de 1d12 (obtendo-se um resultado de 1 a 24). Se o resultado for 1-3, não some 12 ao resultado de 1d12. Calcule o total e consulte a seguinte tabela para determinar para onde o usuário foi transportado:

1-2	Sete Céus	11-12	Abismo
3	Paraísos Gêmeos	13	Tártaro
4	Elísio	14	Hades
5	Campos	15	Gehenna
	Felizes de Caça	16-17	Nove Infernos
6-7	Olimpo	18	Acheron
8	Gladshelm	19	Nirvana
9	Limbo	20	Arcádia
10	Pandemônio	21-24	Plano Material Primário*

* Como alternativa, você pode substituir os seguintes resultados entre 22 e 24:

22	Plano Etéreo
23	Plano Astral
24	Primário, mas em um mundo diferente

Descrições de Itens Mágicos

Amuleto de Proteção contra Detecção e Localização: Esse item protege o usuário contra todas as formas de adivinhação, localização e detecção mágica. A pessoa não pode ser detectada através de *Claraudiência*, *Clarividência*, *Percepção Extra-sensorial*, *telepatia*, *bolas de cristal* ou qualquer outra forma de monitoração ou espionagem mágica. Nenhuma aura é perceptível no usuário, e nenhuma previsão pode ser feita com relação a ele, a menos que um ser extremamente poderoso seja consultado.

Amuleto contra Mortos-Vivos: Esse precioso amuleto é um símbolo abençoado, que permite ao usuário usar o *poder da fé* como um clérigo. O amuleto parece comum, mas brilha intensamente (ou seja, como se fosse um símbolo sagrado) quando na presença de mortos-vivos. O sucesso ou não da tentativa de usar o *poder da fé* é determinado pela força do amuleto — a força de cada um varia, e quando algum é descoberto, seu tipo é determinado com o lance de 1d100, e consultando a tabela:

Resultado	Nível Equivalente de Clérigo
01-30	5º
31-55	6º
56-75	7º
76-90	8º
91-00	9º

O amuleto deve ser vestido pelo usuário durante todo o tempo para manter seu efeito. Quando não está sendo usado o item fica inerte, e permanece assim pelos primeiros 7 dias, após ser recolocado. Seu valor varia de acordo com a força: 200 XP por nível equivalente de clérigo.

Aparelho de Kwalish: Quando encontrado, esse item parece ser um enorme barril de ferro lacrado, mas possui um dispositivo secreto que abre uma pequena porta em uma das pontas. Dentro existem 10 alavancas:

- 1 Estende/retraí pernas e cauda
- 2 Descobre/cobre vigia dianteira
- 3 Descobre/cobre vigias laterais
- 4 Estende/retraí garras e antenas
- 5 Usar garras
- 6 Para frente/esquerda ou direita
- 7 Para trás/esquerda ou direita
- 8 Abrir os "olhos" com luz contínua/fechar olhos
- 9 Emergir (levar)/submergir
- 10 Abrir/fechar porta

O aparelho move-se à frente com movimentação 3, e para trás com movimentação 6. Duas garras se estendem para frente e podem causar 2d6 pontos de dano cada, caso acertem a criatura — chance de 25%, sem reduções devido a armadura, mas bônus de Destreza ainda deve ser considerado. O aparelho pode ser usado na água até 260 metros de profundidade. Comporta dois personagens de tamanho humano, e tem ar suficiente para funcionar até 1d4+1 horas na capacidade máxima. O item possui Categoria de Armadura 0, e são necessários 100 pontos de dano para provocar um vazamento, 200 para abrir um rombo em um lado, e quando está em funcionamento se assemelha a uma lagosta gigante.

Bolsa de Feijões: Essa bolsa, feita de tecido grosso, tem 60 centímetros de largura por 1 metro de comprimento (o tamanho de qualquer outro saco ou bolsa grande). Quem a abrir encontrará vários objetos grandes, parecidos com pedras, e se forem despejados da sacola, explodem causando 5d4 pontos de dano cada. Todas

as criaturas dentro de um raio de 3 metros terão de obter sucesso em um teste de resistência contra magia ou sofrerão o dano total. Para serem removidos com segurança, os feijões devem ser tirados com a mão — *Telecinésia*, bem como tentar tirá-los com ferramentas, não evitará sua explosão. Se colocados na terra e aguados, cada feijão "germinará", gerando uma criatura ou objeto. Sacos de feijões geralmente contêm 3d4 feijões, mas apenas 1 ou 2 são benéficos; os outros geram monstros ou objetos inúteis. Por exemplo:

Feijão nº 1	Três fungos-guardiões surgem e começam a gritar
Feijão nº 2	Uma tempestade de gelo atinge a área
Feijão nº 3	Um arbusto de amoras silvestres venenosas com galhos animados aparece, mas cada uma de suas 5d4 frutas é uma pedra preciosa valendo 100 ou 500 peças de ouro (ou talvez seja apenas vidro sem valor)
Feijão nº 4	Um buraco surge no chão; um verme púrpura ou um anel do djinn poderá ser encontrado nele
Feijão nº 5	Fumaça e gás cobrem uma área com 15 metros de raio durante cinco turnos; criaturas dentro da nuvem de fumaça não conseguem enxergar, e ficam cegas por 1d6 rodadas quando saírem da nuvem
Feijão nº 6	Um wyvern surge e ataca imediatamente; sua picada é igual a uma azagaia de perfuração
Feijão nº 7	Gás venenoso é liberado, formando uma nuvem com 6 metros de raio, e que dura um turno; enquanto durar, o gás pode transformar a terra em seu interior em pó mágico (aparecimento, desaparecimento, espirras e tosse)



Apêndice 3

Raciocínio, imaginação e bom senso por parte do Mestre são necessários ao lidar com este item.

Bolsa Devoradora: Essa bolsa se assemelha a um saco comum — talvez parecendo estar vazia, talvez contendo feijões. A bolsa é, no entanto, a isca usada por uma criatura extradimensional — é um de seus orifícios alimentares.

Qualquer substância de natureza animal ou vegetal está sujeita a ser "engolida", caso seja colocada dentro da bolsa. Há uma chance de 90% de uma *bolsa devoradora* ignorar qualquer intrusão inicial, mas no instante em que sentir carne humana viva dentro dela, há 60% de chance de que o item se feche, e tente sugar a vítima inteira para seu interior — 75% de chance inicial, menos bônus de Força, sendo cada +1 = -5% na chance de sucesso. Desse modo, um personagem com Força 18 (+2 no dano) tem 65% de chance de ser engolido pela bolsa, enquanto um personagem com Força 5 (-1 no dano) tem 80% de chance de ser engolido.

A bolsa irradia magia. Agüenta até 1 metro cúbico de matéria. Comporta-se como uma *bolsa do espaço infinito* (capacidade normal), mas a cada turno há uma chance cumulativa de 5% dela "engolir" os objetos, e depois "cuspi-los" no "nada". Criaturas engolidas pela bolsa são consumidas em uma rodada, devoradas e desaparecem para sempre.

Bolsa do Espaço Infinito: Assim como outras bolsas mágicas, esta parece ser um saco de pano comum com cerca de 60 centímetros x 1 metro. A *bolsa de espaço infinito* se abre em um espaço não-dimensional, e seu interior é maior que o exterior. Independentemente do que se ponha dentro dela, a sacola sempre terá um mesmo peso fixo. Esse peso que a sacola comporta e seu limite de volume são determinados segundo os dados de porcentagem e a seguinte tabela:

DI100	Peso	Peso Máximo	Volume Máximo
01-30	7 quilos	125 quilos	1 metro cúbico
31-70	7 quilos	250 quilos	2 metros cúbicos
71-90	17 quilos	500 quilos	4 metros cúbicos
91-00	30 quilos	750 quilos	5 metros cúbicos

Se for sobrecarregada ou perfurada (por dentro ou por fora), a sacola se rompe e ficará arruinada. Seu conteúdo será perdido para sempre em um grande vazio.

Bolsa da Transmutação: Essa sacola mágica parece ser uma *bolsa de espaço infinito* de um dos quatro tamanhos descritos acima. Funcionará apropriadamente durante 1d4+1 usos (ou mais, se forem feitos em um intervalo de poucos dias). Em um dado momento, entretanto, seu campo mágico começará a oscilar, e os metais e pedras preciosas guardados dentro dela serão transformados em metais e pedras comuns, sem valor.

Quando esvaziada, a bolsa despeja estes metais e pedras sem valor. Quaisquer itens mágicos (exceto artefatos e relíquias) colocados na sacola se transformam em chumbo, vidro ou madeira, conforme for mais apropriado (sem teste de resistência), uma vez que os efeitos de transmutação tenham começado.

Bolsa de Truques: Uma *bolsa de truques* parece ser um saco comum, e um exame visual ou de outro tipo revelará que ela está vazia quando encontrada. Entretanto, qualquer um que colocar a mão dentro dela sentirá um pequeno objeto felpudo. Se este objeto

Animais da Bolsa de Truques (D10)

A (1-5)					
Jogada em D8	Animal	Categoria de Armadura	Dados de Vida	Pontos de Vida	Dano por Ataque
1	Doninha	6	1/2	2	1
2	Gambá	9	1/2	2	Cheiro
3	Toupeira	4	1+2	7	1-2/1-2/1-3
4	Lobo	7	2+2	12	2-5
5	Lince gigante	6	2+2	12	1-3/1-3/1-2 /1-2/1-4
6	Carcaju	5	3	15	1-4/1-4/2-5 + cheiro
7	Javali	7	3+3	18	3-12
8	Cervo gigante	7	5	25	4-16 ou 1-4/1-4

B (6-8)					
Jogada em D8	Animal	Categoria de Armadura	Dados de Vida	Pontos de Vida	Dano por Ataque
1	Rato	7	1/2	2	1
2	Coruja	7	1/2	3	1-3/1-3
3	Cachorro	7	1+1	6	1-4
4	Bode	7	1+1	8	1-6
5	Carneiro	6	2	10	2-5
6	Touro	7	4	20	1-6/1-6
7	Urso	6	5+5	30	1-6/1-6/1-8 /2-12
8	Leão	5/6	5+2	28	1-4/1-4/1-10 /2-7/2-7

C (9-0)					
Jogada em D8	Animal	Categoria de Armadura	Dados de Vida	Pontos de Vida	Dano por Ataque
1	Chacal	7	1/2	2	1-2
2	Águia	7	1	5	1-2/1-2/1
3	Babuíno	7	1+1	6	1-4
4	Avestruz	7	3	15	1-4 ou 2-8
5	Leopardo	6	3+2	17	1-3/1-3/1-6 /1-4/1-4
6	Jaguar	6	4+2	21	1-3/1-3/1-8 /2-5/2-5
7	Búfalo	7	5	25	1-8/1-8
8	Tigre	6	5+5	30	2-5/2-5/1-10 /2-8/2-8

for removido da bolsa, e atirado a uma distância de 30 centímetros a 6 metros, irá se transformar em um dos animais na tabela a seguir.

Esses animais obedecerão e lutarão pela pessoa que os criou. O tipo de animal contido em uma *bolsa de truques* muda cada vez que uma criatura é retirada.

Existem três tipos de *bolsas de truques*, cada uma capaz de produzir tipos de animais diferentes. Para determinar que tipo de bolsa foi descoberta, jogue 1d10. Obtendo um resultado de 1-5, uma sacola do tipo A foi encontrada; de 6-8, é do tipo B; com 9 ou 10, é do tipo C. Posteriormente, seu dono joga 1d8 na tabela apropriada para descobrir o animal específico encontrado.

Apenas uma criatura pode ser chamada por vez. Só ela poderá existir até que seja morta, se passe um turno ou seja recolocada na *bolsa de truques*. Nesse momento, a criatura desaparece, e então outro animal poderá ser chamado da bolsa. Até dez criaturas podem ser chamadas da bolsa por semana.

Contas de Força: Essas pequenas esferas negras podem ser confundidas com contas comuns, ou pérolas negras e sem brilho. Geralmente são encontradas 5-8 contas de uma vez. Cada uma tem cerca de 2 centímetros de diâmetro e, em média, pesam quase 30 gramas, cada. Uma conta pode ser atirada a até 30 metros de distância.

Com o impacto, as contas explodem gerando uma força que inflige 5d4 pontos de dano em todas as criaturas dentro de um raio de 3 metros. Cada vítima pode fazer um teste de resistência contra magia. Aqueles que passarem serão atirados para fora da

Descrições de Itens Mágicos

área da explosão, mas os que falharem serão envoltos em uma esfera de força após sofrer o dano.

A esfera se forma ao redor de toda e qualquer criatura no raio de 3 metros, mesmo as de tamanho grande, e dura 3d4 rodadas. As vítimas não conseguirão escapar, a não ser pelos mesmos métodos usados para derrubar uma *Muralha de Força*.

Frasco de Muitas Poções: Esse recipiente assemelha-se a um jarro, mas é, na verdade, um frasco mágico com propriedades alquímicas, que permitem criar 1d4+1 doses de 1d4+1 poções. (Os tipos de substâncias são determinados aleatoriamente. Ver Tabela 89, página 183.) Diferentes tipos de poção são armazenados em camadas no recipiente, e cada dose de uma poção leva uma rodada para se derramar.

Jogue 1d4+1 para determinar o número de poções que o frasco contém. Jogue novamente para determinar quais são as poções — *ilusão* e *veneno* são possíveis. Marque cada poção em ordem — as poções surgem em camadas, e se derramam pela ordem. É possível haver repetições.

Se o recipiente contém apenas duas poções, ele produzirá cada líquido uma vez por dia, três vezes por semana; se forem três poções, cada substância será produzida uma vez por dia, duas vezes por semana; e se houver quatro ou cinco substâncias, cada poção surgirá apenas uma vez por semana.

Aberto, o frasco perde gradualmente seu poder de fabricar poções. Esta redução de poder resulta na perda permanente de um tipo de poção, determinada ao acaso por mês.

Bote Dobrável: Um bote dobrável sempre será descoberto na forma de uma pequena caixa de madeira — com cerca de 30 centímetros de comprimento, 15 centímetros de largura e outros 15 de profundidade. A caixa irá irradiar magia caso seja submetida à detecção mágica. Pode ser usada para guardar itens como qualquer outro recipiente. Entretanto, se a palavra de comando for pronunciada, a caixa se desdobrará, formando um bote de 3 metros de comprimento, 1 metro de largura e 60 centímetros de profundidade. Uma segunda (diferente) palavra de comando fará com que o bote se desdobre, formando um barco de 7 metros de comprimento, 2,5 de largura e 1,5 de profundidade.

Em sua forma menor, o bote possui um par de remos, uma âncora, um mastro, e vela triangular. Em sua forma maior, tem convés, cadeiras únicas para remadores, cinco pares de remos, uma quilha, âncora, cabine de pilotagem e um mastro com vela quadrada. O primeiro comporta três ou quatro pessoas confortavelmente; o segundo pode carregar quinze passageiras.

Uma terceira palavra de comando faz o bote se dobrar novamente no formato de caixa. As palavras de comando podem estar inscritas, de forma visível ou não, na caixa, ou podem estar em outro local — talvez em um item dentro da caixa. As palavras podem ter sido perdidas, tornando o barco inútil (exceto como uma pequena caixa) até que a pessoa descubra as palavras (através de uma *Lendas e Histórias*, consultando um sábio, explorando uma masmorra, etc.).

Livro Abençoado de Boccob: Esse livro, de ótima qualidade, é sempre pequeno. Geralmente tem apenas 30 centímetros de altura, 15 de largura e 2 de espessura — alguns exemplares têm apenas 15 centímetros de altura. Esses livros são duráveis, à prova d'água, encadernados em ferro e prata, e sempre trancados. Exemplares do livro *abençoado de Boccob* têm um bônus de +3 em seus testes de resistência (como "couro ou livro").

As páginas do livro comportam a inscrição de magia, que poderão ser um total de até 45 magias de qualquer círculo. Esse livro

é, portanto, altamente valorizado por arcanos de todos os tipos, como *grimoire* para viagem. É improvável que seja descoberto (ao acaso) com magias já inscritas nele — obras inscritas, mesmo que parcialmente, são cuidadosamente guardadas por seus donos.

Livro de Grandes Feitos: Esse livro é sagrado para clérigos de tendência *benevolente*. O estudo da obra requer uma semana, mas ao ser completado, o clérigo do bem ganha um ponto de Sabedoria, e experiência suficiente para colocá-lo a meio caminho de seu próximo nível de experiência. Clérigos que não sejam nem *benévolos* e nem *malígnos* perdem 20.000-80.000 pontos de experiência por ler a obra (um total de experiência negativo é possível, exigindo reposição, mas não reduzirá o nível abaixo do 1º). Clérigos *malígnos* perdem um nível de experiência, caindo até o mínimo de pontos necessário para o novo nível; além disso, eles terão de ser expiados por meios mágicos, ou oferecendo 50% de tudo que ganharem durante 1d4+1 aventuras.

Guerreiros que manipulem ou leiam o livro não são afetados, mas um paladino sentirá que o livro é bom. Magos que leiam a obra perdem um ponto de Inteligência, a menos que tenham sucesso em um teste de *resistência contra magia*. Se falharem, perdem 2.000-20.000 XP. Um ladrão que manipule ou leia o livro sofre 5d6 pontos de dano, e deve obter sucesso em um teste de *resistência contra magia* ou perderá também um ponto de Destreza. Um ladrão também tem uma chance de 10-60% de desistir de sua profissão para se tornar um clérigo do bem, se sua Sabedoria for 15 ou mais. Bardos são considerados sacerdotes neutros.

Exceto pelo descrito acima, a escrita de um *livro de grandes feitos* não pode ser distinguida de qualquer outro livro, tomo, ou outros escritos mágicos. Ele deve ser lido. (Isso também é válido para todos os outros trabalhos de escrita mágica descritos abaixo.) Uma vez lido, o livro desaparece e nunca mais é visto novamente. Nenhum personagem pode se beneficiar mais de uma vez da leitura de um livro parecido.

Livro das Magias Infinitas: Essa obra mágica confere ao personagem, de qualquer classe, a habilidade de usar as magias contidas em suas páginas. Entretanto, na primeira vez que ler o livro, qualquer personagem que não tenha a habilidade de lançar magias sofre 5d4 pontos de dano, e fica atordoado por 5d4 turnos. Depois disso, ele poderá examinar o livro sem sofrer qualquer dano. O *livro de magias infinitas* contém 1d8+22 páginas. O conteúdo de cada página é determinado aleatoriamente, através do uso de dados. Jogue dados de porcentagem e consulte a tabela seguinte:

Resultado do D100	Conteúdo da Página
01-30	Página em branco
31-60	Magia Divina
61-00	Magia Arcana

Se uma magia estiver escrita em uma página, determine o círculo jogando 1d10 para magias divinas e 1d12 para magias arcanas. Se o resultado for 8-10 (para magias divinas) ou 10-12 (para magias arcanas), faça outra jogada — 1d6 para magias divinas e 1d8 para arcanas. Uma vez que o círculo seja conhecido, o Mestre pode selecionar magias específicas, ou escolhê-las aleatoriamente. Anote o conteúdo das páginas secretamente e não revele essa informação ao dono do livro.

Uma vez que uma página é virada, não se pode desvirá-la — ler um *livro de magias infinitas* é uma viagem só de ida. Quando a última página for virada, o livro desaparece. O dono do livro pode lançar a magia da página que está aberta apenas uma vez por dia. (Entretan-

Apêndice 3

to, se a fórmula for uma que o personagem poderia normalmente utilizar devido a sua classe e nível, a magia pode ser lançada até quatro vezes por dia, graças aos poderes mágicos do livro.)

O dono do livro não precisa carregá-lo para usar seu poder. A obra pode estar guardada em um lugar seguro, enquanto o usuário se encontra em uma aventura, e ainda assim o personagem poderá lançar magias através dos poderes das páginas místicas.

Cada vez que uma magia é lançada, há uma chance da energia envolvida com seu uso virar magicamente a página (mesmo com todas as precauções). O dono saberá disso, e possivelmente se beneficiará, ganhando acesso a uma nova magia. A chance da página virar é a seguinte:

Pessoa capaz de usar magias, empregando magias de sua própria classe e/ou nível	10%
Pessoa capaz de usar magias empregando magias estranhas à sua classe e/ou nível	20%
Pessoa incapaz de usar magias lançando magias divinas	25%
Pessoa incapaz de usar magias lançando magias arcanas	30%

Considere cada uso de magia como se fosse um pergaminho, incluindo tempo de execução, chance da magia falhar, etc.

Livro da Escuridão Perversa: Essa é uma obra de um mal indescritível — perfeita para sacerdotes malignos. A leitura completa do livro requer 1 semana, mas uma vez que tenha sido efetuada, o sacerdote maligno ganha 1 ponto de Sabedoria, e experiência suficiente para levá-lo à metade do caminho para o próximo nível.

Sacerdotes que não sejam nem benevolentes e nem malignos, e que leiam o livro, ou perdem 30.000-120.000 XP ou tornam-se malignos, sem se beneficiar do livro; a chance é de 50% para cada um. Sacerdotes do bem que leiam o inefável *livro da escuridão perversa* precisarão obter sucesso em um teste de resistência contra veneno, ou morrerão; se não morrerem, terão de obter sucesso em um teste de resistência contra magia, ou ficarão permanentemente loucos. Nesse último caso, mesmo se for bem-sucedido, o sacerdote perde 250.000 XP, menos 10.000 para cada ponto de Sabedoria que ele tenha.

Outros personagens de tendência benevolente sofrem 5d6 pontos de dano por manusear o livro; se olharem seu conteúdo, existe uma chance de 80% que uma fúria noturna venha atacá-los na mesma noite. Personagens neutros sofrem 5d4 pontos de dano por manusear o livro, e lê-lo requer sucesso em um teste de resistência contra magia ou assumirão uma inclinação maligna, procurando imediatamente um sacerdote maligno para confirmar sua nova tendência (ver *livro de grandes feitos* para outros detalhes).

Botas Dançantes: Essas botas mágicas aumentam ou encolhem para servir qualquer tamanho de pé, desde um halfling até um gigante (assim como todas as outras botas mágicas). Elas irradiam uma aura fraca se algum método de detecção for usado. São indistinguíveis de outras botas mágicas, e até que se entre em combate corpo a corpo, funcionarão como algum outro tipo de bota benéfica, dentre as mostradas abaixo — à escolha do Mestre.

Quando a pessoa estiver em um combate corpo a corpo, seja fugindo ou atacando, as *botas dançantes* impedem o movimento, começam a sapatear, se arrastam e dançam, fazendo a pessoa se comportar como se estivesse sob a influência da *Dança Irresistível de Otto* (penalidade de -4 na Categoria de Armadura, testes de resistência com penalidade de -6 e impossibilidade de realizar qualquer ataque). Apenas o uso de *Remover Maldições* permitirá a retirada das botas, uma vez que sua verdadeira natureza seja revelada.

Botas dos Elfos: Essas botas macias permitem ao usuário se mover silenciosamente em qualquer ambiente. Desse modo, a pessoa pode andar através de um campo de folhas secas ou sobre madeira rangente e fazer apenas um mínimo de barulho — chance de 95% de silêncio nas piores condições, 100% nas melhores.

Botas da Levitação: Assim como qualquer outra bota mágica, essas botas macias se expandem ou contraem para servir pés de tamanhos de halflings a gigantes. *Botas da levitação* permitem ao usuário subir ou descer verticalmente conforme desejar. A velocidade de descida/subida é de 6 metros por rodada, sem qualquer limite ou duração.

O peso que a bota é capaz de levantar é determinado aleatoriamente, acrescentando o resultado de 1d20 vezes 7 quilos ao valor básico de 140 quilos (ou seja, um par de botas consegue carregar de 147 a 280 quilos). Desse modo, um ogro poderia usar as botas, mas seu peso é muito grande para ser levantado. (Ver a magia arcana de 2º círculo *Levitação*).

Botas do Norte: Esse calçado confere vários poderes a seu usuário. Primeiro, o personagem torna-se capaz de andar pela neve com taxa de movimentação normal, sem deixar rastros. As botas também permitem à pessoa viajar com metade da movimentação sobre gelo mais escorregadio (apenas superfícies horizontais, não verticais ou muito inclinadas) sem cair ou escorregar. *Botas do norte* aquecem o usuário, e ele sente-se confortável com poucas roupas — uma tanga e uma capa, por exemplo — mesmo numa temperatura de -45°C. Se a pessoa usando as botas estiver completamente vestida com roupas de inverno, poderá suportar temperaturas de até -60°C.

Botas da Velocidade: Essas botas permitem a seu usuário correr com a velocidade de um cavalo rápido — taxa de movimentação 24. Para cada 5 quilos de peso acima dos 100 quilos, a pessoa perde 1 ponto de movimentação, de modo que um humano de 90 quilos carregando 30 quilos de equipamento teria taxa de movimentação 20.

Para cada hora de movimentação rápida e contínua, a pessoa precisa descansar 1 hora. Não são possíveis mais do que 8 horas de movimentação rápida e contínua sem que a pessoa descanse. Botas da velocidade conferem um bônus de +2 na Categoria de Armadura, em situações de combate onde esse tipo de movimento — rápido e contínuo — é possível.

Botas de Caminhar e Pular: A pessoa que usar essas botas mágicas tem taxa de movimentação 12, independentemente de seu tamanho ou peso. Essa velocidade pode ser mantida sem desgaste físico num período de até 12 horas por dia, mas depois disso as botas não funcionarão por outras 12 horas — elas precisam deste tempo para "recarregar."

Além da habilidade de marcha prolongada, as botas permitem ao personagem realizar grandes saltos. Embora as passadas "normais" de pessoas usando esse tipo de calçado tenham cerca de 1 metro, as botas também permitem saltos para a frente até 10 metros, para trás até 3 metros e diretamente para cima até 5 metros.

Se as circunstâncias permitirem o uso de tal tipo de movimento em combate, a pessoa pode golpear o oponente e pular para longe, quando tiver a iniciativa durante uma rodada de combate corpo a corpo. No entanto, essa atividade envolve um certo risco — há uma chance de 20% de que a pessoa usando as botas venha a tropeçar, e fique atordoada na rodada seguinte. Reduza essa chance de 20% em 3% para cada ponto de Destreza que o personagem possua acima de 12 (ou seja, 17% para uma Destreza 13, 14% para uma Destreza 14, 11% para 15, 8% para 16, 5% para 17 e apenas 2% para uma Destreza 18). Em qualquer situação, as botas reduzem a Categoria

Descrições de Itens Mágicos

de Armadura em 1, devido à rapidez de movimento que oferecem; assim sendo, uma CA 2 vira 1, CA 1 vira 0, etc.

Botas de Rastros Variados: A pessoa que usar essas botas, aparentemente comuns, consegue, com uma ordem, mudar o tipo de rastro que deixa atrás de si. As pegadas do usuário podem sair pequenas como as de um halfling, ou grandes como as de um ogro, descalço ou não, como se preferir. Além disso, cada par de botas tem a capacidade de produzir quatro outros tipos de pegadas. Jogue 1d6 quatro vezes para determinar a subtabela usada, seguido de 1d8 quatro vezes:

Subtabela A (1-3)	
Resultado em D8	Tipo de Pegada Deixada
1	Basilisco
2	Urso
3	Javali
4	Touro
5	Camelo
6	Cachorro
7	Gigante das colinas
8	Bode

Subtabela B (4-6)	
Resultado em D8	Tipo de Pegada Deixada
1	Cavalo
2	Leão (ou Lince gigante)
3	Mula
4	Coelho
5	Cervo
6	Tigre (ou leopardo)
7	Lobo
8	Wyvern

Botas Aladas: Essas botas parecem calçados comuns. Se houver tentativa de detectar magia, elas irradiam uma fraca aura de Encantamento e Alteração. Quando as botas estiverem nos pés de uma pessoa, e essa se concentrar no desejo de voar, surgem asas dos calcanhares dos calçados. Tais asas permitem que o personagem alce vôo, sem a necessidade de manter a concentração.

A pessoa pode usar as botas num período de até 2 horas por dia, de uma vez ou em vários vôos menores. Se o personagem tentar usar as botas por mais tempo, o poder desaparece rapidamente, mas não repentinamente — a pessoa desce, com suavidade, para o chão.

A cada 12 horas ininterruptas de descanso, as botas recuperam 1 hora de vôo. Entretanto, nenhuma quantidade de tempo de descanso permitirá o uso das botas por mais de 2 horas de cada vez.

Algumas botas aladas são melhores que outras. Para determinar a qualidade de um determinado par, jogue 1d4 e consulte a tabela abaixo:

Resultado em D4	Velocidade de Vôo	Espécie de Manobra
1	15	A
2	18	B
3	21	C
4	24	D

Taça do Elemental da Água: Esse grande recipiente é geralmente feito de pedras semipreciosas azuis ou verdes (malaquita e lápis-lazúli, por exemplo, ou, às vezes, jade). Tem cerca de 30 centímetros de diâmetro, 15 centímetros de profundidade e é relativamente frágil. Quando a taça é enchida com água doce ou salgada, e certas

palavras são ditas, um elemental da água de 12 dados de vida aparecerá. As palavras de conjuração requerem uma rodada para serem ditas.

Note que, se água salgada for usada, o elemental será mais forte (+2 por dado, com um máximo de 8 pontos de vida por dado, entretanto). Informações sobre elementais da água podem ser encontradas no *Livro dos Monstros*. (Ver também *taça da morte*, abaixo.)

Taça da Água da Morte: Esse objeto parece idêntico a uma *taça do elemental da água*, e tem a mesma cor, aparência, aura mágica, etc. Entretanto, quando enchida com água, o arcano deve obter sucesso em um teste de resistência contra magia, ou será reduzido ao tamanho de uma pequena formiga, e atirado dentro da taça. Se água salgada for usada, o teste de resistência é feito com uma penalidade de -2.

A vítima se afogará em 1d6+2 rodadas, se algum método mágico não for usado para salvá-la, já que ela não pode ser removida fisicamente da *taça da morte*. *Ampliar Animais*, *Expandir*, ou *Desejo* são as únicas magias que libertarão a vítima e restaurarão seu tamanho normal; uma *poção do crescimento* despejada dentro da água terá o mesmo efeito; uma *poção da água adocicada* permitirá à vítima realizar outro teste de resistência (ou seja, uma chance de que a maldição da taça funcione apenas por um momento). Se a vítima se afogar, a morte é permanente; ressurreição não é possível, nem mesmo com o uso de *Desejo*.

Braçadeiras do Arqueiro: Essas braçadeiras mágicas são indistinguíveis de outras não-mágicas. Quando usadas por um personagem ou criatura capaz de disparar arco, concedem ao usuário um desempenho excepcional nessa atividade.

As braçadeiras permitem a seu dono usar qualquer tipo de arco (exceto bestas) como se tivesse perícia com essa arma — se esse já não for o caso. Se o usuário já tiver perícia com qualquer tipo de arco, ele ganha um bônus de +2 nas jogadas de ataque e +1 no dano, quando usar o arco em que é perito. Esses bônus são cumulativos com quaisquer outros, incluindo aqueles conferidos por um arco ou flechas mágicas; a exceção fica por conta dos bônus relacionados à especialização em armas.

Braçadeiras da Natureza: Essas braçadeiras parecem comuns, mas permitem que o usuário se locomova balançando de um galho de árvore, cipó, etc. para outro. Esse poder só pode ser usado em locais onde pontos de apoio deste tipo possam ser encontrados. O movimento é realizado com velocidade de 3, 6 ou 9 — quanto mais as condições se assemelharem às de uma selva, maior será a taxa de movimentação.

A pessoa também pode subir em árvores, cipós, varas, cordas, etc., com uma taxa de movimentação de 6, e pode se balançar em uma corda, cipó ou outro objeto parecido como se fosse um gorila.

A pessoa também pode pular como se usasse botas de caminhar e pular, mas o salto deve terminar com o usuário agarrado a uma corda ou cipó, movimentando-se nas copas das árvores, escalando uma árvore ou vara, ou alguma outra atividade relacionada.

Braçadeiras de Defesa: Esses itens assemelham-se a protetores para os punhos ou braços. Sua magia confere uma Categoria de Armadura igual à de alguém usando escudo e armadura. Se uma armadura estiver realmente sendo usada, as braçadeiras não têm efeito adicional, mas são cumulativas com outros itens mágicos de proteção. A Categoria de Armadura que as braçadeiras de defesa conferem é determinada pelos dados de porcentagem, na seguinte tabela:

Apêndice 3

Resultado em D100	Categoria de Armadura
01-05	8
06-15	7
16-35	6
36-50	5
51-70	4
71-85	3
86-00	2

Braçadeiras da Vulnerabilidade: Parecem ser *braçadeiras de defesa* e funcionarão como tal, até que o usuário seja atacado furiosamente por um inimigo perigoso. Nesse momento, as braçadeiras pioram a Categoria de Armadura para 10, e anulam toda e qualquer outra proteção mágica e bônus de Destreza. *Braçadeiras da Vulnerabilidade* só podem ser removidas com o uso de uma *Remover Maldições*.

Braseiro de Comandar Elemental do Fogo: Esse objeto parece ser um recipiente comum, para comportar brasas, a menos que se tente detectar magia. Permite a um mago conjurar um elemental de 12 dados de vida do plano elemental do Fogo. Para tanto, deve haver chamas no braseiro — acendê-las requer uma rodada. Se enxofre for acrescentado, o elemental receberá um bônus de +1 em cada dado (ou seja, 2-9 pontos por dado de vida). O elemental do fogo surgirá assim que o braseiro for aceso e a palavra de comando, pronunciada. (Ver *Livro dos Monstros* para maiores detalhes.)

Braseiro da Fumaça do Sono: Esse objeto é exatamente igual a um *braseiro de comandar elemental do fogo*. No entanto, quando as chamas forem acesas em seu interior, grandes nuvens de fumaça mágica serão liberadas, preenchendo uma área de cerca de 30 centímetros de diâmetro, ao redor do braseiro. Todas as criaturas dentro da área devem obter sucesso em um teste de resistência *contra magia*, ou cairão em sono profundo.

No mesmo momento, um elemental do fogo de 12 dados de vida aparece e ataca a criatura mais próxima. Criaturas adormecidas só poderão ser acordadas com uma *Dissipar Magias* ou *Remover Maldições*.

Broche do Escudo: Parece ser uma jóia de prata ou ouro (10% de chance de ser cravejada de pedras preciosas). É usado para prender uma capa ou manto. Além dessa função mundana, pode ser usado para absorver *Dardos Místicos*, do tipo gerado por magias, varinhas ou outros itens mágicos. Um broche pode absorver até 101 pontos de dano de *Dardos Místicos* antes de se derreter, e ficar inutilizado. Seu uso só pode ser determinado através de uma *Detectar Magia*, e experiências posteriores.

Vassoura de Ataque: É indistinguível de uma vassoura comum, exceto através de detecção de magia. É idêntica a uma *vassoura voadora*, no que diz respeito a qualquer teste, exceto numa tentativa de usá-la, o que revelará que uma *vassoura de ataque* é um item bastante perigoso:

Se uma palavra de comando ("voar", "subir", etc.) for pronunciada, a vassoura fará um "loop" com o personagem, largando-o de cabeça para baixo a uma altura de 2 a 3 metros do solo. A vassoura então atacará, batendo com a parte de baixo, tentando cegar a vítima atordoada com as palhas amarradas na ponta, e atacando também com o cabo.

A vassoura tem dois ataques por rodada com cada ponta (dois com a ponta de palha e dois com o cabo), e ataca como se fosse uma criatura de 4 dados de vida. Se conseguir acertar, a palha cega por uma rodada. O cabo causa 1d3 pontos de dano quando acertar. A vassoura possui Categoria de Armadura 7, e precisa sofrer 18 pontos de dano para ser destruída.

Vassoura Voadora: Essa vassoura mágica é capaz de voar com uma taxa de movimentação de até 30, podendo carregar 91 quilos com essa velocidade, mas cada 7 quilos adicionais diminuem a movimentação em 1 ponto. A vassoura pode subir ou mergulhar a um ângulo de 30°, e uma palavra de comando (determinada pelo Mestre) deverá ser usada. Ela poderá viajar sozinha para qualquer destino ordenado. Se estiver num raio de 300 metros de seu amo, a vassoura voará até ele quando a palavra de comando for dita.

Sacola Perpetuamente Cheia de Bucknard: Esse objeto parece ser uma algibeira de couro ou uma pequena sacola, mas é extremamente útil a seu dono. Toda manhã, ele duplicará moedas — e talvez também pedras preciosas. Quando encontrada, a sacola estará cheia de moedas. Se for totalmente esvaziada, e permanecer assim por mais de alguns minutos, a magia da bolsa é perdida. Se qualquer moeda for deixada em seu interior, o item estará novamente cheio de moedas na manhã seguinte. O tipo de moeda encontrado é definido pela tabela abaixo.

Uma vez que o tipo de bolsa seja determinado pelos dados, suas habilidades não mudarão. Jogue dados de porcentagem para definir qual tipo de sacola que foi encontrado:

Resultado do D100	Peças de Cobre	Peças de Prata	Peças de Electrum	Peças de Ouro	Peças de Platina	Pedras Preciosas*
01-50	—	26	26	26	—	—
51-90	26	—	26	—	26	—
91-00	26	—	26	—	—	26

* Pedras preciosas no valor básico de 10 peças de ouro, que podem ser aumentadas apenas até 100 peças de ouro.

Vela da Invocação: Essas velas especialmente abençoadas são dedicadas ao panteão de deuses de uma das nove tendências. Os itens têm aparência comum; sob os efeitos de uma magia de detecção, no entanto, eles irão irradiar poder mágico. Uma aura de bem ou mal também surgirá, caso seja apropriado.

Acender a vela gera uma aura favorável ao indivíduo que o fizer — contanto que a tendência dela seja igual à da pessoa. Se acesa por um sacerdote de mesma tendência, a vela temporariamente aumenta o nível de experiência do sacerdote em 2, permitindo-lhe fazer uso de magias extras. Ele pode até lançar magias que normalmente não estariam disponíveis, como se fosse do nível temporário, mas apenas enquanto a vela queimar. Acendê-la, permite o lançamento de *Portal*, contanto que o alvo seja da mesma tendência da vela, mas nesse caso o item é imediatamente consumido.

Por outro lado, cada vela queima durante 4 horas, e é possível apagá-la, como qualquer outra. No entanto, o item pode ser colocado dentro de um lampião ou protegido de alguma outra maneira, para evitar que brisas ou outra coisa o apague. Isso não afeta as propriedades mágicas.

Tapete Voador: O tamanho, capacidade e velocidade de um tapete são determinados pelos dados de porcentagem e pela tabela abaixo. Cada tapete requer sua própria palavra de comando (se você usar a regra opcional de palavras de comando) para ser ativado — se o objeto estiver dentro do alcance da voz, a palavra irá ativá-lo. O tapete é, então, controlado verbalmente pelo dono.

Esses tapetes são de fabricação e aspecto oriental, muito bonitos e duráveis. Note, no entanto, que rasgos ou furos só podem ser consertados com técnicas especiais de costura, geralmente conhecidas apenas em terras distantes e exóticas.

Descrições de Itens Mágicos

Jogada em D100	Tamanho	Capacidade	Velocidade
01-20	1 x 1,5 metros	1 pessoa	42
21-55	1,2 x 2 metros	2 pessoas	36
56-80	1,5 x 2,2 metros	3 pessoas	30
81-00	2 x 3 metros	4 pessoas	24

Incensário do Elemental do Ar: Esse tubo dourado de 15 centímetros de diâmetro e 30 centímetros de altura é semelhante aos turbulões encontrados em locais de adoração. Se for preenchido com incenso, e aceso, bastará uma palavra de comando para conjurar um elemental do ar de 12 dados de vida na rodada seguinte. Se for queimado *incenso da meditação* dentro do incensário, o elemental do ar terá um bônus de +3 em cada um de seus dados de vida, e obedecerá às ordens de quem o conjurou. Se o incenso for apagado, o elemental permanecerá neste plano, e se voltará contra o personagem (ver Elemental no *Livro dos Monstros*).

Incensário do Elemental do Ar Hostil: Esse turbulão é indistinguível de outros incensários, mágicos ou não. Ele é amaldiçoado, de modo que qualquer incenso queimado em seu interior faz surgir 1d4 elementais do ar enfurecidos, um por rodada. Eles atacam toda e qualquer criatura que venham a avistar. O incensário não pode ser apagado, e ficará aceso até que o conjurador ou os elementais tenham sido mortos.

Carrilhão da Interrupção: Esse instrumento mágico pode ser tocado uma vez por turno, e seu som ressonante dura três rodadas completas. Enquanto o sino estiver ressoando, nenhuma magia que necessite de componente verbal poderá ser lançada dentro de um raio de 10 metros, a menos que a pessoa obtenha sucesso em um teste de *resistência contra Sopro-de-Dragão*. Depois que o efeito passar, o sino precisará ficar em desuso por, pelo menos, sete rodadas. Se, antes desse tempo, for usado novamente, nenhum som é produzido, e um turno completo deverá se passar, a partir daquele momento, antes que o item possa ser usado.

Carrilhão de Abertura: Trata-se de um tubo oco de mithral, com cerca de 30 centímetros de comprimento. Quando usado, emite vibrações mágicas que fazem fechaduras, tampas, portas, válvulas e portais se abrirem. O objeto funciona contra barras, grilhões, correntes, fechaduras, etc., normais. O carrilhão de abertura também destrói o poder de uma *Imobilizar Portal*, ou mesmo uma *Fechadura Arcana* lançada por um mago de 15º nível ou menos.

O carrilhão deve ser apontado para a área que contém o objeto ou porta a ser aberta. Devendo, então, ser percutido, produzindo um som claro e distinto (que pode atrair monstros) e em uma rodada a fechadura é destrancada, os grilhões são soltos, a porta secreta é aberta ou a tampa do baú se ergue. Se um baú estiver trancado, acorrentado, com cadeado, e sob o efeito de uma *Fechadura Arcana*, serão necessários quatro usos do item para abri-lo. Uma magia *Silêncio* impede o efeito do carrilhão. O item dispõe de 1d6 x 10 + 20 cargas; quando todas tiverem sido gastas, ele se quebra e perde o poder.

Carrilhão da Fome: Esse objeto é igual a um carrilhão de abertura. Na verdade, irá funcionar como tal em várias oportunidades, antes que sua maldição seja acionada.

Quando a maldição faz efeito, num momento escolhido pelo Mestre, usar o sino fará com que todas as criaturas dentro de um raio de 20 metros sejam atingidas por uma fome terrível. Personagens irão devorar suas rações, ignorando todo o resto, e poderão até largar tudo que estiverem segurando, exceto comida. Criaturas sem alimento disponível no momento, correrão para o lugar

onde o carrilhão da fome foi ativado, e atacam todas as criaturas na área, para matá-las e comê-las.

Todas as criaturas terão de comer por pelo menos, uma rodada. Depois disso, as vítimas têm direito a um teste de *resistência contra magia* a cada rodada, até que obtenham sucesso. Nesse momento, a fome passará.

Manto da Aranha: Essa peça de roupa negra confere a quem a vestir a habilidade de escalar, como se estivesse sob o efeito de uma *Patas de Aranha*. Quando se tenta detectar magia, a capa irradiará uma forte aura de magia da escala de Alteração.

Além da habilidade de escalar paredes, a capa também confere ao usuário imunidade a qualquer tipo de teia — a pessoa pode até andar pelas teias a uma velocidade igual à da aranha que as criou, ou com uma taxa de movimentação de 6, em outros casos.

Uma vez por dia, a pessoa usando a capa pode lançar *Teia* com o dobro do tamanho normal, e que funciona da mesma forma que a magia arcana de 2º círculo.

Finalmente, o usuário está menos sujeito ao veneno de aracnídeos. Ele ganha um bônus de +2 em todos os testes de *resistência* contra esse tipo de veneno.

Manto do Morcego: Feito de tecido marrom-escuro ou negro, esse tipo de manto não parece ter nada de extraordinário. Irradia tanto Encantamento quanto Alteração, em proporções iguais. A veste dá ao usuário 90% de chance de se tornar invisível quando parado em lugares escuros, ou na penumbra. A pessoa também consegue ficar pendurada no teto de cabeça para baixo, como um morcego, e manter a mesma chance de invisibilidade.

Se o usuário segurar as pontas da capa, será capaz de voar a uma velocidade de 15 (Espécie de Manobra B). Se desejar, ele pode até se transformar em um morcego comum — todos os objetos vestidos ou carregados serão parte da transformação — e voar como tal. O voo, tanto usando a capa quanto como um morcego comum, só pode acontecer no escuro (a céu aberto durante a noite, ou em um subterrâneo escuro). Os dois poderes de voo podem ser usados durante o máximo de 1 hora por vez. Após um voo de qualquer duração, a capa não poderá ser usada para voar novamente, até que tenha “descansado” durante um período de tempo igual.

A capa também dá um bônus de +2 na Categoria de Armadura. Esse efeito funciona mesmo quando a pessoa está em forma de morcego.

Manto do Deslocamento: Esse item parece ser uma capa comum, mas quando é vestido por um personagem, certas propriedades mágicas distorcem e deformam as ondas de luz. Esse deslocamento da luz faz com que a pessoa pareça estar 30 a 60 centímetros distante de sua posição real. Qualquer ataque contra o usuário, automaticamente falhará no primeiro golpe — seja corpo a corpo ou com projéteis. Isso só se aplica aos primeiros ataques de vários oponentes, se o próximo atacante não conseguir ver o golpe de seu antecessor errar.

Após o primeiro ataque, a capa confere um bônus de +2 na proteção (ou seja, melhora a Categoria de Armadura em 2), bem como um bônus de +2 nos testes de *resistência* a ataques direcionados contra a pessoa (como magias, ataques visuais, Sopros-de-Dragão, etc., que tenham como alvo o usuário).

Note que 75% dos mantos de deslocamento são feitos para pessoas com o tamanho de humanos ou elfos (cerca de 1,5 a 2 metros de altura), e 25% são feitos para pessoas com cerca de 1,2 metro de altura (anões, gnomos, halflings).

Apêndice 3

Manto dos Elfos: Esse manto de tecido cinza é idêntico a uma capa comum da mesma cor. Entretanto, quando vestida, e o capuz colocado na cabeça, permite ao personagem tornar-se praticamente invisível — a capa tem poderes parecidos com os de um camaleão.

Em ambientes naturais, a pessoa usando a capa é quase totalmente invisível; em outros ambientes, o usuário só é quase invisível. Entretanto, a pessoa é facilmente localizada se fizer movimentos violentos ou bruscos, independentemente do meio. A invisibilidade conferida é:

A céu aberto, em outros ambientes

Mata densa	100%
Mata esparsa	99%
Descampados	95%
Terreno rochoso	98%

Em ambientes urbanos

Construções	90%
Aposento bem-iluminado	50%

Em subterrâneos

Sob luz de tocha/lâmpião	95%
Infravisão	90%
Luz/luz contínua	50%

Noventa por cento das capas são feitas para pessoas do tamanho de humanos ou elfos. Os outros 10% são feitos para tamanhos menores (cerca de 1,2 metro de altura).

Manto da Arraia Gigante: Essa capa parece ser feita de couro, até que a pessoa entre em água salgada. Nesse momento, o manto adere à pessoa, que fica quase idêntica a uma arraia gigante — há uma chance de apenas 10% de que alguém que veja a pessoa perceba que não é uma arraia.

A pessoa pode respirar embaixo d'água, e tem uma taxa de movimentação de 18, como uma arraia gigante (ver *Livro dos Monstros*). A pessoa também fica com Categoria de Armadura de pelo menos 6, a mesma de uma arraia gigante. Outras proteções mágicas, ou armadura mágica, poderão melhorar o valor.

Apesar da capa não permitir ao usuário morder os oponentes como uma arraia, o manto tem uma cauda que pode ser usada para atacar os que estejam atrás dele. A cauda inflige 1d6 pontos de dano, sem chance de atordoamento. Esse tipo de ataque pode ser feito em conjunto com outros, já que a pessoa pode soltar seus braços da capa sem perder a movimentação embaixo da água, se assim desejar.

Manto Venenoso: Esse manto é geralmente feito de um material parecido com o algodão, apesar de também poder ser de couro. Ele irradia aura mágica. A capa pode ser manuseada sem qualquer dano, mas assim que for vestida o usuário morre.

Um manto venenoso pode ser removido com o uso de uma *Remover Maldições* — isso destrói as propriedades mágicas da capa. Se uma magia *Neutralizar Veneno* for lançada posteriormente, pode ser possível ressuscitar a vítima com *Reviver Mortos* ou *Ressurreição*, mas a chance de sucesso sofre uma penalidade de -10%, devido ao veneno.

Manto de Proteção: As várias formas assumidas por esse maravilhoso objeto se assemelham a vestes comuns, feitas de tecido ou couro. Entretanto, cada bônus de um manto de proteção melhora em 1 a Categoria de Armadura, e dá bônus de 1 nos testes de resistência. Assim, um manto +1 reduziria a Categoria de Armadura 10 (sem armadura) para CA 9, e daria um bônus de +1 nos

testes de resistência. Para determinar o poder de um manto, jogue os dados de porcentagem e consulte a tabela abaixo:

Resultado do D100	Poder
01-35	manto +1
36-65	manto +2
66-85	manto +3
86-95	manto +4
96-00	manto +5

Essa vestimenta pode ser combinada com outros itens, ou com corselete de couro. Ela não pode ser usada com qualquer tipo de armadura mágica, armadura normal que não seja feita de couro ou com qualquer tipo de escudo.

Bola de Cristal: É o tipo mais comum de objeto usado para espionagem e monitoração: uma esfera de cristal com cerca de 15 centímetros de diâmetro. Um arcano pode usar o objeto para ver coisas a qualquer distância, ou em outros planos de existência. O personagem que usa uma bola de cristal deve conhecer o item ou criatura a ser avistado. Esse conhecimento pode advir de contato pessoal, posse de objetos pessoais, um simulacro da pessoa, um item ou informação acumulada. Conhecimento, e não distância, é a chave para o grau de sucesso da localização:

Condição em Relação ao Alvo	Chance de Localização*
Bem-conhecido pessoalmente	100%
Conhecido pessoalmente, mas de maneira superficial	85%
Retratado, descrito	50%
Pedaço do alvo em posse do usuário	50%
Vestes do alvo em posse do usuário	25%
Possui boas informações sobre o alvo	25%
Possui poucas informações sobre o alvo	20%
Em outro plano	-25%

* A menos que occulto por magia.

* A chance de localização também indica por quanto tempo e com que frequência um mago poderá ver o alvo:

Chances de Localização*	Tempo de Observação	Frequência
100% ou mais	1 hora	3 vezes por dia
99% a 90%	30 minutos	3 vezes por dia
89% a 75%	30 minutos	2 vezes por dia
74% a 50%	30 minutos	1 vez por dia
49% a 25%	15 minutos	1 vez por dia
24% ou menos	10 minutos	1 vez por dia

* A menos que occulto por magia.

Observação além dos períodos ou frequências mencionados obriga o arcano a realizar testes de resistência contra magia a cada rodada. Uma falha reduz permanentemente a Inteligência do personagem em 1 ponto, e o leva à loucura até que seja curado.

Certas magias lançadas no usuário de uma bola de cristal podem melhorar suas chances de operá-la com sucesso. São elas: *Compreensão da Linguagem*, *Ler Magias*, *Infravisão*, e *Idiomas*. Duas magias — *Detectar Magia* e *Detectar Bondade/Maldade* — podem ser lançadas através de uma bola de cristal. A chance de sucesso é de 5% por nível de experiência do mago.

Algumas bolas de cristal têm outros poderes. Essas funções mágicas se desenvolvem como se fossem lançadas por um personagem de 10º nível. Para determinar se uma bola de cristal tem outros poderes, jogue os dados de porcentagem e consulte a tabela abaixo:

Descrições de Itens Mágicos

Resultado do D100	Poder Adicional
01-50	<i>bola de cristal</i>
51-75	<i>bola de cristal com clarividência</i>
76-90	<i>bola de cristal com Percepção Extra-sensorial</i>
91-00	<i>bola de cristal com Telepatia*</i>

*Apenas para comunicação

Apenas criaturas com Inteligência 12 ou mais têm chance de perceber que estão sendo observadas pelo cristal. A chance inicial é determinada pela classe:

Guerreiro	2%
Paladino	6%
Ranger	4%
Bardo	3%
Ladrão	6%
Capaz de usar magias	8%

Para cada ponto de Inteligência acima de 12 que a criatura possuir, aumente, em progressão aritmética e de forma cumulativa, suas chances de detectar a espionagem, a partir de 1% (ou seja, 1% para Inteligência 13, 3% para 14, 6% para 15, 10% para 16, 15% para 17, 21% para Inteligência 18 e assim por diante). Essas criaturas também têm uma chance cumulativa de 1% por nível de experiência ou dado de vida de perceber a observação. Considere os monstros como sendo do grupo através do qual realizam seus testes de resistência. Jogue 1d100 a cada rodada de observação e, se a porcentagem, ou menos, for obtida, o alvo percebe que está sendo espionado.

Uma *Dissipar Magias* fará com que a *bola de cristal* pare de funcionar durante um dia. As várias formas de proteção contra observação através de *bolas de cristal* simplesmente deixarão o objeto nebuloso, e sem funcionar.

Você pode permitir outros dispositivos de monitoração e espionagem para clérigos e druidas — como sugestões, temos vasilhas de água benta e espelhos. Seu funcionamento deve ser igual ao das *bolas de cristal* normais.

Bola de Cristal Hipnótica: Esse objeto amaldiçoado é idêntico a uma *bola de cristal* comum e irradia magia, mas não mal, caso haja uma tentativa de detecção. Qualquer mago que tente usá-la ficará hipnotizado, e uma *Sugestão* telepática será colocada em sua mente.

A pessoa que usar esse objeto acreditará que o alvo da espionagem foi avistado, mas na verdade, o usuário esteve parcialmente sob o poder de um mago poderoso, um lich ou mesmo alguma força ou ser de outro plano. A cada uso da *bola de cristal* o personagem fica ainda mais sob a influência da criatura, como servo ou instrumento. O Mestre decide se fará disso um acontecimento gradual ou repentino, de acordo com o ambiente e as circunstâncias inerentes ao descobrimento da *bola de cristal hipnótica* e o personagem que a localizou.

Cubo de Força: Esse objeto pode ser feito de marfim, osso ou qualquer mineral duro. Tem o tamanho de um dado grande — cerca de 2 centímetros de lado — e permite a seu dono criar uma *Muralha de Força* de 3 metros de lado a seu redor. Essa tela cúbica é impenetrável às formas de ataque mostradas na tabela ao lado. O cubo tem 36 cargas, e essa energia é restaurada todo dia. Seu dono aperta uma das faces do cubo para ativar ou desativar o campo de proteção:

Lado do Cubo	Cargas Necessárias	Efeito
	por turno/ Taxa de Movimentação	
1	1/1	Impede a entrada de gases, vento, etc.
2	2/8	Impede a entrada de matéria não-viva
3	3/6	Impede a entrada de matéria viva
4	4/4	Impede a entrada de magia
5	6/3	Impede a entrada de qualquer coisa
6	0/normal	Desativa

Quando a tela de força estiver erguida, os seguintes ataques requerem cargas extras para que a barreira permaneça intacta. Note que essas magias não podem ser lançadas para dentro ou para fora do cubo:

Forma de Ataque	Cargas Extras
Projéteis de catapultas e similares	1
Fontes de fogo normal muito quentes	2
<i>Trombeta da Destruição</i>	6
<i>Bola de Fogo Controlável</i>	3
<i>Desintegração</i>	6
<i>Bola de Fogo</i>	3
<i>Tempestade de Gelo</i>	3
<i>Coluna de Chamas</i>	3
<i>Relâmpago</i>	4
<i>Chuva de Meteoros</i>	8
<i>Criar Passagens</i>	3
<i>Passagem Invisível</i>	5
<i>Rajada Prismática</i>	7
<i>Muralha de Fogo</i>	2

Cubo de Resistência ao Gelo: Quando o cubo é ativado, seu poder cerca um volume com 3 metros de lado, semelhante ao *Cubo de Força*. A temperatura dentro da área é sempre de 20°C. O campo de força absorverá todos os ataques de frio (ou seja, *Cone Glacial*, *Tempestade Glacial* e até o *Sopro-de-Dragão*). Entretanto, se o campo for submetido a mais de 50 pontos de dano de frio em um mesmo turno (dez rodadas), ele se desfaz, e não poderá ser renovado por 1 hora. Se sofrer mais de 100 pontos de dano em um único turno, o cubo é destruído.

Frio abaixo de -20°C inflige 2 pontos de dano no cubo para cada -5°, de modo que o cubo sofre 2 pontos quando a temperatura do ataque estiver entre -15°C e -20°C; 4 pontos entre -20 e -25°C, etc. Desse modo, a uma temperatura de -35°C o objeto só pode tolerar mais 42 pontos de dano.

Cubo do Portal: Esse item é um pequeno objeto cúbico, feito de coralina. Cada uma das 6 faces do cubo está ligada a um plano, um dos quais será sempre o Material Primário. As outras 5 faces/planos podem ser definidas pelo Mestre, da maneira que ele preferir:

Se uma face do *cubo do portal* for apertada uma vez, uma conexão será aberta para o plano apropriado. Há uma chance de 10% por turno de que uma criatura atravesse o portal procurando comida, diversão ou encrenca.

Se uma face for pressionada duas vezes, a criatura que o fizer e todas as criaturas em um raio de 2 metros serão sugadas pelo portal, indo para o plano correspondente. É impossível abrir mais de um portal por vez.

Fortaleza Instantânea de Daern: Esse cubo de metal é pequeno, mas quando ativado se expande, formando uma torre de 36 metros quadrados de base por 10 metros de altura, com aberturas para flechas em todos os lados e um espaço no topo para besteiros. As

Apêndice 3

paredes de metal descem a 3 metros de profundidade no solo. A fortaleza tem uma pequena porta que só se abre com uma ordem do dono — nem mesmo magias *Arrombar* conseguem abrir a porta.

As paredes de adamantite da *fortaleza instantânea de Daern* não são afetadas por armas normais, a não ser catapultas. A torre pode absorver 200 pontos de dano antes de desabar. Dano sofrido é cumulativo, e a fortaleza não pode ser consertada (mas uma magia *Desejo* restaura 10 pontos de dano).

A fortaleza surge em apenas uma rodada, com a porta virada para seu dono. A porta abre e fecha instantaneamente ao seu comando. Pessoas e criaturas devem tomar cuidado para não serem apanhadas pelo crescimento repentino da estrutura. Quem for atropelado pelo crescimento sofre 10d10 pontos de dano.

Garrafa da Água Infinita: Essa garrafa tampada parece normal, mas irradia uma aura mágica. Se a rolha for removida, e as palavras de comando proferidas, água doce ou salgada jorra da garrafa, conforme ordenado. Existem palavras de comando específicas para diferentes quantidades e tipos de água, como vemos abaixo:

Torrente: despeja 4 litros por rodada

Fonte: um jato de 2 metros de comprimento, fornecendo 20 litros por rodada

Gêiser: um jato de 6 metros de comprimento, fornecendo 120 litros por rodada

O gêiser tem um coice muito forte; quem estiver segurando a garrafa deve ficar bem apoiado, ou será derrubado. A força do gêiser matará pequenos animais e insetos (ratos, toupeiras, pequenos morcegos, etc.). A palavra de comando deve ser dita para que ele pare.

Baralho da Ilusão: Esse conjunto de cartas de velino é geralmente encontrado em uma caixa de marfim, couro ou madeira. Um baralho completo é composto de 34 cartas de 4 naipes. Quando uma carta é escolhida ao acaso e atirada no chão, uma ilusão com componentes auditivos e visuais é criada, e permanece até ser dispersada por meios mágicos. A criatura ilusória não irá a mais de 10 metros do local onde a carta atingiu o chão, mas fora isso movimentar-se como se fosse real. Quando a *ilusão* for dispersada a carta fica em branco, e não poderá ser usada novamente. Se a carta for apanhada, a *ilusão* é automática e instantaneamente dispersada. As cartas de um baralho e as *ilusões* que elas criam são as seguintes:

Cartas de um Baralho da Ilusão

Copas

A: **Dragão vermelho**

K: Guerreiro e 4 guardas

Q: Arcana

J: Druida

10: Gigante das nuvens

9: Ettin

8: Bugbear

2: Goblin

Espadas

A: Lich

K: Clérigo e 2 sacerdotes inferiores

Q: Medusa

J: Paladino

10: Gigante do gelo

9: Troll

8: Robgoblin

2: Goblin

Coringas (2): Ilusão do dono do baralho

Ouros

A: **Beholder**

K: Arcano e aprendiz

Q: Fúria noturna

J: Harpia

10: Gigante do fogo

9: Ogro mago

8: Gnoll

2: Kobold

Paus

A: Golem de Ferro

K: Ladrão e 3 comparsas

Q: Pixies

J: Bardo

10: Gigante das colinas

9: Ogro

8: Orc

2: Kobold

As cartas em um determinado baralho podem ser diferentes dessas, e um baralho pode ser encontrado com algumas cartas faltando. As *ilusões* agem normalmente e respondem a ataques — devem ser administradas durante o jogo como se fossem criaturas de verdade.

Baralho das Surpresas: Um *baralho das surpresas* (benéficas ou nocivas) é geralmente encontrado em uma caixa ou sacola de couro. Cada baralho contém um número de cartas, feitas em marfim ou velino, cada uma é entalhada com glifos, figuras e desenhos mágicos. Assim que uma dessas cartas é retirada do monte, sua magia, boa ou má, é conferida à pessoa que a pegou.

O personagem com um *baralho das surpresas* pode retirar uma só carta, duas, três, quatro ou mais. No entanto, o número deve ser anunciado antes de se retirar a primeira carta. Se a carta for um bufão, a pessoa pode decidir tirar mais duas.

Cada vez que uma carta é removida do monte, ela deve ser repostada (de modo que é possível pegar a mesma carta duas vezes), a menos que seja um bufão ou um tolo, que serão removidos permanentemente do baralho.

Cartas do Baralho das Surpresas

Placa	Carta correspondente	Efeito
Sol	KO	Ganha item mágico benéfico e 50.000 XP
Lua	QO	Recebe 1d4 <i>Desejos</i>
Estrela	JO	Ganha imediatamente 2 pontos para o pré-requisito da classe
* Cometa	2O	Derrote o próximo monstro encontrado para ganhar um nível
Trono	KC	Ganha Carisma 18 e uma pequena fortaleza
Chave	QC	Ganha um mapa do tesouro e uma arma mágica
Cavaleiro	JC	Recebe os serviços de um guerreiro de 4º nível
* Pedra preciosa	2C	Receba, à sua escolha, 20 jóias ou 50 pedras preciosas
O Vazio	KP	Corpo continua a funcionar, mas a alma fica presa em outro lugar
Chamas	QP	Cria inimizade entre você e uma criatura de outro plano
Caveira	JP	Derrote a Morte ou será destruído
* Garras	2P	Todos os itens mágicos que você possui desaparecem imediatamente
Desgraça	KE	Perca imediatamente todo seu dinheiro e propriedades
Euryale	QE	Penalidade de -3 em testes de resistência contra petrificação
Ladino	JE	Um de seus aliados se vira contra você
* Balança	2E	Mude sua tendência imediatamente
Bufão	Coringa	Receba 10.000 XP ou retire outras duas cartas do monte
* Tolo	Coringa com nome do fabricante	Perca 10.000 XP e retire outra carta
* Vizir	AO	Saberá a resposta de seu próximo dilema
* Idiota	AP	Perca 1d4 pontos de Inteligência; pode tirar outra carta
* Desjino	AC	Evita qualquer situação que escolher... uma vez
* Torre da Prisão	AE	Você é aprisionado

Um *baralho das surpresas* contém 13 cartas (75% de chance) ou 22 cartas (25% de chance). Cartas adicionais para um baralho de 22 cartas são indicadas por um asterisco (*) antes de seus nomes. Para representar as cartas mágicas, você poderá usar um baralho normal com os naipes indicados na segunda coluna. (Ela traz primeiramente o valor da carta, e depois o naipe.)

Após o personagem retirar a última carta possível, ou no exato momento em que se retirar as cartas com nome em negrito (O Vazio e Torre da Prisão), o baralho desaparece. As cartas são explicadas com maiores detalhes abaixo:

Sol: Jogue os dados para encontrar um item mágico (Tabela 88) até que um item benéfico seja encontrado.

Lua: É melhor representada como uma pedra da lua com o número apropriado de *desejos* brilhando em seu interior. Esses *desejos* são iguais aos da magia arcana de 9º círculo, e devem ser

Descrições de Itens Mágicos

usados em um número de turnos igual à quantidade recebida.

Estrela: Se os 2 pontos deixarem o personagem com um valor de 19, use um deles, ou ambos, em uma das outras habilidades, nesta ordem: Constituição, Carisma, Sabedoria, Destreza, Inteligência, Força.

Cometa: O jogador deve derrotar sozinho o próximo monstro hostil encontrado, ou o benefício será perdido. Se for bem-sucedido, o personagem sobe para o próximo nível de experiência, já com metade dos pontos necessários para o nível seguinte.

Trono: Se o Carisma já for 18, a pessoa ainda ganha cinco nas reações de encontros e testes de lealdade. Ele se torna um verdadeiro líder aos olhos dos outros. O castelo recebido ficará próximo a um outro que a pessoa já possui (se esse for o caso).

Chave: O Mestre deve preparar um mapa do tesouro. A arma deve ser uma que a pessoa seja capaz de usar, portanto use a Tabela de Armas Mágicas até que um item útil seja encontrado.

Cavaleiro: O guerreiro se unirá ao grupo como um aliado do personagem, e o servirá fielmente até a morte. Ele recebe +1 por dado (máximo de 18) em cada habilidade.

Pedra preciosa: Indica fortuna. As jóias serão de ouro, cravejadas com pedras preciosas, todas no valor de 1.000 peças de ouro, no mínimo. Com essa fortuna deve vir pontos de experiência em igual quantidade, mas nunca mais do que o necessário para subir um nível de experiência.

O Vazio: Essa carta negra indica desastre imediato. O corpo da pessoa continua a funcionar, e ainda pode falar, como um autômato, mas o espírito do personagem é aprisionado em algum lugar — em um objeto na superfície de um planeta ou plano distante, possivelmente em poder de uma das criaturas do local. Uma Desejo não trará a pessoa de volta, mas o plano onde a alma foi aprisionada poderá ser revelado. Não retire mais cartas.

Chamas: Raiva, inveja e ciúme são apenas algumas das possíveis forças causadoras da inimizade. A inimizade com a criatura de outro plano não pode ser desfeita até que um dos dois seja morto.

Caveira: Uma Morte menor aparece (Categoria de Armadura - 4; 33 pontos de vida; ataca com uma foice causando 2d8 pontos de dano e nunca erra, sendo sempre a primeira a atacar a cada rodada). O personagem deve lutar com ela sozinho — se outros ajudarem, outras Mortes menores aparecerão para lutar também. Se o personagem for derrotado, ele estará morto para sempre. Considere a Morte como um morto-vivo, no que diz respeito a magias. Frio, fogo e eletricidade não lhe causam dano.

Garras: Quando essa carta for retirada, todos os itens mágicos que o personagem possui desaparecerão no mesmo instante, e irremediavelmente.

Desgraça: Quando a carta for tirada, todo seu dinheiro (incluindo pedras preciosas, jóias, tesouros e objetos de arte) é perdido. Os imóveis também são perdidos permanentemente.

Euryale: A visão dessa carta, semelhante a uma medusa, invoca uma maldição que apenas a carta Destino ou seres de poder divino podem remover. Caso contrário, a penalidade de -3 em seus testes de resistência será permanente.

Ladino: Quando a carta é retirada, um dos aliados do personagem será totalmente alienado, e se tornará hostil. Se o personagem não tiver aliados, pode-se substituir esse efeito pela inimizade de uma pessoa poderosa — na comunidade ou religião. O ódio será mantido em segredo até o momento exato, quando poderá provocar um efeito devastador.

Balança: O personagem deve mudar para uma tendência radical-

mente diferente. Se a vítima não agir de acordo com a nova tendência, ela poderá sofrer penalidades (como explicado no capítulo 4, Consequências de Mudança de Tendência). Jogue fora as cartas.

Bufo: Essa carta torna o baralho mais benéfico se a recompensa em XP for escolhida. É sempre descartada quando retirada, ao contrário de todas as outras, exceto o Tolo.

Tolo: Tanto a perda de experiência quanto a retirada de uma nova carta são obrigatórios!

Vizir: Essa carta confere ao personagem o poder de usufruir de Sabedoria sobrenatural para resolver um único problema, ou responder completamente a qualquer pergunta, quando desejar. Se a informação obtida pode ser usada a favor, ou não, do personagem, já é outra história.

Idiota: A carta resulta na perda de 1d4 pontos de Inteligência imediatamente. A retirada de outra carta é opcional.

Destino: Essa carta permite ao personagem evitar até mesmo um acontecimento imediato, se ele assim o desejar, já que o tecido da realidade se desenrola diante dele, e pode ser alterado. Note que isso não permite que alguma coisa aconteça — pode apenas evitar. Esse efeito só age sobre o personagem que retirou a carta, e os outros membros do grupo poderão ter que enfrentar o problema.

Torre da Prisão: Significa aprisionamento — seja através de magia ou de uma criatura, à escolha do Mestre. Todo o equipamento e as magias são retirados da vítima, em ambos os casos. Se os itens e poderes mágicos poderão ser recuperados, também depende do Mestre. Não tire mais nenhuma carta.

Tambores Ensurdecedores: Esse objeto é, na verdade, um par de tambores com cerca de 50 centímetros de diâmetro. Eles irradiam magia, caso se tente detectá-la, mas têm uma aparência bastante comum. Se a pessoa bater em apenas um deles, nada acontecerá; se ambos forem percutidos ao mesmo tempo, todas as criaturas dentro de um raio de 20 metros ensurdecem, ficando assim até que uma *Cura Completa*, ou outro método de cura parecido, restaure seus tímpanos destruídos. Além disso, quem estiver a 3 metros dos tambores ficará atordoado por 2d4 rodadas.

Tambores do Pânico: Esses tambores, em forma hemisférica e com cerca de 50 centímetros de diâmetro, vêm em pares e têm uma aparência totalmente comum. Se ambos forem percutidos, todas as criaturas dentro de um raio de 40 metros (com exceção daqueles dentro da "área de segurança", a 6 metros dos instrumentos) devem obter sucesso em um teste de resistência contra magia, ou irão virar e correr para longe durante um turno completo.

A cada turno, depois da fuga inicial, as criaturas em pânico podem tentar outra vez o teste de resistência contra magia. Outra falha significa que a criatura continuará a mover-se para longe dos tambores do pânico por, pelo menos, mais um turno. O movimento da criatura fugindo em pânico acontece com a maior velocidade possível, e serão necessárias três rodadas de descanso para cada turno gasto na fuga, depois de um sucesso no teste de resistência. Criaturas com Inteligência 2 fazem o teste de resistência com penalidade de -2, e criaturas com Inteligência 1, ou menos, fazem-no com penalidade de -4.

Poeira do Aparecimento: Esse pó, fino, assemelha-se a qualquer outro tipo de poeira, a menos que seja examinado cuidadosamente. Tal exame revelará que, na verdade, se trata de um pó metálico, muito leve e refinado. Um único punhado dessa substância, atirado ao ar, cobrirá todos os objetos, tornando-os visíveis mesmo se estiverem invisíveis, fora de fase, em forma astral ou etérea. Note que o pó também revelará a verdadeira natureza de

Apêndice 3

imagens refletidas ou projetadas, e também anula os efeitos de *manto do deslocamento* ou *dos elfos*, e *mantos da camuflagem*. Os efeitos do pó duram 2d10 turnos.

A *poeira do aparecimento* é geralmente mantida em pequenos pacotes de seda, ou em tubos ocos feitos de osso. Um pacote pode ser agitado aberto, no ar, para que seu conteúdo cubra uma área de 3 metros de raio, a partir do usuário. Um tubo pode ser soprado formando um cone, com 30 centímetros de largura no vértice, 5 metros de largura na outra extremidade e 6 metros de comprimento. Em um único local podem ser encontrados de 5 a 50 recipientes.

Poeira do Desaparecimento: Esse pó parece igual à *poeira do aparecimento*, e é geralmente guardado da mesma maneira e nas mesmas quantidades. As coisas tocadas por ele refletem e distorcem todo tipo de luz (incluindo infravermelho e ultravioleta), tornando-se invisíveis. Visão normal não pode ver criaturas ou objetos protegidos, que também não podem ser detectados por outros métodos de detecção, mesmo mágicos — nem *Detectar Invisibilidade* funcionará. No entanto, a *poeira do aparecimento* revela pessoas ou objetos tornados invisíveis pela *poeira do desaparecimento*.

A invisibilidade conferida pelo pó dura 2d10 turnos (1d10+10, se a substância for cuidadosamente aplicada sobre um objeto). Ataques feitos por um usuário invisível podem ocorrer, surpreendendo o adversário (caso ele não note a criatura) e acontecem com uma Categoria de Armadura 4 níveis melhores do que o normal (enquanto durar a invisibilidade). Ao contrário da magia *Invisibilidade*, o pó do *desaparecimento* continua a fazer efeito mesmo depois do ataque ter sido realizado.

Poeira da Seca: Esse pó especial admite vários usos. Se uma pitada for jogada em 1 metro cúbico de água, o líquido imediatamente desaparece, e o pó se transforma em uma pequena bola, que flutuará ou simplesmente permanecerá onde foi atirada. Se esta bola for atirada ao chão, ela se rompe e libera a mesma quantidade de água. Quando o pó for espalhado em uma área (por exemplo, atirando-se um punhado ao ar), até 0,5 metro cúbico de água é drenado. O pó afeta apenas água (seja doce, salgada, ou alcalina) e não outros líquidos.

Se o pó for usado contra um elemental da água ou criatura parecida, a vítima deve obter sucesso em um teste de *resistência contra magia*, ou será destruída. Um sucesso resulta em 5d6 pontos de dano na criatura da água.

Um saco deste pó contém 1d6+4 pitadas.

Poeira da Ilusão: Essa poeira aparentemente comum lembra pó de giz ou grafite — a menos que se olhe para ela. Nesse caso, o pó muda de forma e cor. Coloque uma pitada do pó da *ilusão* em uma criatura e ela dará a impressão de transformar-se em outro ser de formato semelhante, mas com uma variação de tamanho de 50% (a mais ou a menos). Um alvo que não queira receber esses efeitos tem direito a um teste de *resistência contra magia*. Desse modo, um halfling poderia parecer um humano de baixa estatura, um humano poderia parecer um ogro, um pégaso poderia parecer uma mula, etc.

A pessoa que usar o pó mágico deve imaginar a ilusão desejada enquanto o pó estiver sendo salpicado no receptor. O poder de ilusão dura 1d6+6 horas, a menos que seja dispersado.

Um saco deste pó geralmente contém 1d10+10 pitadas de substância.

Poeira de Espirros e Tosse: Esse pó fino parece ser *poeira do aparecimento* ou *poeira do desaparecimento*. Se for espalhado, no entanto, faz com que as pessoas dentro de um raio de 6 metros

tenham acessos de espirros e tosse. As vítimas que falharem em um teste de *resistência contra veneno* morrem imediatamente; os que obtiverem sucesso nada farão durante 5d4 rodadas, devido à tosse.

Poeira Sem Rastros: Essa poeira, aparentemente comum, é, na verdade, um pó de grandes poderes mágicos, que pode ser usado para ocultar a passagem do usuário e seus companheiros. Atirar uma pitada do pó, ao ar, faz com que um aposento de até 100 metros quadrados fique empoeirado, sujo e cheio de teias de aranha, como se estivesse abandonado há anos.

Uma pitada desse pó, espalhado por uma trilha, faz com que qualquer sinal da passagem de até doze homens e cavalos seja destruído, numa distância de até 2 quilômetros para trás. Nenhuma irradiação mágica é produzida pelo uso do pó.

A substância é encontrada em uma algibeira refinada e muito bem-costurada, que contém de 1d12+12 pitadas.

Garrafa do Efreeti: Esse item, normalmente é feito de latão ou bronze, com uma tampa de chumbo, ostentando estranhos brasões. Uma fina nuvem de fumaça é frequentemente vista saindo da garrafa. Quando o efreeti é libertado há uma chance de 10% de que ele esteja louco e ataque quem o soltou; 10% de probabilidade de que ele atenda apenas três pedidos; e, em 80% das vezes, ele servirá normalmente (ver *Livro dos Monstros*).

Garrafa da Fumaça Eterna: Essa urna metálica é idêntica a uma *garrafa do efreeti*, exceto pelo fato de não produzir coisa alguma, além de fumaça. Se a tampa for removida, a quantidade de fumaça liberada será extremamente grande, obscurecendo a visão em um volume de 2.000 metros cúbicos em uma única rodada. Se for deixada sem tampa, a garrafa continuará a preencher 500 novos metros cúbicos por rodada, até que um volume de 5.000 metros cúbicos seja completamente tomado pela fumaça. Essa área permanecerá preenchida com fumaça até que a *garrafa da fumaça eterna* seja tampada. Quando isso acontecer, a fumaça irá se dissipar normalmente. A garrafa só pode ser aberta se a palavra de comando for conhecida.

Olhos do Encantamento: Esse objeto é formado por um par de lentes de cristal, que se encaixam sobre os olhos do personagem que, ao usá-las, consegue *Enfeitiçar Pessoas* simplesmente olhando nos olhos da vítima. Aqueles que falharem em um teste de *resistência contra magia* são enfeitiçados, do mesmo modo que seriam pela magia. O usuário pode enfeitiçar uma pessoa por rodada. Os testes de *resistência* sofrem uma penalidade de -2, se o usuário estiver usando ambas as lentes, ou um bônus de +2, se estiver usando apenas uma das lentes.

Olhos da Águia: Esses itens são feitos de um cristal especial, e se encaixam sobre os olhos da pessoa, conferindo uma visão cem vezes melhor para distâncias de 30 centímetros ou mais (ou seja, o usuário consegue ver coisas a 600 metros de distância, que outra pessoa só conseguiria ver a 6 metros). Usar apenas uma das lentes faz com que a pessoa fique zozona e atordoada durante uma rodada. Depois disso, um dos olhos deve sempre ser coberto, para evitar a sensação de vertigem.

Olhos de Visão Microscópica: Aparentemente, *olhos de visão microscópica* são bastante semelhantes a outras lentes mágicas, mas permitem ao usuário enxergar cem vezes melhor a distâncias de 30 centímetros ou menos. Desse modo, pequenas costuras, marcas minúsculas e até mesmo impressões deixadas ao escrever, podem ser vistas. Compartimentos secretos e articulações escondidas serão notadas e manipuladas. O efeito de se usar apenas um dos cristais é o mesmo dos *olhos da águia*.

Descrições de Itens Mágicos

Olhos da Petrificação: Totalmente indistinguíveis de outras lentes mágicas, o efeito de colocar os olhos da petrificação é desastroso: o usuário se transforma imediatamente em pedra. Note que 25% desses objetos funcionam como o olhar de um basilisco, até no fato do reflexo das lentes poder transformar uma pessoa em pedra.

Poderes Incríveis: Existem vários tipos de estatueta de poderes incríveis. Cada uma delas parece ser uma pequena estátua, representando um animal, com cerca de 3 centímetros de altura. Quando a estatueta é atirada ao chão e a palavra de comando é proferida, ela se torna um animal de verdade, com tamanho normal (exceto quando especificado em contrário). O animal obedece e serve a seu dono.

Se uma estatueta de poderes incríveis for quebrada ou destruída em sua forma de escultura, ela fica arruinada, perde toda sua magia e fica completamente sem poderes. Se o animal que surge da estátua for morto, a criatura simplesmente retorna à forma de estatueta, e poderá ser usada mais tarde.

Quando uma estatueta for encontrada, jogue os dados de porcentagem para determinar o tipo de animal em que ela se transformará:

Resultado do D100	Tipo de Estatueta
01-15	Mosca de ébano
16-30	Leões dourados (dois)
31-40	Bodes de marfim (três)
41-55	Elefante de mármore
56-65	Corcel de obsidiana
66-85	Cão de ônix
86-100	Coruja de serpentina

Mosca de ébano: Com uma palavra, essa pequena escultura de uma mosca ganha vida e cresce, ficando com o tamanho de um pônei. A mosca de ébano possui CA 4, tem 4+4 dados de vida e Espécie de Manobra C.Voa com taxa de movimentação de até 48, sem cavaleiro, 36, se carregar até 105 quilos; e 24, se carregar entre 106 e 175 quilos. O objeto pode ser usado no máximo três vezes por semana, 12 horas por dia. Quando terminarem as 12 horas, ou quando a palavra de comando for pronunciada, a mosca de ébano torna-se novamente uma pequena estatueta.

Leões dourados: Esses vêm sempre em pares. Tornam-se leões adultos normais (Categoria de Armadura 5/6, 5+2 dados de vida e formas de ataque normais). Se forem mortos em combate, não poderão retornar à forma animal por 1 semana inteira; caso contrário, podem ser usados uma vez por dia. Eles crescem e encolhem ao som da palavra de comando.

Bodes de marfim: Esses vêm sempre em trios. Cada um dos três bodes é um pouco diferente dos outros, e tem uma função específica. São elas:

- **Bode das Distâncias** — Essa estatueta é uma montaria veloz e resistente, com Categoria de Armadura 6, 24 pontos de vida e 2 ataques (chifres) de 1d8 cada (considere-o como uma criatura de 4 dados de vida). Sua taxa de movimentação é 48, se carregar 140 quilos ou menos. Essa velocidade cai em 1 ponto para cada 7 quilos adicionais. O bode pode viajar no máximo 1 dia por semana — continuamente, ou em qualquer combinação de tempo que some 24 horas. Ao final desse período, ou quando a palavra de comando for proferida, o animal retorna a sua forma diminuta, na qual deve permanecer por pelo menos 1 dia antes de se transformar de novo.
- **Bode da Dor** — Quando ordenado, essa estatueta se transforma em uma enorme criatura, maior que um touro, com cascos

afiados (2d4+2/2d4+2), uma mordida feroz (2d4) e um par de enormes chifres traiçoeiros (2d6/2d6). Se atacar numa investida, ele só poderá usar os chifres, mas acrescenta +6 ao dano causado em cada golpe certo naquela rodada (ou seja, 8-18 pontos de dano por chifre). Possui Categoria de Armadura 0, 96 pontos de vida e ataca como uma criatura de 16 dados de vida. Só pode ser invocado uma vez por mês, e até 12 horas por vez. Possui taxa de movimentação 24.

- **Bode do Terror** — Quando invocado com a palavra de comando apropriada, a estatueta transforma-se em uma montaria parecida com um corcel, com taxa de movimentação 36, Categoria de Armadura 2, 48 pontos de vida e nenhum ataque. Entretanto, a pessoa que o montar poderá usar seus chifres como armas (um chifre como lança +3 (lança de cavalaria) e o outro como uma espada +6). Quando cavalgado em direção a um inimigo, o bode irradia terror em um raio de 10 metros, e qualquer oponente dentro desta área deverá obter sucesso em um teste de resistência contra magia, ou perderá 50% de sua Força e sofrerá uma penalidade de -3 nas jogadas de ataque, devido à fraqueza causada pelo medo extremo. Quando todos os oponentes forem mortos, ou ao se proferir a palavra de comando, o bode retorna à sua forma de estatueta. Pode ser usado uma vez a cada 2 semanas.

Após três usos, cada um dos bodes perde suas habilidades mágicas permanentemente.

Elefante de Mármore: Essa é a maior das estatueta, com o tamanho aproximado de uma mão humana. Ao se pronunciar a palavra de comando, o elefante de mármore cresce até ficar com o tamanho e as habilidades de um elefante real. O animal criado pela estatueta é completamente obediente a seu dono, servindo como animal de carga, montaria ou em combates. O tipo de elefante de mármore obtido é determinado pelos dados de porcentagem e pela tabela abaixo:

Resultado do D100	Tipo de Elefante
01-90	Elefante normal
91-100	Elefante pré-histórico

Detalhes sobre cada tipo de criatura são encontrados no *Livro dos Monstros*. A estatueta pode ser usada no máximo 24 horas por vez, quatro vezes por mês.

Corcel de obsidiana: Um corcel de obsidiana tem a aparência de uma pequena pedra negra, quase sem forma. Apenas um exame cuidadoso revelará que o formato da pedra lembra vagamente algum tipo de quadrúpede e, obviamente, se houver a tentativa de detectar magia, a estatueta irradiará aura mágica. Ao se falar a palavra de comando, o pedaço de obsidiana quase sem forma transforma-se em uma montaria extraordinária. Considere-a como um cavalo pesado de batalha, com os seguintes poderes adicionais: voar (com taxa de movimentação normal), tornar-se etéreo ou astral. Ele se deixa montar; mas se a tendência do cavaleiro for voltada para o bem, há uma chance de 10% do animal levar seu "mestre" para a primeira camada dos campos de Hades, e então retornar à forma de estatueta. O item pode ser usado por um período de 24 horas no máximo, uma vez por semana. Note que quando o corcel de obsidiana se torna astral ou etéreo, quem estiver montado nele, assim como seu equipamento, também sofrerá a mudança. Desse modo, é possível viajar para outros planos com o animal.

Cão de ônix: Quando ordenado, transforma-se em uma criatura com as mesmas propriedades de um cão de guerra, exceto pelo fato de possuir uma Inteligência de 8-10, poder se comunicar usan-

Apêndice 3

do a língua comum e ter habilidades de olfato e visão extraordinárias. O olfato permite a um cão de *dnix* sentir o rastro de uma criatura conhecida 100% das vezes, se a trilha tiver sido deixado há uma hora ou menos, com uma penalidade de -10% a cada hora subsequente. O animal pode ser enganado por uma pista falsa, interrupções, água e substâncias que disfarçam ou bloqueiem o cheiro. O poder de visão permite ao cão de *dnix* usar infravisão com um alcance de até 30 metros, localizando coisas escondidas (por exemplo, nas sombras) em 80% dos casos, coisas invisíveis 65% das vezes e notando entidades astrais, etéreas e fora de fase 50% das vezes. Para maiores detalhes, ver *Cão de Guerra* no *Livro dos Monstros*. Um cão de *dnix* pode ser usado durante um máximo de 6 horas consecutivas, uma vez por semana. Ele só obedece a seu dono.

Coruja de serpentina: Uma *coruja de serpentina* torna-se uma coruja de tamanho normal (CA 7; taxa de movimentação 24; 2d2 pontos de vida; 1d2/1d2 pontos de dano quando atacar) se seu dono assim ordenar, ou poderá virar uma coruja gigante, de acordo com a vontade do usuário. A duração máxima da transformação é de 8 horas, em ambos os casos. (No entanto, após três transformações em coruja gigante, a estatueta perde todas as suas propriedades mágicas.) A forma em tamanho normal move-se com 95% de silêncio, tem infravisão de até 30 metros, consegue ver em escuridão normal, acima do solo, como se o ambiente estivesse totalmente iluminado, e duas vezes melhor que os seres humanos. Sua audição é tão aguçada que a criatura consegue ouvir um rato se movendo a até 20 metros de distância. Qualquer um que tente mover-se silenciosamente para escapar à audição da coruja tem as chances reduzidas em 50%. Além disso, o animal pode, e vai, comunicar-se com o dono por telepatia, informando-o de tudo que ver e ouvir, dentro dos limites de sua Inteligência. Se for transformada em sua versão gigante, a *coruja de serpentina* é igual em todos os seus aspectos a uma coruja gigante. Para maiores informações ver *Coruja Gigante* no *Livro dos Monstros*. Assim como a maioria das outras estatueta de poderes incríveis, esta também obedece fielmente todas as ordens de seu dono.

Frasco das Maldições: Esse objeto se assemelha a um frasco, garrafa, recipiente ou jarro comum. Possui propriedades mágicas, mas tentativas de detecção não podem revelar a natureza real de um *frasco das maldições*. O item pode conter um líquido, ou liberar fumaça. Quando o frasco for aberto pela primeira vez, uma maldição cairá sobre as pessoas nas proximidades. Depois disso, torna-se inofensivo. O tipo de *maldição* fica à escolha do Mestre. Sugestões incluem o oposto da magia divina *Bênção*. Maldições encontradas em pergaminhos são recomendadas também neste caso. Ou, quem sabe, um monstro poderia aparecer e atacar todas as criaturas que avistar.

Manoplas da Destreza: Esse par de luvas não parece com nada além de um simples par de luvas de couro, para uso cotidiano. Naturalmente, irradiam magia se houver a tentativa de detecção. Elas mudam de tamanho para servirem em qualquer mão, desde a de um enorme humano até a de um pequeno halfling. *manoplas da Destreza* aumentam a Destreza em 4 pontos, se essa habilidade da pessoa for 6 ou menos; em 2 pontos, se estiver entre 7-13 e em 1 ponto se for 14 ou mais. Além disso, o uso das luvas permite a personagens que não sejam ladrões furtar bolsos (chance de 95%) ou abrir fechaduras (chance de 37%), como se fossem ladrões de 4º nível. Se forem usadas por um ladrão, aumentam essas duas habilidades em 10%.

Manoplas do Fiasco: Essas luvas podem ser de couro flexível, ou de algum material mais pesado, apropriado para o uso com armadura (loriga, talas, malha, etc.). No primeiro caso, serão parecidas com *manoplas da Destreza*; no segundo caso, parecerão ser *manoplas de*

força de ogro. Elas funcionarão perfeitamente, passando em qualquer teste, como *manoplas da Destreza* ou de *força de ogro*, até que seu usuário seja atacado, ou se encontre em uma situação de vida ou morte. Nesse instante, a maldição faz efeito e o personagem ficará extremamente apavorado, com uma chance de 50% a cada rodada de largar qualquer coisa que tenha em qualquer uma das mãos — não nas duas juntas. As luvas também diminuirão a Destreza em 2 pontos. Uma vez que a maldição seja ativada, as luvas só podem ser removidas pelo uso de uma *Remover Maldições* ou *Desejo*.

Manoplas de Força de Ogro: Parecem-se com *manoplas* comuns, para armaduras. A pessoa que usá-las, no entanto, ganha uma Força de 18/00 em suas mãos, braços e ombros. Quando o usuário atacar com as mãos, ou com uma arma arremessada ou empunhada, as luvas conferem um bônus de +3 nas jogadas de ataque e um bônus de +6 no dano. Essas luvas são extremamente cobiçadas, especialmente se usadas em conjunto com um *cinturão de força de gigante* e uma arma de arremessar. Elas crescem para servir em mãos de humano, ou escolhem para halflings.

Manoplas de Nadar e Escalar: Um par dessas luvas parece ser apenas comum, mas irradia aura mágica se acontecerem tentativas de detecção. As luvas mudam de tamanho para servirem em qualquer mão (de humana a halfling). O usuário pode nadar embaixo da água à mesma velocidade que um tritão (taxa de movimentação 15) e na superfície à mesma velocidade de uma sereia (taxa de movimentação 18), mas não conferem à pessoa a habilidade de respirar embaixo d'água.

Os itens dão ao usuário uma grande habilidade para se segurar quando estiver escalando. O personagem pode escalar superfícies verticais ou quase verticais, subindo ou descendo, com 95% de chance de sucesso. Se o usuário for um ladrão, as luvas aumentam a probabilidade de sucesso para 99%.

Gema da Claridade: Esse cristal tem a aparência de um prisma comprido e irregular. Quando o usuário diz as palavras apropriadas, no entanto, o objeto emite uma luz brilhante que pode ser de três tipos.

Uma das palavras de comando faz com que a pedra irradie uma luz pálida em forma de cone, com 3 metros de comprimento e raio de 80 centímetros em sua extremidade. A luz não consome a energia do cristal.

Outra palavra de comando faz com que a *gema da claridade* emita um fecho extremamente brilhante com 30 centímetros de raio e 15 metros de comprimento. Se a luz atingir os olhos de qualquer criatura, a vítima será ofuscada, e não conseguirá enxergar durante 1d4 rodadas. A criatura pode fazer um teste de *resistência contra magia* para ver se conseguiu fechar os olhos ou virar o rosto a tempo. Esse uso consome uma carga.

A terceira forma de se usar o item emite luz ofuscante, em um cone de 10 metros de comprimento com 2 metros de raio na extremidade. Apesar da luz durar apenas um breve momento, todas as criaturas dentro da área devem obter sucesso em um teste de *resistência contra magia* ou serão cegadas por 1-4 rodadas, sofrendo depois uma penalidade de -1 a -4 nas jogadas de ataque, devido a danos permanentes causados em seus olhos. Esse uso gasta cinco cargas.

Efeitos de ofuscamento ou cegueira podem ser revertidos com a utilização de uma *Curar Cegueira*; danos aos olhos só podem ser curados com *Cura Completa*. A *gema da claridade* possui cinquenta cargas, e não pode ser recarregada. Uma *Escuridão*, lançada em seu detentor, absorve uma carga da *gema*, ou não permite sua ativação por uma rodada, à escolha do usuário. Uma *Escuridão*

Descrições de Itens Mágicos

Continua torna o prisma inoperante por um dia, ou absorve cinco cargas, à escolha de seu dono.

Gema da Luz Interior: Essa jóia parece ser uma pedra bem-lapidada, valendo no mínimo 5.000 peças de ouro. Se houver uma tentativa de *Detectar Magia*, a pedra irradia uma fraca aura de *Encantamento*. Se qualquer personagem estiver com a posse da pedra, ele começará a sentir seu poder após permanecer com o objeto por 1 semana. Ao cabo de 2 semanas, a pessoa percebe que é capaz de entender as coisas com mais facilidade, tem maior compreensão, melhora sua memória, recordações, etc. Depois de ficar com a pedra por um bom tempo (3 meses ou mais), o usuário tem *Inteligência* e *Sabedoria* aumentadas em 1 ponto cada. Se por algum motivo a pessoa não ficar com a pedra após este período de 3 meses, a *Inteligência* adicional permanece, mas perde-se o bônus de *Sabedoria*. Uma *pedra de luz interior* funciona uma vez a cada 50 anos. Se um personagem adquirir outra dessas pedras, a segunda não surtirá efeito, mesmo que a *Sabedoria* não tenha sido afetada permanentemente pela primeira pedra.

Gema da Visão: Essas pedras extremamente bem-lapidadas e brilhantes são indistinguíveis de jóias comuns, mas *Detectar Magia* revelará seu encantamento. Quando se olha através dela, a *pedra da visão* permite ao usuário perceber todas as coisas escondidas, ilusórias, invisíveis, astrais, etéreas ou fora de fase, dentro do alcance do objeto.

Olhar através da pedra é um processo demorado e cansativo. O alcance é de 90 metros, para se obter uma visão geral — caso apenas objetos grandes e óbvios estejam sendo procurados — ou 30 metros, se a pessoa quiser localizar coisas pequenas. É preciso uma rodada para examinar uma área quadrada de 60 metros de lado, para uma visão geral, e duas rodadas para examinar uma área quadrada de 30 metros de lado cuidadosamente. Há uma chance de 5%, em cada vez que a pedra for usada, de que o personagem tenha uma alucinação, vendo alguma coisa que não está lá, ou que veja um objeto real, tomando-o por uma ilusão.

Cinturão dos Anões: Esse cinto reduz o *Carisma* da pessoa em 1 ponto, quando o usuário estiver lidando com criaturas que não sejam anões ou seres semelhantes. O cinturão concede 1 ponto de *Carisma* no que diz respeito a halflings do clã Robusto e a todos os gnomos. Anões propriamente ditos tratam o usuário como se tivesse um *Carisma* 2 pontos acima do normal. O cinturão permite à pessoa entender, falar e ler a língua dos anões. O usuário também ganha os benefícios da raça dos anões (ou seja, +1 na *Constituição*, bônus nos testes de *resistência* baseados no total da *Constituição*, *infravisão* de 20 metros e *deteção/determinação* da profundidade aproximada sob o solo, como explicado no *Livro do Jogador*). Todos os bônus e penalidades são válidos apenas enquanto a pessoa estiver usando o cinturão. Benefícios como línguas adicionais e bônus de combate contra criaturas gigantes nunca são concedidos.

Cinturão da Feminilidade/Masculinidade: Essa grande faixa de couro parece ser um cinto comum, mas, ao ser vestido, imediatamente faz com que a pessoa se torne do sexo oposto. Nesse momento, o cinturão perde todo seu poder. Não há uma maneira segura de se restaurar o sexo original do personagem, mas há uma chance de 50% de que uma magia *Desejo* consiga fazê-lo, e um ser extremamente poderoso

possa alterar a situação. Em outras palavras, é necessária a ajuda de uma criatura com poderes divinos para consertar as coisas. Dez por cento desses cinturões simplesmente deixam a pessoa sem sexo.

Cinturão da Força de Gigante: Esse cinturão assemelha-se aos cintos comuns, mas contém uma magia extremamente poderosa. Quando colocado, o item aumenta a capacidade física do usuário, dando-lhe a Força de um gigante. (No entanto, o cinto não faz com que a pessoa fique com o tamanho de um gigante!) Para determinar a Força que o personagem ganha, e os bônus concedido, jogue os dados de porcentagem e consulte a tabela abaixo.

A Força ganha não é cumulativa com bônus de Força normais ou mágicos, exceto no caso de *manoplas de força de ogro* e *martelos de batalha mágicos*.

Cinturão dos Muitos Bolsos: Esse cinturão largo parece ser nada mais que um cinto de boa qualidade. No entanto, se houver uma tentativa de *detectar magia*, ele irradiará uma forte aura de *Encantamento*, bem como uma aura mais tênue de *Alteração*.

Um exame cuidadoso revelará que o cinturão tem oito pequenas algibeiras na superfície interna de sua parte posterior. Na verdade, há um total de 64 algibeiras mágicas no cinturão, com outras sete "atrás" de cada uma das oito que aparecem na frente. Cada uma dessas algibeiras é parecida com uma *bolsa do espaço infinito* em miniatura, comportando um volume de até 30 litros, com peso máximo de 5 quilos. O cinturão obedece aos pensamentos de seu dono, oferecendo uma algibeira cheia (para tirar algo de dentro) ou uma vazia (para pôr algo dentro) conforme desejado. Naturalmente, esse item é bastante cobiçado por pessoas que usam magias, já que comporta — e mantém acessíveis — os componentes necessários para muitos efeitos místicos.

Luvas de Apanhar Projéteis: Essas luvas irradiam uma fraca aura de *Encantamento* e *Alteração*, se houver uma tentativa de *detectar magia*. Uma vez colocadas, elas parecem unir-se às mãos, ficando quase invisíveis (não podem ser detectadas, a não ser que se esteja a menos de 2 metros do usuário). Qualquer mão livre, envolta por

Cinturão de Força de Gigante

Resultado do D100	Gigante Equivalente	Força	Bônus na jogada de Ataque	Bônus no Dano	Abrir Portais*
01-30	das Colinas	19	+3	+7	16(8)
31-50	das Rochas	20	+3	+8	17(10)
51-70	do Gelo	21	+4	+9	17(12)
71-85	do Fogo	22	+4	+10	18(14)
86-95	das Nuvens	23	+5	+11	18(16)
96-00	da Tempestade	24	+6	+12	19(17)

* O número em parênteses é o número de chances, em 20, da pessoa conseguir arrombar uma porta trancada, barrada ou imobilizada magicamente, ou uma porta com *Fechadura Arcana*. Apenas uma tentativa pode ser feita por porta; se falhar, nenhuma outra tentativa deve ser admitida.

A pessoa que vestir o cinturão também é capaz de arremessar rochas e entortar barras como se tivesse bebido uma poção de *força de gigante*. Essas habilidades são:

Tipo de Gigante	Sustentação	Alcance	Dano Básico	Peso da Rocha*	Entortar Barras/Erguer Portais
das Colinas	240	80 metros	1-6	70	50%
das Rochas	270	160 metros	1-12	100	60%
do Gelo	320	100 metros	1-8	80	70%
do Fogo	400	120 metros	1-8	85	80%
das Nuvens	470	140 metros	1-10	90	90%
da Tempestade	620	160 metros	1-12	105	95%

* Peso aproximado do projétil.

Apêndice 3

uma dessas luvas, pode ser usada para apanhar vários tipos de projéteis no ar — evitando qualquer dano —, e arremessar a arma de volta contra quem a lançou, numa outra rodada.

Todos os tipos de projéteis pequenos, atirados com a mão ou por meio de uma arma (flechas, quadrelos, dardos, projéteis de funda, azagaias, machados, martelos, lanças e coisas parecidas) podem ser apanhados. Se a arma normalmente retornaria por meios mágicos ao atacante, apanhá-la apenas evita o dano, e arremessá-la de volta não resulta em um ataque.

Harpa de Encantamento: Esse instrumento parece idêntico a qualquer outra harpa mágica. Quando utilizado por uma pessoa que sabe tocar harpas, torna o usuário capaz de lançar uma *Sugestão* por turno, desde que a música continue. Como opção, o Mestre pode exigir que um teste de perícia seja feito para que a *Sugestão* possa ser lançada. Em um resultado de 20, o harpista tocou tão mal que enfureceu todos os que o ouviram.

Harpa da Discórdia: Essa harpa parece normal em todos os aspectos. Entretanto, quando tocada, emite notas dolorosas e dissonantes em 50% das vezes. Nos outros 50%, funciona como uma *harpa de encantamento*. Quando for dissonante, a música enfurece automaticamente todos dentro de um raio de 10 metros. Os enfurecidos atacarão o músico, em 50% das vezes, ou o alvo mais próximo nos 50% restantes. O músico não é afetado pela fúria, a menos que esteja sendo atacado. O efeito perdura por 1d4+1 rodadas depois que a música parar.

Chapéu do Disfarce: Esse chapéu aparentemente normal contém um encantamento poderoso, que permite à pessoa mudar sua aparência conforme segue:

Altura: +/- 25% da altura normal

Peso: +/- 50% do peso normal

Sexo: Masculino ou feminino

Cabelo: Qualquer cor

Olhos: Qualquer cor

Cor da pele: Qualquer cor

Características faciais: Bastante maleáveis

Desse modo, o usuário poderia parecer uma mulher atraente, um meio-orc ou possivelmente até um gnomo. Se o chapéu for removido, o disfarce se desfaz automaticamente. O item pode ser usado quantas vezes se quiser. Note que o chapéu pode ser alterado (como parte de um disfarce) para parecer um pente, fita, tiara, curativo, gorro, coifa de armas, capuz, elmo, etc.

Chapéu da Estupidez: Esse chapéu é idêntico a outros chapéus mágicos, mesmo quando se tenta alguma detecção por meios místicos. Apenas colocando-o na cabeça pode-se determinar seus poderes com exatidão. Depois de vestir o item, o usuário acreditará que o chapéu é benéfico, pois será acometido por uma estupidez total. Inteligência é reduzida para 7, ou em -1 se a pessoa tiver Inteligência de 7 ou menos. O usuário teimará em usar sempre o chapéu — especialmente quando estiver envolvido em qualquer atividade que envolva raciocínio, execução de magias, etc. Sem a ajuda de uma *Remover Maldições* ou outra semelhante, a vítima nunca se verá livre do chapéu. Se o item for removido, no entanto, a Inteligência retorna ao normal.

Elmo da Magnificência: Quando descoberto, um *elmo da magnificência* parecerá ser nada mais do que um pedaço comum de armadura, feito para proteger a cabeça — um elmo, basinete, morrião, etc., feito de ferro ou aço. Quando colocado, funcionará apenas quando uma palavra de comando especial for pronunciada. Uma vez acionado, o elmo revela sua verdadeira natureza a todos.

Na verdade, o item oferece um bônus na CA de +2, é feito de prata brilhante e aço polido, cravejado com 10 diamantes, 20 rubis, 30 opalas de fogo e 40 opalas — todas grandes e com poderes mágicos — que funcionam como explicado abaixo. Quando atingido por uma luz forte, o elmo brilha e reflete raios em todas as direções, saindo de suas pontas cravejadas de jóias, parecidas com as de uma coroa. As funções das pedras são:

Diamante	<i>Rajada Prismática</i> (como a magia arcana de 7º círculo)
Rubi	<i>Muralha de Fogo</i> (como a magia divina de 5º círculo)
Opala de Fogo	<i>Bola de Fogo</i> (como a magia arcana de 3º círculo)
Opala	<i>Luz</i> (como a magia divina de 1º círculo)

Cada pedra só pode usar seus poderes uma vez, e o elmo pode ser usado uma vez por rodada. O círculo da magia é dobrado para se descobrir o nível de experiência "do elmo", o que pode ser necessário para o cálculo de alcance, duração e outras características. Até que todas as jóias sejam consumidas, um *elmo da magnificência* também possui as seguintes propriedades mágicas quando ativado:

1. Brilha com uma luz azulada quando mortos-vivos se aproximam dentro de um raio de 10 metros. Essa luz causa dor e 1d6 pontos de dano em tais criaturas, exceto esqueletos e zumbis.
2. A pessoa pode fazer com que qualquer espada em suas mãos se torne um *espada de chamas*. Esse poder é acrescentado a quaisquer outras propriedades especiais da arma. A transformação leva uma rodada para acontecer.
3. A pessoa é capaz de *criar chamas* como se fosse um druida de 5º nível.
4. A pessoa é protegida como se usasse um *anel de resistência ao fogo* com poderes dobrados, mas essa proteção não pode ser aumentada por outros itens mágicos ou magias.

Uma vez que todas as jóias tenham sido usadas, o elmo também perde seus poderes. As pedras são transformadas em poeira sem valor quando isso acontecer. Se uma pedra for removida do elmo, ela é destruída. As gemas não podem ser recarregadas.

Se uma criatura usando o elmo for atacada por fogo mágico e falhar em um teste de resistência *contra fogo mágico*, ela deve realizar outro teste de resistência para o elmo, sem bônus mágicos. Se esse teste falhar, as pedras restantes são sobrecarregadas e explodem, causando ao dono todos os efeitos mágicos acumulados que as gemas normalmente teriam.

Elmo de Compreender Linguagens e Ler Magias: Apesar de parecer um elmo comum, esse item permite a seu usuário compreender 90% das línguas e inscrições estranhas, e 80% das escritas mágicas. (Note que as porcentagens indicam se a pessoa entenderá tudo, ou nada, do que for falado ou escrito. Compreensão não indica, necessariamente, capacidade de usar uma magia.) Esse objeto é idêntico a um elmo normal, do tipo que acompanha uma armadura de CA 5.

Elmo da Tendência Oposta: É parecido com um elmo comum. Se houver uma tentativa de detecção de magia, ele irradia uma fraca aura de tipo indeterminado. Uma vez colocado na cabeça, no entanto, sua maldição faz efeito imediatamente e a tendência do personagem é invertida — do bem para o mal, da neutralidade para algum extremo (*vil, justo, cruel, honrado*), o mais distante possível da antiga tendência. A alteração é mental e, uma vez que surta efeito, torna-se bem-vinda para a vítima.

Apenas o uso de *Desejo* pode restaurar a antiga tendência, e o indivíduo afetado não tentará encontrar uma "cura". Se um paladino for afetado, ele deve se submeter a uma missão especial para

Descrições de Itens Mágicos

receber *penitência* e para ver a maldição realmente destruída. Note que uma vez que um *elmo da tendência oposta* tenha produzido efeito, todas as suas propriedades mágicas desaparecem.

Elmo da Telepatia: Esse resistente elmo de metal parece normal, apesar de irradiar magia se houver uma tentativa de detecção. O usuário de um *elmo da telepatia* consegue ler os pensamentos de criaturas dentro de um raio de 20 metros. Há duas limitações para esse poder: o usuário deve conhecer a língua falada pela criatura (a língua usada pela raça será preferida em relação à língua comum, e a língua comum será preferida em relação a línguas de *tendência*); além disso, não pode haver mais de 1 metro de pedra sólida, 25 centímetros de ferro ou qualquer obstáculo sólido de chumbo ou ouro entre o usuário e a criatura.

A leitura de pensamentos é direcionada. Deve-se tentar ler conscientemente os pensamentos para que o efeito ocorra. O usuário pode se comunicar com qualquer criatura dentro do alcance, contanto que haja uma língua comum; caso contrário, o personagem pode transmitir emoções (*empatia*), de modo que a criatura receba uma mensagem emocional.

Se a pessoa usando o elmo quiser implantar uma *Sugestão* (ver a magia arcana do 3º círculo de mesmo nome no *Livro do Jogador*) isso pode ser tentado da seguinte forma: a criatura recebendo a *Sugestão* tem direito a um teste de *resistência* com uma penalidade de -1 para cada 2 pontos de *Inteligência* que tenha a menos que o usuário, mais um bônus de +1 para cada ponto de *Inteligência* que tenha acima do usuário. Se a *Inteligência* for igual, nenhum ajuste é feito para o teste.

Elmo da Teleportação: Esse é outro elmo de aparência comum que irradia uma aura mágica como resposta a tentativas de detecção. Qualquer personagem usando o objeto é capaz de *Teleportar* uma vez por dia, como se fosse um arcano — o destino deve ser conhecido, e há um certo risco. Se o usuário for um arcano, o poder total do elmo pode ser usado, já que o personagem será capaz de memorizar *Teleportação* e usar o elmo para reavivar a memória; desse modo, o usuário pode lançar a magia até três vezes em objetos ou criaturas, e ainda será capaz de *Teleportar* a si próprio graças ao elmo. Enquanto o arcano não conjurar *Teleportação*, ele pode *teleportar* a si mesmo até um máximo de seis vezes antes da fórmula se apagar de sua memória, e mesmo assim o elmo ainda pode ser utilizado uma vez, como descrito para as outras classes de personagem.

Elmo da Ação Aquática: Quando se olha para esse elmo, ele parece exatamente igual a todos os outros. Entretanto, detecção revela sua natureza mágica, e o usuário é capaz de ver e respirar embaixo d'água. As propriedades visuais do elmo começam a funcionar quando pequenas lentes são removidas de compartimentos existentes nos flancos do objeto. Essas lentes permitem à pessoa ver cinco vezes mais longe do que a visão normal de um humano. (Note que plantas, obstáculos e coisas parecidas obstruem normalmente a visão.) Se a palavra de comando for pronunciada, o *elmo de ação aquática* cria um globo de ar ao redor da cabeça do usuário, que permanece até que a palavra de comando seja repetida. Desse modo, a pessoa pode respirar normalmente.

Sacola Prestativa de Heward: Essa mochila mágica parece bastante comum — bem-feita e bem-usada. É constituída de couro curtido de alta qualidade, e as alças têm fivelas de latão. A sacola possui dois bolsos laterais, cada um com a capacidade aparente de 1 litro, mas na verdade esses bolsos são parecidos com uma *bolsa do espaço infinito*, e comportarão um volume de até 60 litros, ou 10 quilos de peso. A parte central da mochila pode conter até 240 litros

ou 40 quilos. A sacola tem um poder ainda maior: quando a pessoa quiser alguma coisa de dentro da mochila, o item desejado sempre estará por cima. Desse modo, não é necessário revolver e procurar os objetos dentro dela. A *sacola prestativa de Heward* e tudo que estiver em seu interior ganham um bônus de +2 nos testes de *resistência*.

Trombeta da Destruição: Essa trompa mágica parece ser uma corneta comum, mas *Detectar Magia* faz com que ela irradie uma aura mística. O item pode ser usado para fazer música, como uma trombeta comum. No entanto, se o instrumento for soado depois do usuário proferir a palavra correta, dois efeitos mágicos ocorrem simultaneamente:

1. Um cone de som, com 40 metros de comprimento e 10 metros de largura em sua extremidade, é liberado da trompa. Todos dentro da área devem fazer testes de *resistência contra magia*. Aqueles que resistirem ficam atordoados durante uma rodada, e ensurdecidos por duas. Quem falhar no teste sofre 1d10 pontos de dano, é atordoadado por duas rodadas e ensurdecido por quatro.
2. Uma onda ultra-sônica de 30 centímetros de largura e 30 metros de comprimento é liberada da trompa. Isso enfraquece materiais como metal, pedra e madeira. O enfraquecimento tem efeito igual ao dano causado pelo golpe do projétil de uma grande catapulta (veja *Cerco a Fortalezas*, Capítulo 9), e o lance de dados descrito naquela seção sofre uma penalidade de -2.

Se uma *trombeta da destruição* for usada magicamente mais de uma vez por dia, há uma chance cumulativa de 10% de que o item venha a explodir e cause 5d10 pontos de dano na pessoa que o estiver tocando.

Não existem cargas na trompa, mas o objeto está sujeito ao desgaste, como mencionado acima, e cada vez que seus efeitos mágicos forem usados há uma chance cumulativa de 2% do item se autodestruir. Nesse último caso, a pessoa que o estiver tocando não sofre dano.

Trombeta das Bolhas: Esse instrumento mágico amaldiçoado irradiará magia se houver uma tentativa de detecção. Parece uma trompa comum, ou possivelmente uma das várias trombetas mágicas. Quando soada, emite notas que invocam uma massa de bolhas. As esferas envolvem completamente a pessoa que tocou o instrumento, cegando-a por 2d10 rodadas. As bolhas só aparecem na presença de uma criatura que queira matar o usuário, de modo que o surgimento das esferas poderá ser retardado por um período de tempo bastante curto, ou extremamente longo.

Trombeta da Avalanche: Essa trombeta parece ser um instrumento musical comum, talvez uma trompa de caça ou de alarme. Se não for soada apropriadamente (por exemplo, sem que o usuário diga a palavra de comando) ou em 10% de todas as vezes que for soada (mesmo apropriadamente) surgem os seguintes resultados:

A céu aberto: Uma chuva de pedras do tamanho de um punho fechado atingirá a pessoa que tocou a trompa, num total de 2d6 pedras, cada uma causando 1d6 pontos de dano.

Dentro de aposentos: O teto desabarará quando o instrumento for soado. A pessoa sofre 3d12 pontos de dano.

Em subterrâneos: A área diretamente acima do personagem cairá sobre ele. O dano inicial é de 5d4 pontos, multiplicado por 1 para cada 3 metros de altura percorridos pelo material (ou seja, o dano dobra se o teto cair de uma altura de 6 metros, triplica se cair de uma altura de 9 metros, etc.).

O uso correto de uma *trombeta da avalanche* permite ao usuário tocá-la enquanto estiver apontando para o alto, a uma distância de 10 a 20 metros de distância. O efeito será o desabamento

Apêndice 3

de um pedaço do teto, de até 6 metros de largura por 6 metros de comprimento (em um raio de 3 metros do ponto visado pelo personagem), que causa dano conforme mencionado acima, e somente dentro de aposentos ou em subterrâneos.

Trombeta das Névoas: Esse pequeno objeto, parecido com uma trompa de caça, permite a seu dono produzir uma névoa espessa como na magia *Névoa*. Para cada rodada que se passa soando a trompa, surge neblina suficiente para preencher um cubo de 3 metros de lado. A neblina dura ainda mais 2d4 rodadas, depois que a trombeta silencia. Note que, caso a trombeta fique em silêncio durante uma rodada, uma outra névoa será criada por usos posteriores, já que o efeito original tem uma expectativa de vida de apenas mais 2d4 minutos, e terá se afastado da pessoa que o produziu. O objeto emite um som grave, caindo bruscamente para um tom mais agudo no final.

Trombeta do Bem/Mal: Esse instrumento mágico se adapta à tendência de seu dono, de modo a produzir um efeito bom ou mal. Se a pessoa for totalmente neutra, a trombeta não terá poder algum. Se a pessoa for de inclinação benevolente, soar o objeto produz o efeito de uma *Proteção ao Mal* em um raio de 3 metros, com duração de dez rodadas. Toda criatura que seja amiga ou aliada do dono da trombeta, e que esteja dentro da área de efeito, será beneficiada como se tivesse recebido a magia. Se o dono for de tendência maligna, a magia oposta é lançada dentro da área de efeito. A trompa pode ser soada uma vez por dia.

Trombeta dos Tritões: Esse objeto é uma trompa feita de conchas marinhas, que pode ser soada uma vez ao dia (exceto por um tritão, que pode tocá-la três vezes ao dia). Uma trombeta dos tritões pode realizar uma das seguintes funções, quando usada:

1. Acalmar águas violentas em um raio de 1,5 quilômetro. (Isso produz o efeito de dissipar um elemental da água ou uma vibora aquosa.)
2. Conjuram 5d4 cavalos marinhos (se obtiver um resultado de 1 ou 2 em 1d6), 5d6 cavalos marinhos gigantes (com um resultado de 3-5) ou 1d10 leões marinhos (resultado de 6) se a pessoa estiver em uma área de água habitada por essas criaturas. Os seres conjurados serão amistosos e obedecerão, no máximo de sua capacidade, a quem soou a trompa.
3. Aterrorizar criaturas marinhas, com Inteligência animal ou menor, fazendo-as fugir, a menos que obtenham sucesso em um teste de resistência contra magia. Aquelas que resistirem sofrem uma penalidade de -5 nas jogadas de ataque durante 3d6 turnos (30-180 rodadas).

O som de uma trombeta dos tritões pode ser ouvido por qualquer tritão em um raio de 5 quilômetros.

Trombeta de Valhalla: Existem quatro versões desse objeto mágico. Todas parecem ser instrumentos comuns até que a palavra de comando seja proferida. Então, cada uma conjurará um determinado número de guerreiros furiosos de Valhalla, para lutar a favor do personagem que a tocou. Qualquer uma das trombetas só pode ser soada uma vez a cada 7 dias. O tipo da trombeta, seus poderes e quem pode usá-la são determinados por 1d20 e pela tabela abaixo.

Resultado do D20	Tipo de Trombeta	Guerreiros Furiosos Conjurados	Pode ser usado por:
1-8	Prata	2d4+2 de 2º nível	Qualquer grupo
9-15	Latão	2d4+1 de 3º nível	S, A, L
16-18	Bronze	2d4 de 4º nível	S, HA
19-20	Ferro	1d4+1 de 5º nível	HA

Qualquer personagem cujo grupo seja incapaz de usar uma determinada trombeta de Valhalla — mas que decida soar o instrumento — será atacado pelos guerreiros furiosos.

Os guerreiros conjurados possuem CA 4, têm 6 pontos de vida por dado e estão armados com espada e lança (50%) ou machado de batalha e lança (50%). Eles atacam alegremente qualquer um que o dono da trompa ordenar, até que eles ou seus oponentes estejam mortos, ou após seis turnos, o que ocorrer primeiro. Cinquenta por cento das trompas têm tendência, e só conjurarão guerreiros de sua tendência. Uma diferença radical de tendências fará com que a pessoa que tocar o instrumento seja atacada pelos guerreiros.

Ferraduras da Velocidade: Essas ferraduras vêm em grupos de quatro, como ferraduras comuns, mas são mágicas e nunca se gastam. Quando presas aos cascos de um cavalo, dobram a velocidade do animal. Há uma chance de 1% a cada 32 quilômetros percorridos de que uma ferradura venha a se soltar, e se isso não for notado, a velocidade do cavalo cai para 150% da taxa normal. Se duas ou mais forem perdidas, a velocidade volta ao normal.

Ferraduras de Zéfiro: Essas ferraduras podem ser colocadas normalmente, mas permitem a um cavalo correr sem encostar os cascos no solo. Entre outras coisas, isso quer dizer que se pode atravessar água — passa-se por cima dela sem esforço — e não ficam rastros no chão. O cavalo consegue desenvolver sua velocidade normal, e não sentirá cansaço se for mantido um ritmo máximo de 12 horas contínuas de cavalgada diária, enquanto estiver usando as ferraduras.

Incenso da Meditação: Os pequenos blocos irregulares e de cheiro adocicado do incenso da meditação são indistinguíveis dos incensos não-mágicos, ao menos até que um deles seja aceso. A partir daí, a fragrância especial e a fumaça perolada podem ser reconhecidas por qualquer sacerdote de 5º nível, ou mais.

Quando um sacerdote acende um bloco do incenso da meditação e passa 8 horas rezando e meditando por perto, a substância

Pedras Ioun

Resultado do D20	Cor da Pedra	Formato	Efeito
1	Azul pálido	Rombóide	Acrescenta 1 ponto à Força (máximo 18)
2	Escarlate e azul	Esférico	Acrescenta 1 ponto à Inteligência (máximo 18)
3	Azul incandescente	Esférico	Acrescenta 1 ponto à Sabedoria (máximo 18)
4	Vermelho escuro	Esférico	Acrescenta 1 ponto à Destreza (máximo 18)
5	Rosa	Rombóide	Acrescenta 1 ponto à Constituição (máximo 18)
6	Rosa e verde	Esférico	Acrescenta 1 ponto ao Carisma (máximo 18)
7	Verde pálido	Prismático	Acrescenta 1 nível de experiência
8	Transparente	Fusiforme	Sustenta a pessoa sem comida/água
9	Iridescente	Fusiforme	Sustenta uma pessoa sem ar
10	Branco perolado	Fusiforme	Regenera 1 ponto de vida/turno
11	Roxo pálido	Elíptico	Absorve magias de até 4º círculo*
12	Roxo e verde	Elíptico	Absorve magias de até 8º círculo**
13	Roxo brilhante	Prisma	Armazena 2d6 níveis de magia
14	Rosa pálido	Prisma	Confere uma proteção de +1
15-20	Cinza pálido	Qualquer um	Pedra apagada e "morta"

* Após absorver 10-40 círculos de magia, a pedra se apaga, tornando-se de um tom cinza pálido, e perde seus poderes permanentemente.

** Após absorver 20-80 círculos de magia, a pedra se apaga, tornando-se de um tom cinza pálido, e perde seus poderes permanentemente.

Descrições de Itens Mágicos

cia lhe permite obter o efeito total das magias. Desse modo, uma *Curar Ferimentos* sempre é máxima, áreas de efeito são sempre as maiores possíveis e testes de resistência contra as magias divinas do sacerdote afetado sofrem uma penalidade de -1. Quando mortos são trazidos de volta à vida, sua chance de não sobreviver é reduzida pela metade (arredondado para baixo).

Quando esse item mágico é encontrado, devem existir no mesmo pacote 2d4 blocos de incenso. Cada bloco queima durante 8 horas; os efeitos duram 24 horas.

Incenso da Obsessão: Esses estranhos blocos de incenso são iguais a incensos da meditação. Se meditação e orações forem realizadas enquanto o incenso da obsessão estiver aceso por perto, seu cheiro e sua fumaça farão com que o sacerdote sinta-se confiante de que suas habilidades mágicas foram aumentadas devido à substância. O personagem estará determinado a usar suas magias em qualquer oportunidade, mesmo quando não forem necessárias, ou mesmo se forem inúteis. De qualquer maneira, o sacerdote continuará obcecado por suas habilidades e magias até que todas sejam usadas, ou até que se passem 24 horas.

Normalmente são encontrados 2d4 blocos desse incenso, cada um queimando durante 1 hora.

Pedras Ioun: Essas pedras mágicas sempre flutuam no ar, e devem estar a no máximo 1 metro de seu dono para serem usadas. Quando um personagem obtém as pedras, ele deverá segurar cada uma delas e depois soltá-las, de modo que entrem em órbita circular a uma distância de 30 centímetros a 1 metro da cabeça do usuário. Depois disso, as pedras devem ser pegadas ou laçadas para que se separem do dono. O personagem pode, voluntariamente, pegar e guardar as pedras (à noite, por exemplo) em lugar seguro, mas os efeitos das pedras desaparecem nesse meio-tempo. Serão encontradas 1d10 pedras ioun, apesar de existirem 14 tipos diferentes ao todo. Jogue 1d20 para determinar as propriedades de cada pedra, uma repetição indicando uma pedra sem poder e inútil, mas que conta como um dos itens encontrados.

Quando as pedras ioun são expostas a agressão, considere-as como tendo Categoria de Armadura -4; elas precisam sofrer 10 pontos de dano para que sejam destruídas. Fazem seus testes de resistência como se fossem de metal duro — bônus de +3.

Faixas de Ferro de Bilarro: Quando descoberto, esse item extremamente poderoso parecerá ser uma esfera enferrujada. Um exame cuidadoso revelará a existência de faixas ao redor do globo de 8 centímetros de diâmetro. Detecção mágica revelará uma forte magia, de natureza indeterminada.

Quando a palavra de comando é pronunciada e o objeto esférico de ferro arremessado contra um oponente, as faixas se expandem e constroem o alvo se uma jogada de ataque, sem ajustes, for bem-sucedida. Uma única criatura com tamanho máximo equivalente ao de um gigante do fogo/gelo pode ser capturada desse modo, e mantida imobilizada até que a palavra de comando seja repetida, o que retrai as faixas. Qualquer criatura capturada dessa forma pode, entretanto, tentar quebrar (e destruir) as faixas com um sucesso em um teste de dobrar barras. Apenas uma tentativa pode ser feita; em caso de falha, será impossível escapar das faixas.

Frasco de Ferro: Esses recipientes especiais são geralmente decorados com runas de prata e lacrados com uma tampa de latão, que apresenta um brasão envolto em desenhos, escritas mágicas e símbolos especiais. Quando o usuário dá uma ordem, ele pode forçar qualquer criatura de outro plano de existência para dentro do recipiente, desde que a criatura falhe em um teste de resistência

contra magia — após testar a *proteção contra magia*, se houver. O alcance é de 20 metros, e apenas uma criatura pode ser capturada desse modo por vez. Abrir a tampa liberta a criatura.

Se a pessoa que soltar a criatura capturada souber a palavra de comando, o ser poderá sentir-se compelido a obedecer ao usuário durante um turno (ou fazer uma tarefa pequena, que leve até 1 hora). Se a criatura for libertada sem que o personagem saiba a palavra de comando, jogue os dados para verificar a reação da entidade. Qualquer tentativa de forçar a mesma criatura para dentro do frasco uma segunda vez lhe confere um bônus de +2 em seu teste de resistência, além de deixá-la muito nervosa e totalmente hostil. Ao ser encontrada, a garrafa pode conter:

Resultado do D100	Conteúdo
01-50	Vazio
51-54	Elemental do Ar
55-65	Djinn
66-69	Elemental da terra
70-72	Efreeti
73-76	Elemental do fogo
77-86	Caçador invisível
87-89	Rakshasa
90-93	Salamandra
94-97	Elemental da água
98-99	Caminhante do Vento
100	Zorn

Jóia dos Ataques: Essa jóia brilhante irradia aura mágica e parece ser um item valioso. No entanto, é amaldiçoada, dobrando as probabilidades de se encontrar monstros errantes e de perseguição, caso o grupo decida evitar a luta fugindo. Uma vez apanhada, a jóia dos ataques sempre retorna magicamente a quem a encontrou (escondendo-se em uma algibeira, sacola, mochila, bolso, etc.) até que uma *Remover Maldições* ou *Penitência* sejam lançadas sobre a vítima.

Jóia da Perfeição: Essa jóia mágica parece ser algum tipo de gema muito bonita. Se houver uma tentativa de detecção de magia, uma aura mágica será notada. Quando uma jóia da perfeição é colocada junto a outras pedras preciosas, ela dobra as chances das demais serem mais valiosas que a média (ou seja, a chance de cada pedra ter seu valor aumentado sobe de 10 para 20%). A jóia tem de 10-100 facetas, e toda vez que uma pedra tiver seu valor aumentado devido aos poderes da jóia da perfeição (um resultado de 2 em 1d10), uma das facetas desaparece. Quando todas desaparecerem, a jóia terá se transformado em uma pedra esférica, sem valor.

Ungüento de Keoghtom: Esse poderoso bálsamo é usado para neutralizar venenos, curar doenças ou ferimentos. Um pote de unguento é pequeno — cerca de 8 centímetros de diâmetro e 3 centímetros de profundidade — mas contém o suficiente para cinco aplicações. Quando colocado sobre uma ferida envenenada (ou engolido), neutraliza qualquer veneno ou doença. Se esfregado sobre o corpo, o unguento cura 1d4+8 pontos de dano. Geralmente, são encontrados 1d3 potes desse unguento.

Lente da Detecção: Esse prisma circular permite a seu usuário detectar coisas minúsculas com 50% da habilidade dos olhos da visão microscópica. Além disso, o personagem também pode olhar através do item, e seguir rastros como um ranger de 5º nível. A lente da detecção tem cerca de 15 centímetros de diâmetro, e deve ser colocada em uma armação com cabo para ser usada devidamente.

Livro da Conjuração Proveitosa: Esse livro místico contém uma vasta quantidade de conhecimentos mágicos para arcanos de ten-

Apêndice 3

dência *honrada, neutra, ordeira, inconstante* ou *vil* (ou seja, todas as combinações de neutralidade). Se um personagem dessa classe e tendência passar 1 semana inteira enclausurado — sem distrações — lendo esta obra, ele ganha experiência suficiente para deixá-lo exatamente na metade do caminho para o próximo nível. Quando isso ocorre, o livro desaparece — para sempre — e aquele personagem nunca mais poderá se beneficiar da leitura de tal obra.

Qualquer arcano de tendência não-neutra que leia pelo menos uma linha do livro sofre 5d4 pontos de dano, fica inconsciente pelo mesmo número de turnos e deve procurar um sacerdote que lance uma *penitência* sobre ele, resgatando-o para que recupere a habilidade de ganhar experiência em pontos (até que faça isso, ele não ganhará mais XP).

Qualquer personagem de outras classes que leia este livro deve obter sucesso em um teste de *resistência contra magia* para evitar insanidade. Personagens enlouquecidos só podem ser curados com a utilização de *Remover Maldições* e 1 mês de descanso, ou se um sacerdote usar uma *Cura Completa*.

Livro da Perdição: Essa obra é igual ao livro da conjuração *provetosa*, exceto pelo fato de que beneficia apenas arcanos malignos. Personagens não-malignos dessa classe perdem um nível de experiência apenas por olhar as páginas do livro, além de outros efeitos malignos causados por ler ao menos uma linha de seu conteúdo.

Livro da Magia Benigna: Essa obra mística é o oposto do livro da *perdição*. É extremamente benéfico a arcanos inclinados para o bem, e um desastre para arcanos neutros ou malignos. Como todas as obras mágicas desse tipo, desaparece após 1 semana de estudo, e o personagem que tenha se beneficiado dele nunca mais poderá obter essa vantagem novamente.

Lira da Construção: Os encantamentos lançados nesse instrumento fazem-no idêntico às liras comuns. Mesmo se sua magia for detectada, o propósito da lira só se torna claro quando ela é utilizada para produzir música. Se as notas corretas forem tocadas, um único uso anulará os efeitos de uma *trombeta da destruição* ou de uma magia do tipo *Desintegração*, ou os danos causados por até três rodadas de ataque de um aríete ou outro objeto parecido. A lira pode ser usada desse modo uma vez por dia.

A lira também tem grande utilidade em construções. Uma vez por semana, suas cordas podem ser tangidas de modo a produzir notas que erguem magicamente casas, minas, túneis, trincheiras ou qualquer outra coisa. O efeito resultante de apenas três turnos tocando o instrumento é igual ao esforço de cem homens trabalhando durante 3 dias.

Um teste deve ser feito toda vez que a lira for tocada. Em condições normais, uma nota errada surge como fruto de um resultado de 1-3 em 1d20. (Personagens com perícia nesse instrumento tocam uma nota errada apenas em um resultado de 1.) Se a pessoa tocando a lira estiver sob ataque físico ou mental, a chance de se tocar uma nota errada aumenta para 1-10. (Personagens com perícia no instrumento realizam um teste de perícia usando as regras normais.) Se uma nota errada soar, há uma chance de 20% de que todos os efeitos da lira sejam anulados.

Manual da Saúde Corporal: Esse *manual da saúde corporal*, enclausurado em metal, parece ser um livro oculto, raro, mas não-mágico. Se *Detectar Magia* for lançada sobre ele, no entanto, a obra irradiará uma aura mágica. Qualquer personagem que leia esta obra (tempo de 24 horas, no decorrer de 3-5 dias) saberá como aumentar sua Constituição em 1 ponto — isso envolve uma dieta especial e exercícios de respiração durante o período de 1 mês. O livro desaparece imediatamente ao se completar sua leitura.

O ponto de Constituição só é ganho graças ao processo descrito acima. Em 3 meses, o conhecimento dos segredos para a saúde corporal será esquecido. O conhecimento não pode ser transferido, nem registrado pelo leitor. O livro não poderá beneficiar um personagem mais de uma vez, e um exemplar só serve a um usuário, não mais.

Manual de Exercícios Proveitosos: Essa obra é parecida com o *manual de saúde corporal*, mas sua leitura e a obediência aos procedimentos ali indicados resultarão no acréscimo de 1 ponto à Força do leitor.

Manual dos Golens: Essa obra trata da criação e animação de golens. Contém todas as informações e encantamentos necessários para criar um dos quatro tipos de golem.

A criação e animação de um golem leva um bom tempo, e também custa bastante. Durante o processo de criação/animação, um único arcano ou sacerdote deve possuir o livro para estudos — que não podem ser interrompidos. O tipo de manual encontrado é determinado por 1d20 e pela tabela abaixo:

Resultado do D20	Tipo de Golem	Tempo de Criação	Custo em peças de ouro
1-5	Argila (S)	1 mês	65.000
6-17	Carne (A)	2 meses	50.000
18	Ferro (A)	4 meses	100.000
19-20	Pedra (A)	3 meses	80.000

Uma vez que o golem tenha sido terminado, as inscrições se apagam e o livro é consumido em chamas. Quando as cinzas da obra forem espalhadas sobre o golem, o monstro será animado.

Presume-se que o personagem lendo o manual seja de 10º nível, ou superior. Para cada nível abaixo de 10, há uma chance cumulativa de 10% de que o golem se despedace ao cabo de um turno, a partir do término de sua criação, devido à má compreensão do leitor.

Se um sacerdote ler uma obra feita para arcanos, ele perderá 10.000-60.000 XP. Um arcano lendo uma obra para sacerdotes perderá um nível de experiência completo. O Mestre deve decidir com antecedência o tipo de livro encontrado. Personagens de qualquer outra classe sofrerão 6d6 pontos de dano por abrir essa obra.

Manual de Habilidade com Armas: Essa obra erudita contém conselhos de especialistas e instruções sobre o uso de armas, e vários métodos de ataque e defesa. Qualquer bardo ou guerreiro (mas não um paladino ou ranger) que leia o manual e pratique as lições contidas nele durante 1 mês, ganha um nível de experiência, ficando com metade dos pontos necessários para o nível seguinte. O livro desaparece após ser lido, e o conhecimento contido nele será esquecido dentro de 3 meses, portanto seus ensinamentos devem ser usados com rapidez.

O guerreiro não poderá transferir o conhecimento adquirido, nem poderá registrá-lo de qualquer maneira. Paladinos e rangers entenderão a obra, mas não poderão se beneficiar dela. Sacerdotes e ladrões não conseguem entender um *manual de habilidade com armas*. Se um arcano apenas ler algumas letras, ficará atordoado por 1d6 turnos e perderá 10.000-60.000 XP. Um personagem só pode se beneficiar da leitura de um *manual de habilidade com armas* uma vez.

Manual da Rapidez de Movimentos: As capas pesadas e guardas de metal dessa obra não a fazem diferente de outras obras não-mágicas e semivaliosas. O livro contém fórmulas secretas, que permitem a um único leitor assimilar seu conteúdo (3 dias de estudo ininterrupto) e depois praticar os ensinamentos.

Se a prática for realizada durante 1 mês, o personagem ganhará 1 ponto de Destreza. O manual desaparecerá imediatamente

Descrições de Itens Mágicos



ao final da leitura, mas seus ensinamentos serão lembrados por 3 meses. No entanto, o leitor não poderá transferir ou registrar de maneira alguma a informação obtida. Somente após o mês de treinamento a pessoa receberá o bônus na Destreza. Uso futuro de um texto igual não causará novo aumento de Destreza.

Manual do Roubo Perfeito: Essa obra é um guia para se tornar um perito em roubos. É tão eficiente que qualquer ladrão ou bardo que a leia, e depois passe 1 mês praticando suas lições, ganhará experiência em pontos suficiente para subir para o próximo nível, e ficar na metade do caminho para o nível seguinte. O texto desaparece após a leitura, mas o conhecimento é retido durante 3 meses. Assim como outras obras mágicas desse tipo, seu conteúdo não poderá ser registrado ou repetido para outras pessoas. Leituras posteriores do mesmo livro nunca beneficiam o personagem novamente.

Guerreiros e arcanos não conseguem compreender as inscrições. Sacerdotes, rangers e paladinos que leiam ao menos uma única palavra sofrem 5d4 pontos de dano, ficam atordoados por um mesmo número de rodadas e, se falharem em um teste de *resistência contra magia*, também perdem 5.000-20.000 XP. Além disso, tais personagens devem se penitenciar dentro de 1 dia, ou perderão 1 ponto de Sabedoria.

Picareta dos Titãs: Essa enorme ferramenta de escavação tem 3 metros de comprimento e pesa mais de 50 quilos. Qualquer criatura de tamanho gigante com uma Força de 20 ou mais pode usá-la para amaciar (ou revolver) terra ou muralhas de terra num volume de 4 metros cúbicos em um turno. Ela consegue quebrar rochas com volume de 0,5 metro cúbico no mesmo período de tempo. Se for usada como uma arma, a picareta tem um bônus de +3 nas jogadas de ataque e causa 5d6 pontos de dano, excusos os bônus de Força (ver *cinturão da força de gigante*).

Marreta dos Titãs: Essa enorme marreta tem 2,5 metros de comprimento e pesa mais de 75 quilos. Qualquer criatura do tamanho gigante com Força 21, ou maior, pode usá-la para socar estacas de até 60 centímetros de diâmetro em terra comum, a uma profundidade de 1 metro por golpe — dois golpes por rodada. A marreta destrói completamente uma porta de carvalho de até 3 metros de altura por 1 metro de largura e espessura de 5 centímetros com um só golpe — dois, se a porta for reforçada com ferro. Se for usada como uma arma, a marreta tem um bônus de +2 nas jogadas de ataque e causa 4d10 pontos de dano, sem direito a bônus de Força.

Medalhão de Percepção Extra-sensorial: Parece ser um pingente comum em forma de disco e pendurado numa corrente. É geralmente feito de bronze, cobre ou prata. O objeto permite ao usuário se concentrar e ler pensamentos em uma faixa de 30 centímetros de largura a partir do medalhão, que se alarga em 60 centímetros a cada 3 metros de alcance, com um máximo de 3 metros de largura a uma distância de 15 metros. Note que o usuário não pode enviar seus pensamentos através de um medalhão de *Percepção Extra-sensorial*.

O uso do item requer uma rodada completa. Seus efeitos não funcionarão se o caminho for obstruído por pedra com mais de 1 metro de espessura, metal com mais de 4 milímetros ou qualquer obstáculo feito de chumbo, ouro ou platina, a menos que a barreira seja apenas folheada com um desses metais. O medalhão não funcionará com um resultado de 6 em 1d6, teste que deve ser feito toda vez que se utilizar o item.

O usuário pode ler apenas os pensamentos superficiais das criaturas dentro da área de efeito da *Percepção Extra-sensorial*. A distância aproximada ao alvo pode ser descoberta, mas qualquer pensamento só será compreendido se o personagem conhecer a

língua do receptor. Se o alvo não usar nenhuma linguagem estruturada, apenas as emoções principais poderão ser sentidas. Note que mortos-vivos ou golens sem cérebro não têm pensamentos, nem emoções detectáveis. O tipo de medalhão encontrado é definido segundo a tabela abaixo:

Resultado do D20	Medalhão
1-15	Alcance de 10 metros
16-18	Alcance de 10 metros com empatia
19	Alcance de 20 metros
20	Alcance de 30 metros

Medalhão de Projeção dos Pensamentos: Esse objeto é parecido com um medalhão de *Percepção Extra-sensorial* em todos os aspectos, inclusive quanto a seu alcance. Entretanto, além de ler os pensamentos de criaturas, o item também transmitirá os pensamentos do usuário para os seres dentro da área de efeito, alertando-os. Para evitar a projeção de seus pensamentos, o personagem joga 1d6. Se o resultado for 6, seus pensamentos permanecerão secretos.

Espelho do Aprisionamento: Esse objeto de cristal geralmente tem cerca de 3.600 centímetros quadrados (por exemplo, 60 x 60 centímetros) e uma moldura metálica, de madeira, etc. Só pode ser usado por arcanos, mas pode ser fixado em uma superfície de modo a funcionar sozinho, ao som de uma palavra de comando. Um espelho tem em seu interior de 13 a 18 compartimentos não-espaciais/extradimensionais. Qualquer criatura que se aproxime num raio de 10 metros do objeto e olhe para o próprio reflexo deverá obter sucesso em um teste de *resistência contra magia* ou será aprisionada dentro do espelho, em uma das celas. Um ser que não esteja ciente da natureza do espelho sempre verá seu reflexo. A probabilidade cai para 50% se a criatura estiver ativamente, evitando olhar para o espelho e para 20%, se a possível vítima souber que o objeto é um espelho do aprisionamento.

Quando uma criatura é presa, ela é levada fisicamente para dentro do espelho. O tamanho não faz diferença, mas bonecos e matéria não-viva (incluindo golens, mas excluindo mortos-vivos inteligentes) não são capturados. O dono do espelho pode chamar o reflexo de qualquer criatura aprisionada para a superfície do cristal, e conversar com o prisioneiro indefeso. Se a capacidade do espelho for excedida, uma vítima (escolhida aleatoriamente) será libertada para acomodar o recém-chegado.

Se o espelho for quebrado, todas as vítimas são libertadas (e geralmente atacam o dono do objeto). Note que o proprietário de um espelho do aprisionamento pode dizer uma palavra de comando para libertar uma criatura, mas ele deve saber em que cela a vítima está. Por exemplo: "Em nome de Zagig, o Grande, eu ordeno que tu libertes o ocupante da terceira cela!"

Espelho do Poder Mental: Esse espelho mágico se parece com um espelho comum, medindo 1,5 metro por 60 centímetros. Se o usuário conhecer as palavras apropriadas, o item poderá realizar as seguintes funções:

1. Ler a mente de qualquer criatura refletida em sua superfície, mesmo se os pensamentos estiverem em uma língua desconhecida.
2. Olhar através do vidro como se o item fosse uma *bola de cristal* com *Claraudiência*, podendo até vislumbrar outros planos de existência, caso o usuário os conheça suficientemente bem.
3. Usá-lo como uma passagem para visitar outros lugares (talvez até outros planos, se o Mestre permitir), ativando primeiramente a função *bola de cristal*, e então atravessando o objeto para chegar ao local que estava sendo mostrado — uma área invisível permanece do "outro lado", e a pessoa que usar o

Apêndice 3

portal pode voltar se essa área for encontrada. (Note que criaturas que estejam sendo observadas desse modo podem atravessar a passagem, caso encontrem o local correto!)

4. Uma vez por semana, o espelho responderá a uma pergunta breve sobre uma criatura cuja imagem esteja sendo mostrada em sua superfície.

Espelho da Oposição: Esse objeto tem a aparência de um espelho comum. Se uma criatura for refletida nele, uma duplicata exata da vítima ganhará vida, e esse oposto da criatura atacará imediatamente. Note que a duplicata terá todos os itens e poderes do original (incluindo magias). Com a derrota ou destruição de um dos dois, a réplica e seus itens desaparecerem completamente.

Colher de Murlynd: Esse talher aparentemente comum é geralmente feito de chifre. Irradia uma fraca aura de Conjuração, caso se tente detectar magia. Se a colher for colocada em um recipiente vazio — uma tigela, uma xícara, um prato, etc. — este será preenchido com uma substância grossa e pastosa. Apesar de ter um gosto parecido com papelão molhado, a pasta é extremamente nutritiva. Contém todos os nutrientes necessários para sustentar qualquer criatura herbívora, onívora ou carnívora. A colher produzirá o suficiente por dia para alimentar até quatro humanos.

Colar da Adaptação: Essa corrente assemelha-se a um medalhão. O usuário pode ignorar os efeitos de todos os tipos de gás que afetam as criaturas através da respiração. Ele também pode respirar embaixo d'água, ou sobreviver em um local sem ar por até 7 dias.

Colar dos Projéteis: Esse objeto parece ser nada mais que um medalhão barato, ou uma jóia sem valor. Se um personagem colocá-lo em seu pescoço, no entanto, ele poderá ver o colar como realmente é — uma corrente de ouro da qual pendem esferas douradas. As esferas só podem ser removidas pelo usuário, que consegue facilmente arremessá-las a até 20 metros de distância. Quando chegam ao final de sua trajetória, explodem como uma *Bola de Fogo*. O número de projéteis e seus respectivos dados de dano como *Bola de Fogo* são determinados por 1d20 e pela tabela abaixo:

Resultado do D20	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2
1-4	—	—	—	—	—	—	1	—	2	—
5-8	—	—	—	—	—	1	—	2	—	2
9-12	—	—	—	—	1	—	2	—	4	—
13-16	—	—	—	1	—	2	—	2	—	4
17-18	—	—	1	—	2	—	2	—	2	—
19	—	1	—	2	—	2	—	4	—	—
20	1	—	2	—	2	—	2	—	2	—

Por exemplo, com um resultado de 9-12, o colar possuirá sete **Bolas de Fogo** — uma de 7 dados de dano, duas de 5 e quatro de 3.

O tamanho relativo das esferas mostra que há uma diferença de poder entre os globos, mas o número de dados e o dano que cada um inflige não pode ser conhecido normalmente.

Se o usuário do colar sofrer um ataque de fogo mágico e falhar em seu teste de *resistência*, o colar também deverá ser submetido a um teste de *resistência*. Se falhar, todos os projéteis restantes explodem simultaneamente.

Rosário de Oração: Esse tipo de colar mágico parece ser uma bijuteria comum, sem valor, até ser colocado ao redor do pescoço de um personagem. Mesmo assim, a verdadeira natureza do objeto só será revelada se a pessoa for um sacerdote (excetuando-se os druidas e outros personagens que tenham a habilidade de lançar magias divinas, como paladinos ou rangers). O *rosário de ora-*

ção consiste de 1d6+24 pedras semipreciosas (60%) ou vidro (40%). O usuário terá uma chance de sucesso adicional de 25% ao pedir à sua divindade as magias que deseja. Também existem 1d4+2 contas especiais (pedras preciosas, no valor mínimo de 1.000 peças de ouro) do seguinte tipo (jogue 1d20 para cada conta):

Jogada em D20	Resultado
1-5	Conta de penitência — como a magia de 5º círculo de mesmo nome
6-10	Conta da bênção — como a magia de 1º círculo de mesmo nome
11-15	Conta de cura — cura cegueira, doenças ou ferimentos graves
16-17	Conta do Carma — permite ao sacerdote lançar suas magias como se tivesse 4 níveis a mais (no que diz respeito a alcance, duração, etc.)
18	Conta da conjuração — invoca a divindade do sacerdote (probabilidade de 90%) em forma material (mas é melhor ter um bom motivo!)
19-20	Conta de caminhar no vento — como a magia de 7º círculo de mesmo nome

Cada conta especial pode ser usada uma vez por dia. Se o sacerdote invocar sua divindade sem motivo, esta irá, no mínimo, tirar-lhe o colar como punição. A função de uma conta específica só pode ser descoberta se o sacerdote segurá-la e lançar *Comunhão*. Todos os poderes das contas especiais são perdidos caso sejam removidas do colar.

Colar do Enforcado: Um *colar do enforcado* só pode ser reconhecido quando colocado no pescoço de alguém. O colar imediatamente aperta a garganta da vítima, e não pode ser removido por qualquer meio exceto por *Desejo Restrito* ou *Desejo*. O usuário sofre 6 pontos de dano por estrangulação a cada rodada, até que esteja morto. O colar permanece preso ao redor do pescoço da vítima até restar somente um esqueleto. O item pode ser reutilizado.

Pigmentos Maravilhosos de Nolzur: Esses pigmentos mágicos permitem a seu dono criar objetos reais ao desenhá-los em 2 dimensões. Os corantes são aplicados com uma vareta, com cerdas ou pêlos na ponta. Os pigmentos fluem do desenho para formar o objeto, enquanto o usuário se concentra na imagem desejada. Um pote dos *pigmentos maravilhosos de Nolzur* é suficiente para criar um objeto de 27 metros cúbicos, desenhando-o em um espaço bidimensional de 9 metros quadrados. Deste modo, um desenho de um buraco de 3 x 3 metros, resultaria em um buraco real de 3 x 3 x 3 metros; um desenho de um aposento de 3 x 3 metros, resultaria em um aposento de 3 x 3 x 3 metros, e assim por diante.

Apenas coisas normais, inanimadas, podem ser produzidas — portas, buracos, flores, árvores, celas, etc.; monstros, pessoas, golems e coisas parecidas, não. Os pigmentos devem ser aplicados em uma superfície (ou seja, no chão, na parede, no teto, em uma porta, etc.). Serão encontrados 1d4 recipientes do pigmento, geralmente juntos com um instrumento de cerca de 30 centímetros de comprimento, com o qual se aplicam as tintas. Objetos de valor desenhados pelos pigmentos — metais preciosos, jóias, marfim, etc. — parecerão valiosos, mas na verdade serão feitos de estanho, chumbo, vidro, latão, osso, etc. Armaduras ou armas normais podem ser criadas.

Pérola do Poder: Essa pérola aparentemente normal, de tamanho médio e coloração comum, é uma ajuda poderosa para os arcanos. Uma vez por dia, uma *pérola do poder* permite que seu dono se lembre de qualquer magia que ele deseje, mesmo se o efeito já tiver sido lançado. É claro que a magia que o arcano deseja lembrar deve estar entre aquelas que ele memorizou recentemente. O poder da pérola é determinado pelos dados de porcentagem e pela tabela abaixo:

Descrições de Itens Mágicos



Resultado do D100	Círculo da Magia Lembrada pela Pérola
01-25	primeiro
26-45	segundo
46-60	terceiro
61-75	quarto
76-85	quinto
86-92	sexto
93-96	sétimo
97-98	oitavo
99	nono
100	lembra duas magias de 1º a 6º círculos (jogue 1d6)

Uma em cada vinte dessas pérolas tem o efeito oposto, fazendo com que uma magia seja esquecida. O personagem só poderá se livrar de uma pérola dessas através de uma *Desejo*!

Pérola das Sereias: Essa pérola aparentemente normal irradia uma fraca aura de Encantamento, se houver uma tentativa de detecção de magia. A jóia sempre será muito bonita, valendo no mínimo 1.000 peças de ouro. A pérola deve ser segurada firmemente na mão (ou contra o peito). Se seu dono tentar realizar ações dentro do alcance dos poderes do item, o personagem entenderá e poderá usar essas habilidades.

A pérola permite ao usuário respirar na água como se o líquido fosse em ar puro e limpo. Movimento embaixo d'água é realizado com movimentação 24. O dono é imune aos efeitos nocivos do toque venenoso de uma sirine. A pérola deve estar próxima a seu dono — menos de 3 metros de distância — para conferir seus poderes a ele.

Pérola da Sabedoria: Apesar de parecer uma pérola comum, a *pérola da sabedoria* aumenta a Sabedoria de um sacerdote em 1 ponto, se ele permanecer com o item durante 1 mês. O aumento ocorre ao término de 30 dias, mas depois disso o personagem deve ficar com a pérola, ou o ponto ganho será perdido.

Note que uma em cada vinte dessas pérolas mágicas está amaldiçoada e funciona de modo inverso; no entanto, uma vez que o ponto de Sabedoria seja perdido, a pérola se transforma em pó e a perda é permanente, exceto com o uso de métodos mágicos de restauração, como uma *Desejo* ou um *tomo da compreensão*.

Periaptiono do Apodrecimento: Essa pedra entalhada parece ser uma jóia de pouco valor. O personagem que a pegar para si será acometido de uma terrível doença do apodrecimento, que só pode ser removida através de uma *Remover Maldições*, seguida de *Curar Doenças* e então uma *Cura Completa*, *Desejo Restrito* ou *Desejo*. O apodrecimento também poderá ser curado esmagando-se um *periaptiono da saúde* e espalhando os fragmentos sobre a pessoa afetada. Caso contrário, a vítima perde 1 ponto de Destreza, Constituição e Carisma por semana, a partir da semana seguinte à aquisição do objeto. Quando qualquer uma dessas habilidades chegar a 0, o personagem morrerá. Todos os pontos perdidos devido à doença são permanentes, independente de uma cura posterior.

Periaptiono da Saúde: Essa jóia parece idêntica ao *periaptiono do apodrecimento*, mas seu dono estará imune a todas as doenças — exceto a causada pelo *periaptiono do apodrecimento* — enquanto estiver usando o item.

Periaptiono de Resistência a Veneno: O *periaptiono de resistência a veneno* é indistinguível de outros *periaptos*. O personagem que tiver uma dessas pedras mágicas terá direito a um teste de resistência para sobreviver a venenos que normalmente não dão esta oportunidade. A coluna Teste Especial na tabela ao lado mostra o número a ser usado nos testes de resistência. O usuário usa sua resistência normal

contra venenos que normalmente exigiriam uma penalidade e, em todos os outros testes, ele ganha um bônus. Jogue 1d20 e consulte a tabela abaixo para determinar a eficiência de um talismã:

Resultado do D20	Teste Especial	Bônus do Talismã
1-8	19	+1
9-14	17	+2
15-18	15	+3
19-20	13	+4

Periaptiono da Cicatrização: Essa pedra mágica tem a mesma aparência de outros *periaptos*. O usuário não precisa temer feridas abertas, porque o item simplesmente evita que elas ocorram. Além disso, o *periaptiono* dobra a velocidade de cura natural, ou permite a cura normal de feridas que, sem o poder do item, não poderiam ser cicatrizadas dessa forma.

Pedra Filosofal: Essa é uma substância mágica e rara, que se parece com uma rocha negra comum, e irradia uma aura de magia fraca e desconhecida. Se a pedra for quebrada, será descoberto um compartimento em seu interior. Essa cavidade contém um mercúrio especial, que permite a transmutação dos metais-base (ferro e chumbo) em prata e ouro. No entanto, é necessário um arcano para realizar a transmutação.

De 25 a 250 quilos de ferro podem ser transformados em prata e de 5 a 50 quilos de chumbo podem ser transformados em ouro com uma única *pedra filosofal*. A transmutação deve ser totalmente feita na primeira tentativa, usando todo o mercúrio de uma vez.

Duas outras substâncias podem ser encontradas em uma *pedra filosofal* em vez do mercúrio descrito acima, a critério do Mestre. Se ele decidir que existe algo diferente na pedra, há uma chance de 75% de que ela contenha um sal cristalino esverdeado. Isso permite a criação de 1d4 *poções da longevidade*. Há uma chance de 25% de que um pó branco seja encontrado dentro da pedra. Quando misturado com uma *poção da longevidade*, esse pó cria uma substância com o poder de restaurar vida a um humano ou semi-humano morto. A mistura deverá ser usada até 1 semana após a morte da criatura (ver a magia *Reviver Mortos*).

Filactério da Fé: Não há uma maneira de se determinar os poderes desse dispositivo, até que ele seja colocado (filactérios geralmente são amuletos, faixas ou colares que trazem versos sagrados inscritos na superfície). A pessoa que estiver usando um *filactério da fé* perceberá qualquer ação ou item que possa alterar sua tendência e seu status em relação à sua divindade. O personagem obtém essa informação antes de realizar a ação ou de fazer uso do item perigoso, desde que pare por um momento para refletir sobre a situação. É claro que o *filactério* deve ser usado normalmente pelo sacerdote.

Filactério da Longa Vida: Esse objeto retarda o processo de envelhecimento em 25%, enquanto o sacerdote o estiver usando. Essa redução vale até para envelhecimento mágico. Desse modo, se um sacerdote coloca o *filactério* aos 20 anos de idade, ele envelhecerá 9 meses a cada 12; em 12 anos, ele terá envelhecido apenas 9, tendo apenas 29 anos (fisicamente) em vez de 32. Um em cada vinte desses objetos está amaldiçoado, e opera de maneira inversa.

Filactério de Atenção de Monstros: Apesar desse adorno para o braço parecer um objeto benéfico, ele na verdade atrai a atenção de criaturas sobrenaturais de tendência diametralmente oposta à do sacerdote. Com isso, o personagem será perseguido por criaturas poderosas e hostis, sempre que estiver em um local onde elas existam, ou possam aparecer. Se o sacerdote for de 10º nível ou mais, ele atrairá a atenção do inimigo mais poderoso de sua divindade,

Apêndice 3

fazendo a criatura interferir diretamente. Uma vez colocado, o *filactério de atenção de monstros* só pode ser removido com o uso de *Desejo*. Depois disso, o sacerdote deverá realizar uma missão para entrar novamente em harmonia com sua tendência.

Flauta Assombrada: Esse objeto mágico assemelha-se a uma flauta de Pã. Se houver uma tentativa de detecção, ele irradiará uma fraca aura de magia. Quando usada por um personagem que conheça música, a flauta produz um som tenebroso e hipnotizante. Uma pessoa que ouça a melodia pensará que ela vem de algum lugar, num raio de 10 metros do músico. Aqueles que ouvirem o som e não perceberem o músico devem fazer um teste de *resistência contra magia*. Quem falhar ficará nervoso e assustado. Todos os testes de moral serão feitos com uma penalidade de -2, e as vítimas sofrem uma penalidade de -1 em seus testes de *surpresa*.

Flauta da Dor: Parece ser uma flauta comum, talvez até mesmo mágica, mas um simples exame jamais revelará sua verdadeira natureza. Quando tocada por um personagem com perícia em música, a flauta produz uma melodia maravilhosa, mais agradável que qualquer som jamais ouvido. Todos dentro de um raio de 10 metros, incluindo o próprio músico, devem obter sucesso em um teste de *resistência contra magia* ou ficarão encantados pelo som. Enquanto a música estiver no ar, ninguém que tenha sido afetado fará ataques ou tentará qualquer ação.

Assim que o som parar, o menor ruído causará dores terríveis em todas as criaturas encantadas, infligindo 1d4 pontos de dano por rodada. A dor dura 2d4 rodadas. Depois, o menor ruído fará a vítima estremecer, reduzindo os valores para jogadas de ataque e testes de *resistência* em -2. O efeito só pode ser anulado pelas magias *Esquecimento* ou *Remover Maldições*.

Flauta dos Sons: Quando tocada por um personagem com perícia em música, a flauta pode ser usada para criar vários tipos de sons. Quem estiver ouvindo pensará que o som vem de algum lugar dentro de um raio de 20 metros do músico. Os sons que se pode produzir são: vento, risada, assobio, canto de pássaro, gemido, choro, murmúrio, grito, água corrente ou tábuas rangendo. (Obs.: O Mestre pode determinar que outros sons semelhantes também são possíveis.)

Flauta dos Esgotos: Essa flauta de madeira parece comum, mas se seu dono aprender as notas corretas, ele pode atrair 10-60 (1d6x10) ratos gigantes (80%) ou 30-180 (3d6x10) ratos normais (20%), se criaturas de uma das duas espécies, ou de ambas, estiverem dentro de um raio de 120 metros. Os ratos se aproximam a uma velocidade de 15 metros por rodada. O músico deve continuar tocando até que todos os animais cheguem e, quando isto acontecer, há uma chance de 95% de que as criaturas obedeçam ao músico, enquanto ele continuar a tocar. Se, por qualquer motivo, a pessoa parar de tocar, os ratos irão embora imediatamente. Se forem chamados novamente, há uma chance de 70% de que os animais retornem e obedeçam, e de 30% de que eles ataquem o músico.

Se os ratos estiverem sob o controle de uma criatura como um vampiro, as chances do personagem conseguir controlá-los é de apenas 30% por rodada de música contínua. Uma vez que o controle seja conquistado, há uma chance de 70% do personagem mantê-lo caso a outra criatura tente recuperar seu poder sobre os ratos.

Buraco Portátil: Um buraco portátil é um círculo de tecido mágico, feito das teias de uma *aranha interplanar*, entrelaçada com fios de éter e os raios de luz das velas do plano Astral. Quando totalmente aberto, um buraco portátil tem 2 metros de diâmetro, mas pode ser dobrado até ficar com o tamanho de um lenço de bolso. Quando aberto sobre qualquer superfície, ele cria um buraco extradimensional

com 3 metros de profundidade. Esse buraco pode ser "apanhado" tanto por dentro como por fora. Para tanto, basta pegar as bordas do tecido mágico e dobrá-lo. De qualquer maneira, o buraco desaparece, mas qualquer coisa contida dentro dele permanecerá.

O único oxigênio existente dentro do buraco foi criado pela abertura do espaço, de modo que criaturas que precisem dele para respirar não podem permanecer ali dentro por mais de um turno, sem abrir espaço novamente através do tecido mágico. O tecido não acumula peso, mesmo se o buraco for preenchido (com ouro, por exemplo). Cada *buraco portátil* se abre em seu próprio espaço adimensional. Se uma *bolsa do espaço infinito* for colocada dentro de um *buraco portátil*, uma fenda para o plano Astral é aberta no espaço, e tanto a sacola quanto o buraco são tragados pela fenda e perdidos para sempre. Se um *buraco portátil* for colocado dentro de uma *bolsa de espaço infinito*, um portal se abre para outro plano e o buraco, a bolsa e todas as criaturas dentro de um raio de 3 metros são tragados para lá. O *buraco portátil* e a *bolsa de espaço infinito* são destruídos no processo.

Algibeira da Acessibilidade: Essa algibeira aparentemente comum é, na verdade, um objeto encantado com uma poderosa magia, capaz de comportar até 150 quilos nos trinta bolsos especiais existentes em seu interior. Cada bolso pode conter até 5 quilos ou um volume de 30 litros, o que for atingido primeiro.

Esse objeto também permite ao usuário chamar os objetos guardados que quiser recuperar. Basta dizer o nome do item desejado e ele surgirá na boca da algibeira, pronto para ser retirado.

Estes itens são parecidos com *bolsas de espaço infinito* e *buracos portáteis*, e as consequências de se colocar coisas dentro dos outros tipos de espaço mágico também se aplicam a este item. A algibeira pesa 0,5 quilo quando vazia e 2 quilos quando cheia.

Amuletos de Quaal: Os *amuletos de Quaal* são pequenos objetos mágicos que possuem várias formas, para atender muitas necessidades. Os tipos de amuleto estão relacionados abaixo. Outros tipos podem ser criados conforme desejado. Cada item só pode ser usado uma vez. Para determinar o tipo encontrado, consulte a seguinte tabela:

Resultado do D20	Amuletos
1-4	Âncora
5-7	Pássaro
8-10	Leque
11-13	Barco do Cisne
14-18	Árvore
19-20	Chicote

Âncora: um amuleto muito útil para ancorar uma embarcação na água, de modo a deixá-la imóvel por até 1 dia inteiro.

Pássaro: um ícone que pode ser usado para espantar aves hostis, ou como meio de transporte igual a um pássaro roca do maior tamanho possível (duração de 1 dia).

Leque: um amuleto que faz surgir um leque enorme, que pode ser usado para criar uma brisa forte, em uma área grande o suficiente para impulsionar um navio. Esse vento não é cumulativo com outros ventos já existentes — se já houver uma brisa forte soprando, o poder do leque não será somado para produzir uma ventania. O amuleto pode, entretanto, ser usado contra o vento preexistente, de modo a criar uma área de relativa calma, ou de ventos mais fracos (apesar disso não afetar o tamanho das ondas em uma tempestade). O leque pode ser usado por até 8 horas. Ele não funcionará em terra.

Barco do Cisne: esse item cria um enorme barco em forma de cisne, capaz de se deslocar a uma movimentação de 24 e carregar oito cavalos com carga, ou 32 homens, ou qualquer combinação equivalente (duração de 1 dia).

Descrições de Itens Mágicos

Árvore: um amuleto que faz surgir um enorme carvalho (tronco com 2 metros de diâmetro, 20 metros de altura e diâmetro de 12 metros na copa).

Chicote: amuleto que faz aparecer um enorme chicote de couro, que pode ser usado contra qualquer oponente (arma +1, com a jogada de ataque de um guerreiro de 9º nível, causando 1d6+1 pontos de dano e um teste de *resistência contra magia*, ou a vítima estará aprisionada por 1d6+1 rodada) durante até seis turnos. (Ver *Espada Dançarina*).

Aljava de Ehloná: Parece ser uma aljava comum, que comporta cerca de vinte flechas. Irradia uma aura de **Alteração**, se houver uma tentativa de detectar magia, e um exame cuidadoso mostra que existem três seções separadas dentro do item. A primeira, e menor delas, comporta até sessenta objetos que tenham mais ou menos o mesmo tamanho e formato de um arco longo e flechas. A segunda, um pouco mais comprida, comporta até dezoito objetos com tamanho e formato aproximados de uma azagaia. A terceira, e maior seção da aljava, comporta até seis objetos com cerca do mesmo tamanho e formato de um arco — lanças ou cajados, por exemplo. Essa aljava sempre está vazia quando encontrada, mas uma vez que seu dono a preencha, ele pode ordenar, uma vez por rodada, que o item deixe a seu alcance qualquer um dos objetos guardados.

Robe dos Arquimagos: Esse traje aparentemente comum pode ser branco (45% — tendência benevolente), cinza (30% — tendência neutra, nem benevolente e nem maligna) ou negro (25% — tendência maligna). Quem o vestir ganha os seguintes poderes:

1. Passa à Categoria de Armadura 5.
2. O robe confere uma proteção contra magia de 5%.
3. Confere um bônus de +1 nos testes de *resistência*.
4. A capa reduz a proteção contra magia e os testes de *resistência* da vítima em 20%/-4 quando o usuário lançar uma das seguintes magias: *Enfeitiçar Monstros*, *Enfeitiçar Pessoas*, *Amizade*, *Imobilizar Monstros*, *Imobilizar Pessoas*, *Metamorfosear-se* ou *Sugestão*.

A cor do robe dos arquimagos permanece indeterminada até que o item seja vestido por um arcano. Se um traje branco for vestido por um arcano maligno, ele sofre 11d4+7 pontos de dano e perde 18.000-51.000 XP. O valor exato deve ser determinado pelo Mestre. O contrário também é verdadeiro para um robe negro vestido por um arcano do bem. Um arcano benevolente ou maligno que vista o robe cinza — ou um arcano neutro vestindo um branco ou negro — sofre 6d4 pontos de dano, perde 6.000-24.000 XP e será induzido a assumir a tendência do item, devido à magia (ou seja, ele sentirá necessidade de mudar sua tendência para uma igual à do robe, e terá que esforçar-se para manter a antiga).

Robe da Camuflagem: Esse robe aparentemente comum não pode ser detectado por procedimentos mágicos. Quando for vestido, entretanto, a pessoa saberá que ele tem propriedades muito especiais. Um robe da *camuflagem* faz com que seu usuário pareça parte de uma parede de pedra ou planta — o que for apropriado. O traje tem, ainda, a capacidade de fazer o usuário se parecer com uma criatura, à escolha do personagem.

No entanto, o item conhece limites: ele não fará com que a pessoa pareça ter mais que o dobro, ou menos da metade, de seu tamanho normal. O poder do robe não confere habilidades vocais — seja compreensão ou imitação dos sons da criatura com que se pretende parecer. (Em situações onde várias formas diferentes podem ser apropriadas, o usuário precisa informar qual aspecto deseja assumir.)

Criaturas com Inteligência excepcional (15+) ou melhor têm uma chance de 1% por ponto de Inteligência de sentir algo estranho

quando estiverem num raio de 10 metros de alguém oculto por um robe da *camuflagem*. Criaturas com Inteligência baixa ou melhor e que tenham 10 ou mais níveis de experiência ou dados de vida têm uma chance de 1% por nível, ou dado de vida, de notar algo estranho com relação a alguém usando o traje. (Esse último modificador é cumulativo com a chance descrita anteriormente, de modo que um arcano com Inteligência 18 e de 12º nível tem uma chance de 30% — 18% + 12% — de notar algo errado.) Depois de um teste inicial para cada criatura que tiver direito, testes adicionais devem ser feitos uma vez por turno enquanto as criaturas estiverem dentro do alcance de 10 metros. Todas as criaturas que conheçam e sejam amigas do usuário irão vê-lo normalmente.

Robe dos Olhos: Essa valiosa peça de roupa parece ser um robe comum, até que seja vestida. Seu usuário torna-se, então, capaz de "ver" em todas as direções ao mesmo tempo, devido às dezenas de "olhos" mágicos existentes no tecido. O personagem também ganha infravisão com alcance de 40 metros, e a capacidade de ver criaturas e objetos deslocados ou fora de fase em suas verdadeiras posições. A *capa dos olhos* enxerga todas as formas de objetos invisíveis dentro de um alcance de visão normal de 80 metros (ou 40 metros, se for usada infravisão).

Invisibilidade, *pó do desaparecimento*, *robes da camuflagem* e *Invisibilidade Melhorada* não escapam dos poderes do robe, mas entidades astrais ou etéreas não podem ser vistas. Objetos sólidos obstruem os poderes de observação do robe. Ilusões e portas secretas também não podem ser detectadas, mas criaturas camufladas ou escondidas nas sombras são facilmente percebidas, de modo que emboscar ou surpreender um personagem usando um robe dos olhos é impossível.

Finalmente, a roupa permite a seu dono seguir rastros como se fosse um ranger de 12º nível. Uma *Luz*, lançada diretamente em um robe dos olhos, cegará o item por 1d3 rodadas, e *Luz Contínua* terá o mesmo efeito, por 2d4 rodadas.

Robe da Fraqueza: Um robe da *fraqueza* sempre parece ser algum outro tipo de veste, e detecção mística nada revelará, além do fato de que o robe possui uma aura mágica. Assim que um personagem vestir a peça, sua Força e Inteligência caem para 3 pontos cada, e o usuário se esquece de todas as suas magias e conhecimentos mágicos. O robe pode ser removido facilmente, mas para recuperar o corpo e a mente o personagem deve receber uma *Remover Maldições*, e depois uma *Cura Completa*.

Robe das Cores Cintilantes: Essa peça de roupa parece ser totalmente normal, mas uma aura mágica é detectável. Apenas uma pessoa com Inteligência 15 ou mais, e de Sabedoria 13, ou mais, pode utilizar o poder do item. Se a Inteligência e a Sabedoria forem suficientes, o personagem pode fazer com que o robe se torne uma cascata de cores cambiantes em tons incríveis, todas descendo do alto do robe até o chão num arco-íris cintilante.

Esse efeito irradia luz em uma esfera de 12 metros de diâmetro, e tem o poder de hipnotizar os oponentes, tornando-os incapazes de atacar o usuário. Uma rodada completa se passa até que as cores comecem a "fluir" pelo robe. Nas rodadas posteriores, qualquer oponente que falhe em um teste de *resistência contra magia* (ou proteção contra magia e depois o teste de *resistência*) ficará hipnotizado e paralisado durante 1d4+1 rodadas. Ao final desse período, novos testes de *resistência* devem ser feitos.

Além disso, cada rodada de cintilação contínua da capa torna o usuário 5% mais difícil de se atingir com ataques de projéteis, armas de mão ou corporais (mãos, punhos, garras, presas, chifres,

Apêndice 3

etc.) até que um máximo de 25% (-5) seja atingido — cinco rodadas contínuas do jogo de luzes ofuscantes.

Após a rodada inicial de ocultamento, a pessoa usando a capa pode lançar magias ou realizar qualquer atividade que não requeira movimento a mais de 3 metros de sua posição inicial. Em situações onde não haja combate, a capa simplesmente hipnotiza criaturas que falhem em seus testes de *resistência contra magia* por 1d4+1 turnos.

Robe das Estrelas: Esse robe, aparentemente comum, se parece com uma peça de roupa usada tipicamente pelos arcanos. Entretanto, o item irradia uma forte aura de *Alteração* e *Evocação* se for examinado magicamente. A roupa permite a seu dono viajar fisicamente no plano Astral, junto com tudo que estiver vestindo ou carregando. A peça também capacita o usuário a sobreviver confortavelmente no vácuo do espaço sideral. Em outras situações, a capa confere um bônus de +1 em todos os testes de *resistência*.

A capa tem estrelas bordadas, e o personagem pode usar até seis delas como projéteis, contanto que tenha perícia com dardos. Cada estrela é uma arma de arremesso +5, tanto na jogada de ataque como no dano. O alcance máximo é de 20 metros, e o dano básico é de 2d4 pontos por acerto. Essas estrelas-armas especiais ficam no peito do robe. Se a pessoa não usar todos os projéteis, eles se restauram magicamente à velocidade de um por dia. Se todas as seis forem usadas, todos os poderes de viagem e das estrelas são perdidos permanentemente.

Robe dos Itens Úteis: Parece ser uma peça comum de vestimenta, mas um arcano que o vestir perceberá que o robe está enfeitado com pequenos remendos de vários formatos. Apenas a pessoa usando a capa pode ver, reconhecer e destacar os remendos. Um remendo pode ser removido por rodada. Remover um remendo faz com que ele se torne um item real, como indicado abaixo. Um robe dos itens úteis sempre tem inicialmente dois de cada um dos seguintes remendos:

- adaga
- lampião (cheio e aceso)
- espelho (grande)
- haste (3 metros)
- corda (15 metros, enrolada)
- sacola (grande)

Além disso, a veste sempre terá 4d4 itens aleatórios. Jogue 4d4 para determinar quantos itens adicionais um robe contém, e então os dados de porcentagem para determiná-los:

Resultado do D100	Item
01-08	Sacola com 100 peças de ouro
09-15	Cofre (15 x 15 x 30 centímetros) de prata (valor de 500 peças de ouro)
16-22	Porta de ferro (até 3 metros de largura e 3 metros de altura e barrada em um lado — deve ser colocada de pé e se fixará sozinha)
23-30	10 pedras preciosas no valor de 100 peças de ouro cada
31-44	Escada de madeira (7 metros de comprimento)
45-51	Mula (com sacolas na sela)
52-59	Poço aberto (0,35 metro cúbico)
60-68	Poção de Cura Extra
69-75	Barco a remo (4 metros de comprimento)
76-83	Pergaminho com uma magia determinada aleatoriamente
84-90	Par de cães de batalha
91-96	Janela (60 centímetros x 1,2 metro — até 60 centímetros de profundidade)
97-100	Jogue mais duas vezes

Podem existir vários itens iguais. Uma vez removidos, os itens nunca podem ser recolocados.

Robe dos Vermes: Esse robe com aparência mágica irradia uma fraca aura de Encantamento, caso ocorra uma tentativa de detecção de magia. O usuário não perceberá nada de estranho quando colocar a vestimenta, que nesse momento até concederá algum poder mágico ao usuário — *proteção +1*, por exemplo. Entretanto, assim que o personagem confrontar um momento de perigo, que exija concentração e alguma atitude contra oponentes hostis, a verdadeira natureza do item será revelada: o usuário imediatamente sofre uma grande quantidade de picadas, causadas pelos insetos que infestam magicamente a veste. A vítima terá de abandonar qualquer outra atividade para se coçar, e ficará se contorcendo dentro da capa, mostrando sinais de grande desconforto, devido ao movimento e às mordidas dos vermes.

O personagem é incapaz de ganhar a iniciativa, e tem uma chance de 50% de não conseguir completar uma magia devido aos insetos. Todas as outras ações e formas de ataque que demandem algum tipo de atividade manual/locomotora/gestual têm chance de sucesso de apenas 50%. A capa não pode ser removida, exceto com uma *Remover Maldições* ou outro efeito semelhante.

Corda de Escalar: Uma corda de escalar de 20 metros de comprimento não é mais grossa que um graveto, e não pesa mais que 1,5 quilo, mas é forte suficiente para agüentar até 1.500 quilos. Com uma ordem, a corda se arrastará como uma cobra, para frente, para cima, para baixo ou em qualquer outra direção a uma velocidade de 3 metros por rodada, fixando-se com segurança onde o usuário desejar. Ela retornará e se soltará da mesma maneira. O personagem também pode ordenar a uma corda de escalar que faça um nó sozinha. Isso faz com que surjam grandes nós, em intervalos de 30 centímetros ao longo da corda. Os nós a encurtam, deixando-a com apenas 15 metros, até que todos sejam desfeitos. Uma ponta da corda deve ser segurada pelo personagem quando a magia for ativada.

Corda de Constrição: Essa corda parece igual a uma corda de escalar ou de enlaçamento. Ao receber uma ordem, entretanto, ela se enrola no pescoço do personagem que a estiver segurando e em 1d4 outros que estejam dentro de um alcance de 3 metros. Todos os que forem apanhados pela corda têm direito a um teste de *resistência contra magia*. Quem falhar no teste é estrangulado e tem a garganta esmagada (2d6 pontos de dano). A corda continuará a apertar até que uma *Dissipar Magia* seja lançada.

Criaturas apanhadas pela corda não podem lançar magias, nem se libertar. Um personagem livre pode executar uma fórmula de *Dissipar Magia*, ou tentar cortar a corda — que possui Categoria de Armadura -2 e precisa de 22 pontos de dano para se romper. Todos os pontos de dano devem ser causados pela mesma criatura (não a que estiver presa).

Corda de Enlaçamento: Uma corda de enlaçamento se parece com qualquer outra corda mágica. Com uma ordem, ela se projeta 6 metros para a frente ou 3 metros para cima, para enlaçar até oito criaturas de tamanho humano. No que diz respeito ao enlaçamento, criaturas de tamanhos diferentes recebem valores diferentes, conforme segue:

Tamanho	Valor
Diminuto	0,33*
Pequeno	0,5*
Médio	1
Grande	3
Imenso	4
Gigantesco	8

* Arredondado para cima

Descrições de Itens Mágicos

Some os valores de todas as criaturas enlaçadas para determinar quantas foram afetadas pela corda. Por exemplo, a corda poderia enlaçar até 24 criaturas diminutas ou duas criaturas enormes. Qualquer combinação de tamanhos é possível, contanto que o total não exceda oito.

A corda não pode ser arrebitada com pura força — ela terá que ser atingida com uma arma cortante. Ela tem Categoria de Armadura -2 e precisa de 22 pontos de dano para ser rompida; todo o dano deve ser causado pela mesma criatura (não uma que esteja presa). Dano abaixo de 22 pontos será restaurado em seis turnos. Se uma corda do enlaçamento for cortada, ela estará destruída.

Tapete da Asfixia: Esse tapete de ótima qualidade parece um tapete voador e será detectado como mágico. No entanto, o personagem que se sentar sobre ele e der uma ordem será surpreendido, já que o tapete da asfixia se enrola firmemente em volta do usuário, sufocando-o em 1d4+2 rodadas. Não há como impedir fisicamente que o tapete se enrole, e só se pode evitar a asfixia da vítima com uma das seguintes magias: *Animar Objetos*, *Imobilizar Plantas*, *Desejo*.

Tapete de Boas-vindas: Esse tapete tem a mesma aparência de um tapete voador e realiza as funções de um deles (tamanho de 2 x 3 metros), mas um tapete de boas-vindas possui poderes adicionais. Com uma ordem ele funcionará como um tapete de asfixia, aprisionando qualquer criatura com o tamanho máximo de um ogro que pise sobre sua superfície. Um tapete de boas-vindas também pode se alongar e ficar duro e resistente como aço, com um comprimento máximo de 8 metros x 60 centímetros. Nessa forma, o item pode servir como uma ponte, barricada, etc., possuindo Categoria de Armadura 0 e suportando um máximo de 100 pontos de dano antes de ser destruído. Finalmente, o usuário só precisa pronunciar uma palavra de comando e o tapete encolherá até metade de seu tamanho, para facilitar o manuseio e o transporte.

Serra dos Cortes Fabulosos: Essa lâmina serrilhada de adamantite tem 4 metros de comprimento e mais de 30 centímetros de largura. Uma criatura só poderá utilizá-la se possuir Força 18/00 ou mais; duas pessoas de Força 17 podem trabalhar juntas. A lâmina cortará uma árvore de 30 centímetros de diâmetro em três rodadas, uma árvore de madeira dura com 60 centímetros de diâmetro em um turno e um tronco de 1,2 metro de diâmetro em três turnos. Após seis turnos (cumulativos) usando a serra, o personagem(ns) deve(m) descansar durante outros seis turnos, antes de realizar(em) qualquer nova tarefa.

Escaravelho da Morte: Esse pequeno broche parece ser qualquer um dos vários tipos de amuletos, broches ou escaravinhos benéficos. Entretanto, se for segurado por mais de uma rodada, ou colocado dentro de um recipiente macio (sacola, mochila, etc.) a uma distância de até 30 centímetros de um corpo vivo durante um turno, ele se transforma em uma horrível criatura escavadora, parecida com um besouro. A criatura é capaz de atravessar qualquer tipo de couro ou tecido, perfurar a pele e alcançar o coração da vítima em uma única rodada, causando a morte. Ele então retornará à sua forma de escaravelho. (Colocá-lo em um recipiente de madeira, cerâmica, osso, marfim ou metal evitará que o monstro ganhe vida.)

Escaravelho de Enfurecer Inimigos: Quando um desses objetos for ostentado e a palavra de comando pronunciada, todas as criaturas inteligentes hostis dentro de um raio de 12 metros devem obter sucesso em um teste de resistência contra magia ou ficarão enfurecidas. Aqueles que obtiverem sucesso podem agir normalmente; inimigos enfurecidos entram em fúria insana, e atacam a criatura mais próxima, mesmo seus próprios companheiros.

(+1 nas jogadas de ataque, bônus de +2 no dano e -3 na própria Categoria de Armadura.)

A fúria dura 1d6+6 rodadas, e durante esse período as criaturas afetadas atacam continuamente, sem motivo ou medo, agredindo outras criaturas caso o oponente inicial seja morto. Esse tipo de escaravelho contém 1d6+18 cargas.

Escaravelho da Insanidade: Esse objeto é indistinguível de qualquer outro amuleto, broche ou escaravelho. Quando for ostentado e uma palavra de comando pronunciada, todas as outras criaturas dentro de um raio de 6 metros devem passar por um teste de resistência contra magia com uma penalidade de -2 (bem como uma penalidade de -10% em qualquer proteção contra magia). Aqueles que falharem ficam completamente insanos durante 1d4+8 rodadas, incapazes de lançar magias ou de fazer uso da racionalidade (considere como uma magia *Confusão* sem nenhuma chance da vítima agir de maneira coerente). O escaravelho possui 1d8+8 cargas.

Escaravelho de Pergaminho de Proteção: Esse objeto se parece com qualquer um dos vários tipos de amuletos, pedras, e demais adornos mágicos. Irradia uma aura fraca, e se for segurado por uma rodada uma inscrição aparecerá em sua superfície, fazendo com que a pessoa descubra que se trata de um objeto de proteção.

Seu usuário ganha um bônus de +1 em seus testes de resistência contra magia. Se um teste não for permitido normalmente, ele passa a poder realizá-lo com um valor de resistência 20. O resultado deve ser modificado por quaisquer outras proteções mágicas que normalmente conferem bônus em testes de resistência. Desse modo, o objeto permite um teste de resistência contra magia com valor básico 20 contra ataques de *Dardos Místicos*, por exemplo. Se a pessoa também tiver um bônus de +4 devido a armadura mágica, e um bônus de +1 graças a um *anel de proteção*, qualquer resultado de 15 ou mais indicariam que os mísseis não causaram dano.

O escaravelho também pode absorver até doze ataques de dreno de nível (dois níveis drenados contam como duas absorções), *toque da morte*, *raios da morte* ou *dedo da morte*. Entretanto, após absorver doze desses ataques, o escaravelho vira pó — sendo totalmente destruído.

Um em cada vinte desses objetos será amaldiçoado, dando a seu dono uma penalidade de -2 em seus testes. Entretanto, um em cada cinco desses objetos malditos irá transformar-se em um escaravelho +2, se a maldição for removida por um clérigo de 16º nível, ou maior. Nesse caso, o escaravelho terá uma capacidade de absorção de 24 em vez de doze.

Escaravelho contra Golens: Esse broche mágico permite a seu dono detectar qualquer golem dentro de um raio de 20 metros. Concentração é necessária para que esse efeito funcione. Além disso, o escaravelho permite ao usuário lutar contra um golem, com armas empunhadas ou projéteis, como se a criatura fosse um monstro normal, sem defesas especiais. Cada escaravelho produz esse efeito com relação a um tipo diferente de golem. Jogue os dados de porcentagem e consulte a tabela abaixo:

Jogada em D100	Tipo(s) de Golem(s) Afetado(s)	Valor de Experiência em Pontos
01-30	Carne	400
31-55	Argila	500
56-75	Pedra	600
76-85	Ferro	800
86-95	Carne, Argila, Madeira	900
96-100	Qualquer golem	1.250

Apêndice 3

Tecido da Diminuição: Esse item mágico parece ser nada mais que um tecido de ótima qualidade — talvez algum tipo de cobertor ou lençol feito de linho ou seda. Um lado terá um desenho maior que o outro, ou talvez um lado seja branco e o outro negro. De qualquer maneira, há uma aura de Alteração detectável irradiando do tecido, caso haja uma tentativa de detectar magia.

Esse objeto faz com que qualquer item embrulhado nele encolha, ficando com 1/12 de seu tamanho e peso normais. Se o item for embrulhado de forma a tocar a outra face do pano, ele recuperará seu tamanho e peso originais. Note que esse tecido não afeta artefatos, relíquias e coisas vivas — só afeta objetos não-vivos e itens mágicos comuns. Nenhum item encolhido dessa maneira poderá funcionar ou ser usado enquanto estiver em sua forma reduzida. A transformação acontece em duas rodadas, tanto para encolher quanto para devolver ao tamanho normal.

Sandálias da Aranha: Esses calçados parecem comuns, mas irradiam uma fraca aura de magia de Alteração, caso haja uma tentativa de detectar forças místicas. Quando colocadas, as sandálias permitem à pessoa mover-se a uma taxa de 20 metros em superfícies verticais, ou mesmo de cabeça para baixo nos tetos, com as mãos livres para fazer o que quiser. Superfícies extremamente escorregadias — gelo, oleosas ou engraxadas — tornam as sandálias inúteis.

Pólvora de Fumaça: Essa substância mágica é parecida, mas não igual, à pólvora comum. É extremamente escassa e, devido a sua natureza volátil, perigosa de se fabricar. *Pólvora da Fumaça* só estará disponível em uma campanha se o Mestre permitir. Se o Mestre não quiser isso em sua campanha, ela simplesmente não existe.

Pólvora da Fumaça é geralmente encontrada dividida em dois componentes separados — um é uma substância granular azulada, e o outro, um pó branco fino. Separados, cada componente é inerte e inofensivo. Entretanto, quando porções iguais dos dois forem misturadas, a *pólvora da fumaça* estará completa e perigosa.

Quando tocada por uma chama, a mistura explode com grande força, barulho e fumaça. O tamanho e a força da explosão variam de acordo com a quantidade de *pólvora da fumaça* usada. Uma pequena medida (uma colher de cada componente) causa 1d2 pontos de dano. Essa quantidade é suficiente para um grande rojão, ou uma única carga de um arcabuz (se essas armas opcionais existirem na campanha). Um aumento na quantidade proporcionalmente aumenta o dano — dobrar a quantidade causa 2d2 pontos de dano, triplicar causa 3d2 e assim por diante.

Uma explosão capaz de causar 30 pontos de dano (quinze cargas) tem um raio de 2 metros. Explosões capazes de causar 50 pontos de dano ou mais (25 ou mais cargas) têm um raio de 5 metros, e afetam itens e fortificações como um golpe de gigante.

Quando descoberta, uma algibeira de *pólvora da fumaça* contém 3d6 cargas. Cargas de várias algibeiras podem ser combinadas para criar explosões maiores e mais potentes.

Cola Soberana: Essa substância amarelada é grossa e viscosa. Devido a seus poderes, ela só pode ser guardada em um recipiente em que se tenha passado *óleo escorregadio*. Cada vez que um pouco da substância for usada, uma nova aplicação de *óleo escorregadio* deve ser colocada no frasco antes que se passe uma rodada, para evitar que a cola restante grude nos lados do recipiente.

Trinta gramas da cola cobrem uma área de aproximadamente 900 centímetros quadrados, unindo quaisquer duas substâncias permanentemente. A cola leva uma rodada completa para secar; se os objetos forem separados antes desse tempo, a cola usada perde seu poder e se torna inútil. Se a cola secar, uma tentativa de separar os

objetos colados resultará apenas na inutilização de um ou outro, exceto quando for usado *óleo da eterealização* ou *solvente universal* — cola soberana só pode ser dissolvida por esses líquidos. Um recipiente da substância geralmente contém 1d10 x 30 gramas de cola.

Pá Colossal: Essa ferramenta de escavação tem 2,5 metros de comprimento, com uma lâmina de 60 centímetros de largura e 1 metro de comprimento. Qualquer guerreiro com Força 18 pode usar a pá mágica para cavar enormes buracos. Um metro cúbico de terra comum pode ser removida em uma rodada. Após dez rodadas de escavação, o personagem deve descansar por cinco rodadas. Argila endurecida, bem como pedregulhos, levam o dobro do tempo para cavar. Terra fofa leva apenas metade do tempo.

Esfera da Aniquilação: Uma esfera da aniquilação é um globo completamente negro, uma bola de vácuo com 60 centímetros de diâmetro. Uma esfera é, na verdade, uma interrupção na continuidade do multiverso, um buraco negro. Qualquer coisa que entre em contato com a esfera é imediatamente sugada para dentro desse buraco negro e desaparece, sendo completamente destruída — mesmo Desejo e magias parecidas não surtem efeito!

Uma esfera da aniquilação é geralmente estática, ficando em algum lugar como se fosse um buraco comum. Ela pode ser movida, no entanto, com esforço mental. As ondas cerebrais do indivíduo que se concentrar em movê-la alteram a realidade do espaço, fazendo com que o buraco se movimente. O alcance é de 12 metros, inicialmente, e 3 metros/nível uma vez que o controle seja estabelecido. A movimentação básica é de 3 metros por rodada, ajustada conforme mostrado abaixo.

O controle da concentração é baseado na Inteligência e no nível de experiência — quanto maior o nível, maior o poder mental e o controle. Para cada ponto de Inteligência acima de 12, o arcano acrescenta 1%; para cada ponto acima de 15, ele acrescenta outros 3%. Em outras palavras, acrescenta 1% para cada ponto de Inteligência entre 13-15 e outros 3% para cada ponto entre 16-18 — um máximo de 12% de bônus para uma Inteligência 18. Os bônus se aplicam à seguinte tabela:

Nível do Arcano	Movimento/Rodada	Probabilidade de Controle/Rodada
Até o 5º	2,3 metros	15%
6º - 7º	2,6 metros	20%
8º - 9º	3 metros	30%
10º - 11º	3,3 metros	40%
12º - 13º	3,6 metros	50%
14º - 15º	4 metros	60%
16º - 17º	4,3 metros	70%
18º - 20º	4,6 metros	75%
21º ou mais	5 metros	80%

Qualquer tentativa de controlar a esfera fará com que ela se mova, mas se o controle não for estabelecido, a esfera deslizará na direção do arcano que estiver tentando movimentá-la. A esfera continuará a se mover nessa direção durante 1d4 rodadas, e enquanto o arcano estiver dentro de um raio de 10 metros.

Se dois ou mais arcanos estiverem lutando pelo controle de uma esfera da aniquilação, aquele com a maior chance de controlar a esfera é testado primeiro, em seguida o segundo com maior chance, etc. A chance de controle é reduzida em 5% por pessoa, cumulativamente, quando dois ou mais arcanos se concentram na esfera, mesmo se estiverem cooperando. Se nenhum deles obtiver sucesso, a esfera se moverá na direção do mais forte. O controle deve ser testado a cada rodada.

Descrições de Itens Mágicos



Caso uma *Portal* seja lançada na esfera, há uma chance de 50% de que o item seja destruído, 35% de que a magia não surta efeito e 15% que se abra uma fenda no espaço, lançando tudo que estiver em um raio de 50 metros em outro plano de existência.

Se um *bastão do cancelamento* tocar a esfera, uma incrível explosão irá ocorrer no momento em que um item destrói o outro. Tudo que estiver dentro de um raio de 20 metros sofrerá 3d4 x 10 pontos de dano.

Ver também *talismã da esfera*, abaixo.

Cavalo de Pedra: Cada objeto desse tipo tem a aparência de uma estátua em tamanho real de um cavalo, esculpida em algum tipo de pedra bem dura. Uma palavra de comando faz com que o animal ganhe vida, permitindo-lhe carregar carga, e até atacar como se fosse um cavalo de batalha. Existem dois tipos de cavalos:

Corcel: Esse *cavalo de pedra* tem a taxa de movimentação de um cavalo leve (MV 24) e ataca como se fosse um cavalo médio de batalha (três ataques de 1d6/1d6/1d3). Possui Categoria de Armadura 3, e 18 pontos de vida. Realiza testes de resistência contra todas as formas de ataque como se fosse feito de metal resistente.

Cavalo de campanha: Esse *cavalo de pedra* tem a mesma taxa de movimentação de um cavalo médio (MV 18) e ataca como se fosse um cavalo pesado de batalha (três ataques de 1d8/1d8/1d3). Possui Categoria de Armadura 1, e 26 pontos de vida. Realiza testes de resistência contra todas as formas de ataque como se fosse feito de metal resistente.

Um *cavalo de pedra* pode carregar 500 quilos sem se cansar, e nunca precisa descansar ou comer. Dano sofrido pela criatura pode ser curado usando primeiramente uma *Pedra em Carne*, fazendo com que o *cavalo de pedra* vire um cavalo comum. Se for deixado livre para pastar e descansar, ele curará suas feridas à velocidade de 1 ponto por dia. Quando estiver totalmente curado, o animal automaticamente voltará à forma mágica.

Pedra de Controlar Elementais da Terra: Esse tipo de pedra geralmente constitui-se numa rocha de formato irregular e sem muito brilho. O dono do item precisa apenas pronunciar a palavra de comando e um elemental da terra de 12 dados de vida virá a ele, se houver terra disponível por perto; ou, se houver apenas rochas não trabalhadas, um elemental de 8 dados de vida. (Um elemental da terra não pode ser conjurado de pedra trabalhada, mas pode surgir de lama, argila e até areia; a última substância, no entanto, gera apenas um monstro de 8 dados.) A área de conjuração de um elemental da terra deve ter pelo menos 3.600 centímetros quadrados, e um volume de pelo menos 4 metros cúbicos. O elemental aparecerá em 1d4 rodadas. Para informações detalhadas sobre elementais e seu controle ver o *Livro dos Monstros*. A pedra pode ser usada para conjurar um elemental por dia.

Pedra da Sorte: Essa pedra mágica é geralmente um pedaço de ágata levemente polido, ou outro mineral semelhante. Seu dono ganha +1 (+5% onde for o caso) em todos testes envolvendo fatores como resistência, quedas, esquiva, etc. — em todos os casos em que dados são rolados para determinar se o usuário sofrerá algum efeito adverso. Essa sorte não afeta as jogadas de ataque, dano ou chance de magia falhar.

Além disso, a *pedra da sorte* dá a seu dono +/- 1% a 10% (à escolha do usuário) nas jogadas para determinar itens mágicos ou divisões de tesouros. Os resultados mais favoráveis sempre serão obtidos com uma *pedra da sorte*.

Pedra do Peso: Essa pedra mágica é parecida com qualquer uma dos outros tipos, e exames não revelam sua natureza. No

entanto, assim que o dono de uma *pedra do peso* estiver numa situação em que seja necessário mover-se rapidamente para evitar um inimigo — combate ou perseguição — o objeto causa uma diminuição de 50% na movimentação, e os ataques são reduzidos a 50% da velocidade normal. Além disso, a pessoa não consegue se livrar da pedra por meios não-mágicos — se for jogada fora ou esmagada, ela sempre retornará para o dono. Se uma *Dissipar o Mal* for lançada em uma *pedra do peso*, o objeto desaparecerá, deixando de atormentar o personagem.

Talismã da Pura Bondade: Um alto sacerdote que possua esse item pode fazer com que uma fenda chamejante se abra no solo sob os pés de um sacerdote maligno. A vítima será engolida para sempre, banida para o centro da terra. A pessoa usando o talismã deve ser ligada às forças do bem. Caso o usuário não seja totalmente puro em pensamentos e ações, o sacerdote maligno poderá fazer um teste de resistência contra a morte.

Um *talismã da pura bondade* possui sete cargas, e não pode ser recarregado. Se um sacerdote neutro tocar uma dessas pedras mágicas, ele sofre 7d4 pontos de dano. Se um sacerdote maligno a tocar, ele sofre 12d4 pontos de dano. Personagens que não sejam sacerdotes não serão afetados pelo item.

Talismã da Esfera: Esse objeto é um pequeno círculo de adamantite com cabo, absolutamente inútil para personagens não-arcanos. Personagens de qualquer outra classe que toquem o amuleto sofrem 5d6 pontos de dano. Quando empunhado por um arcano que esteja concentrado no controle de uma *esfera da aniquilação*, o *talismã da esfera* dobra o bônus de Inteligência para o controle (ou seja, 2% por ponto de Inteligência entre 13-15, 6% por ponto de Inteligência entre 16-18).

Se o controle for estabelecido pela pessoa usando o talismã, o arcano só precisará testar seu controle em rodadas alternadas (rodada sim, rodada não). Se o controle não for estabelecido, a esfera se moverá na direção do arcano à velocidade máxima (5 metros/rodada). Note que uma *varinha da anulação* não surtirá efeito em uma *esfera da aniquilação*. Se a varinha for usada contra o talismã, porém, ela anulará o poder do item enquanto estiver apontando para ele.

Talismã do Grande Mal: Esse objeto tem a mesma aparência de um *talismã da pura bondade*, e é exatamente oposto a ele em todos os aspectos. Possui seis cargas.

Talismã de Zagy: Esse tipo de talismã tem a mesma aparência de uma *pedra de controlar elementais da terra*. Seus poderes, entretanto, são bastante diferentes e dependem do Carisma do indivíduo que o estiver segurando. Toda vez que um personagem tocar um *talismã de Zagy*, um teste de reação é feito como se a pessoa tivesse encontrado outra criatura.

Se o resultado for uma reação violenta, o objeto irá se comportar como uma *pedra do peso*. No entanto, se a pessoa se desfizer dela, o personagem sofre 5d6 pontos de dano e o talismã desaparece.

Se uma reação neutra for obtida, o talismã permanecerá com o personagem durante 5d6 horas ou até que um *Desejo* seja feito a ela, o que ocorrer primeiro, e depois desaparecerá.

Se o resultado for uma reação amigável, o personagem descobrirá que não consegue se livrar do talismã durante um número de meses igual ao valor de seu Carisma.

O objeto concederá um *Desejo* para cada 6 pontos de Carisma que a pessoa tiver. Ele também brilha e pulsa toda vez que seu dono estiver a 6 metros de uma armadilha mecânica ou mágica. (Se o talismã não estiver sendo segurado, os avisos de calor e pulsação não serão notados.)

Apêndice 3

Independentemente do resultado obtido no teste de reação, quando seu tempo se esgotar o talismã desaparecerá. Um diamante com valor básico de 10.000 peças de ouro ficará em seu lugar.

Tomo dos Grandes Pensamentos: Essa obra é indistinguível da maioria dos livros comuns. Um personagem que leia o *tomo dos grandes pensamentos* será capaz de praticar exercícios mentais que aumentarão sua Inteligência em 1 ponto. A leitura da obra leva 48 horas ao longo de um período de 6 dias; o livro desaparece imediatamente depois.

O leitor deve iniciar um programa de concentração e disciplina mental até no máximo 1 semana depois da leitura do livro. Passado 1 mês de prática dos exercícios, a Inteligência é aumentada. O conhecimento obtido da leitura do livro não pode ser registrado ou transferido. Futuras leituras de um *tomo dos grandes pensamentos* não beneficiarão o mesmo personagem.

Tomo da Liderança e Influência: Esse livro com capa de couro e latão é parecido com um *tomo dos grandes pensamentos*. Ao completar a leitura da obra, e depois de praticar o que lhe foi ensinado, o personagem recebe 1 ponto de Carisma.

Tomo da Compreensão: Idêntico a um *tomo dos grandes pensamentos*, essa obra aumenta a Sabedoria em 1 ponto.

Solvente Universal: Esse estranho líquido mágico parece ser algum tipo de óleo ou poção. À primeira vista, parece ter as propriedades tanto de um *óleo escorregadio* quanto de uma poção da *ilusão*. No entanto, se for aplicado em qualquer tipo de material colante ou pegajoso, a solução imediatamente o dissolve. Desse modo, por exemplo, os efeitos de uma *cola soberana* seriam imediatamente anulados por esse líquido. O mesmo princípio se aplica a qualquer outro tipo de cimento, cola ou substância pegajosa. A área de efeito do líquido é de 30 litros por 30 gramas; um frasco geralmente contém 810 gramas.

Se o líquido for cuidadosamente destilado de modo a ficar com apenas um terço de seu volume original, cada 30 gramas serão capazes de dissolver 30 litros de material orgânico ou inorgânico, como se houvesse sido lançada uma magia *Desintegração*. Para determinar se uma criatura é afetada pela solução concentrada deve-se fazer uma jogada de ataque normal, e o alvo tem direito a um teste de *resistência contra magia*. Objetos inanimados são afetados automaticamente pela solução; se forem mágicos, devem passar por um teste de *resistência contra Desintegração*.

Grimoire do Vácuo: Esse tipo de livro é idêntico a um livro comum, mas se *Detectar Magia* for lançada, sua aura mágica se tornará evidente. Qualquer personagem que abra o livro e leia, pelo menos, um único símbolo mágico deve realizar dois testes de *resistência contra magia*. O primeiro é para determinar se 1 ponto de Inteligência será perdido ou não; e o segundo, para determinar se 2 pontos de Carisma serão perdidos ou não. Uma vez aberto, e lido, o *grimoire do vácuo* permanece onde está; para ser destruído, o livro deve ser queimado e uma magia *Remover Maldições* precisa ser lançada. Se o livro for colocado junto a outros livros, sua aparência será imediatamente alterada para se assemelhar aos demais.

Poço dos Vários Mundos: Esse estranho objeto interdimensional tem a mesma aparência de um *buraco portátil*. Qualquer coisa colocada dentro dele é imediatamente enviada para outro mundo — uma terra paralela, outro planeta, ou um plano diferente, à escolha do Mestre ou por determinação aleatória. Se o poço for movido, um novo destino deve ser determinado. Ele pode ser segurado, dobrado, etc., assim como um *buraco portátil*. Coisas do mundo em que o poço tocar podem atravessá-lo tão facilmente quanto as coisas deste mundo.

Leque do Vento: Um *leque do vento* parece ser nada mais do que um objeto feito de madeira e papiro ou tecido, usado para criar uma leve brisa. No entanto seu dono pode, ao pronunciar a palavra correta, fazer com que o leque produza um deslocamento de ar que imita uma *Lufada de Vento* lançada por um arcano de 5º nível. O leque pode ser usado uma vez por dia sem riscos. Se for usado mais frequentemente, há uma chance cumulativa de 20% por uso de que o objeto se despedace, perdendo sua magia.

Asas Voadoras: Um par dessas asas mágicas não parece ser algo mais que um velho e ordinário manto de tecido negro. Se o personagem pronunciar uma palavra de comando, o manto se transformará em um par de asas de morcego gigantescas (6 metros) e permitirá à pessoa voar conforme segue:

2 turnos a uma velocidade de 32

3 turnos a uma velocidade de 25

4 turnos a uma velocidade de 18

6 turnos a uma velocidade de 15

8 turnos a uma velocidade de 12

Após o número máximo de turnos voando, a pessoa deve descansar durante 1 hora — sentada, deitada ou dormindo. Períodos mais curtos de vôo não requerem descanso total, apenas uma relativa calma, como andar devagar durante 1 hora. Qualquer vôo de menos de um turno de duração não requer descanso. *Asas voadoras* só podem ser usadas uma vez por dia, independentemente do tempo gasto voando. Elas agüentam um peso de até 250 quilos.

Armaduras e Escudos

Nessa seção, você encontrará descrições de alguns tipos muito especiais de armaduras e escudos. Antes de acrescentá-los à sua campanha, no entanto, tenha certeza de estar totalmente familiarizado com o sistema das Categorias de Armaduras:

Para cada bônus de +1 de uma armadura, independentemente do tipo, a Categoria de Armadura do usuário move-se para baixo (da Categoria de Armadura 2 ... para 1 ... para 0, -1, -2 e assim por diante). Um escudo normal melhora a Categoria de Armadura em 1. Um escudo mágico melhora a Categoria de Armadura como armaduras mágicas — em direção a -1, -2, etc. Note, no entanto, que a Categoria de Armadura nunca pode ser melhorada além de -10.

Desse modo, uma *cota de malha* +1 é igual a cota de malha comum (Categoria de Armadura 5), mas uma categoria melhor (Categoria de Armadura 4). Um escudo +1 é igual a uma Categoria de Armadura 8 — 2 pontos melhor que estar sem armadura (+1 por usar um escudo, +1 pelo bônus mágico do escudo).

Quando acrescentar armaduras mágicas ao jogo, esteja ciente dos problemas de tamanho: 65% de todas as armaduras (exceto *cota de malha élfica*) têm o tamanho de seres humanos, 20% têm o tamanho de elfos, 10% têm tamanho de anões e apenas 5% são do tamanho apropriado para gnomos ou halflings. (O tamanho de uma *cota de malha élfica* é determinado pela tabela seguinte.)

Armaduras e escudos especiais estão descritos abaixo:

Armadura de Disfarce: Parece ser um conjunto normal de armadura mágica (determine o tipo e o modificador de Categoria de Armadura normalmente, ignorando resultados negativos). Entretanto, com uma ordem (uma palavra de comando pode ser necessária, se o Mestre desejar), ela muda seu formato e aparência, ficando idêntica a roupas comuns. A armadura permanece com todas as suas propriedades (incluindo peso) quando disfarçada. Apenas uma magia *Visão da Verdade* revelará a verdadeira natureza da armadura disfarçada.

Armadura de Comando: Essa armadura simples, de ótima quali-

Descrições de Itens Mágicos

dade, irradia uma poderosa aura mágica, que quando colocada, confere uma aura de dignidade e liderança a seu dono. A pessoa é tratada como se tivesse Carisma 18 em todas as reações de encontros. Tropas aliadas dentro de um raio de 110 metros do usuário têm seu moral aumentado em +2. Fora isso, a armadura funciona como uma *armadura simples +1*. Uma vez que o efeito mágico acontece, em grande parte, devido à distinção da armadura, o usuário não pode esconder-se ou camuflar-se de qualquer maneira e ainda esperar que as modificações de moral e Carisma funcionem.

Armadura de Atração de Projéteis: Essa armadura parece ser um conjunto normal de armadura mágica (determine o tipo e o modificador). No entanto, ela é amaldiçoada e serve para atrair projéteis. O usuário tem duas ou três vezes mais chances de ser escolhido como um alvo aleatório para projéteis do que aconteceria normalmente. Em casos onde cada pessoa é alvo de um número fixo de projéteis (geralmente em grandes combates), o usuário terá um número ainda maior de projéteis direcionados contra si. Além disso, a proteção mágica da armadura falhará quando forem calculados os ataques dos projéteis. A verdadeira natureza da armadura não será revelada até que a pessoa seja alvo de um intenso ataque deste tipo — simples experiências (atirar rochas, por exemplo) não serão suficientes.

Armadura da Fúria: Essa armadura tem aparência idêntica à *armadura de comando* e funciona como uma *armadura simples +1*. Entretanto, quando colocada, faz com que o personagem sofra uma penalidade de -3 em todos os testes de reação. Todas as tropas amigáveis dentro de um raio de 110 metros têm seu moral diminuído em -2. O efeito não é perceptível para o usuário ou para as pessoas afetadas (ou seja, os personagens não perceberão que o uso da armadura é a razão de seus problemas).

Cota de Malha Élfica: Essa é uma armadura mágica tão fina e leve que pode ser usada sob roupas normais, sem revelar sua presença. Sua leveza e flexibilidade permitem até que recitadores de magia e ladrões usem-na com poucas restrições (ver Capítulo 3 no *Livro do Jogador*). Mesmo personagens guerreiros/magos podem usá-la sem problema. Entretanto, ela raramente é feita para servir em outro tamanho além daquele dos elfos ou meio-elfos. Jogue os dados de porcentagem e consulte a tabela abaixo para determinar em que tipo de personagem servirá a *cota de malha élfica*:

Resultado do D100	Tamanho da Cota de Malha Élfica
01-10	gnomo/halfing (Pespeludos)
11-15	anão/halfing (Robustos ou Tiposaltos)
16-80	elfo/meio-elfo
81-95	tamanho humano normal (até 1,80 metro e 100 quilos)
96-100	tamanho humano grande (até 2 metros e 125 quilos)

Armadura de Eterrealização: Essa, aparentemente, é uma *armadura simples +5* normal. Se uma palavra de comando for pronunciada, no entanto, a armadura permite que seu usuário e todos os objetos não-vivos que ele estiver carregando fiquem etéreos, como se tivesse sido usado um *óleo de eterrealização*. Enquanto se mantiver no estado etéreo, a pessoa não pode atacar criaturas materiais. Uma *Passagem Invisível* anula o estado etéreo, e faz com que a armadura não funcione por um dia.

Uma *armadura de eterrealização* possui 20 cargas que, uma vez usadas, não podem ser repostas ou recarregadas. Além disso, cada cinco usos reduz o bônus da armadura em 1; se cinco cargas forem usadas para criar o estado etéreo, a armadura se torna +4, se dez forem usadas, torna-se +3, +2 se quinze forem usadas, e apenas +1 se as vinte forem gastas.

Armadura do Pavor: Essa armadura funciona como uma *armadura simples +1* normal. Entretanto, possui 2d2 cargas de medo. Ao pronunciar a palavra de comando, uma carga é gasta e o usuário irradia uma aura de medo de 10 metros. Todas as criaturas (exceto a pessoa dentro da armadura) devem obter sucesso em um teste de *resistência contra magia* ou fugirão em pânico durante 1d4+1 rodadas. Quando todas as cargas forem gastas, o item funciona como uma *armadura simples +1*. Não pode ser recarregado.

Armadura da Vulnerabilidade: Parece, mesmo sob os efeitos de qualquer teste ou detecção, ser uma *armadura simples +1, +2 ou +3*, mas é na verdade uma *armadura simples amaldiçoada -2, -3 ou -4*. A grande vulnerabilidade da armadura não se tornará aparente até que um inimigo acerte um golpe com raiva, desejo e intenção de matar o usuário. A armadura cairá em pedaços se um oponente atingir o personagem com um resultado de 20 no dado, sem modificadores.

Escudo Grande +1, +4 contra Projéteis: Esse é um escudo grande com um bônus de +1 contra ataques em combate corpo a corpo, mas é quatro vezes mais eficiente contra todos os tipos de armas arremessadas, manual ou mecanicamente. Ainda mais importante, o escudo tem uma chance de 20% de anular os efeitos de ataques de *Dardos Místicos* (de uma posição frontal).

Escudo -1, de Atração de Projéteis: Esse item não apenas torna a proteção do usuário equivalente à de uma pessoa sem escudo, como também atrai todos os tipos de projéteis para si, dobrando ou triplicando a chance do personagem ser escolhido aleatoriamente como alvo, de acordo com o tamanho do grupo com o qual se encontra (ver Capítulo 9, "Ataques corpo a corpo e à Distância"). Esse escudo amaldiçoado não é distinguível de um escudo mágico benéfico.

Armas Mágicas

Armas mágicas normalmente utilizam seus bônus (+1, +2, +3 ou +4) tanto para jogadas de ataque quanto para jogadas de dano. Qualquer arma que não seja auto-explicativa está detalhada em um dos parágrafos especiais a seguir.

A maioria das armas pertence ao tipo específico listado. Entretanto, 70% das espadas são longas, 20% são cimitarras ou espadas largas, 5% são espadas curtas (pequenas), 4% são bastardas e 1% são montantes, a não ser que a descrição de um item específico indique outra coisa. Armas de haste mágicas podem ser de qualquer tipo desejado. Lanças de cavalaria mágicas são sempre lanças pesadas. Outras armas incomuns podem ter restrições especiais, indicadas na descrição do item.

Lanças comuns (de infantaria) podem ser usadas como armas de combate manual ou à distância. Como armas de arremesso, podem ser quebradas por qualquer ser cuja Força seja igual ou maior que 18/00, ou por uma criatura grande (por exemplo: urso pardo, hipopótamo ou rinoceronte). É esperado que 70% das criaturas inteligentes atingidas por um lança arremessada usem-na para contra-atacar aquele que as atingiu, que 25% quebrem-na (a lança deve passar num teste de *resistência contra esmagamento*). De criaturas não-inteligentes, é esperado que 25% quebrem a lança (*resistência contra esmagamento*).

Machadinhas (e não machados de batalha) podem ser arremessadas à distâncias maiores que 30 metros e ainda contar com os bônus de ataque, mas não com os bônus de dano.

Produzindo Luz

O Mestre pode determinar que armas mágicas (particularmente espadas, adagas, e itens com bônus +3 ou mais) emanem luz, e não

Apêndice 3

possam ser escondidas quando desembainhadas. Entretanto, uma espada mágica não deve brilhar até que seu dono esteja ciente de suas propriedades mágicas — a luminescência de uma arma jamais deve ser usada como uma desculpa para identificar um item mágico. Note que as espadas *língua de fogo, gelo, vingadora sagrada, roubar vidas e cortante* possuem propriedades mágicas que dizem respeito à luz. Essas relações estão presentes na descrição individual de cada arma.

Poderes Desconhecidos ou Raros

Armas Inteligentes: Uma das mais raras e significativas propriedades de uma arma mágica é a chance dela ser inteligente. Embora esse aspecto seja mais comum entre as espadas, qualquer tipo de arma pode possuir inteligência. A chance de uma arma ser inteligente varia de acordo com o tipo.

Espadas têm 25% de chance de ter alguma forma de inteligência. Outras armas de combate corpo a corpo (machados, lanças, armas de haste, etc.) têm 5% de chance de possuir inteligência, desde que não tenham nenhum outro poder especial. Armas de combate à distância (incluindo arcos, bestas, flechas e quadrellos) nunca possuem inteligência. Itens de utilidade única e os que não possuam bônus de ataque (como uma rede mágica) nunca demonstram inteligência.

Se você determinar que uma arma é inteligente, ela terá um ou mais poderes especiais. O item também pode ter um objetivo, ou uma limitação especial para seu uso. Essa informação é encontrada na seção Armas Inteligentes, adiante.

Qualidades Desconhecidas: Sempre que uma arma possuir alguma qualidade desconhecida — como *Desejo* em uma *lâmina da sorte* — o Mestre deve preparar uma ficha especial sobre o item, e mantê-la à mão sempre que o dono da arma estiver jogando.

Flechas Mágicas: Quando uma flecha mágica erra o alvo, há 50% de chance de que ela se quebre, ou seja inutilizada. Uma flecha mágica que acerta o alvo é destruída automaticamente.

Lista de Armas Mágicas

Flecha do Direcionamento: Parece uma flecha comum. Entretanto, suas propriedades mágicas levam-na a funcionar como uma magia *Localizar Objetos*, fazendo com que a flecha mostre a direção da escada, passagem, caverna, etc., mais próxima.

Uma vez por dia, a flecha pode ser solta no ar; ela irá cair apontando para a direção desejada. Esse processo pode ser repetido sete vezes, durante os próximos sete turnos. O pedido tem que ser um dos indicados:

- Escada (para cima ou para baixo)
- Passagem inclinada (para cima ou para baixo)
- Entrada ou saída de uma masmorra
- Gruta ou caverna

Os pedidos devem ser formulados por distância (mais próxima, mais distante, mais alta, mais baixa) ou por direção (norte, sul, leste, oeste, etc.).

Flecha da Morte: Essa é uma flecha +3 com características físicas incomuns — um cabo feito de algum material especial, penas de uma criatura rara, uma ponta com formato estranho, runas gravadas no cabo, etc. Essas particularidades indicam que a flecha é eficaz contra algum tipo de criatura. Se a arma for disparada contra o tipo correto de criatura, a vítima morrerá instantaneamente, caso o personagem acerte o alvo. A lista a seguir contém apenas alguns tipos possíveis dessas flechas:

1. Aracnídeos	11. Ilusionistas
2. Aves	12. Magos
3. Bardos	13. Mamíferos
4. Clérigos	14. Paladinos
5. Dragões	15. Rangers
6. Druidas	16. Répteis
7. Elementais	17. Monstros marinhos
8. Guerreiros	18. Ladrões
9. Gigantes	19. Titãs
10. Golens	20. Mortos-Vivos

Desenvolva seus próprios tipos e modifique ou limite os anteriores para se adequarem à sua campanha.

Machado +2, de Arremesso: Esse machado pode ser arremessado a até 60 metros com o mesmo bônus de ataque e de dano (+2), como se estivesse sendo empunhado pelo personagem.

Machado do Retorno: Essa parece ser uma machadinha normal. Entretanto, com familiaridade e prática, o usuário irá descobrir que a arma pode ser arremessada a até 60 metros, retornando às mãos do arremessador na mesma rodada, tenha ou não acertado o alvo. O dano infligido pelo ataque mágico é o dobro do normal (2d6 contra P ou M, 2d4 contra G), com o bônus mágico da arma adicionado a seguir. (Por exemplo, caso acerte o alvo após ter sido arremessado, um machado do retorno +3 irá infligir 2d6 +3 pontos de dano contra criaturas de tamanho P ou M, e 2d4 +3 pontos de dano contra criaturas de tamanho G.) A machadinha irá causar apenas dano normal (mais seu bônus mágico) quando usada em combate corpo a corpo.

A cada semana de uso da arma, o dono tem uma chance em oito de descobrir todas as propriedades do item. De qualquer forma, as propriedades mágicas serão totalmente conhecidas pelo personagem após 8 semanas completas.

O bônus mágico de um machado do retorno é determinado pela tabela abaixo:

D20	Bônus Mágico	Valor em XP
1-5	+1	1.500
6-10	+2	3.000
11-15	+3	4.500
16-19	+4	6.000
20	+5	7.500

Arco +1: Esse arco confere um bônus +1 às jogadas de ataque e dano a qualquer flecha disparada por ele. Se flechas mágicas forem utilizadas, adicionam-se os bônus das mesmas ao bônus do arco. O tipo de arma encontrada (composto, longo, curto, etc.) deve ser baseado nas circunstâncias da sua campanha, e na natureza da área. Uma flecha comum disparada de um arco mágico continua sendo uma flecha comum.

Besta da Precisão, +3: Essa besta dá um bônus +3 em jogadas de ataque (apenas jogadas de ataque) com seus quadrellos. Todas as distâncias são consideradas curtas. Cerca de 10% dessas armas serão bestas pesadas.

Besta da Distância: Essa besta dobra o seu alcance em todas as categorias. Cerca de 10% dessas armas serão bestas pesadas. A besta da distância dá um bônus +1 em jogadas de ataque e de dano.

Besta da Velocidade: Esse item permite ao seu dono dobrar a cadência normal da arma. Se for empunhada, a besta da velocidade irá se armar automaticamente. Em situações de surpresa, o truque é inútil. Por outro lado, isso permite ao besteiro fazer o primeiro disparo em qualquer rodada de combate, e o último, quando pos-

Descrições de Itens Mágicos

sível. Cerca de 10% dessas armas são bestas pesadas. A arma tem um bônus +1 em jogadas de ataque e de dano.

Adaga +2, Dente Longo: Essa parece ser uma arma normal, ou talvez uma arma mágica sem nada de especial. Entretanto, quando essa adaga de lâmina larga for usada por um semi-humano pequeno (gnomo ou halfling, por exemplo), ela irá se expandir e funcionar como uma espada curta (mantendo seu bônus +2). Mesmo quando estiver funcionando como espada, a arma continuará leve e de fácil manejo pelo personagem que a estiver empunhando. Essa adaga é capaz de penetrar em pedra e madeira tão facilmente como em materiais macios, infligindo dano máximo contra qualquer substância.

Adaga de Arremesso: Mesmo parecendo uma arma comum, essa adaga irá emanar forte magia quando submetida aos meios mágicos de detecção. O equilíbrio da lâmina é perfeito; tão perfeito que, quando arremessada por qualquer um, a adaga irá demonstrar características soberbas como arma de longo alcance. A mágica da adaga permite que ela seja arremessada a até 60 metros. Quando acertar seu alvo, a lâmina causará duas vezes o dano de uma adaga normal, mais o bônus fornecido pela lâmina, que pode variar de +1 a +4. Para determinar o bônus de uma adaga específica, jogue um dado percentual e consulte a tabela abaixo:

D100	Bônus Mágico	Valor em XP
01-35	+1	250
36-65	+2	350
66-90	+3	450
91-100	+4	550

Adaga do Veneno: Inicialmente, essa arma parece ser uma simples adaga +1, mas no seu punho existe um compartimento secreto de veneno. Qualquer golpe certo resultante de um 20 no dado injeta veneno letal no oponente, a não ser que o mesmo tenha sucesso num teste de resistência contra veneno. A adaga do veneno armazena até seis doses da substância. Se o punho não contiver todas as seis doses, o dono pode completar. (O uso dessa arma por um personagem de tendência benevolente — principalmente um justo — deve ser cuidadosamente monitorado pelo Mestre.)

Dardos do Alvo: Esses dardos parecem projéteis comuns, mas na verdade são armas mágicas de bônus +3. Se um dardo atingir o alvo selecionado, ele irá retornar magicamente para seu dono na mesma rodada em que foi usado, e pode ser utilizado novamente (na próxima rodada). Quando certo, o dardo inflige uma base de 1d6 pontos de dano, mais o bônus mágico contra criaturas de qualquer tamanho (4-9 no total). Um dardo que erra seu alvo perde o poder mágico. Esses dardos alcançam o dobro da distância de dardos comuns — 18 metros/curto alcance, 36 metros/médio, 72 metros/longo.

Martelo Anão de Arremesso, +3: A princípio, esse se parece com um martelo +2. Nas mãos de um anão guerreiro que conheça a palavra de comando apropriada, seu potencial se eleva ao máximo. Além do bônus +3, o martelo tem as seguintes características:

O item possui um alcance de 60 metros, e irá retornar às mãos de seu dono como um bumerangue. Ele possui um bônus +3 para jogadas de ataque e de dano. Quando arremessado, o martelo inflige dano dobrado contra qualquer oponente, exceto gigantes (incluindo ogros, ogros-magos, trolls e ettins). Contra esse tipo de criatura ele causa dano triplo (mais o bônus +3).

Martelo Mjolnir: Esse item aparenta ser um grande martelo extrapesado. Um personagem menor que 1,8 metro de altura e de Força inferior a 18/01 achará extremamente difícil manuseá-lo em combate. Entretanto, um personagem com Força e tamanho

suficientes irá descobrir que o martelo funciona com um bônus +3 e dano dobrado em qualquer golpe.

Se o personagem usar um *cinturão da força de gigante* e *manoplas de força de ogro* e souber o verdadeiro nome do martelo, a arma pode ser usada com seu efeito máximo. Quando girado ou arremessado ele ganha um bônus +5, dano dobrado, todos os bônus do cinturão e da manopla, e mata qualquer gigante que golpear.

(Dependendo da campanha, o Mestre pode desejar limitar o efeito para excluir gigantes da tempestade e incluir ogros, ogros-magos, trolls, ettins e golens de pedra, argila e carne.)

Quando for arremessado e acertar o alvo, um grande estrondo, como o de um trovão, paralisará todas as criaturas num raio de 30 metros por uma rodada. O alcance do arremesso é de 60 metros. (Thor arremessaria esse martelo por volta do dobro desta distância.) O *mjolnir* é difícil de se arremessar; sendo assim, apenas um arremesso pode ser executado a cada duas rodadas. Após cinco arremessos num período de dois turnos, o personagem deve descansar por um turno.

Martetos podem ser arremessados como machadinhas.

Cabo de Chifre: Essa é uma arma mágica com lâmina em forma de foice, que lembra algum tipo de chifre de animal. O tamanho de um cabo de chifre varia desde uma faca até algo um pouco menor que o comprimento de uma espada curta. Até mesmo uma inspeção mais cuidadosa, tem 90% de chance de nada revelar; além de um pedaço de chifre entre 15 e 40 centímetros de comprimento, preso a algum tipo de cabo ou empunhadura. Se for inspecionada magicamente, a arma irá irradiar uma tênue aura de Encantamento. Entretanto, se uma certa pressão for aplicada no local correto, uma lâmina curva, potente e bem-afiada irá aparecer.

As versões menores (tamanhos faca e adaga) são geralmente encantadas com um bônus +1 ou +2, e a versão maior (tamanho cimitarra), encantada com um bônus +2 ou +3. As cabos de chifre menores podem ser arremessadas, e o bônus é aplicado tanto às jogadas de ataque quanto às de dano.

Qualquer classe de personagem que possa usar uma arma do tipo foice pode usar uma *cabo de chifre*. Se o personagem tiver perícia com uma arma do tamanho apropriado (faca, adaga ou cimitarra), ele pode usar a *cabo*.

O valor de experiência de uma *cabo de chifre* depende do seu tamanho e bônus mágico:

Tamanho	Valor em XP
Faca	500 por "+"
Adaga	750 por "+"
Cimitarra	1000 por "+"

Azagaia do Relâmpago: Uma azagaia do relâmpago é considerada uma arma mágica +2, embora não tenha bônus no ataque ou no dano. Ela tem um alcance de 20 metros, e sempre que atinge um obstáculo torna-se a ponta de um relâmpago de 1,5 metro de largura e 10 metros de comprimento. Qualquer criatura atingida sofre 1d6 pontos de dano, mais 20 pontos de dano elétrico. Qualquer outra criatura no caminho do relâmpago sofre 10 ou 20 pontos de dano, baseado no sucesso ou não do teste de resistência.

De 2-5 azagaias serão encontradas de uma vez. A azagaia é consumida durante a descarga elétrica.

Azagaia da Perfuração: Essa arma não é arremessada — quando a palavra de comando é adequadamente pronunciada, a azagaia da perfuração decola sozinha. O alcance é 60 metros, e todas as distâncias são consideradas curto alcance. A azagaia tem um bônus

Apêndice 3

+6 no ataque e inflige 1d6 + 6 pontos de dano. (Observe que esta azagaia voará horizontalmente, verticalmente ou em qualquer outra combinação até completar seu alcance.) De 2-8 (2d4) azagaias serão encontradas de uma vez. A magia presente na arma só funciona uma vez. Após o uso, esta se torna uma azagaia normal.

Faca Broquel: Essa lâmina mágica possui um punho que se parece com uma grande fivela de cinto. Isso faz com que a lâmina fique oculta no cinto. O punho pode ser alcançado facilmente e a arma desembainhada do compartimento. A lâmina da faca é muito pequena mas tem uma ponta muito afiada — ela inflige o dano de uma faca.

D10	Bônus Mágico	Valor em XP
1-4	+1	100
5-7	+2	200
8-9	+3	300
10	+4	400

Maça da Desintegração: Essa parece ser uma *maça +1*, mas tem uma tendência *bondosa*, e qualquer criatura maligna que venha a tocá-la irá sofrer 5d4 pontos de dano em consequência dos poderosos encantamentos contidos na arma. Se uma *maça da desintegração* atingir qualquer morto-vivo ou criatura maligna dos planos inferiores, o ser atacado poderá ser totalmente destruído.

Esqueletos, zumbis, carniçais, sombras, vultos e carneçais, se atingidos, são instantaneamente eliminados da existência. Outras criaturas fazem teste de resistência de acordo com a tabela abaixo:

Criatura	Resistência
Aparições	5%
Múmias	20%
Espectros	35%
Vampiros	50%
Fantasmas	65%
Liches	80%
Outras criaturas malignas afetadas	95%

Mesmo que os testes resultem em sucesso, a *maça da desintegração* causa dano e bônus de dano dobrados contra oponentes dessa natureza.

Rede do Aprisionamento: Essa rede de cordas é forte o suficiente para conter Força inferior a 20, e tem uma CA -10 contra golpes destinados a cortá-la. (Tentativas normais de serrá-la com uma adaga ou espada falharão; para danificar um fio da malha entrelaçada é preciso que um personagem golpeie o fio com a lâmina até causar 5 pontos de dano.)

Cada rede tem 9 metros quadrados e uma malha de 7,5 centímetros. Ela pode ser jogada 7 metros para encobrir e cair sobre os oponentes; cada criatura dentro do alcance deve fazer um teste de resistência contra Sopro-de-Dragão para evitar ser presa. A rede pode ser suspensa em um teto (ou geralmente em locais elevados) e se soltar ao som de uma palavra de comando. A palavra também pode ser usada para erguer uma rede previamente colocada no chão. A rede se abre para cobrir um volume de 0,2 metro cúbico. Ela pode ser desativada pela palavra de comando do seu dono.

Rede do Aprisionamento Aquático: Essa rede se parece muito com uma *rede do aprisionamento*, mas funciona apenas embaixo d'água. Na água, ela pode receber ordens para aprisionar uma criatura a até 10 metros de distância. Além disso, tem as mesmas propriedades de uma *rede do aprisionamento*.

Bordão Mágico: Esse bordão marrom-avermelhado, revestido com anéis de ferro, parece normal. Na verdade, seu cabo é tão forte quan-

to o aço, e possui duas qualidades mágicas. Com uma ordem, o bastão muda de comprimento, indo de 1,8 metro até 3,6 metros (ou qualquer tamanho intermediário). Ele inflige o dano de um bordão (1d6 pontos), com bônus nas jogadas de ataque e de dano.

D20	Bônus Mágico	Valor em XP
1-5	+1	250
6-9	+2	500
10-13	+3	750
14-17	+4	1.000
18-20	+5	1.250

Cimitarra da Velocidade: Essa é uma arma mágica, geralmente de bônus +2, que garante automaticamente ao seu dono o primeiro ataque numa rodada de combate corpo a corpo, mesmo que algum efeito mágico tenha anteriormente diminuído sua velocidade e seus reflexos. Ela também permite mais de um ataque em algumas rodadas, aumentando o número de ataques por rodada em uma posição. Logo, se um ataque por rodada for normal, com a cimitarra serão três ataques a cada duas rodadas; e se o normal for três/duas, com a cimitarra serão dois ataques por rodada. Esse aumento nos ataques é cumulativo com quaisquer outros bônus de ataque (como aqueles fornecidos pela magia *Velocidade*).

A ordem de ataques na rodada é determinada depois que o personagem com a *cimitarra da velocidade* tiver feito seu primeiro ataque. Dessa maneira, é possível que um personagem com direito a três ataques na rodada realize seu primeiro ataque antes de qualquer outra ação e — devido a uma iniciativa ruim e outros fatores — realize seus outros dois ataques somente no final da rodada.

Existe uma chance (25%) de que a arma tenha um bônus diferente de +2; se isso ocorrer, jogue o dado percentual e consulte a tabela a seguir para obter o bônus apropriado:

D100	Bônus Mágico	Valor em XP
01-50	+1	2.500
(forma normal)	+2	3.000
51-75	+3	3.500
76-90	+4	4.000
91-100	+5	4.500

Funda do Acerto +2: Essa funda possui um bônus +2 em jogadas de ataque e dano, mas seus projéteis são tratados como +1 para efeitos de vulnerabilidade de certas criaturas especiais (isto é, uma criatura com defesa especial do tipo "arma +1 ou melhor para acertar" significará que o ser é vulnerável aos projéteis normais da funda).

Lança da Traição: Para todos os efeitos, essa é uma lança mágica de bônus +1 (ou, dependendo do Mestre, +2 ou +3). Ela pode até funcionar normalmente num combate contra um inimigo mortal, mas a cada vez em que for usada num combate corpo a corpo, haverá uma chance em vinte, cumulativa, de que a arma venha a atacar o usuário. Uma vez que o item comece a agir assim, o personagem só poderá livrar-se dele com a magia *Remover Maldições*. O usuário acaba sempre encontrando a lança nas mãos, a despeito de seus melhores esforços e intenções.

Quando essa maldição tem efeito, a lança se torce e acerta o usuário nas costas, anulando qualquer bônus de CA proveniente de escudos ou Destreza, e inflige dano normal. A maldição funciona mesmo quando a lança é arremessada, e nesse caso o dano causado é dobrado. Uma vez que a lança retorne às suas mãos, o personagem se verá novamente obrigado a usá-la.

Lâmina do Sol: Essa arma é do tamanho de uma espada bastarda.

Descrições de Itens Mágicos

Entretanto, seu encantamento permite que ela seja usada como uma espada curta no que diz respeito a carga, peso, velocidade e facilidade de uso (isto é, a arma parece a todos uma espada bastarda, e inflige o dano de uma espada bastarda, mas o usuário sente e reage como se a arma fosse uma espada curta). Qualquer indivíduo com perícia em espada bastarda ou curta poderá fazer uso da *lâmina do sol*.

Em combate normal, a lâmina dourada e brilhante da arma é igual a uma espada +2. Contra criaturas malignas, tem um bônus +4. Contra criaturas do plano Material Negativo ou criaturas que extraem seus poderes do mesmo (como alguns mortos-vivos), a espada inflige dano dobrado.

Além disso, a arma tem um poder especial: *raio de sol*. Uma vez por dia, ao som de um comando, a lâmina pode ser girada vigorosamente sobre a cabeça do usuário, e emitir uma radiação dourada tão intensa quanto a luz do dia. A radiação começa a brilhar num raio de 3 metros do personagem, espalhando-se em torno dele 1,5 metro por rodada até passarem-se dez rodadas, criando um globo de luz com raio de 20 metros. Quando o giro cessar, a radiação irá se tornar um brilho tênue, que persistirá por mais uma rodada até desaparecer completamente. Todas as lâminas do sol são de tendência benevolente.

Espada +1, +2 contra criaturas e recitadores de magia: Essa espada sempre fornece um bônus +1. O bônus +2 tem efeito quando a arma é usada contra arcanos, monstros que possam lançar magias e contra criaturas conjuradas, criadas, atraídas através de uma *Portal* ou convocadas. Observe que o bônus +2 não será efetivo contra uma criatura que lance magias graças a um item (como um *anel de armazenar magias*).

Espada +1, +3 contra licantropos e metamorfos: Essa arma dá um bônus +3 contra lobisomens e criaturas semelhantes — aquelas capazes de assumir a forma de seres de outra espécie (assim como um vampiro ou um druida), ou qualquer criatura sob a influência das magias *Metamorfose* ou *Alterar Forma*.

Espada +1, +3 contra criaturas regeneradoras: Essa arma fornece o bônus +3 até mesmo quando a regeneração da criatura for de natureza mágica — como um *anel de regeneração*.

Espada +1, +4 contra répteis: Garante um bônus +4 contra criaturas como dinossauros, dragões, hidras, lagartos, cobras, wyverns, etc.

Espada +1, amaldiçoada: Essa espada funciona em todos os aspectos como uma espada +1, mas quando seu usuário estiver cara a cara com um inimigo, a arma irá saltar para a mão do personagem e obrigá-lo a lutar, até que o inimigo ou o usuário esteja morto. Depois disso, o personagem pode soltar a arma, mas jamais se verá livre da lâmina amaldiçoada. Não importa o que seja feito, a espada reaparecerá na mão do personagem sempre que um inimigo for encarado. O personagem pode se libertar da espada somente sob o efeito da magia *Remover Maldições*.

Espada +1, língua de fogo, +2 contra criaturas regeneradoras, +3 contra criaturas com ataques de gelo, inflamáveis ou aves, +4 contra mortos-vivos: Essa lâmina emite luz quando a palavra ou frase de comando for pronunciada pelo dono. Quando ativada, a flama da *língua de fogo* ilumina a área como se fosse uma tocha. A chama dessa espada incendeia facilmente o óleo, queima teias ou põe fogo em papel, no velino de pergaminhos, madeira seca, etc. Criaturas com ataques de gelo são aquelas cujo ataque envolve frio (dragões brancos, lobos das estepes, yetis, etc.).

Espada +1, Lâmina da Sorte: Essa espada dá ao seu possuidor um bônus +1 em todos os testes de resistência, e 1d4 + 1 Desejos.

O Mestre deverá manter o número de Desejos em segredo.

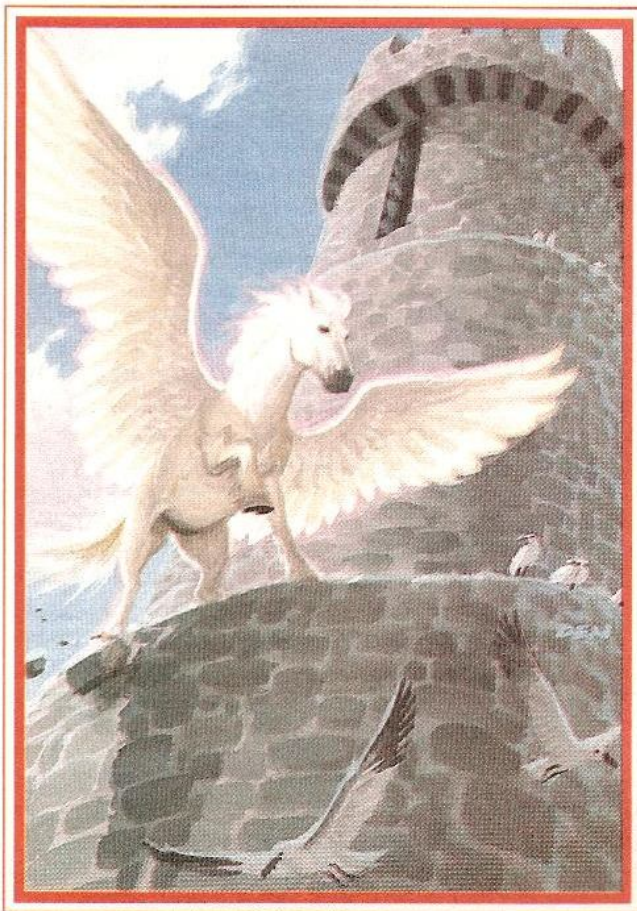
Espada +2, Matadora de Dragões: Essa arma tem um bônus +4 contra qualquer tipo de dragão verdadeiro. Ela inflige dano triplo contra qualquer tipo de dragão (isto é, 3d12+4). Observe que uma espada incomum com inteligência e tendência não será feita para matar dragões da mesma tendência. Determine o tipo de dragão (excluindo dragões únicos como Bahamut e Tiamat) jogando 1d10:

1	negro (Cruel)	6	dourado (Justo)
2	azul (Vil)	7	verde (Vil)
3	latão (Honrado)	8	vermelho (Cruel)
4	bronze (Justo)	9	prateado (Justo)
5	cobre (Honrado)	10	branco (Cruel)

Espada +2, Matadora de Gigantes: Essa espada fornece um bônus +3 contra qualquer gigante, gigante-afins, etnin, ogro-mago ou titã. Contra qualquer um dos gigantes verdadeiros (colinas, rochas, gelo, fogo, nuvem, tempestade) a espada causa dano dobrado (ou seja, 2d12+3).

Espada Curta da Rapidez: Essa é uma lâmina +2 especial, que permite ao usuário atacar primeiro em qualquer rodada. Se o usuário encontrar alguém com uma arma semelhante (como uma *cimitarra da velocidade*) ambos atacam simultaneamente.

Espada +2, Sugadora de Nove Almas: Essa lâmina irá sempre se portar como uma arma +2, mas também tem o poder de drenar a força vital do oponente. Ela pode fazer isto nove vezes, quando seu poder estará perdido. Um 20 natural tem que ser obtido na jogada de ataque do usuário para que o poder seja ativado. A vítima tem direito



Apêndice 3

a um teste de resistência contra magia. Se obtiver sucesso, a espada não funciona, nenhuma carga é perdida e o dano normal é aplicado.

Espada +3 do Gelo, +6 contra habitantes ou usuários de fogo:

Essa espada sempre fornece um bônus +3. O bônus +6 tem efeito quando a espada é empunhada contra criaturas que usem fogo, ou vivam em ambientes flamejantes. Essa espada não emite luz alguma, a menos que a temperatura ambiente caia abaixo de -18°C. Ela dá benefícios especiais contra fogo, e o usuário fica protegido como se estivesse usando um *anel da resistência ao fogo*.

A espada do gelo tem uma chance (50%) de extinguir qualquer fogo que sua lâmina toque. Este poder se estende por um raio de 3 metros — e inclui *Muralha de Fogo*, mas não *Bola de Fogo*, *Chuva de Meteoros* ou *Coluna de Chamas*.

Espada +4, Defensora: Essa espada dá ao usuário a opção de usar tudo, alguma parte ou nada de seu bônus de +4 na defesa (melhorando a Categoria de Armadura) contra qualquer oponente que esteja usando uma arma de combate corpo a corpo, como adaga, maça, lança (não arremessada), espada, etc. Por exemplo, o personagem pode, na primeira rodada do combate, optar por usar sua espada como +2, e adicionar os outros 2 pontos de bônus à CA. Isso pode ser feito em qualquer rodada.

Observe que também existe uma espada +5, defensora, que é idêntica à espada +4, só que com 1 ponto de bônus extra.

Espada +5, Vingadora Sagrada: Nas mãos de qualquer personagem, exceto um paladino, essa espada sagrada irá funcionar como uma espada +2. Entretanto, se empunhada por um paladino, ela irá criar um campo de proteção contra magia (50%) num raio de 1,5 metro e dispersar magias num raio de 1,5 metro, até um número de círculos de magia igual ao nível do paladino, além de infligir um bônus de dano +10 em oponentes de tendência cruel.

Espada -2, Amaldiçoada: Essa é uma espada que emana aura mágica e tem uma boa performance em situações de treinamento. Quando usada contra um oponente em combate real, a arma reduz em -2 a jogada de ataque do usuário. Isso só pode ser notado mediante observação cuidadosa.

O dano infligido também é reduzido em 2 pontos (sendo no mínimo de 1 ponto). A espada sempre irá forçar o personagem a empunhá-la contra seus oponentes, aparecendo em sua mão. A vítima só poderá livrar-se dela por meio de uma *Desejo Restrito* ou *Desejo*.

Espada Dançarina: Na primeira rodada de combate corpo a corpo, essa é uma arma +1; na segunda, +2; na terceira, +3 e na quarta, +4. Na quinta rodada, volta a ser uma arma +1, e o ciclo se repete. Além disso, após quatro rodadas de combate o personagem pode permitir que a espada “dance”.

A “dança” consiste em soltar a espada durante qualquer rodada (após a primeira) em que o ônus seja +1. A arma então começa a lutar sozinha, com o mesmo nível de experiência do usuário. Após quatro rodadas de dança, a espada retorna ao personagem, que deve segurá-la (e usá-la) por quatro rodadas antes que ela possa dançar novamente. Em outras palavras, ela é solta para dançar por quatro rodadas, aumentando de +1 a +4, precisa ser empunhada pelo usuário no estado +1 e usada fisicamente por quatro rodadas sucessivas de combate corpo a corpo.

Quando estiver dançando, a espada deixará as mãos do personagem e poderá ir até uma distância de 10 metros. Ao final da quarta rodada de combate solo, ela retorna para a mão do seu dono automaticamente. Observe que, embora não possa ser atingida fisicamente, a espada pode sofrer ataques mágicos, como *Bola de Fogo*, *Relâmpago*, ou *Metal em Madeira*.

Finalmente, lembre-se que a espada *dançarina* luta sozinha com o mesmo nível (e classe) de seu dono — se o personagem for um guerreiro de 4 nível, a espada lutará dessa forma; se for um ladrão de 7 nível, assim ele lutará. Livre da arma por quatro rodadas, o personagem poderá agir da maneira que desejar — descansar, disparar projéteis, desembainhar outra arma e partir para outro combate, etc. — contanto que permaneça no máximo a 10 metros da espada. Se ele movimentar-se além disso, a arma cairá inerte no chão, e será uma espada +1 quando for usada novamente.

Espada do Sangramento: Essa espada tem apenas um bônus +1, mas nenhum golpe desferido por ela pode ser curado por regeneração. Nas rodadas subsequentes, o oponente ferido pela espada perde 1 ponto de vida adicional para cada machucado feito pela arma.

Dessa forma, um oponente que perdeu 4 pontos de vida na primeira rodada de combate irá perder automaticamente 1 ponto de vida na segunda rodada, e assim em cada rodada sucessiva de combate. A perda do ponto extra só cessa quando a vítima tratar suas feridas, ou após terem se passado dez rodadas do início do combate (um turno).

O dano causado por uma espada de sangramento só pode ser curado por meios normais (repouso e tempo), nunca por poções, magias, ou outros meios mágicos a não ser *Desejo*. Observe que golpes sucessivos irão causar o mesmo efeito que o primeiro.

Espada de Roubar Vidas: Essa arma +2 irá eliminar um nível de experiência, os dados de vida e habilidades correspondentes quando o oponente for atingido por um 20 natural. Essa propriedade funciona de modo semelhante à habilidade de drenar energia de certos mortos-vivos.

O usuário da espada pode ganhar tantos pontos de vida do adversário quanto seu número máximo permitir (isto é, apenas um personagem que tenha perdido pontos de vida pode obter benefício dessa função).

Espada Cortante: Essa arma é tratada como +3 ou melhor para definir o quê, ou quem, poderá ser atingido por ela, mesmo que na verdade a lâmina só possua um bônus +1 para as jogadas de ataque e dano. Seu poder, no entanto, é grande nas jogadas de ataque em que se consegue um número muito alto. Quando isso ocorre, a espada irá amputar uma extremidade — braço, perna, rabo, tentáculo, o que seja (exceto pescoço/cabeça) — determinado ao acaso pelo dado:

Oponente é/está	Contagem modificada para cortar*
normal / com armadura	19-21
maior do que um homem	20-21
metal sólido ou pedra	21

* Considerando-se apenas o bônus +1 da espada.

Uma espada cortante irá responder ao desejo de seu usuário em relação à luz que emite — nenhuma, um círculo de iluminação ténue de 1,5 metro, uma luz de 5 metros, ou um brilho de 10 metros de raio similar a magia *Luz*.

Espada Vorpai: Similar à espada cortante, mas superior a mesma, a *vorpai* possui realmente um bônus +3 para jogadas de ataque e de dano. Consulte a tabela a seguir para saber quando um ataque foi bom o suficiente para cortar o pescoço/cabeça do oponente:

Oponente é/está	Contagem modificada para cortar*
normal / com armadura	20-23
maior do que um homem	21-23
metal sólido ou pedra	22-23

* Considerando-se apenas o bônus +3 da espada.

Descrições de Itens Mágicos

Observe que muitas criaturas não têm cabeça ou podem mudar de forma — dessa maneira, não podem sofrer decapitação. Existem também criaturas que possuem cabeça, mas não serão necessariamente mortas por decapitação (entre estas estão duplos, elementais e golens).

Espada dos Planos: Essa arma mágica tem como base um bônus +1 no plano Material Primário, mas em qualquer um dos planos inferiores seu bônus aumenta para +2. (O bônus +2 também é aplicado quando se enfrenta um oponente dos planos inferiores no Material Primário.) Similarmente, quando usada em um plano externo ou contra uma criatura dos planos externos, a espada se torna uma arma +3. Finalmente, ela funciona como uma arma +4 nos planos Astral e Etéreo, ou quando empunhada contra uma criatura de qualquer um dos dois planos.

Espada da Fúria Amaldiçoada: Para todas as formas de exame, exceto no calor da batalha, essa é uma arma mágica +2 de algum tipo. Entretanto, durante um combate, seu usuário entrará em fúria, atacando a criatura mais próxima e continuando a lutar até morrer, ou até não restar nenhuma criatura viva num raio de 20 metros. A espada tem um bônus de +2, mas por outro lado age como uma espada amaldiçoada +1. O possuidor de uma espada da fúria amaldiçoada pode livrar-se da arma somente se for exorcizado por uma Remover Maldições ou Desejo.

Tridente da Submissão: Uma arma dessa natureza se parece exatamente com um tridente normal. O usuário, no entanto, obriga seu oponente a passar num teste de resistência contra magia. Se o teste falhar, o adversário deve, na rodada seguinte, fazer um teste de moral em vez de atacar. Se o moral for bem-sucedido, o oponente poderá agir normalmente na próxima rodada; se o resultado for ruim, o oponente pára de lutar e se rende, tomado por um sentimento de desespero. A duração desse efeito é de 2-8 rodadas. Depois disso, o oponente estará livre da submissão. O tridente tem de 17-20 cargas, e é uma arma mágica +1.

Tridente de Comandar Peixes: Esse forçado de três pontas na extremidade de um cabo sólido de 1,8 metro de comprimento, se parece com algum tipo de forçado militar. Entretanto, suas propriedades mágicas permitem que o usuário obrigue todos os peixes num raio de 20 metros a realizar um teste de resistência contra magia. Essa ação consome uma carga do tridente. Peixes que falharem no teste estão sob completo domínio empático do personagem e não irão atacá-lo, nem qualquer criatura a menos de 3 metros do mesmo. O usuário do tridente pode fazer com que os peixes se movam em qualquer direção desejada, e compreendam mensagens emotivas (medo, fome, raiva, indiferença, satisfação, etc.). Peixes que tiverem sucesso em seus testes estarão totalmente livres do domínio empático, mas não poderão chegar a menos de 3 metros do tridente.

Além de peixes comuns, o tridente também afeta tubarões e enguias. Não afeta moluscos, crustáceos, anfíbios, répteis, mamíferos ou qualquer outro tipo de criatura marinha não-píscia. Um cardume de peixes deve ser considerado como uma entidade única.

Um tridente deste tipo contém 1d4 + 16 cargas, e é uma arma mágica +1.

Tridente do Aviso: Uma arma desse tipo capacita seu usuário a determinar a localização, profundidade, espécie e número de predadores famintos ou hostis num raio de 80 metros. Um tridente do aviso deve ser segurado e apontado para que a pessoa obtenha as informações que deseja, e demora uma rodada para rastrear um hemisfério com raio de 80 metros. Existem 19-24 cargas num tridente como esse, que é uma arma +2.

Tabela 113:

Armas Inteligentes e Suas Capacidades

D100	Inteligência	Comunicação	Capacidades
01-34	12	Semi-empatia*	1 habilidade primária
35-59	13	Empatia	2 habilidades primárias
60-79	14	Fala**	2 habilidades primárias
80-91	15	Fala**	3 habilidades primárias
92-97	16	Fala**	3 habilidades primárias
98-100	17	Fala e Telepatia***	3 habilidades primárias + 1 poder extraordinário

* O possuidor receberá algum sinal mágico (uma pulsação, um tino, etc.) e sentirá impulsos quando esta habilidade funcionar.

** A arma irá falar a língua nativa do personagem e uma ou mais línguas indicadas na Tabela 118, a seguir.

*** A arma usará o método de comunicação que quiser, com o uso da fala funcionando como para qualquer outra arma falante.

A arma também pode decifrar línguas/mapas de natureza não-mágica.

A arma pode decifrar línguas/mapas assim como inscrições mágicas.

Tridente do Afogamento: Um tridente do afogamento se parece exatamente com um tridente normal, e sua aura é indistinguível das de outras armas encantadas. Qualquer personagem segurando o tridente, sentirá, imediatamente, um desejo incontável de mergulhar na maior profundidade d'água possível. Esse desejo insaciável irá agir de tal maneira que o personagem afetado sairá imediatamente em busca da maior e mais profunda massa de água que possa encontrar — em qualquer caso, uma que seja suficiente para cobrir seu corpo totalmente. Uma vez submerso, o personagem ficará assim permanentemente.

O personagem não consegue largar o tridente, e apenas uma Respirar na Água (após a submersão) ou Desejo poderão fazê-lo. O tridente é, por outro lado, uma arma mágica amaldiçoada -2. Observe que esse item não confere a habilidade de respiração embaixo d'água.

Armas Inteligentes

As tabelas de 113 a 119 devem ser utilizadas para determinar as propriedades de uma arma inteligente: o número de poderes, propriedades incomuns, tendência, e algum objetivo especial da arma (se houver). Tais armas são úteis quando dadas a guerreiros de nível alto, contribuindo com algumas opções táticas e habilidades especiais de uso limitado.

O Mestre é encorajado a desenvolver armas mágicas incomuns, utilizando temas especiais e servindo a propósitos específicos dentro da campanha. As tabelas servem para dar algumas noções de procedimento, e inspiração. O fato de um poder ter sido sorteado não significa que ele tenha de ser escolhido. Se o Mestre sentir que uma dada combinação é muito bizarra ou poderosa, ele pode simplesmente mudá-la ou ignorá-la.

O primeiro passo na criação de uma arma inteligente é determinar suas capacidades gerais. Isso pode ser feito com 1d100, e consultando a Tabela 113. Então, consulte as tabelas de 114-118 até que todas as habilidades da arma tenham sido definidas.

Tendência de uma Arma Inteligente

Qualquer arma inteligente terá uma tendência. Observe que uma espada vingadora sagrada tem restrições quanto à tendência. Todas as armas amaldiçoadas tem tendência absolutamente neutra.

Apêndice 3

Tabela 114:

Tendência da Arma

D100	Tendência da Arma
01-05	Honrada
06-15	Inconstante*
16-20	Cruel
21-25	Egoísta*
26-30	Vil
31-55	Justa
56-60	Ordeira*
61-80	Neutra (absoluta)
81-100	Bondosa*

* O item também pode ser usado por personagem cuja tendência represente a parte não-neutra da tendência da arma (isto é, caótica, maligna, benevolente ou leal). Dessa forma, qualquer personagem caótico pode usar uma espada de tendência *inconstante*.

Qualquer personagem cuja tendência não corresponda à tendência da arma, excetuando-se a observação com asterisco acima, irá sofrer um número de pontos de dano igual ao número de pontos de ego da arma (ver Tabela 119). Esse dano é sofrido toda vez (ou em todas as rodadas) que o personagem tocar qualquer parte do item, a não ser que ele esteja sendo tocado ou empunhado por alguém de tendência compatível.

Habilidades da Arma

Usando o número de capacidades determinado na Tabela 113, determine as habilidades especiais da arma rolando o dado nas tabelas apropriadas a seguir.

Se a mesma habilidade for sorteada duas vezes ou mais, o alcance do poder é duplicado, triplicado, etc.

Todas as habilidades só funcionarão quando a arma estiver desembainhada, nas mãos de um personagem concentrado no efeito desejado. Uma arma só pode realizar uma função por vez; assim sendo, só se pode lutar, ou usar um poder, de cada vez.

O Mestre é livre para criar quaisquer habilidades que deseje.

Se o mesmo poder for sorteado duas vezes ou mais, os números de usos/dia são dobrados, etc.

Os poderes funcionam apenas quando a arma estiver desembainhada, nas mãos de um personagem concentrado no efeito desejado. Muitos poderes requerem que o personagem pare e se concentre por uma rodada inteira.

Ego da Arma

Apenas quando todos os aspectos da arma estiverem definidos é que se pode calcular e anotar o número de pontos de ego do item. O ego, juntamente com a Inteligência, é um fator que vai interferir no domínio da arma sobre personagem. Os pontos de ego aparecem na Tabela 119.

Armas contra Personagens

Quando uma arma possui características incomuns, ela tem *personalidade*, que é calculada combinando-se Inteligência e pontos de ego. A arma irá, é claro, ser absolutamente fiel à sua tendência. Se o personagem que possui o item não fizer o mesmo,

Tabela 115:

Habilidades Principais da Arma

D100	Habilidade
01-11	Detectar "elevadores"/salas/ paredes móveis num raio de 3 metros
12-22	Detectar passagens inclinadas num raio de 3 metros
23-33	Detectar armadilhas grandes num raio de 3 metros
34-44	Detectar bondade/maldade num raio de 3 metros
45-55	Detectar metais preciosos, tipo e quantidade num raio de 7 metros
56-66	Detectar gemas, tipo e quantidade num raio de 1,5 metro
67-77	Detectar magia num raio de 3 metros
78-82	Detectar portas secretas num raio de 1,5 metro
83-87	Detectar objetos invisíveis num raio de 3 metros
88-92	Localizar objetos num raio de 40 metros
93-98	Jogue duas vezes nesta tabela, ignorando resultados de 93 a 100
99-100	Use a Tabela 116 em vez desta

Tabela 116:

Poderes Extraordinários da Arma

D100	Poder*
01-07	<i>Enfeitiçar Pessoas</i> mediante contato — 3 vezes/dia
08-15	<i>Claraudiência</i> , alcance de 27 metros — 3 vezes/dia, 1 rodada por uso
16-22	<i>Clarividência</i> , alcance de 27 metros — 3 vezes/dia, 1 rodada por uso
23-28	Determinar direção e profundidade — 2 vezes/dia
29-34	<i>Percepção Extra-sensorial</i> , alcance de 27 metros — 3 vezes/dia, 1 rodada por uso
35-41	<i>Vão</i> , 40 metros/turno — 1 hora/dia
42-47	<i>Cura Completa</i> , — 1 vez/dia
48-54	<i>Ilusão</i> , alcance de 108 metros — 2 vezes/dia, como a varinha da ilusão
55-61	<i>Leitação</i> , duração de 1 turno — 3 vezes/dia, como 6º nível de experiência
62-67	<i>Força</i> — 1 vez/dia (apenas no usuário)
68-75	<i>Telecinésia</i> , 112 quilos no máximo — 2 vezes/dia, 1 rodada cada uso
76-81	<i>Telepatia</i> , alcance de 54 metros — 2 vezes/dia
82-88	<i>Teleportação</i> — 1 vez/dia, 270 quilos no máximo, tempo de execução 2
89-94	<i>Visão Contínua</i> , alcance de 36 metros — 2 vezes/dia, 1 turno por uso
95-97	Jogue duas vezes nesta tabela, ignorando resultados de 95-97
98-99	O personagem deve escolher 1 poder dessa tabela
100	O personagem deve escolher 1 poder dessa tabela, e sortear um objetivo especial na tabela 117

Descrições de Itens Mágicos

um conflito de personalidade — arma contra personagem — irá eclodir.

Da mesma forma, uma arma com um ego 19 ou maior sempre irá se considerar superior a qualquer personagem, e um conflito de personalidade ocorrerá se o usuário nem sempre concordar com as opiniões da arma.

A *personalidade* de um personagem é o resultado da soma:

Inteligência + Carisma + Nível de Experiência

Observe que a personalidade é reduzida em 1, para cada grupo de pontos de dano sofridos que seja igual a média de pontos de vida por nível do personagem. Divida o número de pontos de vida do personagem pelo seu nível (arredonde para cima). Por exemplo: um guerreiro do 7 nível tem 53 pontos de vida: $53 / 7 = 7.6$. Então, para cada 8 pontos de dano, o personagem perde um ponto de personalidade.

Sempre que um conflito de personalidade ocorrer, a arma resistirá aos desejos do personagem e irá impor condições, como:

1. Dispensa de companheiros, aliados, empregados ou criaturas de tendência ou personalidade desagradáveis à arma
2. Que o personagem se livre de todas as outras armas mágicas
3. Obediência do personagem, de modo que a arma possa liderar a expedição em nome de algum interesse próprio
4. Procurar e matar imediatamente as criaturas odiadas pela arma
5. Que o personagem adorne o punho, a bainha, o cinto e o cabo da arma com pedras preciosas e providencie a confecção, com materiais caros, de um recipiente especial para guardar o item em segurança
6. Exigência de proteções mágicas e artigos especiais para manter a arma longe do perigo, quando estiver fora de uso
7. Que o personagem pague graciosamente por todos os poderes e habilidades que a arma utilizou em benefício de seu dono
8. Que o personagem a carregue consigo em todas as ocasiões
9. Que o personagem passe a arma para alguém mais apropriado, devido às diferenças de tendência e conduta

A qualquer momento em que a personalidade da arma venha a exceder a do personagem, o item poderá exigir qualquer uma das vantagens acima, ou até mesmo todas, e ainda produzir uma das seguintes ações:

1. Forçar o personagem a entrar em combate
2. Recusar-se a atingir o oponente
3. Atingir ao usuário e seus companheiros
4. Forçar o personagem a se render ao inimigo
5. Cair, livrando-se das mãos do personagem

Naturalmente, ações como essas são raras quando a tendência e os objetivos da arma e do personagem estão em harmonia. Entretanto, o item pode desejar pertencer a um personagem de nível baixo, para que consiga controlá-lo facilmente, ou pertencer a um personagem de nível alto, para que ele a ajude a cumprir seus objetivos.

Todas as armas mágicas com personalidade irão querer representar um importante papel no sucesso das atividades, particularmente nos combates. Tais armas são inimigas de outras, mesmo

Tabela 117:

Objetivo Especial da Arma

A: Objetivo

O objetivo de uma arma tem que se enquadrar no tipo e tendência do item em questão. O ato de matar é sempre restrito ao mal, quando a arma é de tendência voltada para o bem. Armas dedicadas a *matar monstros* serão sempre *do bem* e matarão apenas monstros neutros ou malignos, ou serão *malignas* e matarão monstros neutros e benevolentes.

DI00	Objetivo
01-10	Derrotar/matar tendência simetricamente oposta*
11-20	Derrotar sacerdotes (de um tipo específico)
21-30	Derrotar guerreiros
31-40	Derrotar arcanos
41-50	Derrotar ladrões
51-55	Derrotar bardos
56-65	Subverter a ordem e/ou o caos
66-75	Derrotar o bem e/ou o mal
76-95	Derrotar monstros não-humanos
96-100	Outro

* O objetivo da versão neutra dessa arma é a de preservar o equilíbrio (ver "Tendência") derrotando ou matando seres muito poderosos das tendências extremas (*justo, vil, honrado e cruel*).

B: Poder do Objetivo Especial

Esse poder irá operar apenas na busca do objetivo especial.

DI00	Poder
01-10	Cegueira* por 2d6 rodadas
11-20	Confusão* por 2d6 rodadas
21-25	Desintegração*
26-55	Medo* por 1d4 rodadas
56-65	Insanidade* por 1d4 rodadas
66-80	Paralisa* por 1d4 rodadas
81-100	+2 em qualquer teste de resistência, -1 em qualquer dano sofrido

* Somente quando acertar um golpe com a arma, e se o oponente falhar no teste de resistência contra magia.

Tabela 118:

Línguas Faladas pela Arma

O Mestre deve determinar as línguas faladas por uma arma, baseado em sua campanha e na história do item. Dessa maneira, um martelo de batalha construído por anões, certamente conheceria a língua dos anões.

DI00	Número de Línguas
01-40	1
41-70	2
71-85	3
86-95	4
96-99	5
100	6*

* Ou o resultado de duas jogadas, ignorando os 00 — o que for maior.

Apêndice 3

Tabela 119:
Ego da Arma

Atributo da Arma	Pontos de Ego
Cada "+" da arma*	1
Cada habilidade especial**	1
Cada poder extraordinário**	2
Objetivo especial	5
Cada língua falada	1
Habilidade telepática	2
Habilidade de decifrar linguagens	1
Habilidade de ler magias	2

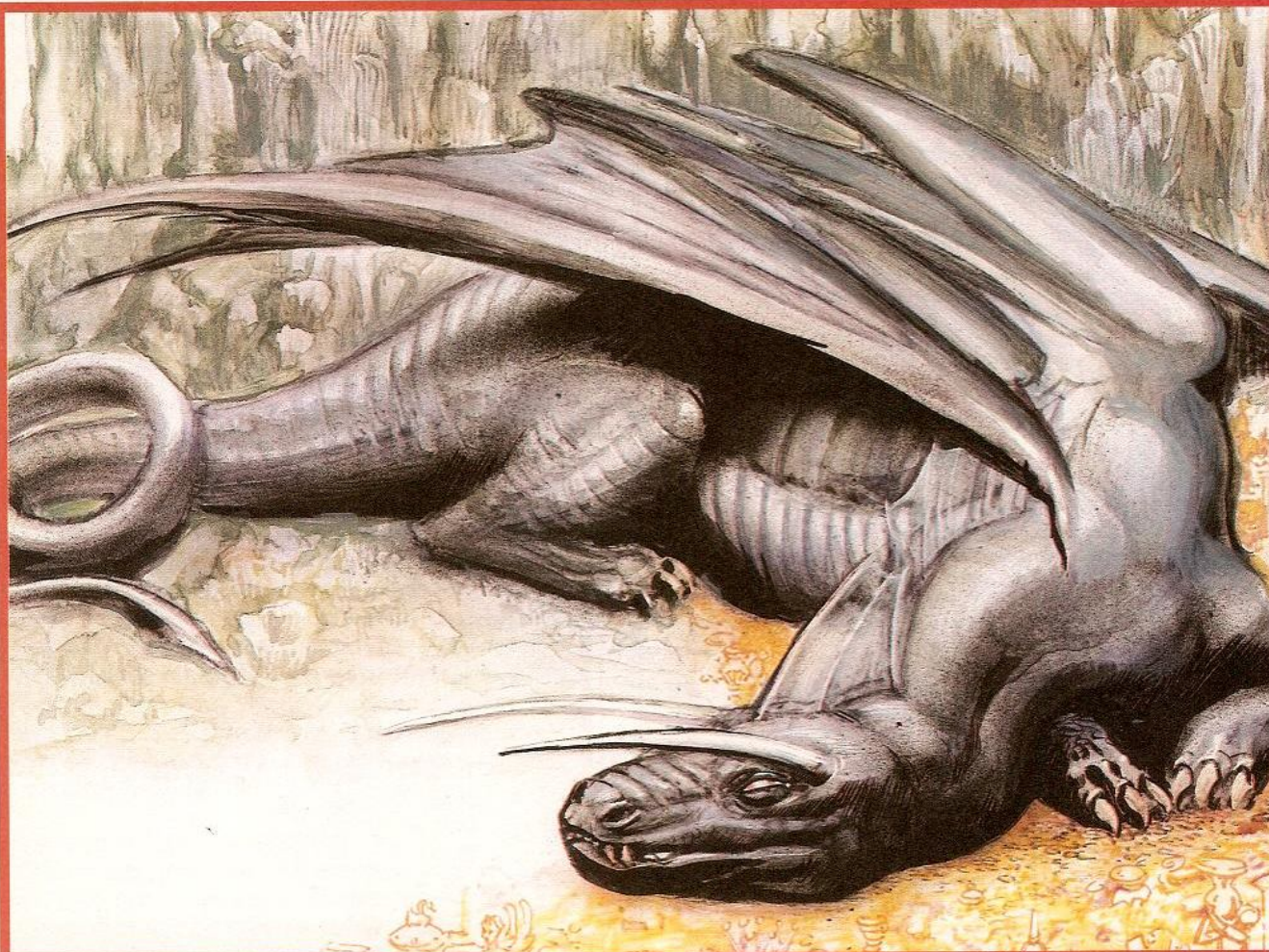
* Dessa maneira, uma espada +1 tem 1 ponto de ego, mas se a mesma arma possuir um outro bônus (mais alto), ele também é levado em conta. Por exemplo, uma língua de fogo +1 tem um bônus máximo de +4; logo trata-se de um item +1/+4, que possui 5 pontos de ego. Além disso, armas que não possuem bônus extras, mas têm poderes extras (*vingadora sagrada*, *cortante*, etc.) dobram sua quantidade de "+" no cálculo do ego.

** Se a habilidade for dobrada, dobre os pontos de ego.

tendo a mesma tendência. Elas estarão cientes da presença de qualquer outra arma similar num raio de 20 metros, e tentarão de qualquer maneira forçar o personagem a sumir com a outra arma, ou a destruí-la, se a inimizade entre os itens for absoluta — uma *vingadora sagrada*, por exemplo, certamente não permitiria a destruição de outra arma *justa*, e talvez até encorajasse a busca de uma companheira de tendência, mesmo sabendo que poderia obter resultados bizarros ao fazê-lo.

Armas dessa natureza nunca serão controladas ou silenciadas pelo personagem, mesmo que sejam completamente derrotadas pela força de personalidade do mesmo. Talvez elas não usem seu poder, como forma de chantagem, mas ele estará sempre lá, pulsando. Até mesmo uma ordinária arma +1 pode ser um mártir vocal, denegando suas próprias habilidades e perguntando ao personagem quando ele lhe daria a mínima chance de se estilhaçar num combate contra um inimigo odiado, etc.

Observação: Muitos personagens não gostarão de jogar com tais armas quando a personalidade dos itens estiver dando as cartas. É tarefa do Mestre garantir que o papel da arma seja cumprido de fio a pavio, por assim dizer, mesmo que ele tenha que assumir o caráter do objeto.



Índice Remissivo

I ou 20 naturais	75, 86
A	
Acertos críticos	86
Ácido	58, 89
Adicionando novas magias	64
Advogados das regras	67
Ajuste de encontros	139
Alcance	87
Aliados	151
Alta Idade Média	53
Atitude	108, 109
Anéis	198
Animais, usos	166
Armadura mágica, testes de resistência	93
Armaduras e escudos mágicos	244
Armaduras materiais incomuns	56
Armas combate não letal	85
ego	252, 254
Armas de arremesso	82
habilidades	252
imunidade	96
mágicas	245
perícias	45
especial	253
qualidade	55
tendência	251
tipo versus armadura	74
velocidade	81
Armas de arremesso	87
Armas de concussão	74
Armas de corte	74
Armas de haste	74, 82
Armas de prata	96
Armas enfeitadas	55, 56
Armas falsificadas	55, 56
Armas inteligentes	251
Arqueiro	147
Arqueiro (para arco longo)	147
Arqueiro montado	147
Arremesso de pedras	89
Artefatos	122
Artífice	147
As portas da morte	104
Assassinado, por mortos-vivos	101
Assassino	143
Ataque	73
Ataque pelas costas	81
Ataque visual	90
B	
Baixa Idade Média	53
Barcos	169
Bardos, PdMs	30
Bastão das Sete Partes	126
Bastões	205
Besant	50
Besteiros	148
Bloqueio	86
Boxe	83
Burros	166
C	
Cadeado	54
Cadência	87
Cães	166
Caindo	100
Cajados	208
Calendário	163
Cameleões	166
Campanhas Montanha de Prêmios	115
Camuflagem	88
Carretas	166
Carroças	166
Categoria de Armadura	73
bloqueando	87
Cavalaria	147
Cavalos	166
Cerco	104
Chance de nocaute	84
Chaves (tipo de encontro)	129
Cicatrizes	102
Cirna, no mar	171
Coches	166
Colapso	21
Combate aéreo	106, 108
afugentando mortos-vivos	94
água benta	89
atacando	81
ataques múltiplos	80
bebendo uma poção	76
cobertura e camuflagem	88
embaixo d'água	109
habilidades inatas	90
imunidade	96
iniciativa	73, 78, 79, 87
iniciativa de grupo	79
iniciativa individual	80
investindo contra	84
itens mágicos	74
jogada de ataque	73
jogada para acertar	73
luta livre	84
magias	80, 85
magias de toque	85
modificadores da jogada de ataque	74

modificadores de força	74
modificadores de posição	82
montado	105
monol	97
morte	99, 103
movimentação	82
não-letal	84, 85
números de acerto	75
óleo em chamas	89
paralisia	100
PdMs	77
projéteis de área	89
proteção contra magia	94
queda	100
recuo	84
rendição	99
rocadas	76
sequência	76
situações incomuns	104
sopro-de-dragão	90, 93, 108
sorpreza	73
TACO	73, 75
teste de resistência para itens	58
testes de resistência	73, 89, 91
tipo de armas versus tipo de armadura	74
velocidade da arma	81
veneno	89, 101, 103
voltado para	81
Combate aéreo	106
Combate aéreo	106, 109
Combate com projéteis	73, 84, 87, 88, 108
corpo a corpo	87
modificadores de Habilidade	87
montado	105
pedregulhos	89
Combate montado	105
Combate não-letal	84
com armas	85
contra criaturas	85
Combate subaquático	109
Compatibilidade das Poções	191
Componentes, itens mágicos	118
Conspiração	39
ressurreição	104
Contratados	143, 149
Cota de talas	101
Covis, tesouros	114
Crédito	49
Criação de outros itens mágicos	120
Criando novas magias	64
Criando novas raças de personagem	24, 32
Criaturas enfeitadas em combate	89
Criaturas transmutadas	176
Cronometragem	162
Cura	102
costurando feridas	104
pena	103
Cura mágica	103
Cura natural	102
D	
Danificando equipamento	56
Dano	73
durante o voo	108
temporário	85
Dano excessivo	104
Dano temporário	85
Derrubado	85
Desejos e o valor das Habilidades	16
Despesas	50
Destruindo itens mágicos	122
Detectar criaturas invisíveis	161
Detectar tendência	40, 41
Dinheiro demais	18
Disparando num corpo a corpo	87
Dispersão	89
Diversão	67
Doenças mágicas	177
Dragão, tesouros	114
Dreno de Energia	100
E	
Elefantes	166
Eleticidade	58
Empregos	143
Encontro à distância	139
Encontros	128
aleatórios	131
especiais	136
frequência	138
masmorra	135, 138
planejados	129
tabelas	133
terreno aberto	135, 138
testes	138
Encontros aleatórios	131
Encontros em terreno aberto	135, 138
Encontros planejados	129
Engenheiro	147
Equipamento	52
dano	56
por período histórico	52
Equipamento histórico	52
Escolas de magia	64
Escudos	82

Escuridão	160
Escutar barulho	174
Esmagamento	58
Espécies de manobra	106
Espeelho	90
Esquadrão	143
Estradas	168
Estudos mágicos	61
Eteréos, planos	178
Evolução lenta	22
Excedendo os limites de nível	23
Experiência em pontos	66
individual	70
penalidades	47
prêmios	68
subindo de nível	71
F	
Falha de personagem	40
Falinas	85
Fechadura	54
Fechando feridas	104
Feridos	164
Feridas	99
durante o voo	108
específicas	102
Ferimentos	100, 104
Ferimentos específicos	102
Flanco	81
Fogo	58
Fogo mágico	58
modificadores de tamanho	24
modificadores da jogada de ataque	74
Frio	58
G	
Ganhando experiência níveis	71
Gatilhos (tipo de encontro)	130
Celo	167
Gemas	181
Grimórios	61, 62, 65
H	
Heranças	18
Hieratismo	103
Hiperpiron	50
História do comércio	49
Histórico do personagem	17
Homem comum	26, 27
Homem normal	27
I	
laques	166
Idade Antiga	33
Impostos	32
Imunidade a armas	96
Índice Infantil	147
Infantaria marítima	149
Introdução Infravisão	160
sob a água	110
Iniciativa	73, 78
individual	80
Iniciativa de grupo	79
Iniciativa individual	80
Instrutores	71
Intriga	31
Investindo contra	84
Invisibilidade	161
Itens mágicos à venda	116
como tesouro	116
compartilhando	117
destruindo	122
dos PdMs	154
modificadores para acertar	74
pesquisa	117
randade	116
recarregando	122
tabelas	183
Tendência	38
testes de resistência	93
J	
Jogada de ataque	73
escuridão	160
impossível	75
modificadores	74, 82
Jogada para acertar	73
Jogadores insatisfeitos	16
L	
gúlicas	30
PdMs	30
tabela de habilidades mágicas	34
Levitação	108
Licantropia	176
Limites de nível	22, 27
Luta livre	84
Luz	158
Luz, armas mágicas	241
M	
Magia genérica	212
amuletos	213
bolos de cristal	220
botas	213, 216
braceletes	217
braseiros	218
canthões	219
cartas	221
cinturões	226

Índice Remissivo

colares	232
cordas	213, 237
elmos	227
escaravinhos	237
espelhos	232
estatuetas	224
ferraduras	229
filactérios	234
gemas	225
harpas	227
incensos	219
jarros	217
jóias	230
livros	212, 216, 230, 231
manoplas	225
mantos	219
medalhões	232
olhos	213, 224
pedras	239
perapitos	233
pérolas	233
pós	223
robos	239
talismãs	239
tambores	223
tapetes	237
tomos	240
trombetas	228
vassouras	218
Magias adquirindo novas	108
componentes	65
falha, pergaminhos	196
inicial	60
iniciativa	80
PdMs recitadores	153
pesquisa	64, 65
sob a água	110
subindo de nível	61
surpresa	148
toque	85
Magias arcanas iniciais	60
Magias de toque	85, 131
detectando tendência	41
itens mágicos	143
mudanças de tendência	39
proteção	94
sob a água	110
Mal região	38
sacerdotes	95
Maldições em artefatos	124
Mão de Vecna	124
Mapas	196
Masmorras encontros	135, 138
Métodos de criação de personagem	11
Métodos para jogar os dados	11
Milicianos	147
Minimizar/maximizar	13, 45
Miscibilidade	191
Modificadores de Habilidade para armas de arremesso	87
Modificadores para acertar	74
Moedas	49, 181, 88
Monstros sem inteligência	92, 113
Monstros, frequência	132
moral	97
Montarias	105
Moral	97, 156
Morte	99, 103
Morte automática	104, 141
Morte inevitável	101, 141
Mortos-vivos drenos de energia	100
sacerdotes malignos	95
Movimentação	82
aérea	171
na água	169
sob a água	110
taxas	164
Movimentação na água	169
Movimento aéreo	171
Movimento tático	82
Movimentação sobre montaria	164
Mudando tendência	41, 42, 69
Mulas	166
Múltiplos ataques por rodada	80
Múltiplos personagens	16
Mundos alternativos	178
N	
Navegando no oceano	170
Navios	170, 92
Negociar bens	49
Níveis de Experiência, ultrapassando os limites	23
máximo	22
Nobreza	18
Nomisma	50
Novas classes de personagem	32
Novas classes de personagem	32
Novas magias	64
Novas perícias	47
Novos personagens	32
números	75, 121
Números para acertar impossíveis	75
O	
Objetivo	67
Objetos de arte	182

Ocupações medievais	143
Organização	9
Orgão místico de Heward	126
Ossos quebrados	102
Ouro	49
P	
Pagamento	150
Pagamentos	150
PdMs	28
Pânico	99
Paralisia	100
Partilha de informação	17
Partilha de itens mágicos	17
Patente	152
PdMs	28, 30, 142, 154
classes de personagem	34
instantâneos	156
magos	153
moral	97
perícias	45
personalidade	154
reações	25, 139
salários	150
tendência	37
Pedregulhos como arma	89
Perdendo-se	172
Perdido	15
Pergaminhos	195
Pergaminhos amaldiçoados	196
Pergaminhos de proteção	196, 197
criação	117, 118, 119
transcrevendo a magia	61
Perícias	70
armas	45, 71
armas relacionadas comuns	45
novas	47
PdMs	45, 73, 74, 76
Perícias comuns	18
Personagens com título	142, 154
Personagens do Mestre	14
Personagens fracos	27
Personagens nível 0	14
Personagens poderosos	14
Personagens poderosos demais	18
Personagens ricos	15
Personagens sem esperança	117
Pesquisa de itens mágicos	64
magias	205, 208, 211
Palavras de comando	178
Plano Astral	178
Plano Material Primário	178
Planos de existência	178
Plano etéreo	178
Planos Externos	179
Planos Interiores	178
Poções	191, 144
bebendo em combate	76, 122
criando	118, 119
Poder da fé	94
Pôneis	166
Pontos de Vida	27, 99
recuperando	102
Portas	175
ocultas	176
secretas	176
Pré-requisito	23
Preços	52
Prêmio de experiência para o grupo	67
Prêmio de experiência em pontos	67
Problemas de tamanho	25
Procurando	176
Projéteis de área	89
Propriedade	49
Q	
Qualidade das armas	55
Quebrando coisas	57
Queda	100
R	
Raças de personagem de jogador	24
Raças	24
criando novas	22
restrições de nível	22
restrições na classe	28
PdM	25, 139
Reação	122
Recarregando itens mágicos	84
Recuo	58
Relâmpago	122, 144
Relíquias	53
Renascença	99
Rendição	109
Respirando embaixo d'água	104
Ressurreição	75
Resultado de 20 ou 1	104, 21
Revivendo os mortos	18
Riqueza	76
Rodadas	176
Ruído	143
S	
Sábio	30
PdM	149
Sapador	26
Semi-humanos	26

evolução lenta	22
limites de nível	22
restrições de classe	21
Sequência de combate	77
Situações incomuns	104
Sobrevivência	67, 69
Sobrevivendo à morte	104
Soldados	146
Sopro-de-Dragão	90, 93, 108
Subornos	52
Superpersonagens	14
Surpresa	73, 139
T	
Tabelas de Encontros especiais	136
TACO	73, 75
Tendência armas inteligentes	247
como uma ferramenta	36, 40
detectando	40
diretrizes para agir	40
itens mágicos	38
mudanças mágicas	39
mutando	41, 42
PdMs	37
penalidades na experiência	42
prática	37
problemas	36, 39
religão	38
restrições de classe secreta	36
social	39
visão mundial	37, 38
Tendência Benevolente região	38
Tendência caótica região	38
Tendência da religião	38
Tendência leal região	37, 38
Tendência Neutra região	38
Tendência secreta	36
Tendência social	37
Terreno, efeitos na movimentação	167
Terreno, obstáculos	168
Tesouros	112
itens mágicos	116
planejados contra aleatórios	114
tipos	180
Teste de Habilidade	93
Teste de resistência	73, 91
Teste de resistência para itens	58
bônus de Sabedoria	23
bônus por cobertura	88
dano excessivo	104
falha voluntária	93
itens	58
modificadores	93
teste de Habilidade	152
Títulos	170
Tolerância	71
Tratando de envenenamento	102
Treinando	168
Trilhas	49
Troca de mercadorias	71
Tutores	160
U	
Ultravisão	196
Usando pergaminhos	16
V	
Valor das Habilidades modificações	93
testes de resistência	15
Valores baixos de Habilidade	210
Varrinhas	124
Vecna	166, 167
Veículos	169, 84
Velejando	89, 101, 103
Veneno	102
bônus na resistência tratamento	170
Viagem pelo oceano	164, 167
Viagens longas	110
Visão embaixo d'água	68
Vitória	81
Voltado para	171
Vôo	171

Demorou mas chegou...

Finalmente, pela primeira vez na internet, os brasileiros poderão desfrutar em primeira mão dos três manuais básicos do sistema Advanced Dungeons & Dragons totalmente em português no formato digital.

São muitas as pessoas envolvidas no projeto de trazer de volta a nostalgia do velho AD&D.

Hoje, irei destacar especialmente as feras que participaram do projeto de scan do último manual básico que faltava, o Livro do Mestre.

Dentre as pessoas que sempre estiveram presente em todo o projeto de scans do Livro do Mestre, posso destacar as seguintes personalidades:

*** Carlos Chagas
(<http://babybeto94.blogspot.com/>)**

*** Marcius Vetrack
(<http://www.adedforever.blogspot.com/>)**

*** Oráculo
(<http://dimensaoaxis.blogspot.com/>)**

*** Thachan
(<http://dragaobanguela.blogspot.com>)**

A essas grandes personalidades do meio rpgístico, minhas sinceras congratulações. E obrigado por contribuírem para a divulgação do nosso querido hobby que é o RPG!

Ass.

O Trapaceiro (ou Dragão Banguela =D)

Advanced Dungeons & DragonsTM

2nd Edition

LIVRO DO MESTRE

UM PASSAPORTE
PARA A FANTASIA

Este é um livro
indispensável para
mestres de AD&DTM.

Toda a informação necessária
para criar e conduzir aventuras
nos mundos de fantasia está,
agora, ao seu alcance.

Aprenda tudo sobre regras de combate, feitiços, magias, itens
mágicos, tesouros, batalhas, viagens e muito mais!

Torne-se um mediador habilidoso, sábio, preparado para lidar
com imprevistos e guiar os jogadores através de aventuras
que desafiam a imaginação.



TM INDICA MARCAS REGISTRADAS DE TSR, INC.
© 1989, 1995 TSR, INC.
TODOS OS DIREITOS RESERVADOS



Livro do Mestre AD&D - Scenando por:

* Carlos Chagas
* Marcus Vettrack
* Oráculo
* Trapaceiro (ou Dragão Banguela)

ISBN 85-7305-191-4



9 788573 051919